

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный университет архитектуры,  
дизайна и искусств имени А.Д.Крячкова»

Профильная смена «**Архитектура**»  
Заочный (отборочный) тур

Разработчик: Глушко Татьяна Андреевна — преподаватель кафедры архитектуры НГУАДИ им. А.Д. Крячкова

### Задание отборочного тура

## ЛОДОЧНАЯ СТАНЦИЯ

**Задание:** предлагается разработать лодочную станцию с пирсом\* на берегу озера. Лодочная станция представляет собой небольшой павильон, внутри которого расположены ворота для загона лодок (2-3 штуки для ремонта) и общественная часть с сопутствующими услугами: касса и зал ожидания с вендинговыми автоматами. На воде необходимо разместить пирсы, которые служат для подхода к своему судну и для его швартовки. Также можно внедрить прогулочный пирс (набережная) с различными рекреационными целями (купание, загар, пробежка, упражнения, прыжки в воду, рыбалка, приём пищи в кафе и т.д.)

*\* Пирс — гидротехническое причальное сооружение, выступающее в акваторию порта и предназначенное для швартовки судов с двух сторон.*

Архитектурный образ лодочной станции на озере должен отражать характер типологии здания или окружающей природной среды. В том числе **пирс** может стать частью архитектурной концепции, подчеркивать образ лодочной станции или быть акцентом в общей композиции.

**В состав пространства лодочной станции могут входить следующие зоны:**

- Непосредственно сам павильон, внутри которого расположены ворота для загона лодок (2-3 штуки для ремонта) и общественная часть с сопутствующими услугами: касса и зал ожидания с вендинговыми автоматами.
- Пирс для загона лодок;
- По желанию — прогулочный пирс / открытая зона отдыха (кафе, лежаки и т.д.).

**Образное решение:** художественный образ павильона должен отражать творческий характер его пользователей. Это можно сделать через определенный стиль, архитектурные элементы, выразительную форму здания и др. При разработке объемного решения следует уделить внимание образности и архитектурной выразительности здания. Приветствуется описание конструктивного решения (тип используемого материала наружных стен, материал кровли и др.).

## Состав проекта:

1. ФИО автора и название проекта;
2. Текстовое пояснение, в котором кратко указываются: основные функциональные зоны павильона с обозначением их на плане, обоснование выбранного стиля и цветового решения.
3. Планы\* этажей/этажа с указанием основных размеров и назначения, может быть выполнен в ручной или компьютерной графике.  
*\*Архитектурный план — это графическое изображение горизонтальной проекции здания.*
4. Перспективное или аксонометрическое изображение – выполняется в ручной или компьютерной графике с ракурса наиболее выгодного для демонстрации объёмного решения.
5. Фасад\* (по желанию) с указанием приблизительной высоты здания. Фасады выполняются в ручной графике (карандашная графика, линеры, фломастеры, отмывка тушью или акварелью, гуашь и пр.) или в компьютерной графике (коллаж).  
*\*Фасад здания — наружная лицевая сторона здания.*
6. Разрез\* (по желанию).  
*\*Архитектурный разрез — вид архитектурного чертежа, получаемый в результате воображаемого пересечения здания вертикальной плоскостью.*

**Все виды (п.4, п.5, п.6) должны быть в едином масштабе! Планы первого и второго этажа (при наличии) также должны быть в едином масштабе.**

## Результат работы представляется в виде:

1. Обязательно: экспозиционный планшет, выполненный в ручной или компьютерной графике (ориентация на выбор: вертикальная или горизонтальная), размером листа А3 (297 x 420 мм) или А2 (594x420 мм) в формате .jpeg, .png, .pdf, качеством не меньше 300 dpi.
2. Обязательно: отправляемый файл должен быть назван в формате «Архитектура\_ФИ», например, «Архитектура\_ИвановаМария»

Использование масштаба или масштабной линейки рекомендуется, в случае затруднения можно ограничиться соблюдением пропорций предметов.

При необходимости можно разместить на листе дополнительные сведения (эскизы, фрагменты фасада, элементы благоустройства, референсы-вспомогательные изображения и т.д.).

**Проект может быть выполнен как в ручной, так и компьютерной графике.**

Возможно применение смешных графических техник для разных элементов.  
Например:

- Визуализация может быть выполнена в программе 3D-моделирования; планы, фасады и разрез вычерчены карандашом или линером;

- Планы могут быть выполнены в программе 3D-моделирования, фасады и разрезы вычерчены карандашом и линером, визуализация – зарисовка (скетчинг) маркерами и т.д.
- Или же можно выполнить весь проект в одной технике: ручная графика или компьютерная графика.

## Варианты подачи проекта

**1. Ручная графика** – план и объемные изображения (аксонометрия или перспектива) создаются в технике «ручная графика» с использованием различных графических материалов – графитный карандаш, цветные карандаши, линеры, скетч-маркеры и пр. Изображения дополняются декором и цветовым решением с указанием материалов (выноски и примечания). Проект необходимо отсканировать с разрешением не менее 300 dpi. *Обучающие материалы по техникам ручной графики находятся в папке «Справочные материалы».*

## 2. Компьютерная графика.

Графические редакторы:

- Adobe Photoshop — многофункциональный графический редактор. Программа платная, есть пробный период на 30 дней.
- CorelDRAW — графический редактор векторной графики. Программа платная, есть пробный период на 30 дней.
- GIMP («Гимп») — свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой. Программа бесплатная.

Программы 3x-мерного моделирования:

- Blender - программное обеспечение для создания трёхмерной компьютерной графики, включающее в себя средства моделирования, скульптинга, анимации, симуляции, рендеринга. Программа бесплатная.
- SketchUp — программа для создания трехмерных моделей дизайна и архитектурного проектирования. Программа платная, есть пробный период на 30 дней.
- Fusion 360 – программный продукт представляет собой средство 3D-проектирования, в котором сочетаются возможности совместной работы, цифрового проектирования и механической обработки в одном пакете.
- Archicad — программный пакет для архитекторов, для создания архитектурных чертежей, основанный на технологии информационного моделирования, созданный фирмой Graphisoft. Предназначен для проектирования архитектурно-строительных конструкций и решений, а также элементов ландшафта, мебели и т. п. Программа платная, есть пробный период на 30 дней.
- 3Ds Max — профессиональное программное обеспечение для 3D-моделирования, анимации и визуализации при создании игр и проектировании. Программа платная, есть пробный период на 30 дней.

**Обучающие материалы по ручной графике находятся по ссылке:**

<https://drive.google.com/drive/folders/13avTBw2apsqTbQzhyxRwOQ1AwcRw1sCq?usp=sharing>

**Обучающие материалы по компьютерной 2D-графике:**

Ссылка на обучающий ролик “Создание ландшафтного коллажа в программе Adobe Photoshop” <https://youtu.be/93whc-dR6E4>

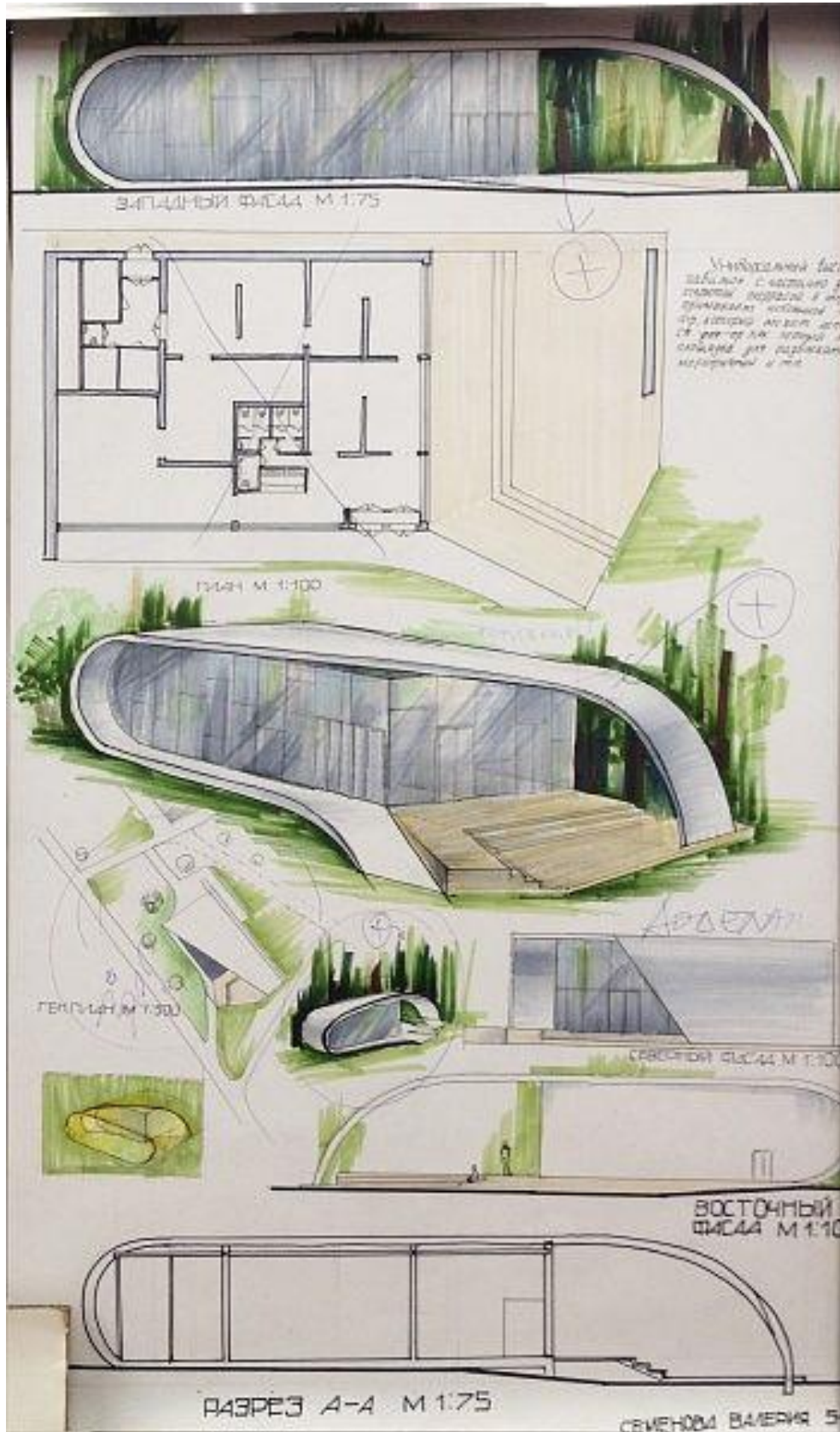
**Обучающие материалы по компьютерной 3d-графике:**

Ссылка на обучающий ролик “Визуализация индивидуального жилого дома в 3Ds Max” <https://youtu.be/GILaP4bR538>

Ссылка на обучающий ролик “Визуализация в 3Ds Max”  
<https://www.youtube.com/watch?v=vb7nbuF8xBk>

Ссылка на обучающий ролик “Визуализация в Twinmotion”  
<https://www.youtube.com/watch?v=0xTIQGzKhns>

Примеры **ручной** графики:





Примеры компьютерной графики:



# Пример смешанной графики:

