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

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

Разработчики: Духанина Елена Сергеевна, Глушко Татьяна Андреевна

**Задание отборочного тура**

**ТВОРЧЕСКИЙ ПАВИЛЬОН**

**Задание:** предлагается разработать творческое пространство в парке. Творческое пространство или арт-пространство представляет собой архитектурную конструкцию для постоянного использования. Основное его назначение — выставка стрит-арта и граффити художников Новосибирска и проведение мастер-классов по граффити. Также можно предусмотреть устройство постоянно сменяющихся экспозиций на холофейме\*.

*\*****Холофейм******—*** *это организованное место, где художники рисуют поверх работ друг друга. Это уличная выставка в стиле стрит-арта.*

В состав арт-пространства могут входить следующие зоны:

* Место для стрит-арта;
* Зона для проведения мастер-классов и воркшопов;
* Выставочное пространство;
* Мобильный лекториум;
* Санитарный блок (два раздельных санузла с унитазом и раковиной).

Некоторые зоны могут быть вынесены на улицу.

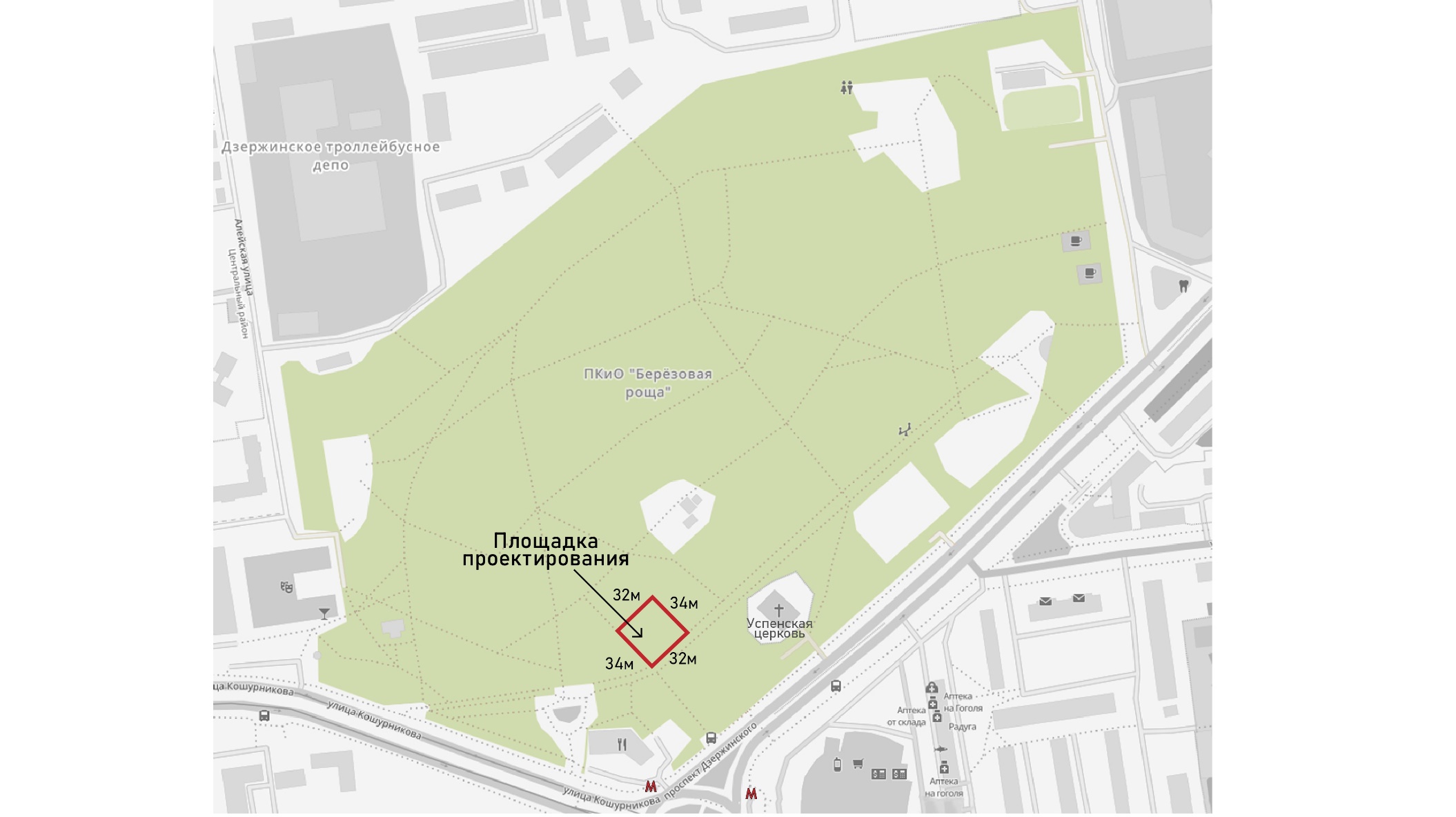
Кроме того, необходимо соблюсти следующие параметры здания:

* Павильон имеет 1-2 этажа;
* Высота этажа не менее 3,0 м;
* Общая площадь выставочного павильона - 150-200 м2;

**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.).

**Размещение:** ПКиО Берёзовая роща, г. Новосибирск.

Площадь участка, на котором необходимо расположить павильон составляет 1088м2, он представляет собой прямоугольник со сторонами 32м и 34м (параллельные стороны) (рис.1). Размер и форму выставочного павильона участник определяет самостоятельно, павильон должен быть вписан в предложенный участок.



*(рис.1)*

**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, особенности формообразования, строительные и фасадные материалы (по желанию);
3. Планы\* этажей/этажа с указанием основных размеров, назначения и площадей помещений, желательно с расстановкой мебели в основных помещениях, может быть выполнен в ручной или компьютерной графике в масштабе 1:100\*.

***\*Архитектурный план*** *— это графическое изображение горизонтальной проекции здания.*

1. Перспективное или аксонометрическое изображение – выполняется в ручной или компьютерной графике с ракурса наиболее выгодного для демонстрации объёмного решения.
2. 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) в масштабе 1:100.

***\*Фасад здания*** *— наружная лицевая сторона здания.*

1. Разрез\* (по желанию), масштаб 1:100*.*

***\*Архитектурный разрез****— вид архитектурного чертежа, получаемый в результате воображаемого пересечения здания вертикальной плоскостью.*

**Результат работы представляется в виде:**

1. Экспозиционного планшета (на выбор: вертикальная или горизонтальная)

с проектом А3 (297 х 420 мм) или А2 (594х420 мм) в формате .jpeg, .png, .pdf, качеством не меньше 300 dpi с названием «Проект\_ФИО» (скан работы, выполненный вручную, либо коллаж);

1. 3d модель (если есть) с названием «Проект\_ФИО».

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.**

2.1. 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.

2.2. Программы 3х-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>

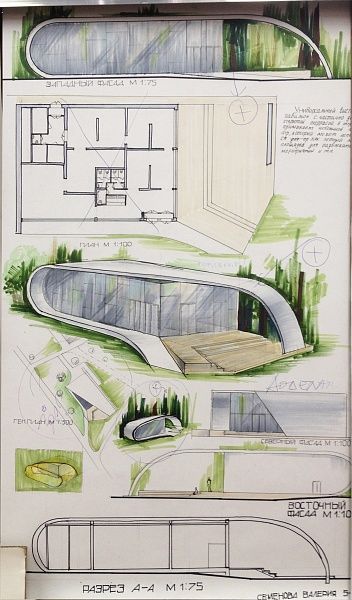
**Обучающие материалы по** компьютерной 3d-графике:

Ссылка на обучающий ролик “Визуализация индивидуального жилого дома в 3Ds Max” - <https://youtu.be/GlLaP4bR538>

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:

