



# **ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ С ИНФОРМАЦИЕЙ В АРХИТЕКТУРНОЙ ПОДАЧЕ**

# ВВЕДЕНИЕ

Принципы подготовки материалов для архитектурной подачи проекта во многом построены по принципам верстки книг. Но в данной презентации проблема рассмотрена с точки зрения работы с информацией через создание видимых и понятных закономерностей, которые комфортно интерпретируются человеком, впервые получившим материал для ознакомления.

Материал является рекомендательным и может не содержать упоминаний каких-либо существующих принципов.


Рекомендуется самостоятельно изучить дисциплины: вёрстка, инфографика, архитектурная подача.

# ПРИНЦИПЫ

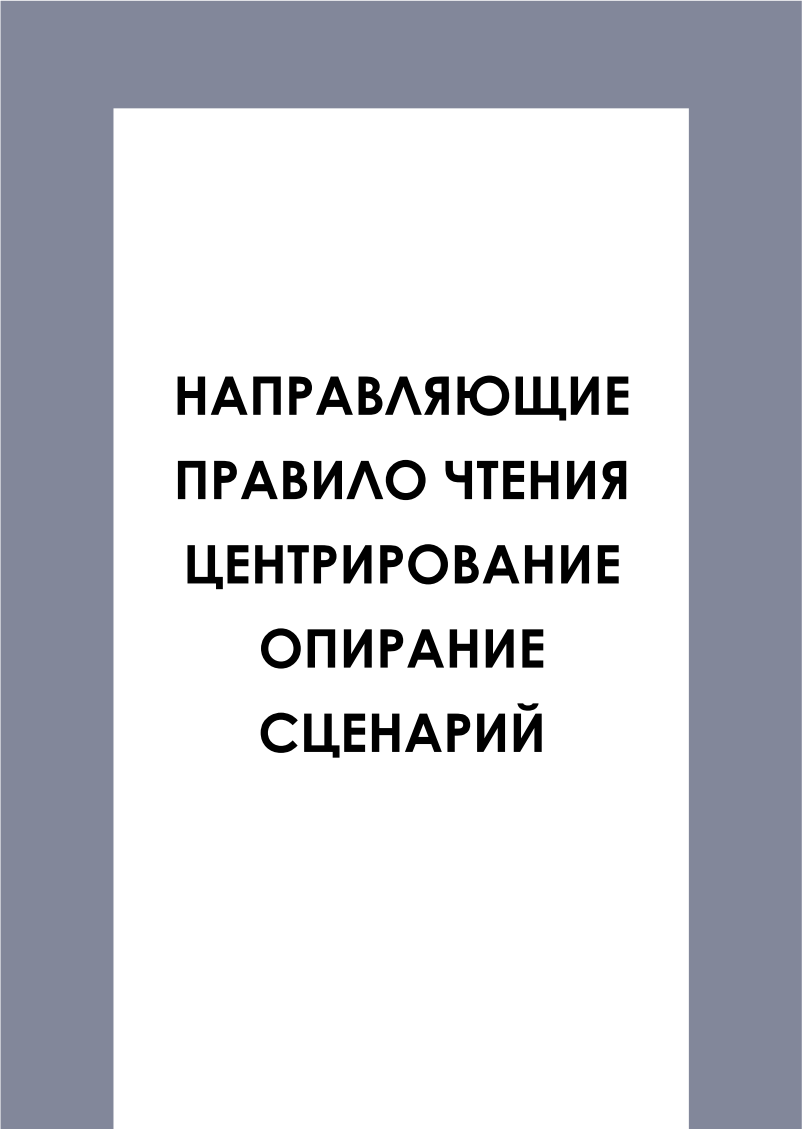
В рамках данного материала предложено делить принципы на общие (далее О:) и прикладные (далее П:). Общие принципы следует соблюдать при работе с любой информацией. Прикладные принципы будут направлены исключительно на компоновку графической и текстовой информации в материалах для защиты архитектурных проектов.

Внекатегорийный или нулевой принцип: уважение к человеку.

Данный принцип означает, что задача графического материала рассказать об идее так, чтобы человеку, изучающему материал, не было дискомфортно. Человек не должен разбираться в материалах, а должен их читать, особенно тогда, когда материал может существовать вне публичной защиты докладчика.



**ИМЕНОВАНИЕ  
НАЧАЛО → КОНЕЦ  
ОБЩЕЕ → ЧАСТНОЕ  
ГРУППИРОВКА  
УПРОЩЕНИЕ  
ОПТИМИЗАЦИЯ!**



**НАПРАВЛЯЮЩИЕ  
ПРАВИЛО ЧТЕНИЯ  
ЦЕНТРИРОВАНИЕ  
ОПИРАНИЕ  
СЦЕНАРИЙ**

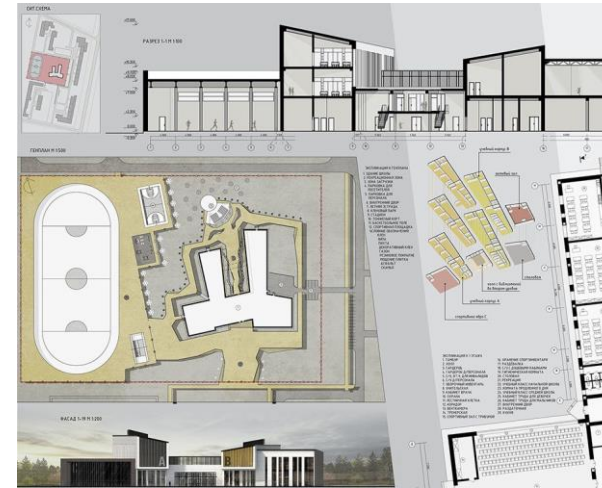
# О: ИМЕНОВАНИЕ

Имя – первая информация, которую получает человек, изучающий работу. У всего должно быть имя: у работы, у раздела, у чертежа и т.д.

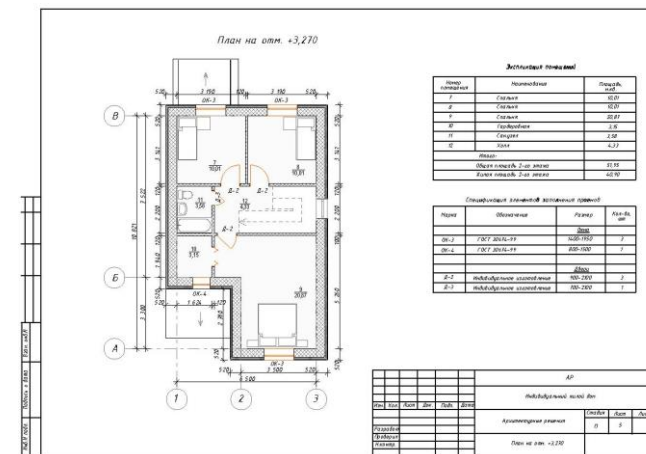
Этот принцип становится очевидным, если вспомнить, что графические материалы часто отправляются на конкурсы, где нет возможности защищать их. Безымянные работы не будут рассмотрены, а безымянными чертежами пренебрегут.

Названия принято размещать по центру сверху графического материала, или слева сверху. Применять это выравнивание следует ко всем наименованиям на листе. Исключением может стать название всей работы.

Реализация принципа в архитектурной подаче



Реализация принципа в чертежах



# О: НАЧАЛО → КОНЕЦ

Подачу любой информации следует выстраивать в логике «от начала до конца». В архитектурной подаче это выражается в структуре расположения графических материалов.

**Начало** - название

Геолокация - ситуационная схема

Градостроительный контекст – генплан

Планы этажей\*

Фасады\*

Разрезы

3Д визуализация\*\*

Технико-экономические показатели - **конец.**

\*В зависимости от целей планы и фасады могут меняться местами.

\*\* Иногда 3Д визуализацию используют как «визитную карточку», и тогда она по важности выступает на одном уровне с названием и может занимать «центральное» место.



# О: ОБЩЕЕ → ЧАСТНОЕ

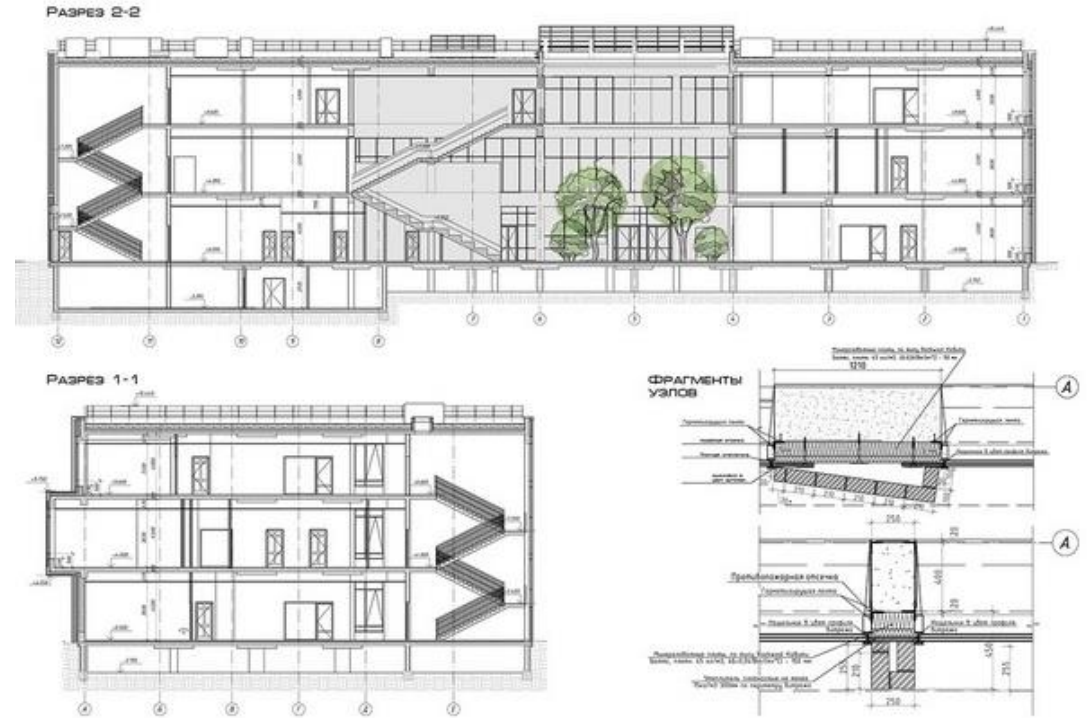
В архитектурной подаче зачастую приходится делать уточнения и раскрывать суть через:

Детали

Узлы

Схемы

Их положение должно быть определено около главного материала, к которому они дают разъяснение. Узлы у разреза, детали у фасадов, градостроительные схемы у генплана и т.д.





# О: ГРУППИРОВКА

Для комфортного сопоставления информации, её необходимо «собирать в кучу». Планы следует располагать с планами, фасады с фасадами и т.д.

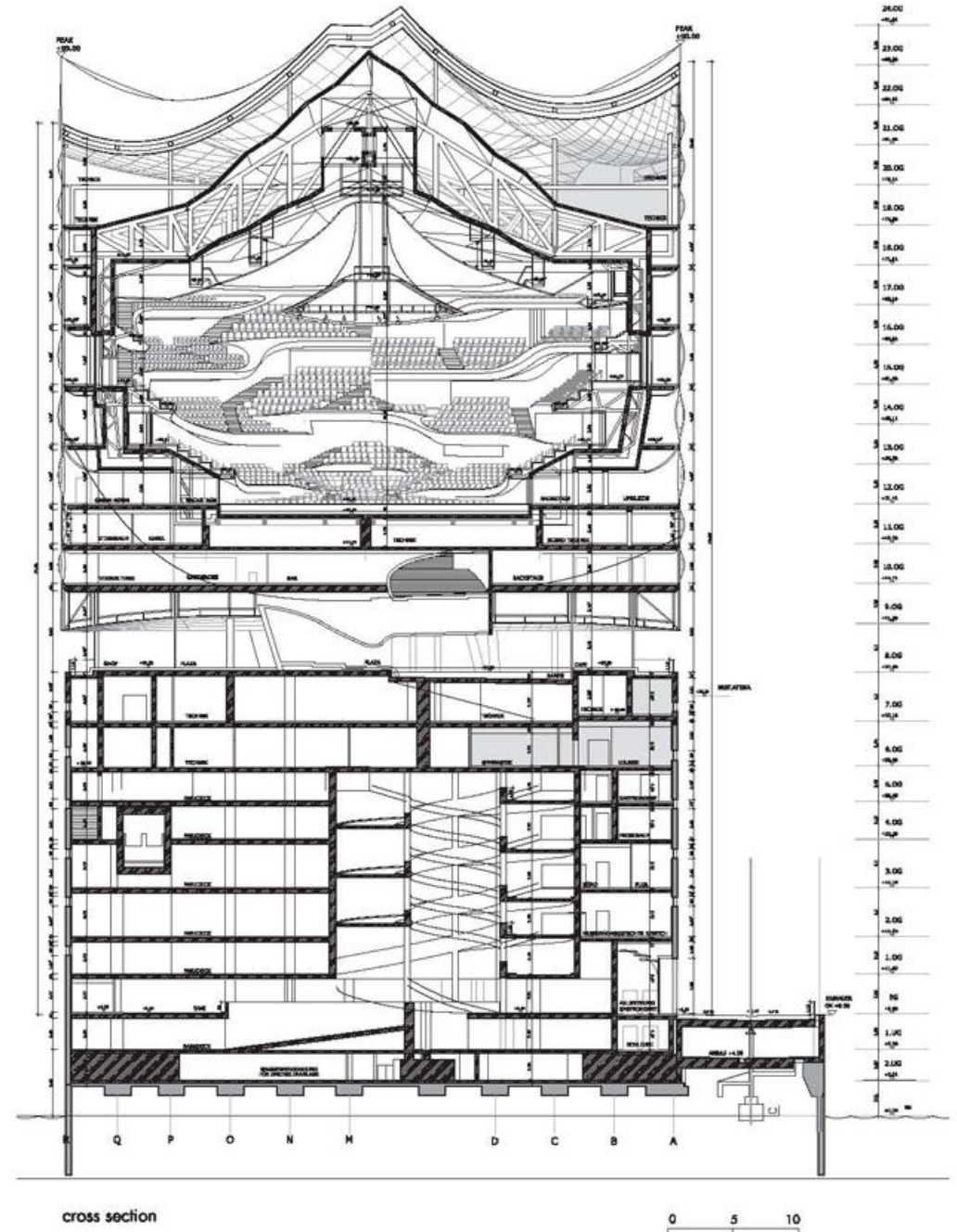
Простой принцип, не правда ли?





# О: УПРОЩЕНИЕ ОПТИМИЗАЦИЯ!

Сложно организованные схемы конечно могут продемонстрировать глубину ума и осведомленности создателя материалов, но это противоречит нулевому принципу уважения человека, который будет вынужден мучаться в попытках разобраться в хитросплетениях. Если пренебрегать принципом «проще – понятнее – лучше», можно сделать свою работу не конкурентоспособной, так как с ней никто не захочет иметь дело.



# П: НАПРАВЛЯЮЩИЕ

Направляющие в шаблоне презентаций компании Брусника

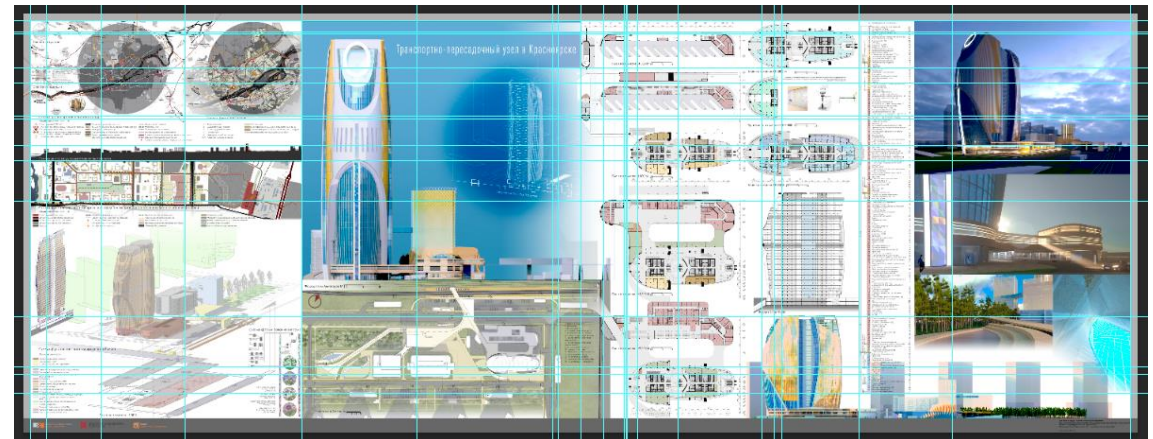


При вёрстке используют направляющие, которые видны только при работе с материалами. Направляющие определяют поля, положения заголовков, границы изображений и текста.

Направляющие при вёрстке книг



Направляющие в PhotoShop в дипломном проекте



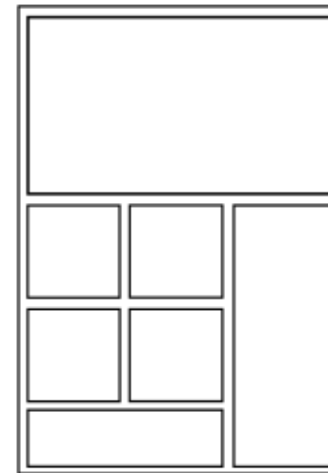
# П: ПРАВИЛО ЧТЕНИЯ

Не стоит забывать, что в России люди интуитивно изучают материалы слева направо и сверху вниз, также, как и читают. В восточных странах могут встречаться иные принципы «чтения» материалов, но даже там стараются ровняться на общемировые принципы.

Данный принцип напрямую работает с принципом «начала и конца». Начало – сверху слева, конец – снизу справа.

Также этот принцип включает все правила удобочитаемого текста.

Модульная система вёрстки



Правило вёрстки

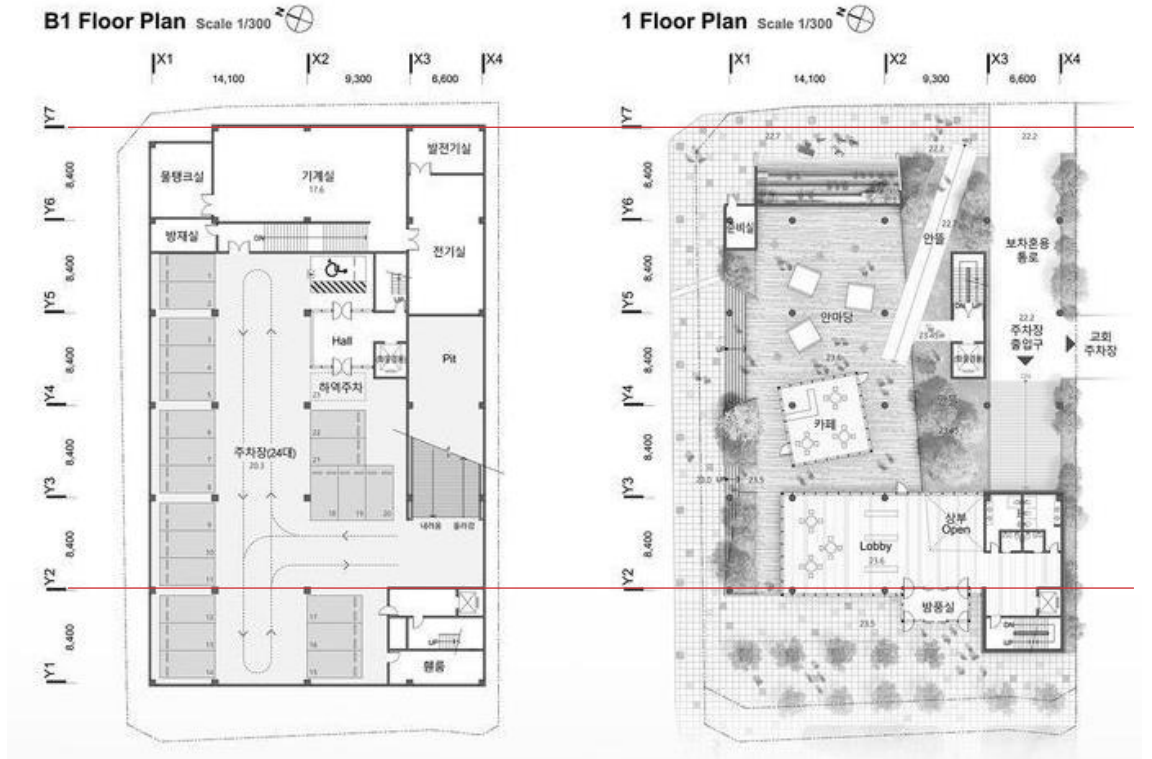
~~не сжимайте шрифты~~

~~не  
растягивайте  
шрифты~~

# П: ЦЕНТРИРОВАНИЕ

Если на чертеже лишь одно изображение, его располагают в центре. Если на чертеже группа изображений, их центрируют относительно друг друга и группу размещают в центре.

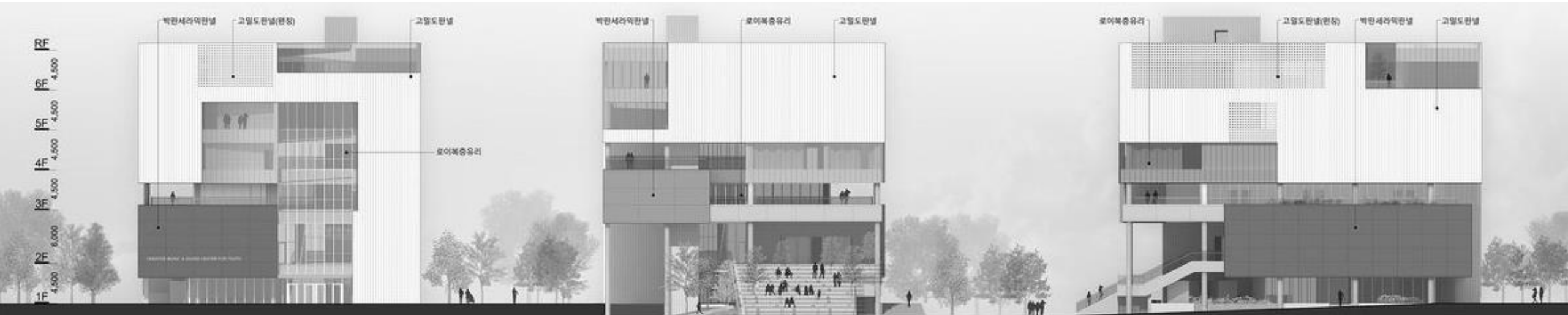
Также стоит помнить, что материалы не должны «прилипать» к границам или друг к другу. Оси разных изображений сажают на одну линию для удобства сопоставления и аккуратности компоновки.



# П: ОПИРАНИЕ

Как в реальной жизни здание опирается на землю, так и чертежи здания опираются на линию земли. На фасадах линия земли – самая толстая линия чертежа. На 3Д визуализации земля также должна присутствовать, но её количество определяется компоновкой кадра так, чтобы её не было ни много, ни мало. Антураж на изображении фасадов тоже опирается на землю и должен быть ортогональным, как и фасады, а не перспективным.

Фасады и разрезы на одном листе предпочтительно располагать на одной линии земли, которая может иметь разрывы, но оставаться на одной направляющей.



# П: СЦЕНАРИЙ

Допустимо разрабатывать сценарий чтения материалов, используя графический язык символов, цвета и формы. При этом допустимо отклоняться от упомянутых принципов, если обеспечены понятность и комфорт чтения.



# ПРИМЕР ОФОРМЛЕНИЯ

