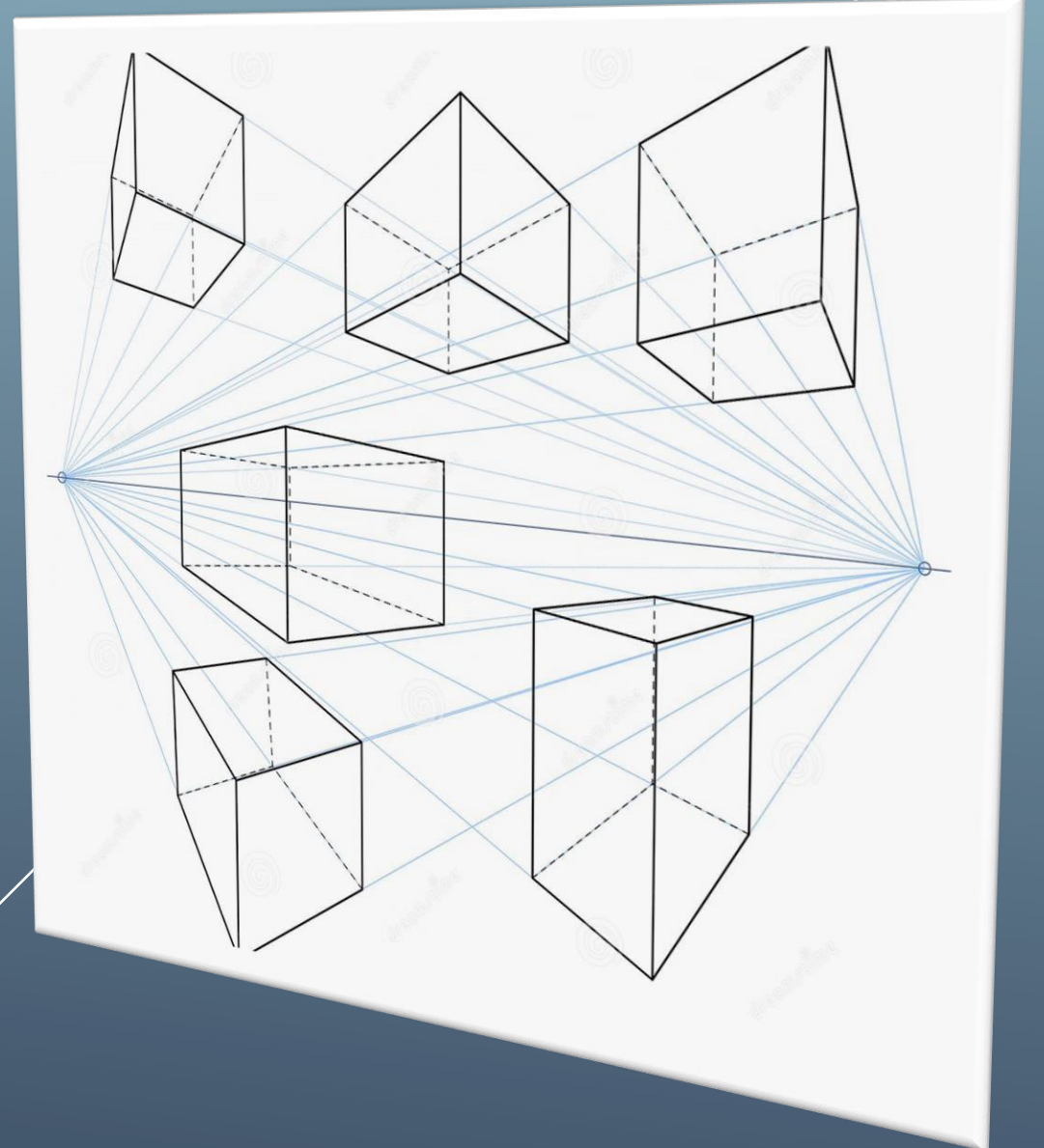


# المنظور المعماري

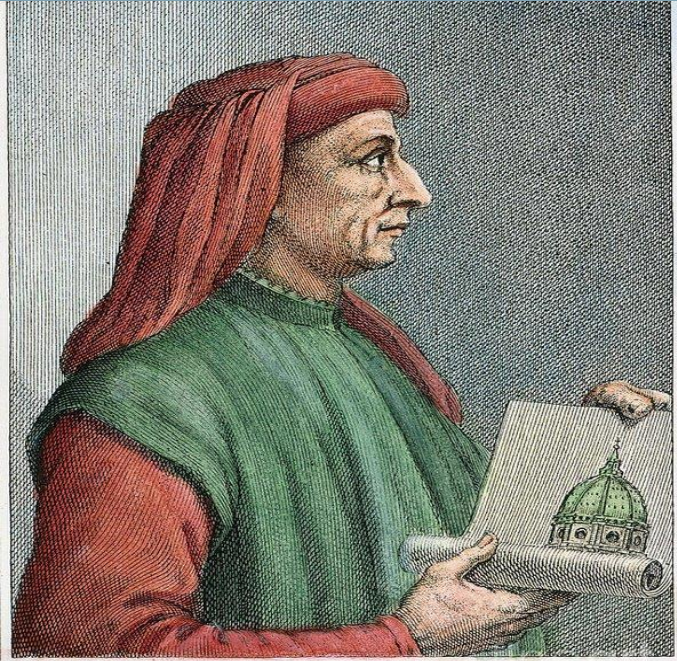
# Perspective

احمد

م. م شرح احمد ذياب



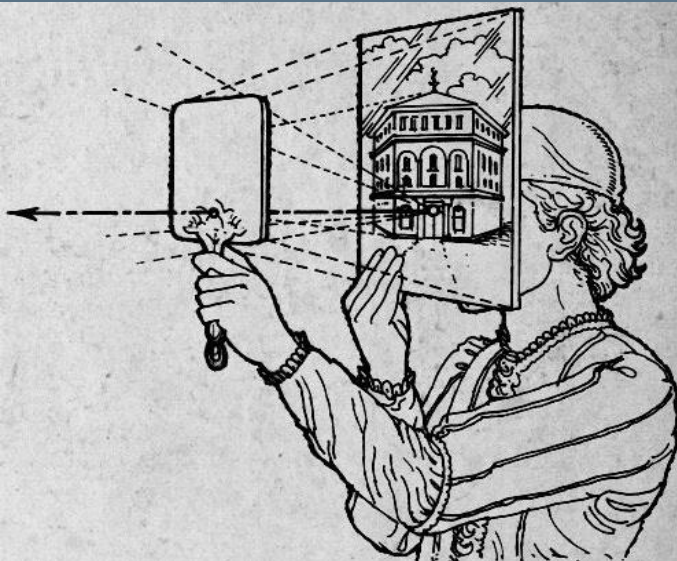
# مقدمة



FILIPPO BRUNELLESCHI SCVL. E. ARCHIT.

راعى الفنانون مبادئ رسم المنظور في أعمالهم منذ القرن الثاني والثالث عشر واخذ يتطور بصورة بطيئة ولم يأخذ المنظور الصفة العلمية الا في بداية القرن الخامس عشر عندما بدأ المعماري Filippo بتطوير اسس المنظور ووضع القوانين الرياضية مما مهد لاختراع آلة التصوير

يعرف ليناردو دافنشي المنظور بأنه : رسم شكل ما بوضع حاجز زجاجي امام هذا الشكل ورسم ما يظهر على هذا الحاجز

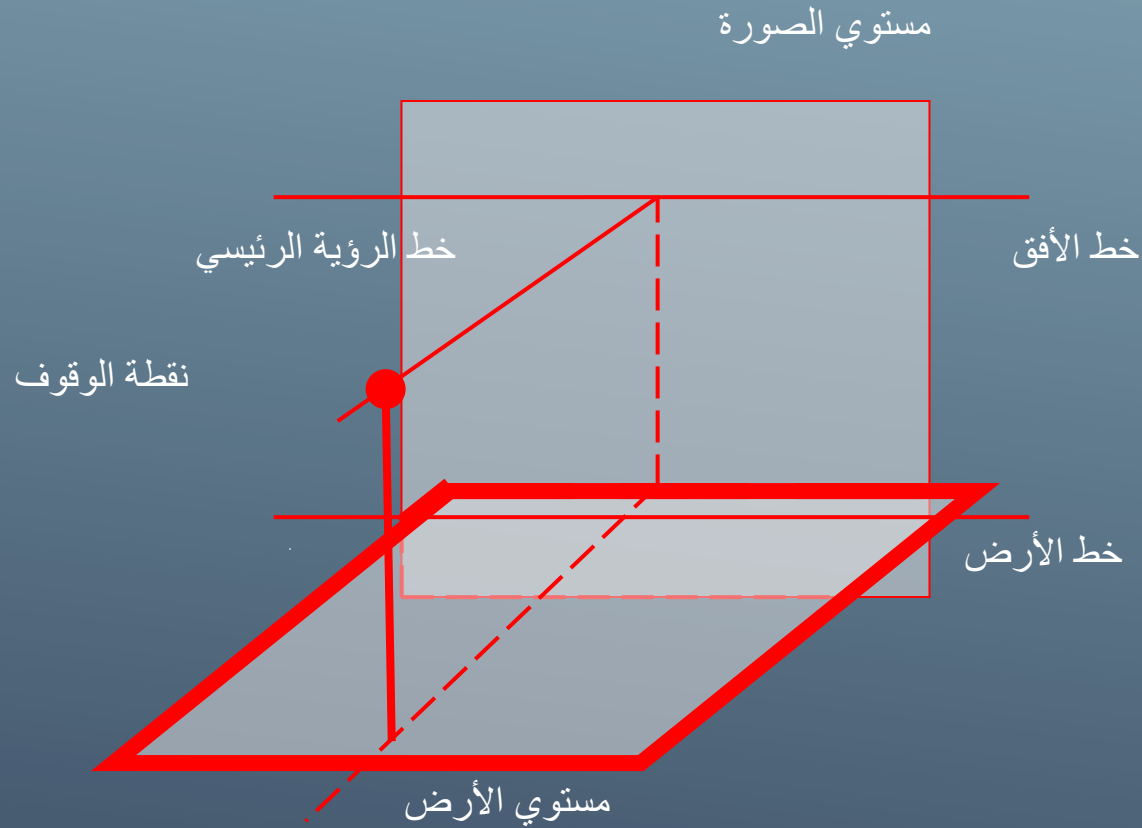


مجموعة من القواعد التي تساعد في التمثيل الفراغي لجسم ما :

# المنظور

# تعريف هامة

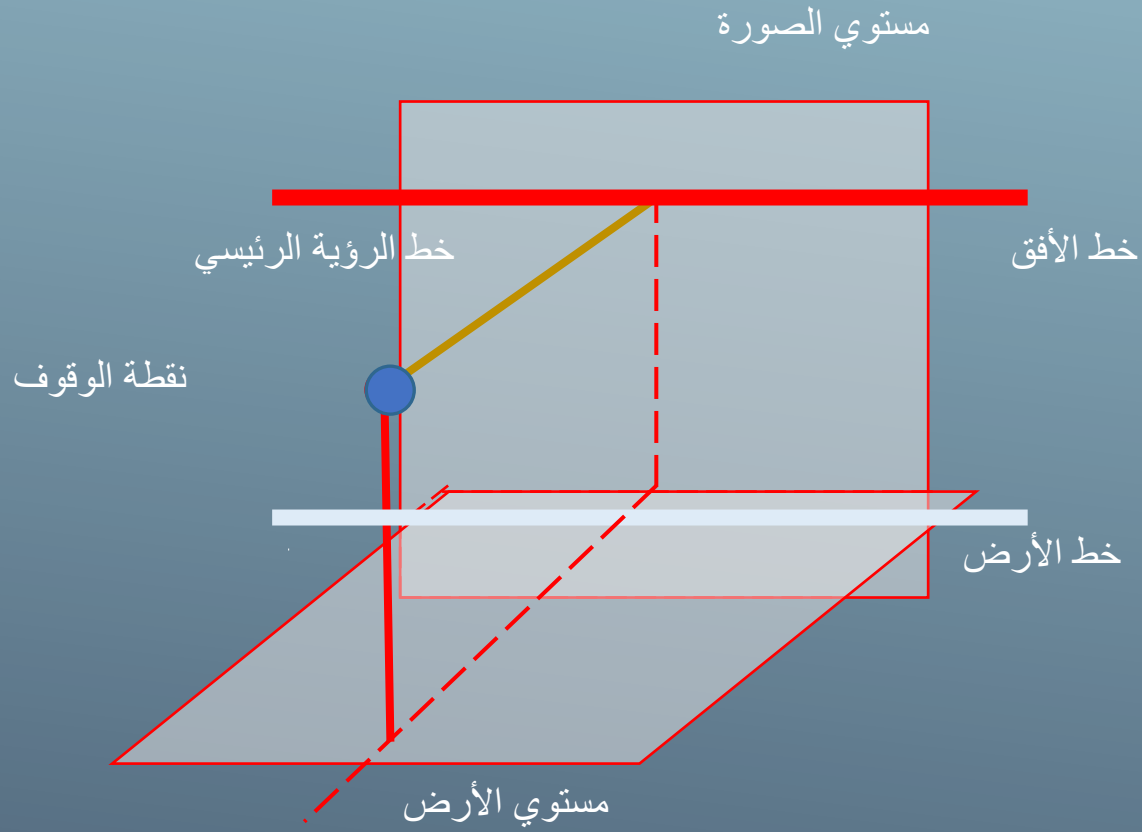
مستوي الأرض GP. Ground plane



هو المستوي الأفقي الذي تؤخذ منه القياسات  
الرأسية وهو المستوي الموضوع  
عليه الجسم المراد رسمه في المنظور



# تعريفه هامة



**خط الأفق .HL Horizon Line**

يقع في مستوي الصورة وعمودي علي خط الرؤية الرئيسي وعلي نفس ارتفاع عين المشاهد من وتقع عليه نقط التلاشي للخطوط الأفقية العمودية والمائلة علي مستوي الصورة

**خط الارض .GL Ground Line**

هو خط تقاطع مستوي الصورة مع مستوي الأرض ويستخدم كخط قياس ويقع دائما اسفل مستوي العين

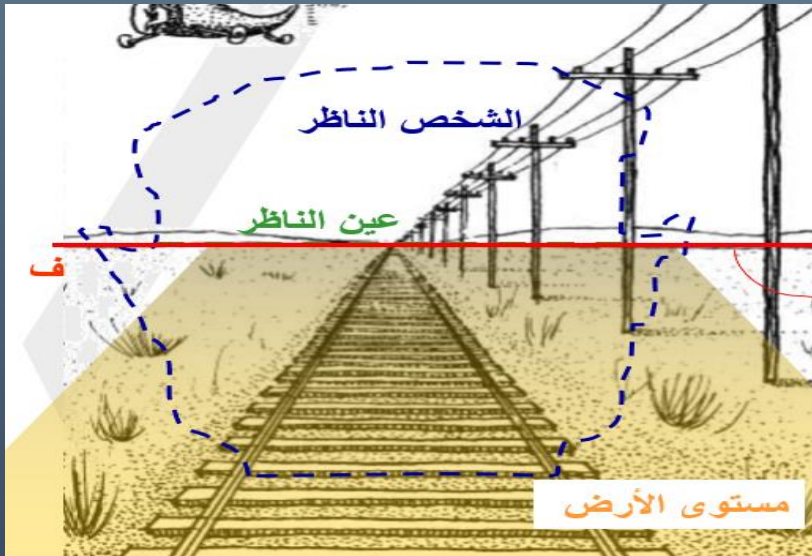
**Station Point SP نقطة الوقوف**

هي النقطة التي تختارها لمشاهدة الجسم ولها عدة تسميات مثل نقطة الملاحظة او نقطة النظر أو وضع العين وان اختيار نقطة الوقوف له علاقة بالجسم فإذا كانت قريبة جدا يصير المنظور منبعج وغير مقبول ولتصحيح الوضع يجب الرجوع الي الوراء

**خط الرؤية الرئيسي Centre line of vision**

هي الخط الواصل بين نقطة الوقوف S ومركز قاعدة مخروط الرؤية P ويصنع دائما زاوية 90 درجة مع مستوي الصورة ويطلق عليه خط الرؤية المباشر

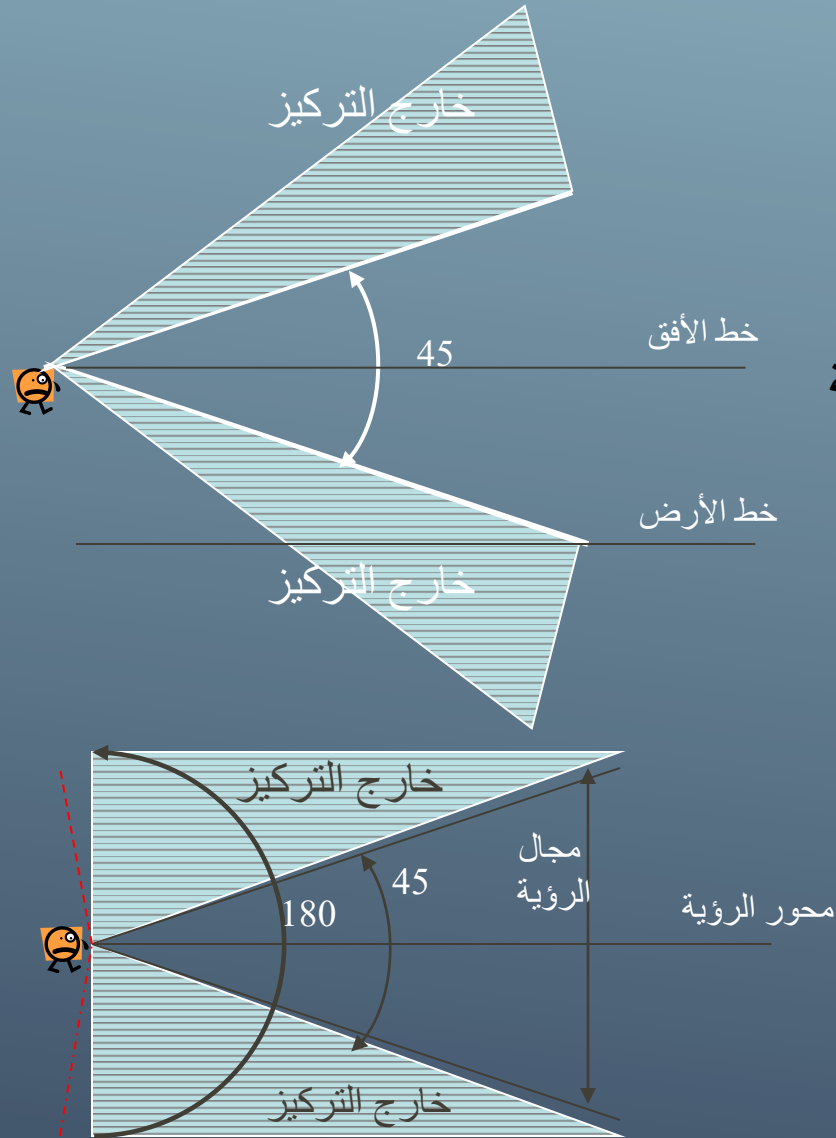
**Direct line of vision**



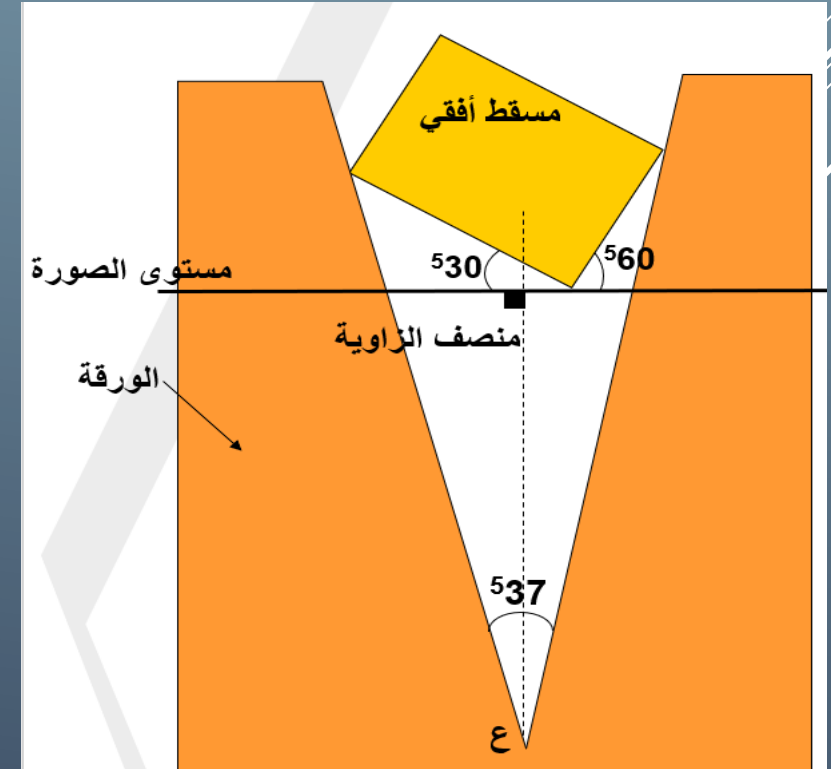
# تعاريف هامة

## مخروط الرؤية Cone of Vision

هو المخروط الذي رأسه عين المشاهد وقاعدته مستوي الصورة وان مجال الرؤية للعين 180 درجة ولكننا لا نري بوضوح إلا في 60 درجة فقط لذا يجب يفضل ان تكون زاوية مخروط الرؤية 45 درجة

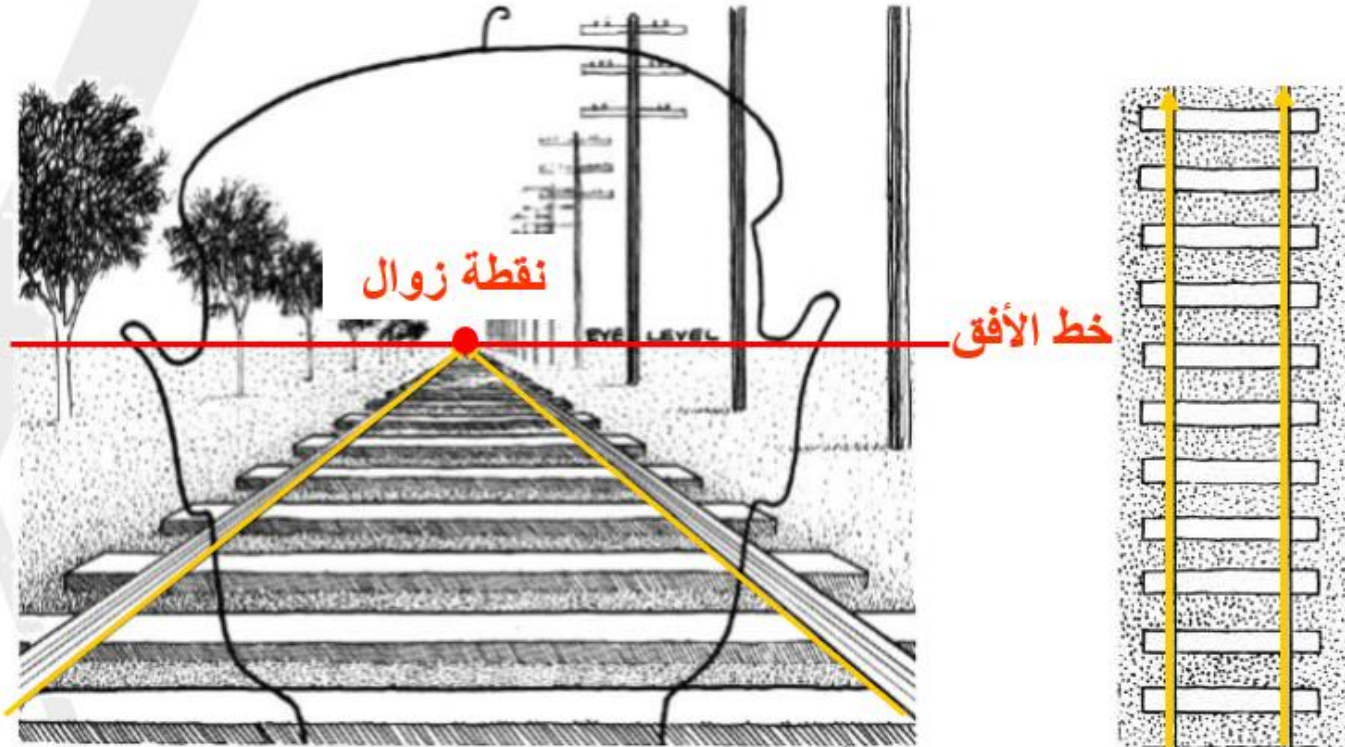


المجال الحقيقي للرؤية اكثر من 180 درجة



## نقطة الزوال (التلاشي):

- إن الصفة المميزة للمنظور هي أن كل الخطوط المتوازية تظهر متجهة نحو نقطة واحدة، مما يعطي تلاشيا طبيعيا لهذه الخطوط، وكل مجموعة من الخطوط المتوازية لها نقطة زوال (تلاشي) خاصة بها.
- وبما أن خط الأفق هو مدى النظر في الطبيعة، فإن نقاط زوال الخطوط الأفقية تقع على خط الأفق، ويرمز لها بالرمز **ز**.



# العناصر الأساسية التي تحدد شكل المنظور

وضع مستوي الصورة

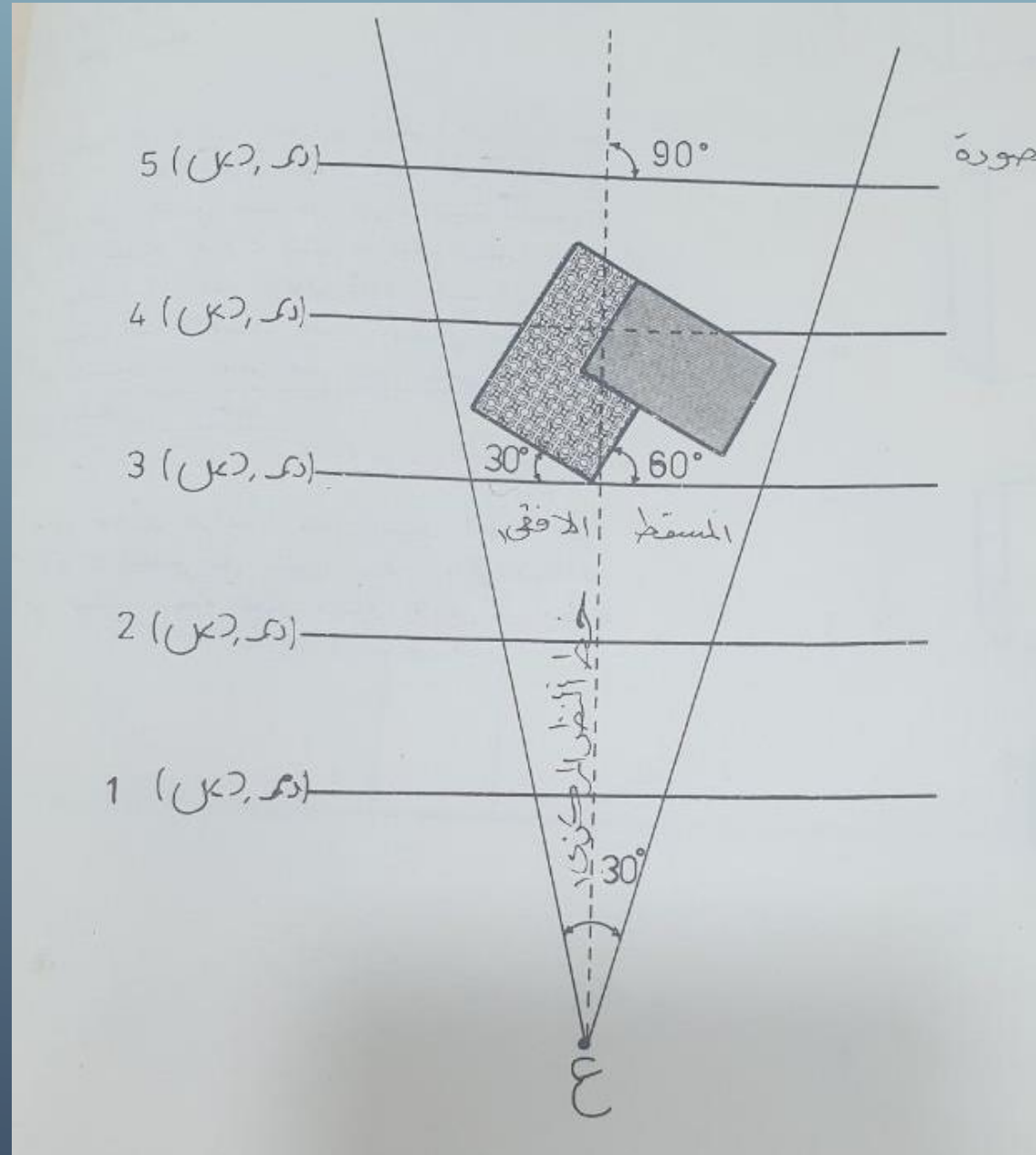
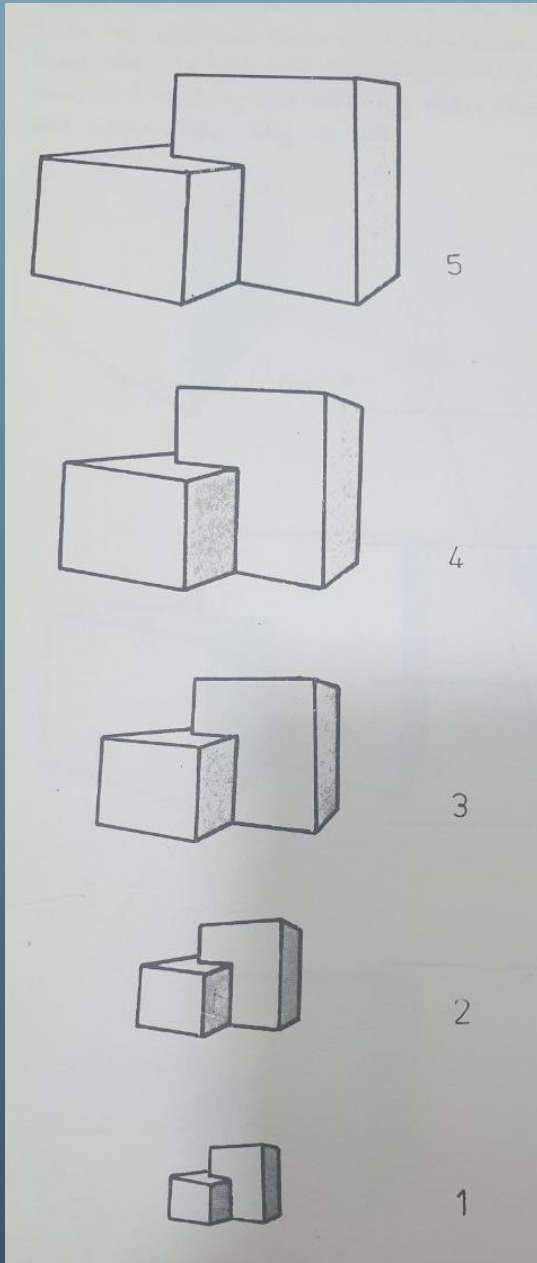
المسافة بين نقطة الوقوف والجسم المطلوب رسم منظور له

ارتفاع نقطة الوقوف بالنسبة للجسم

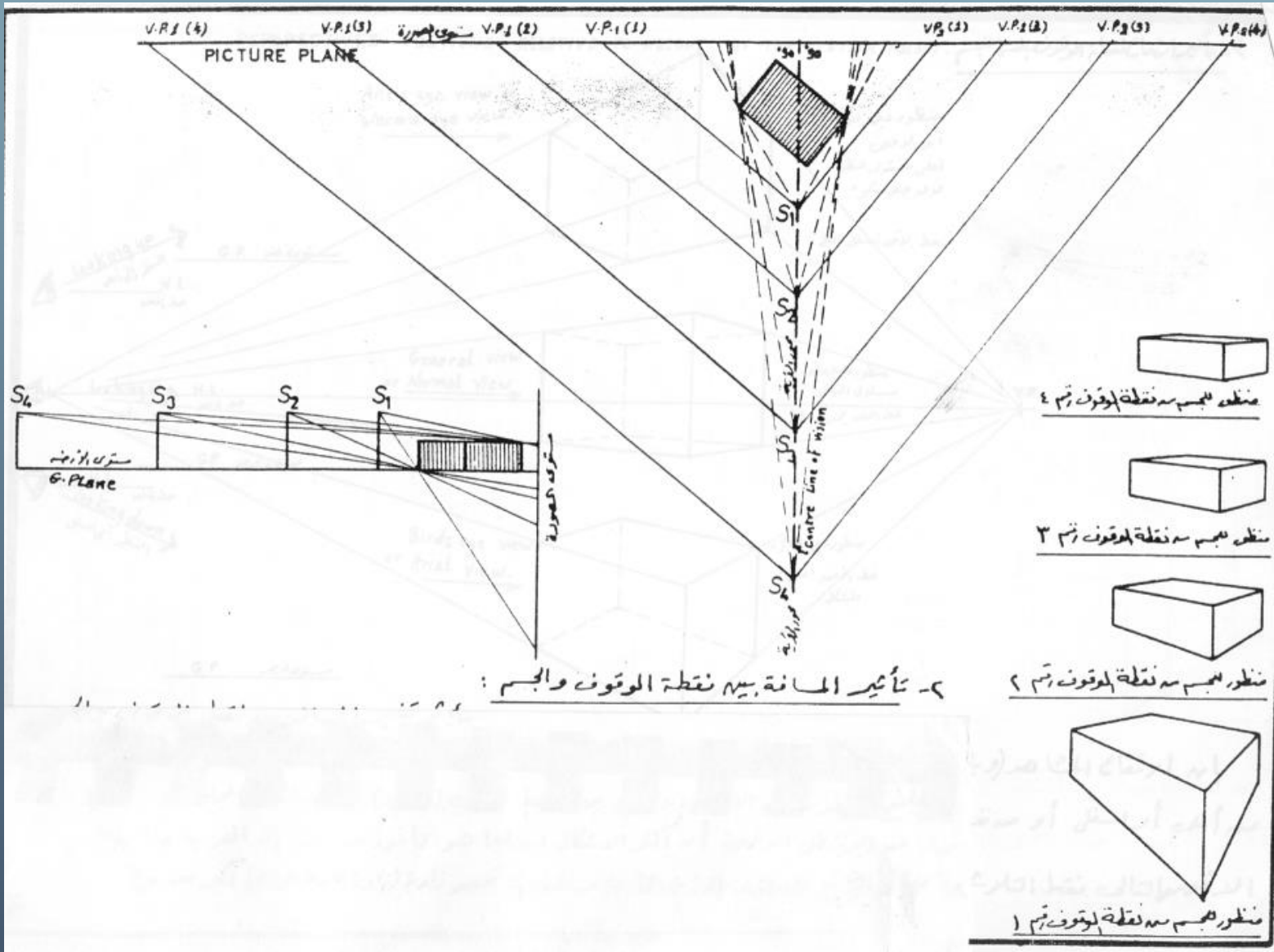
زاوية النظر



# وضع مستوي الصورة



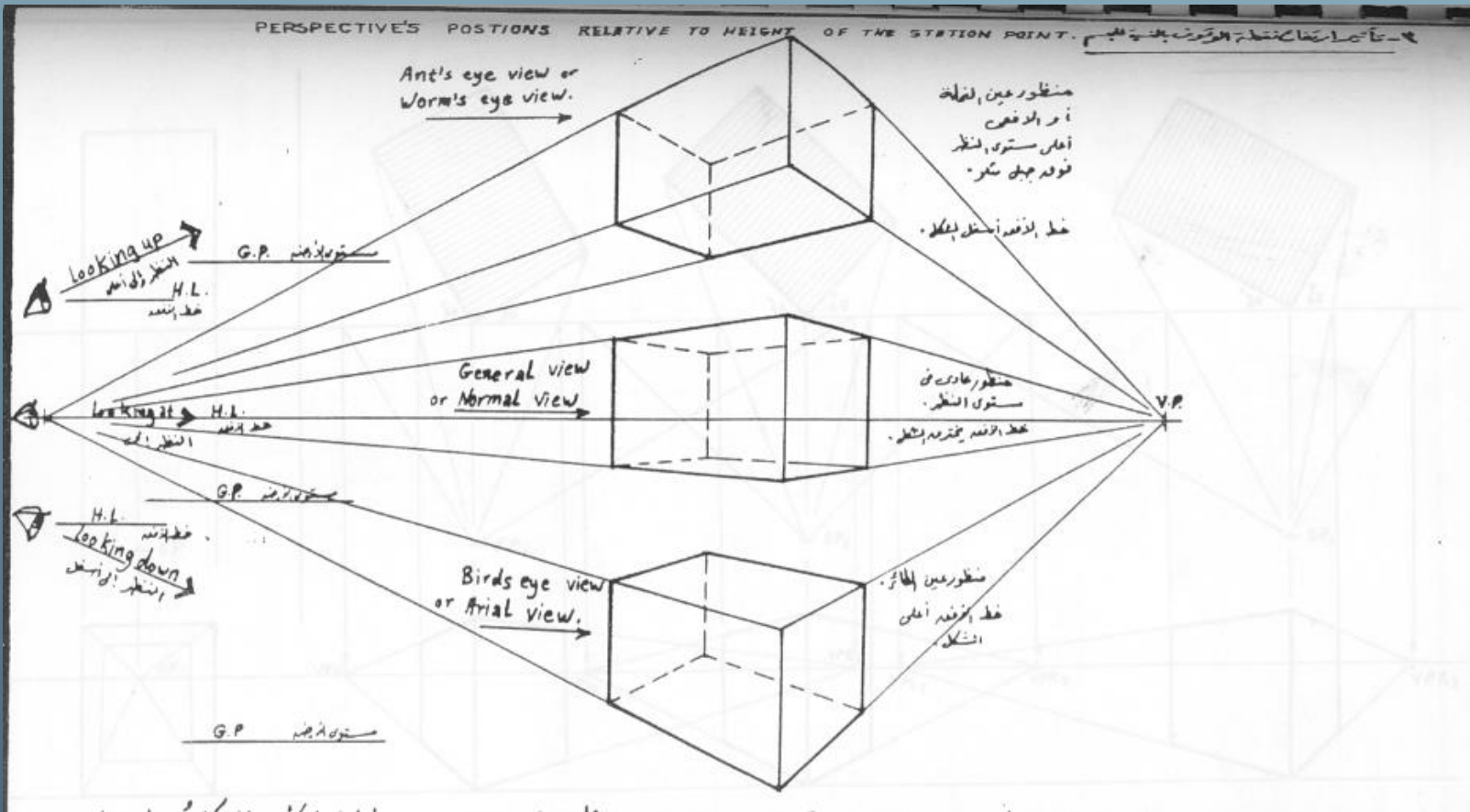
# تأثير المسافة بين نقطة الوقوف والجسم



يؤثر تغير المسافة بين نقطة الوقوف والجسم في شكل منظور الجسم ودرجة انبعاجه ، فكلما زادت هذه المسافة تبتعد نقاط التلاشي ويصغر المنظور

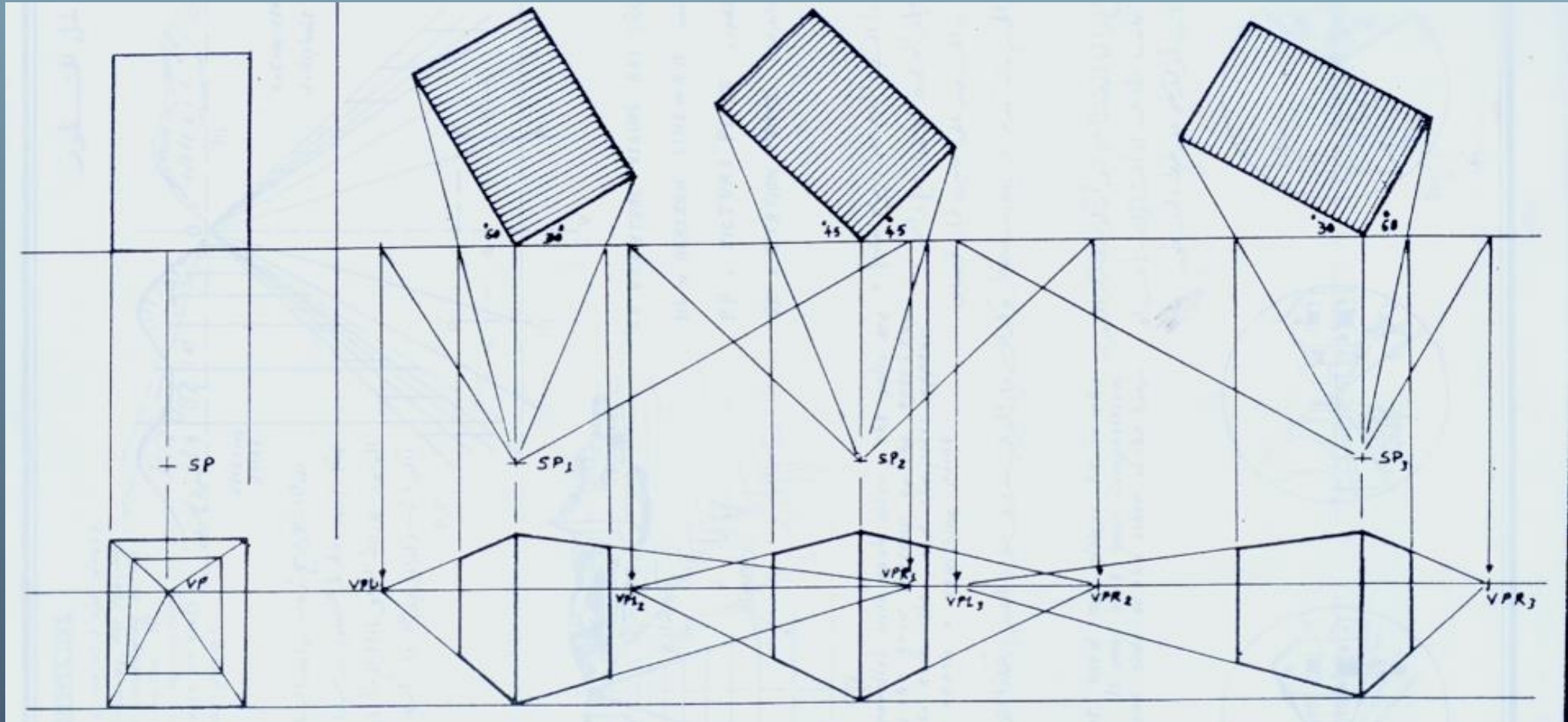
- منظر للجسم من نقطة الوقوف رقم ٤
- منظر للجسم من نقطة الوقوف رقم ٣
- منظر للجسم من نقطة الوقوف رقم ٢
- منظر للجسم من نقطة الوقوف رقم ١

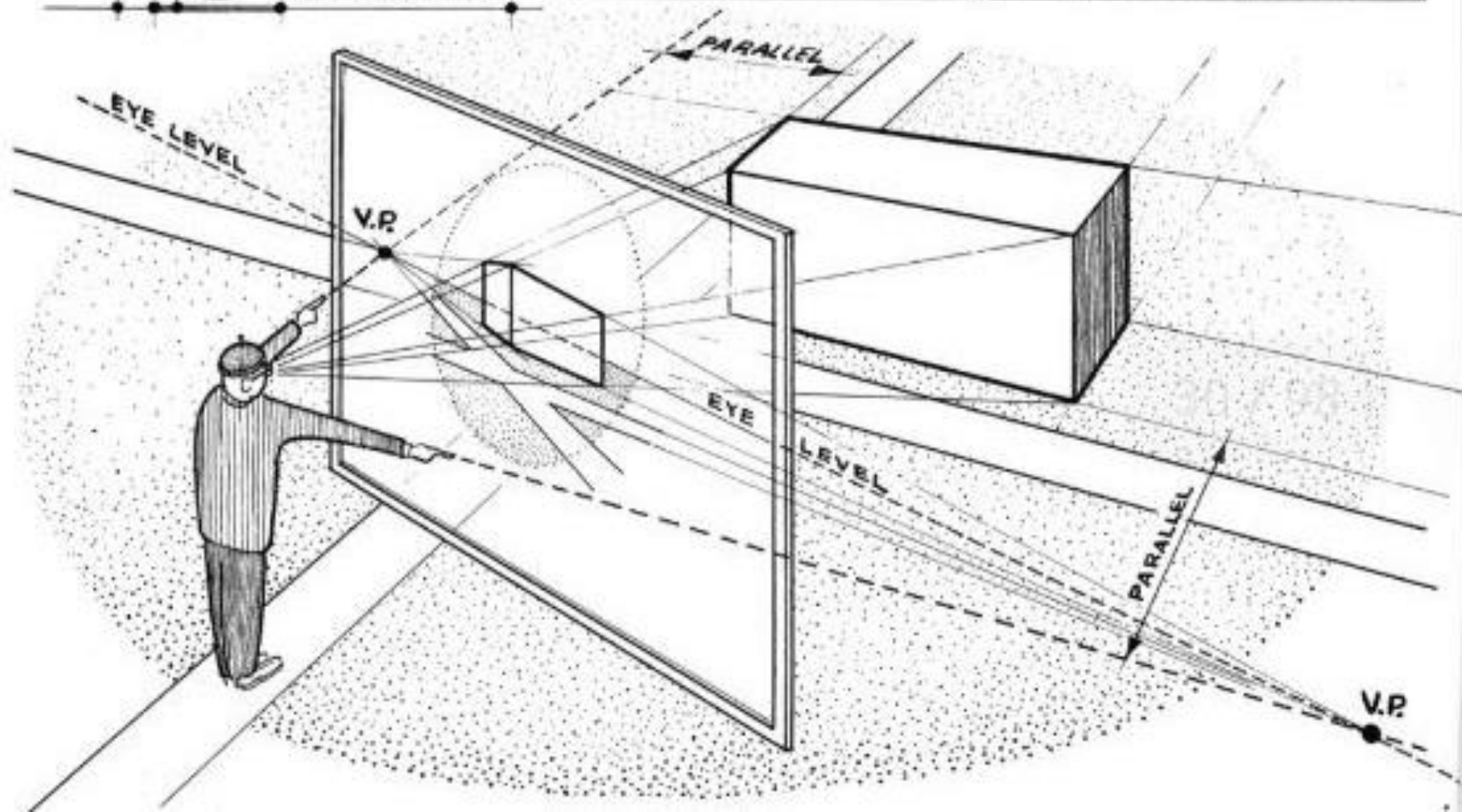
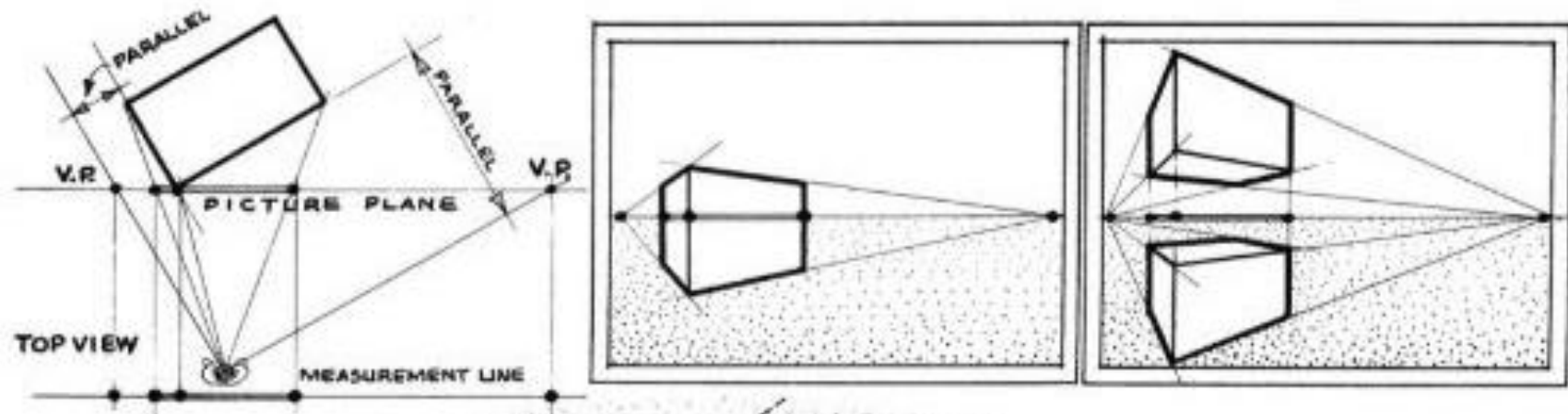
# تأثير ارتفاع نقطة الوقوف بالنسبة للجسم



ان ارتفاع عين المشاهد وبالتالي خط الأفق بالنسبة للجسم الذي ينظر اليه يحدد اذا كان الشكل ينظر اليه من اسفل او من اعلي او من نفس وضع الشكل ، حيث يتغير موضع خط الأفق ونقاط التلاشي بتغيير ارتفاع نقطة الوقوف

# تأثير زاوية النظر





# انواع المنظور حسب نقاط التلاشي

•المنظور ذو نقطة التلاشي الواحدة      One – point perspect

•المنظور ذو النقطتين      Two - point perspective



# رسم منظور ذو نقطتي تلاشي بطريقة الأشعة

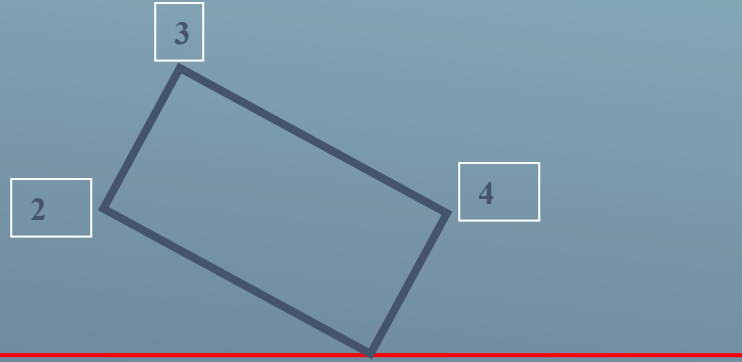
## خطوات رسم منظور بطريقة الأشعة

أولاً

يوضع الجسم (1234) في المسقط الأفقي علي  
مستوي الصورة بزاوية (30-60) (60-30) بحيث  
يمس الجسم مستوي الصورة بسهولة توقيع الابعاد  
الحقيقية

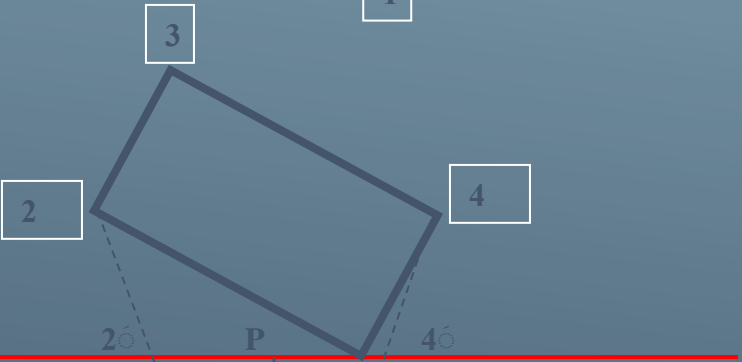
ثانياً

تختار نقطة S بواسطة المصمم حسب الوضع الذي يجب  
ان يري الجسم منه وأهمية كل ضلع



مستوي الصورة

PP



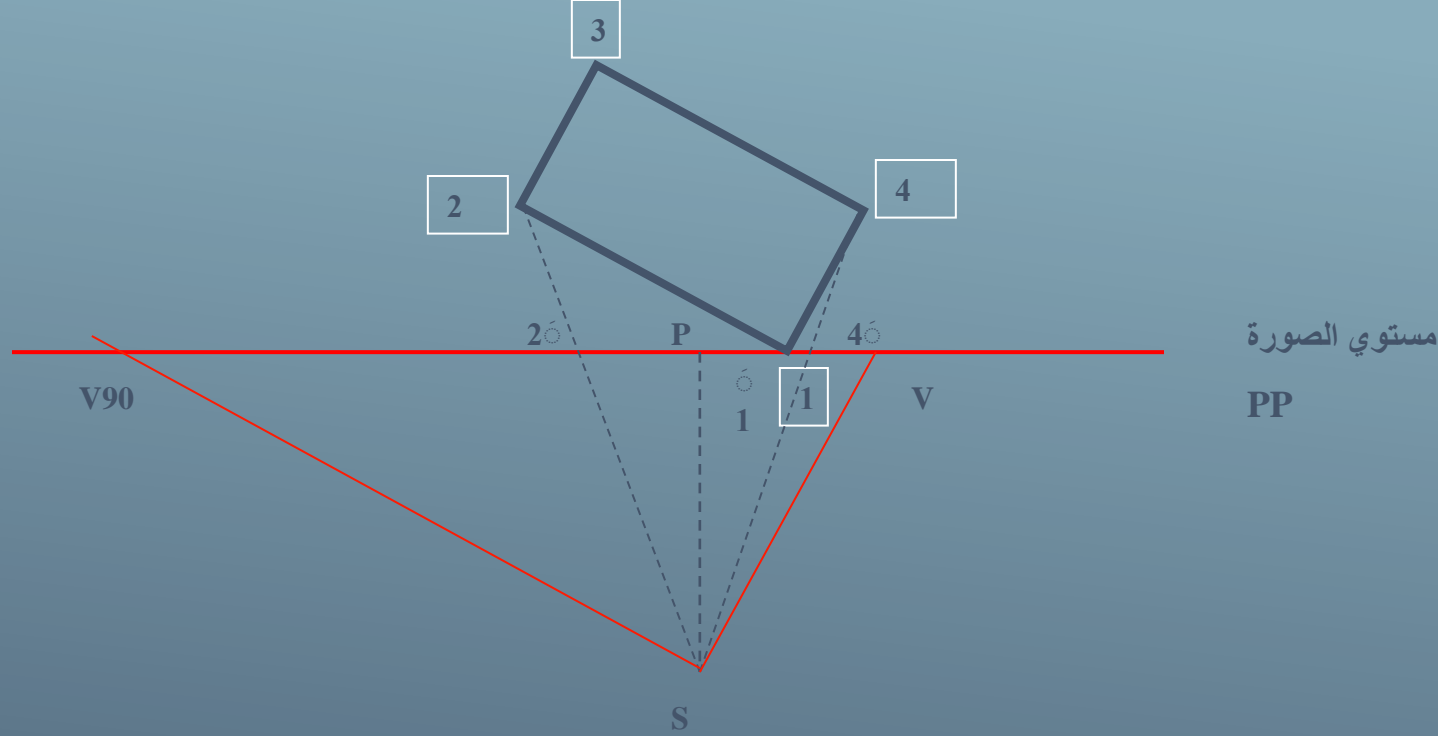
مستوي الصورة

PP

S

ثالثاً:

تعيين نقاط التلاشي اليمين  $V$  واليسار  $V90$  وذلك برسم شعاع من  $S$  يوازي الضلع  $4-1$  يقطع مستوي الصورة في نقطة  $V$  وشعاع من  $S$  يوازي  $2-1$  يقطع مستوي الصورة في  $V90$



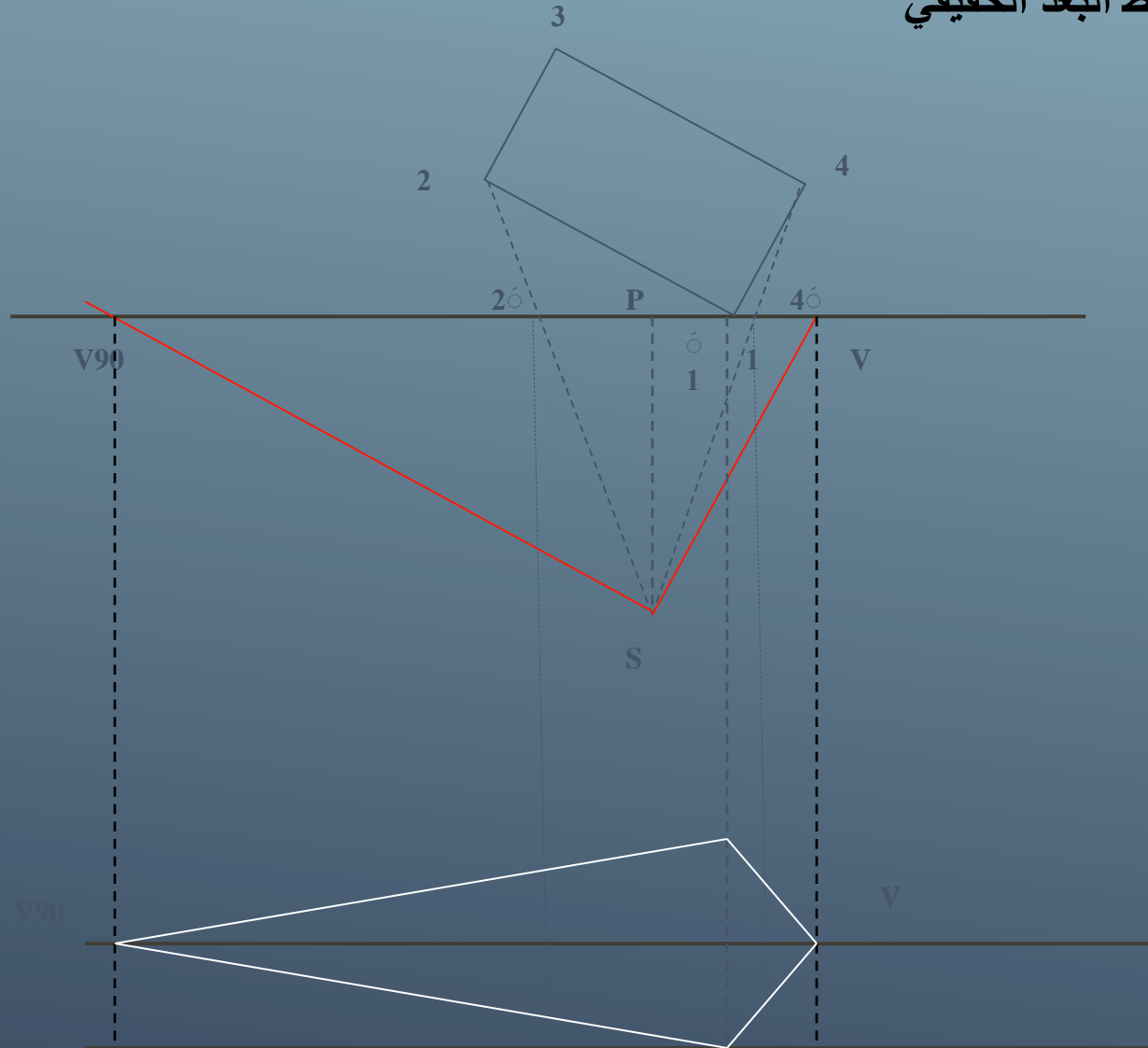




خامسا:

يتم اسقاط الخطوط لرسم المنظور من نقاط 1, 2, 4

يتم اخذ الارتفاع الحقيقي علي الخط الساقط من 1 خط البعد الحقيقي بمقياس الرسم المستخدم



مستوي الصورة  
PP

خط الأفق HL

مستوي الأرض GL

