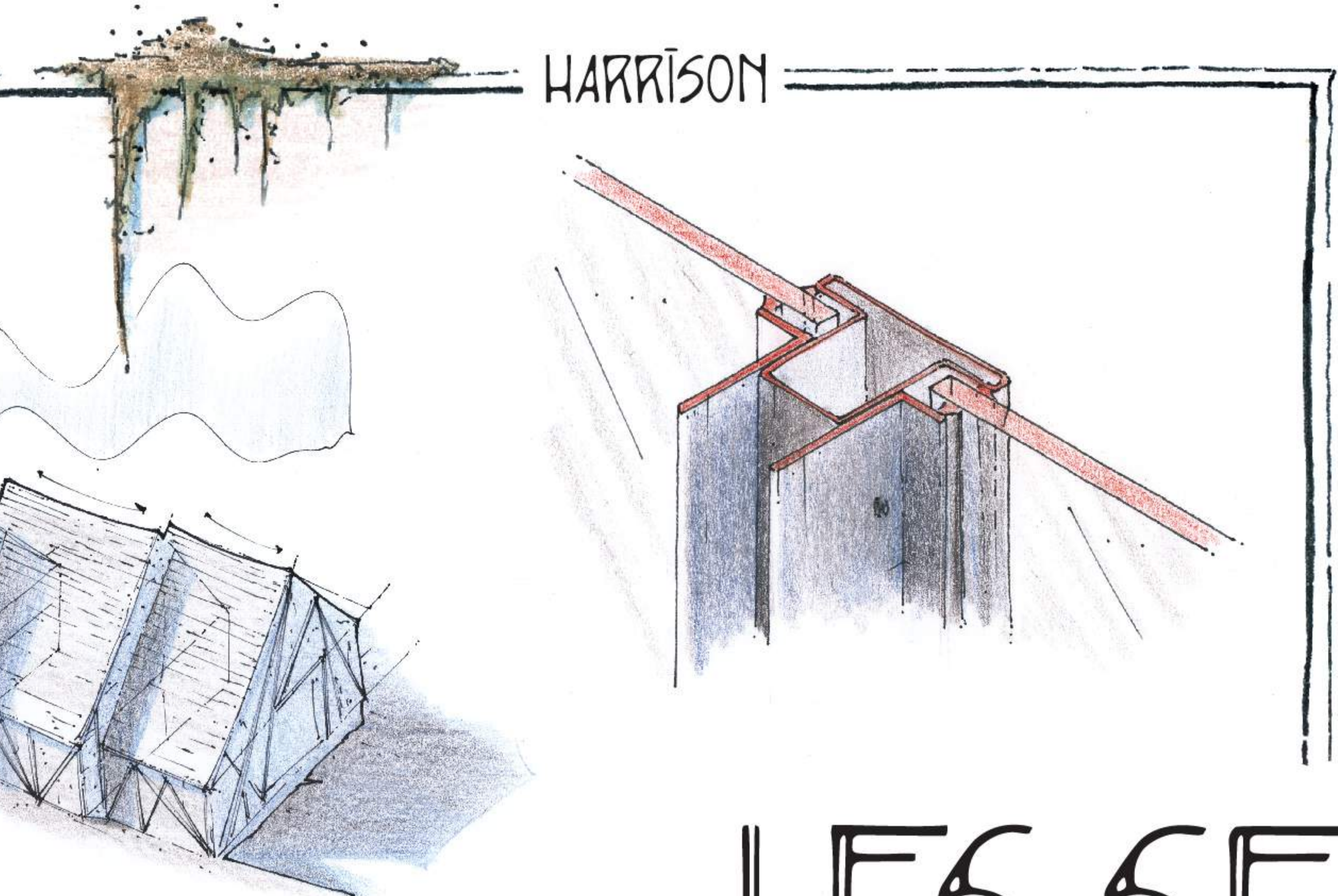
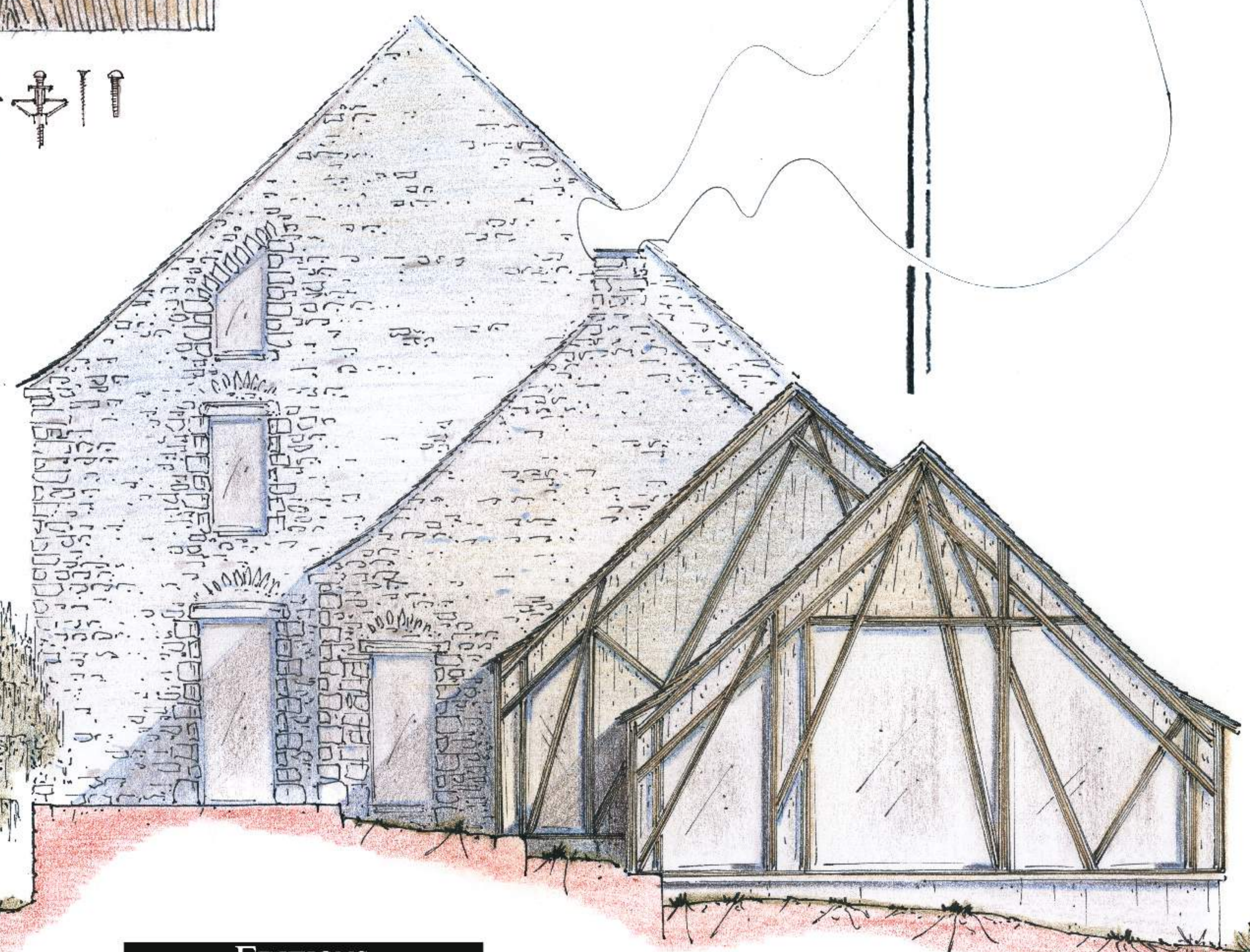
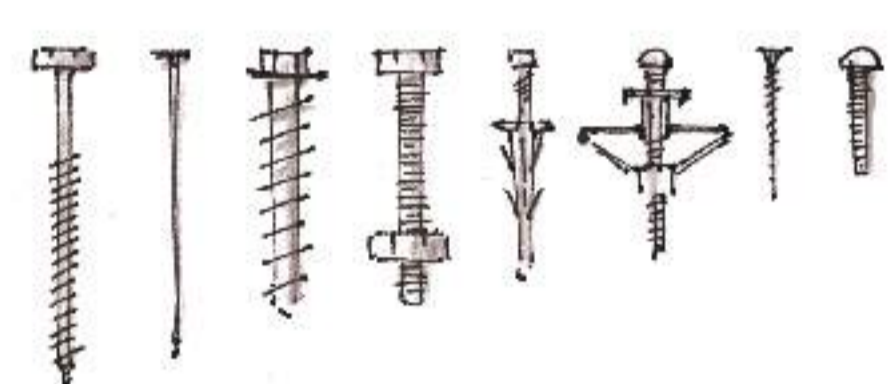
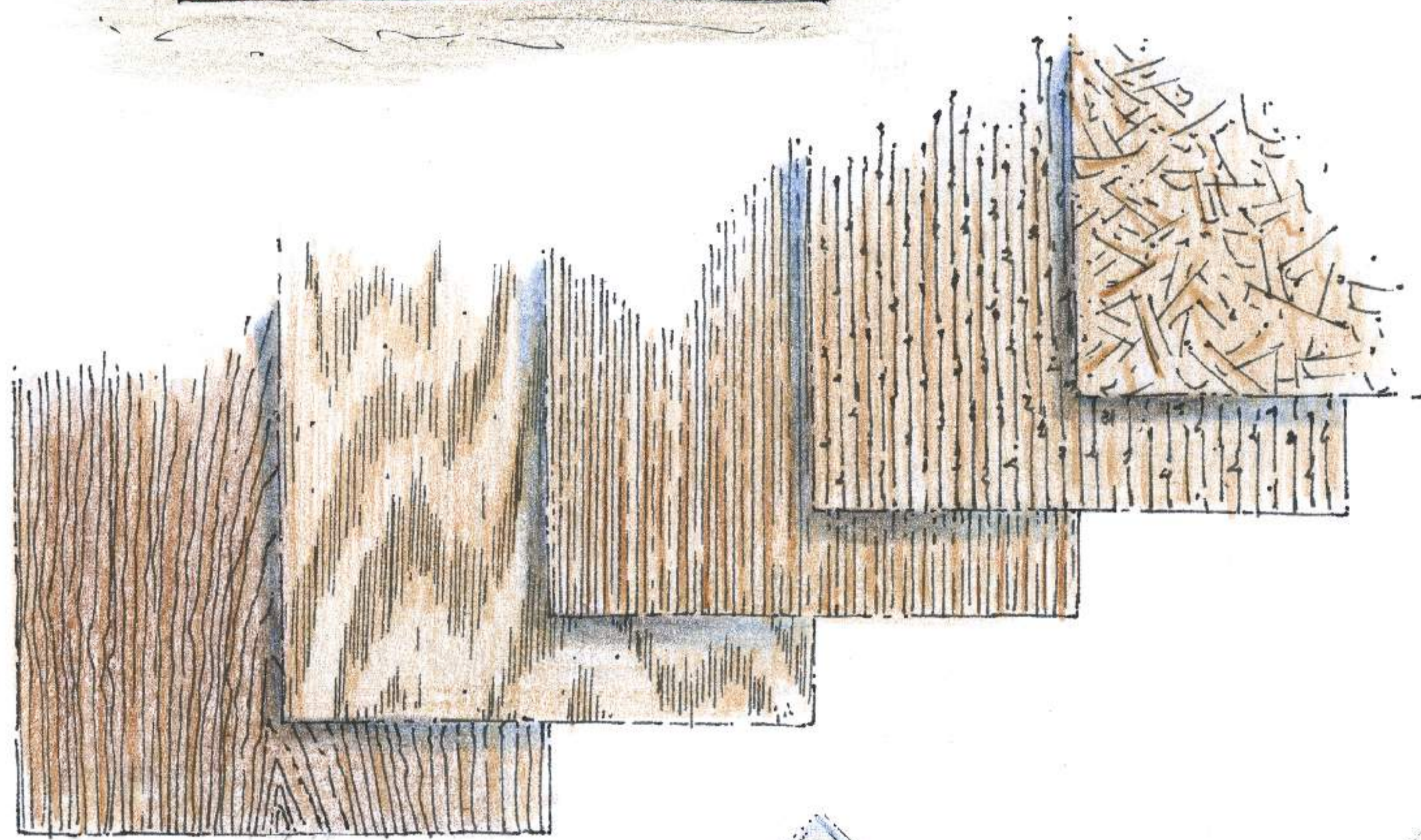
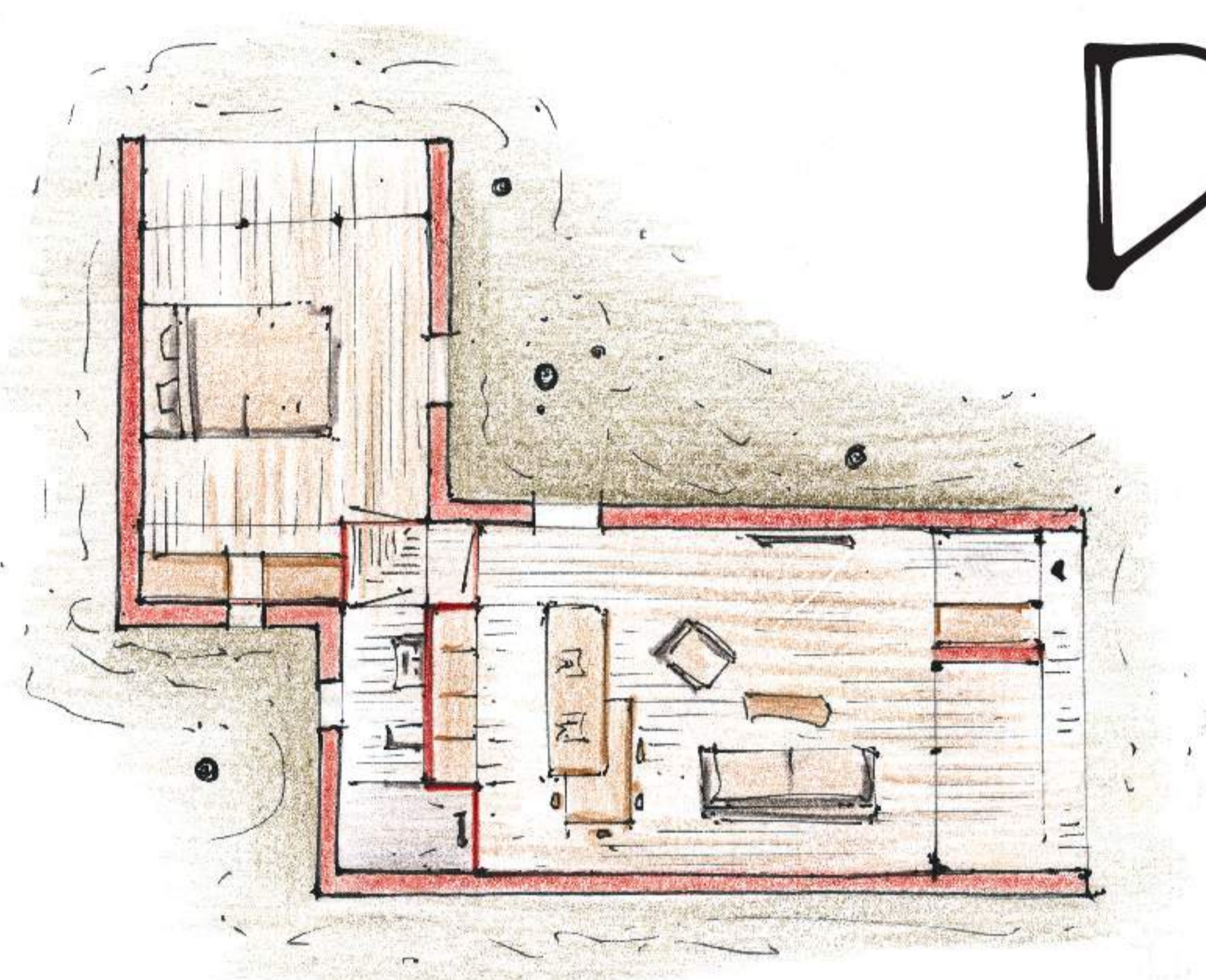


HARRISON



LES SECRETS D'UN COUP DE CRAYON D'ARCHITECTE

OU L'INTELLIGENCE NATURELLE
DU DESSIN À LA MAIN



EDITIONS
LE MONITEUR

SOMMAIRE

PRÉPARATION

POURQUOI DESSINER À NOTRE ÉPOQUE.....	8
RÉPONSES À D'ÉVENTUELLES OBJECTIONS.....	10
CONSEILS POUR L'UTILISATION DE CE LIVRE.....	12
CONSEILS SUR LE MATÉRIEL.....	14

PHASES DE PROJET

RENCONTRE.....	16
RELEVÉ DE L'EXISTANT.....	38
ESQUISSE.....	88
ÉTUDES D'AVANT-PROJET.....	102
DOSSIER DE PERMIS DE CONSTRUIRE.....	172
ÉTUDES DE PROJET.....	202
DIRECTION DES TRAVAUX.....	320

RÉCEPTION DE L'OUVRAGE

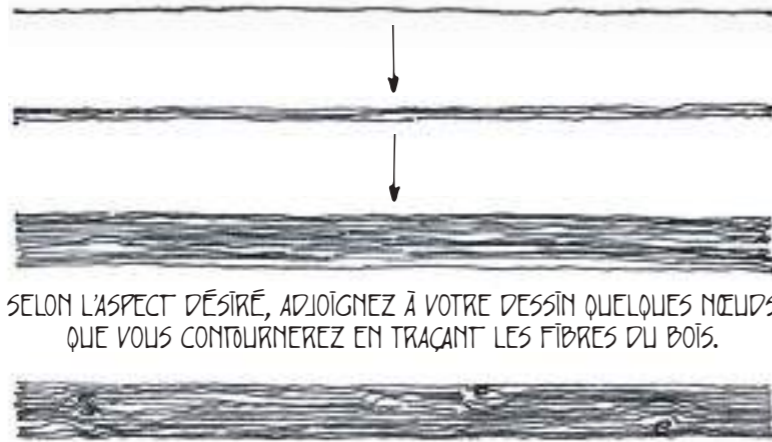
LE MOMENT DE CONCLURE.....	324
TABLE DES LEÇONS.....	326
POUR EN SAVOIR PLUS.....	329

DESSINER UNE PIÈCE DE BOIS

LEÇON 13

COMMENCEZ PAR LE VEINAGE

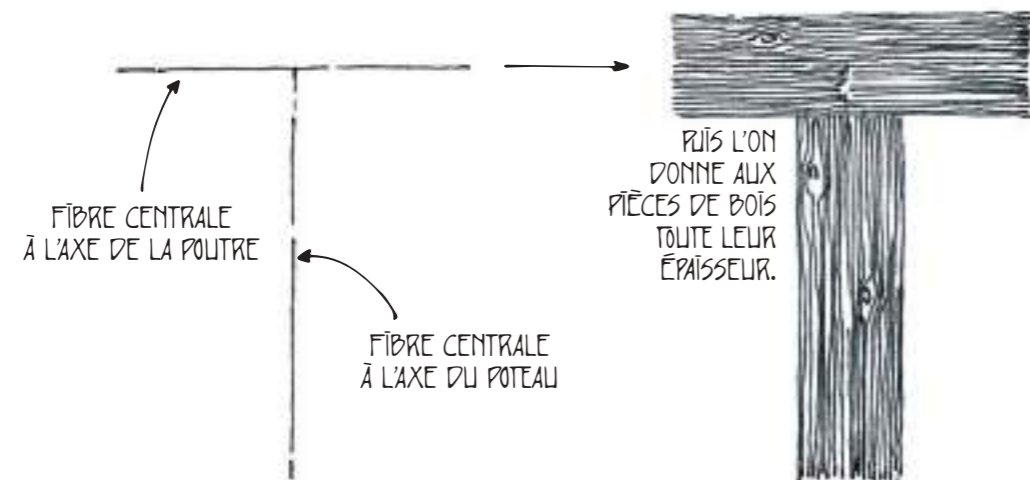
NE DESSINEZ PAS COMME ON MODÈLISE À L'ORDINATEUR.
EN L'OCCURRENCE, NE PLAQUEZ PAS UN EFFET BOIS SUR UNE FORME ABSTRAITE.
AU CONTRAIRE, FAITES APPARAÎTRE LA FORME DE MANIÈRE ORGANIQUE, EN DESSINANT
LES FIBRES DU BOIS JUSQU'À CE QU'ELLES FORMENT ENSEMBLE LA PIÈCE VOULUE.



SELON L'ASPECT DÉSIRÉ, ADJOIGNEZ À VOTRE DESSIN QUELQUES NŒUDS
QUE VOUS CONTOURNerez EN TRACANT LES FIBRES DU BOIS.

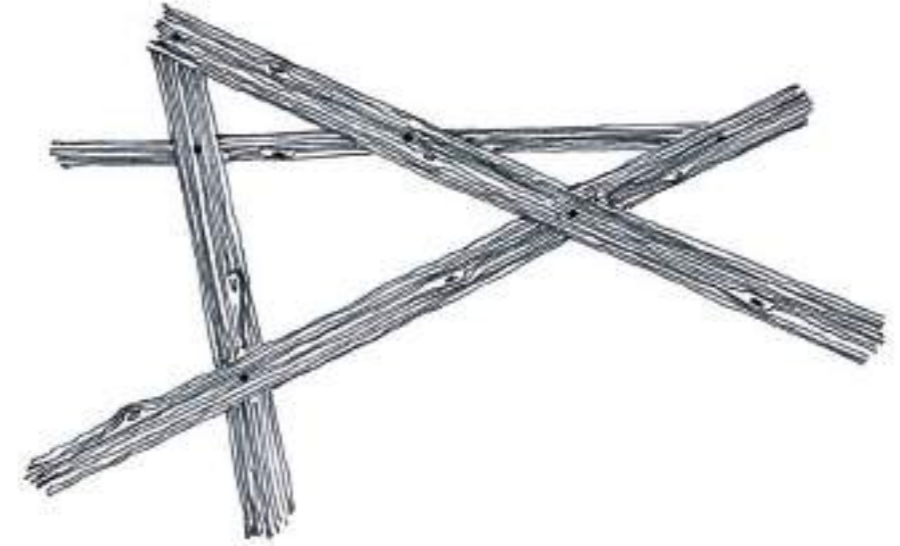
DESSINEZ AUTOUR D'UN AXE

LORSQUE VOUS DESSINEZ PLUSIEURS PIÈCES DE BOIS ASSEMBLÉES,
IL EST D'USAGE DE TRACER AU PRÉALABLE LES AXES QUI LES TRAVERSENT PAR LE MILIEU.



POUR S'ENTRAÎNER

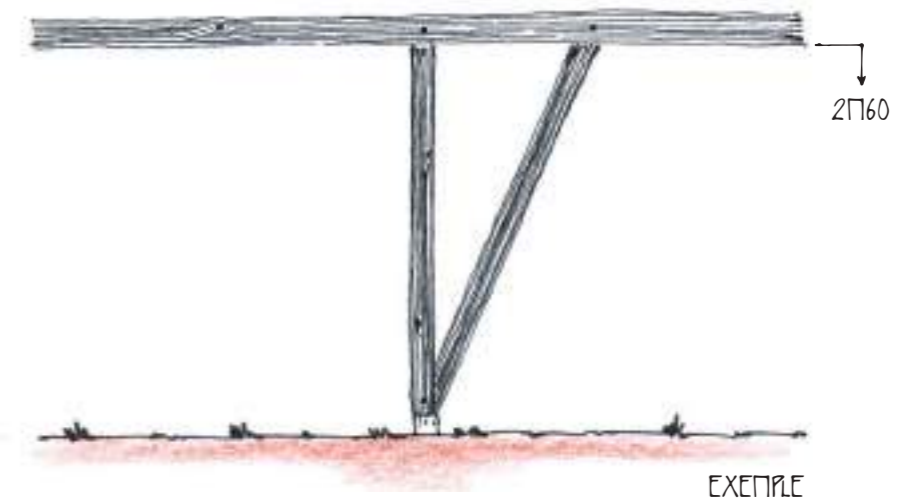
PLACEZ DES POINTS AU HASARD SUR UNE FEUILLE
PUIS RELIEZ-LES PAR DES PIÈCES DE BOIS.



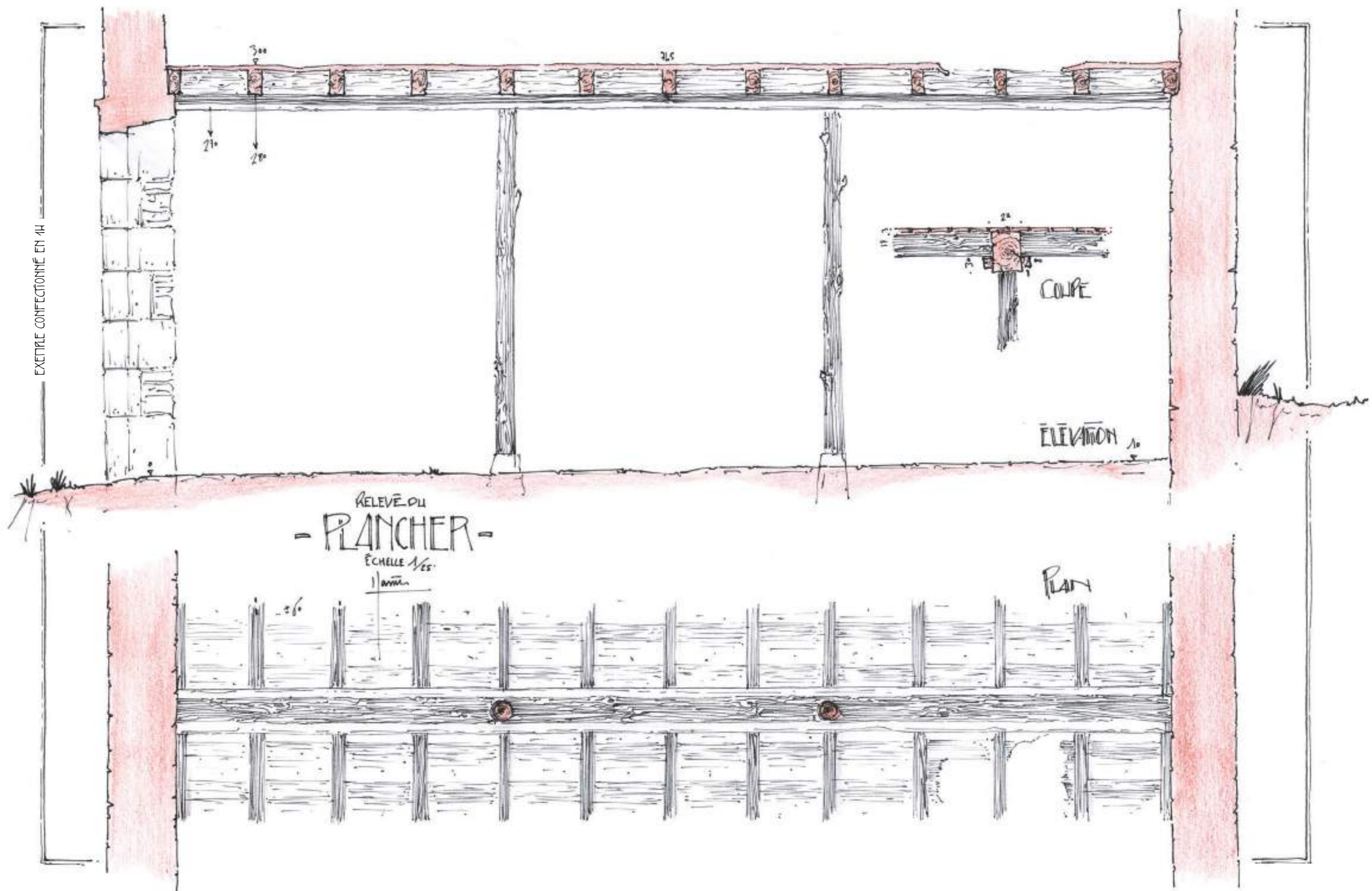
TOUTE RESSEMBLANCE AVEC UN EXERCICE PRÉCÉDENT
EST PUREMENT FORTUITE.

POUR FAIRE UN PEU D'ARCHI

IMAGINEZ ET DESSINEZ À MAIN LEVÉE L'ÉLEVATION AU 1/50^{ÈME}
D'UN OU PLUSIEURS POTEAUX EN BOIS
AFIN DE SOULAGER LA POUTRE.



EXEMPLE CONFECTIonné EN 1H



RELEVÉ DU
- PLANCHER -

ÉCHELLE 1/50
1/50m

ELEVATION 1/10

PLAN

COUPE

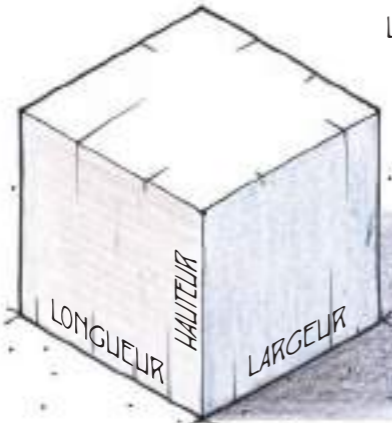
ESQUISSEZ LE VOLUME D'UNE CONSTRUCTION

LEÇON 20

DESSINEZ EN AXONOMETRIE

QUELQUES RÈGLES ÉLÉMENTAIRES SUFFISENT
POUR TRACER UNE AXONOMETRIE.

LES LONGUEURS
ET LES LARGEURS
FORMENT UN ANGLE
DE 60° OU -60° AVEC
LA VERTICALE.



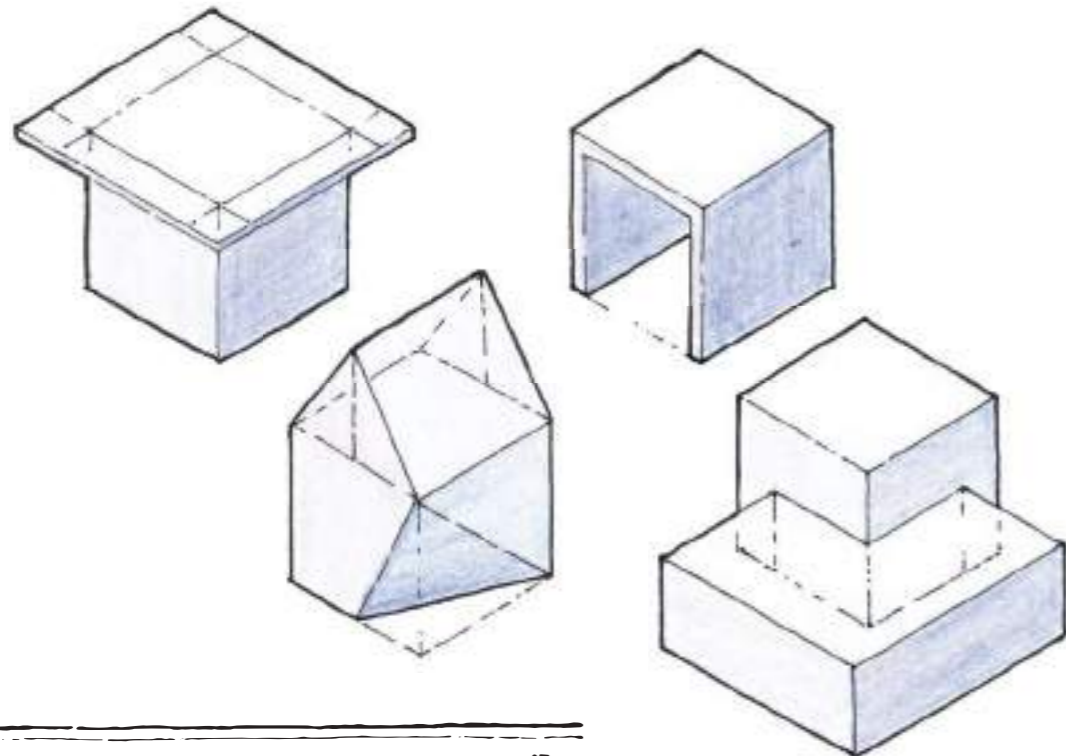
LES LONGUEURS, LARGEURS
ET HAUTEURS SONT
TRACÉES À L'ÉCHELLE,
SANS FACTEUR
DE RÉDUCTION.

TOUTES LES LONGUEURS
SONT PARALLÈLES ENTRE
ELLES. IL EN VA DE MÊME
POUR TOUTES LES LARGEURS
ET LES HAUTEURS.

UNE AXONOMETRIE
RÉPONDANT À CES
PRINCIPES EST DITE
ISOMÉTRIQUE.

DU SIMPLE AU COMPOSÉ

CERTAINES FORMES PEUVENT ÊTRE AISÉMENT DESSINÉES EN AXONOMETRIE
À PARTIR D'UN CUBE OU D'UN PAVÉ.

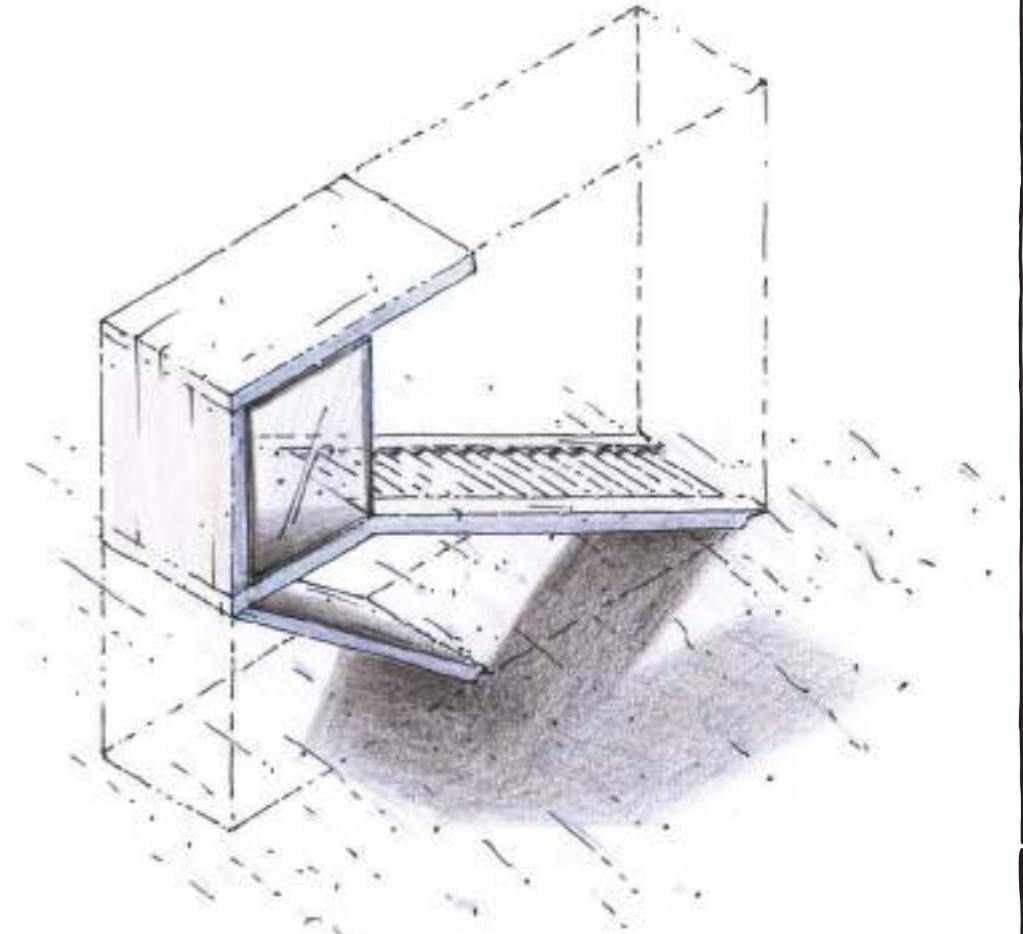


POUR S'ENTRAÎNER

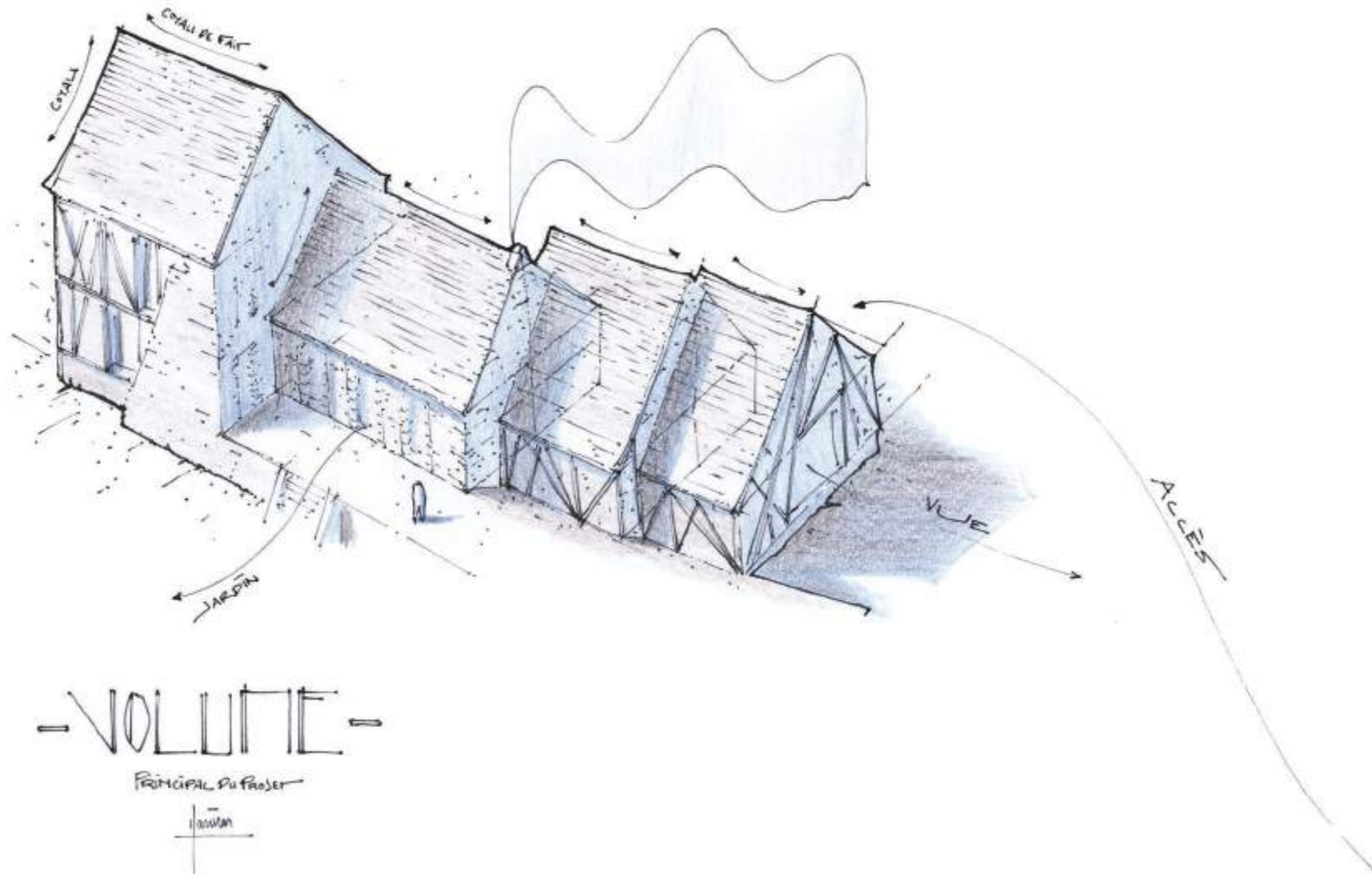
RECONSTRUISEZ LES VOLUMES PRÉCÉDENTS,
ET D'AUTRES ENCORE ISSUS DE VOTRE IMAGINATION,
À PARTIR DE CUBES DE 3 CM DE CÔTÉ.

POUR FAIRE UN PEU D'ARCHI

IMAGINEZ ET DESSINEZ EN AXONOMETRIE UN PETIT POSTE D'OBSERVATION DE PLAGE,
QUI S'INSCRIT DANS UN VOLUME SIMPLE.



PATIENCE,
NOUS VERRONS LES OMBRES UN PEU PLUS TARD...



-VOLUTÉ-

PRINCIPAL DU PROJET

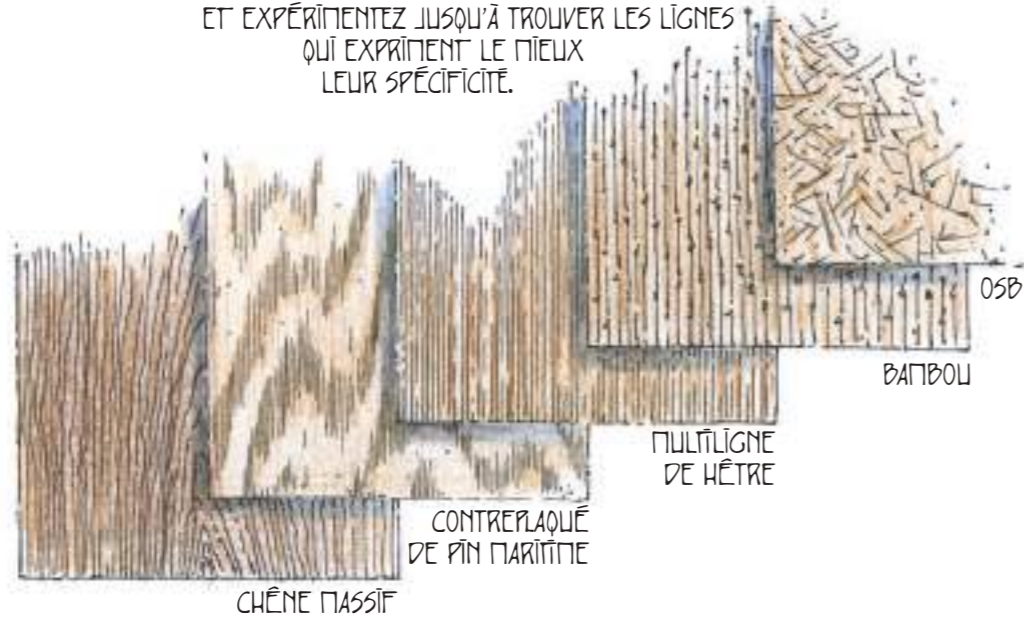


DESSINER UN AGENCEMENT INTÉRIEUR

LEÇON 65

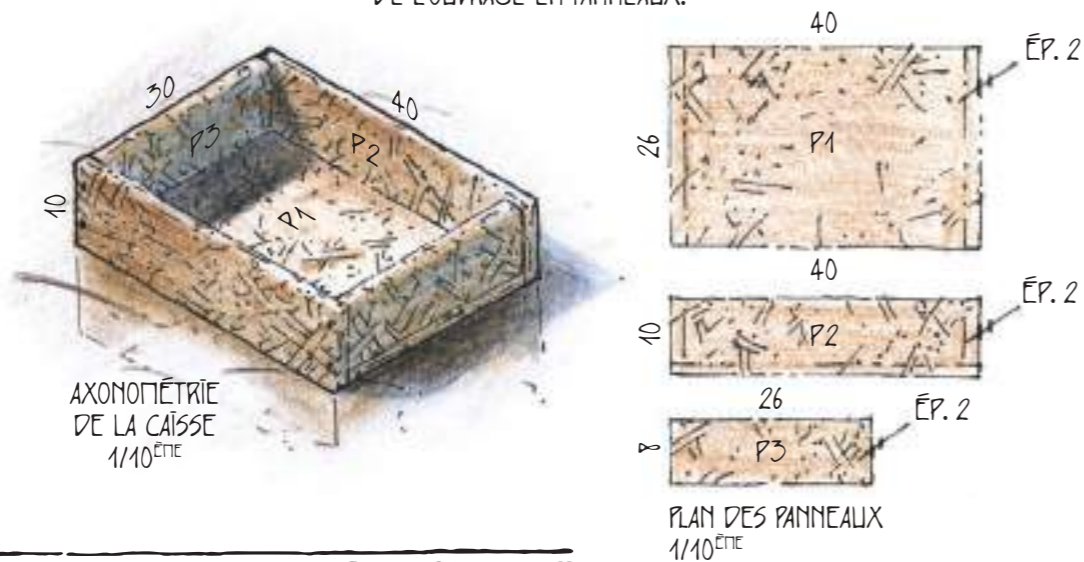
CHERCHEZ LE MOTIF

PRENEZ LE TEMPS D'OBSERVER LES MATÉRIAUX AVANT DE LES DESSINER ET EXPÉRIMENTEZ JUSQU'À TROUVER LES LIGNES QUI EXPRIMENT LE MEILLEUX LEUR SPÉCIFICITÉ.



MONTREZ VUS DÉCOMPOSEZ

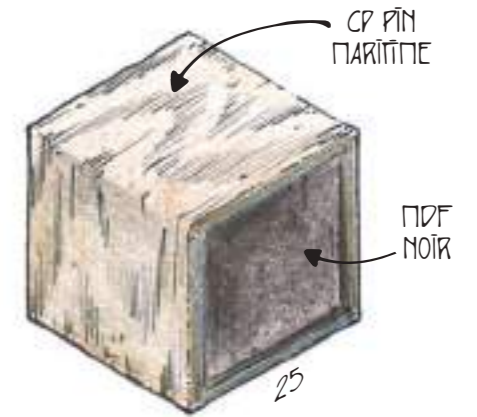
UNE BONNE FAÇON DE PRÉSENTER UN OUVRAGE DE MENUISERIE CONSISTE À LE MONTRER LE PLUS ÉLOQUENTEMENT POSSIBLE EN AXONOMÉTRIE ET D'EXPLICITER, À CÔTÉ, LA DÉCOMPOSITION DE L'OUVRAGE EN PANNEAUX.



POUR S'ENTRAÎNER

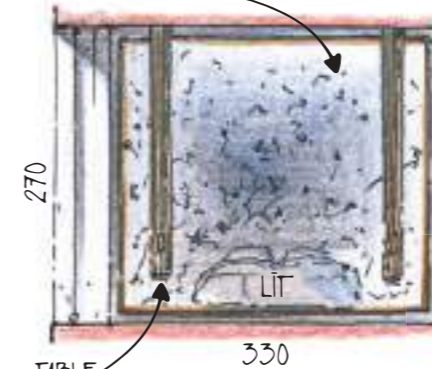
DESSINEZ L'AXONOMÉTRIE AU 1/10^{ème} DE CINQ BOÎTES DIFFÉRENTES EN BOIS.

SELON VOS INTENTIONS, SOIGNEZ LES ARÊTES EN NE LES SIGNIFIANT QUE PAR LE RETOURNEMENT DU VEINAGE.



POUR FAIRE UN PEU D'ARCHI

FOND MOLLETONNÉ



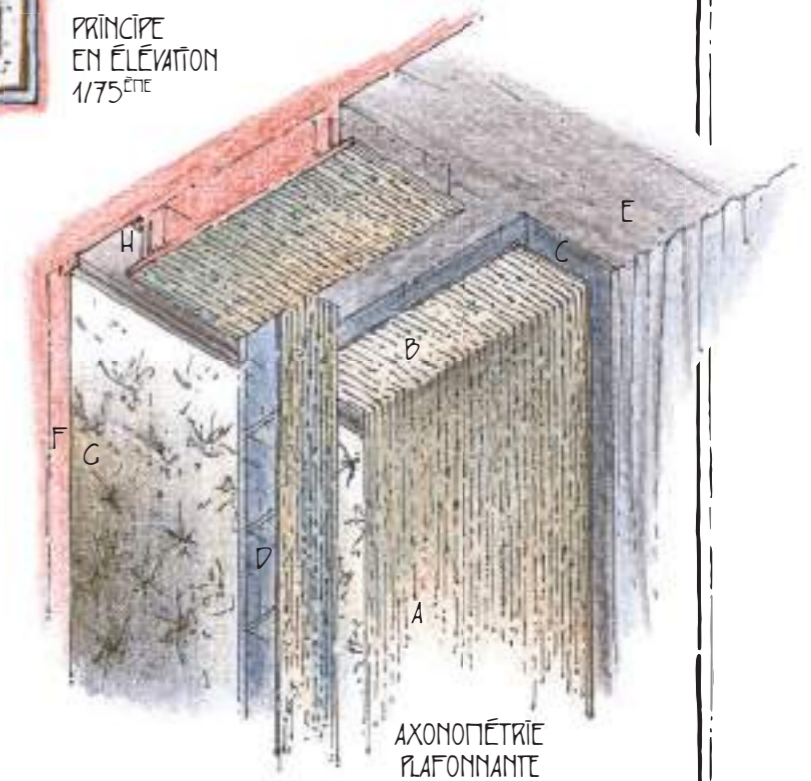
IMAGINEZ ET DESSINEZ LE PRINCIPE D'UNE TÊTE DE LIT MENUISÉE...

PRINCIPE EN ÉLEVATION 1/75^{ème}

TABLE DE CHEVET

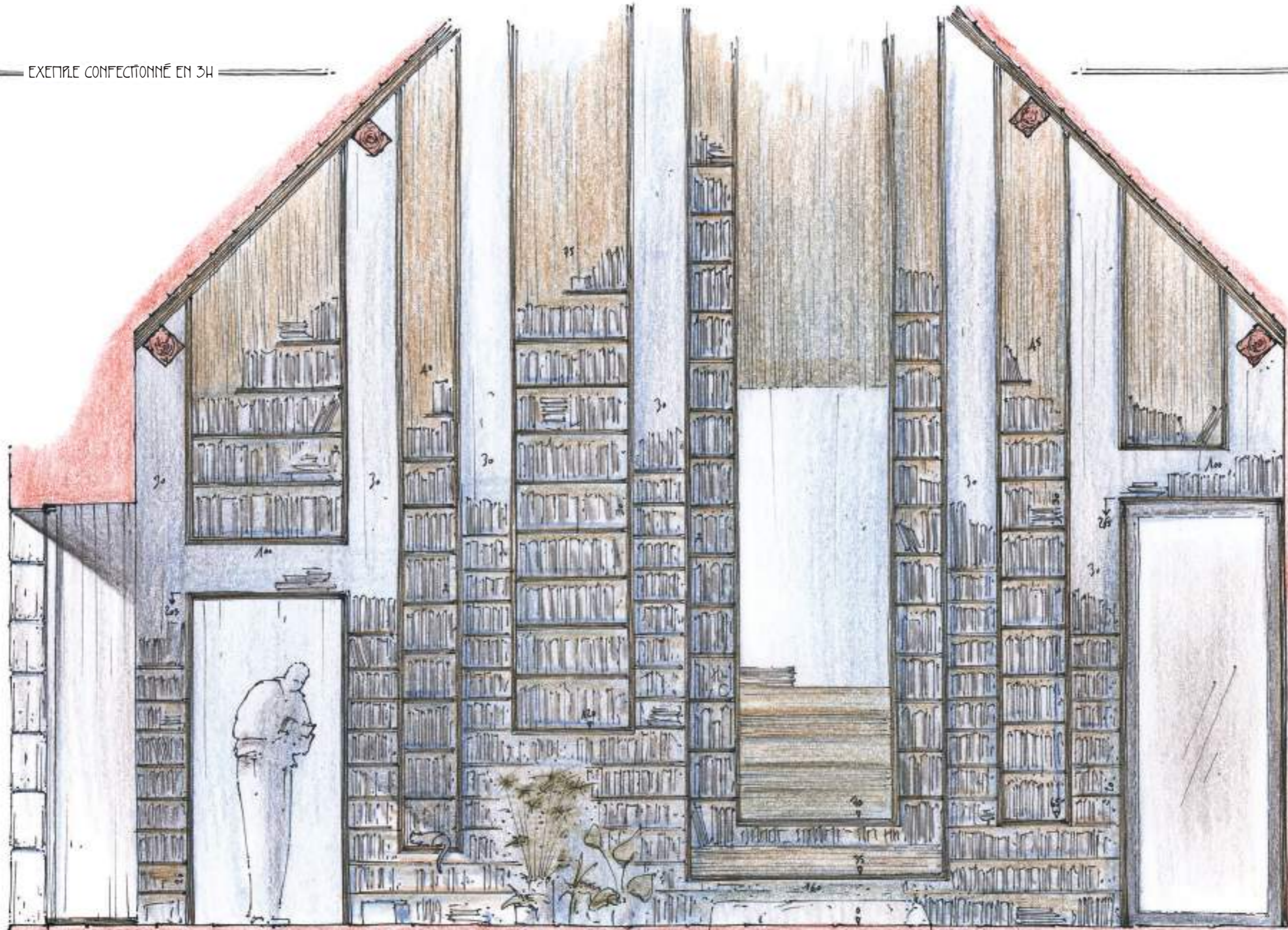
... VUS CONSTRUISEZ L'AXONOMÉTRIE D'UNE PARTIE SIGNIFICATIVE DE VOTRE OUVRAGE.

- JOUE EN PANNEAU DE BAMBOLU (A)
- SOUS-FACE EN PANNEAU, ETC (B)
- FÛLEUR EN MDF NOIR (C)
- CHEVET SUSPENDU (D)
- PLAFOND PEINT EN NOIR (E)
- POUSSE POLYÉTHÈRE (F)
- TOILE TENDUE (G)
- RÉGLETTES LED (H)



AXONOMÉTRIE PLAFONNANTE

EXEMPLE CONFECTIÖNNÉ EN 3H



Janer - BIBLIOTHÈQUE - ÉCHELLE 1/25

TABLE DES LEÇONS

RENCONTRE...

LEÇON 1 - TRACER UNE PREMIÈRE LIGNE.....	18
LEÇON 2 - TRACER DES LIGNES PARALLÈLES.....	22
LEÇON 3 - TRACER DES LIGNES, ENCORE ET ENCORE.....	26
LEÇON 4 - TRACER DES RECTANGLES.....	30
LEÇON 5 - TRACER DES HACHURES.....	34

RELEVÉ DE L'EXISTANT..

LEÇON 6 - APPRÉHENDER UNE FORME IRRÉGULIÈRE.....	40
LEÇON 7 - EXPRIMER LA MATÈRE.....	44
LEÇON 8 - DESSINER POUR COMPRENDRE.....	48
LEÇON 9 - RESTITUER UN PROFIL DE CONSTRUCTION.....	52
LEÇON 10 - ADAPTER LA PRÉCISION ET LA SUGGESTION.....	56
LEÇON 11 - CONSTRUIRE UN DESSIN.....	60
LEÇON 12 - SUGGÉRER SANS LOURDEUR.....	64
LEÇON 13 - DESSINER UNE PIÈCE DE BOIS.....	68
LEÇON 14 - DESSINER UNE FERME DE CHARPENTE.....	72
LEÇON 15 - DESSINER UNE CHARPENTE DE TÔTURE.....	76
LEÇON 16 - ANNOTER UN DESSIN D'ARCHITECTURE.....	80
LEÇON 17 - DONNER DE LA PROFONDEUR À UNE COUPE.....	84

ESQUISSE...

LEÇON 18 - COMMUNIQUER UNE IDÉE.....	90
LEÇON 19 - DESSINER À L'ÉCHELLE.....	94
LEÇON 20 - ESQUISSE LE VOLUME D'UNE CONSTRUCTION.....	98

ÉTUDES D'AVANT-PROJET..

LEÇON 21 - APPRÉHENDER UN TERRAIN.....	104
LEÇON 22 - APPRÉHENDER UN TERRASSEMENT.....	108
LEÇON 23 - APPRÉHENDER UNE ALLÉE.....	112
LEÇON 24 - TRACER UN PLAN SELON DES AXES.....	116
LEÇON 25 - RACHETER LA GÉOMÉTRIE D'UNE PIÈCE IRRÉGULIÈRE.....	120
LEÇON 26 - DÉDUIRE LES CIRCULATIONS D'UNE PIÈCE.....	124
LEÇON 27 - DESSINER LES PEUPLES.....	128
LEÇON 28 - APEUPLIER UN PLAN.....	132
LEÇON 29 - TRACER LA LIGNE DE SOL.....	136
LEÇON 30 - CONSTRUIRE UNE COUPE.....	140
LEÇON 31 - PÔCHER UNE COUPE.....	144
LEÇON 32 - COMPOSER UNE FAÇADE.....	148
LEÇON 33 - DONNER DE LA PROPORTION À UNE FAÇADE.....	152

LEÇON 34 - DONNER DU CARACTÈRE À UNE FAÇADE.....	156
LEÇON 35 - DESSINER LES ÉLÉMENTS D'UNE FAÇADE.....	160
LEÇON 36 - OMBRER UN DESSIN.....	164
LEÇON 37 - DESSINER DES SILHOUETTES.....	168

DOSSIER DE PERMIS DE CONSTRUIRE..

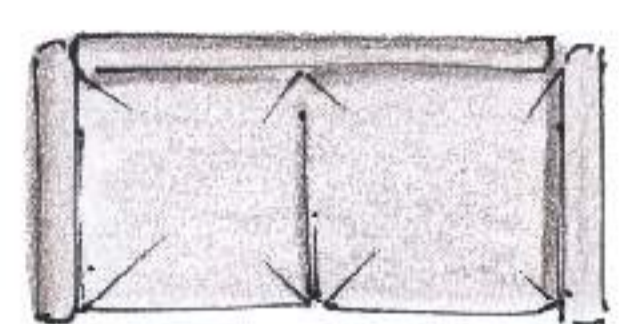
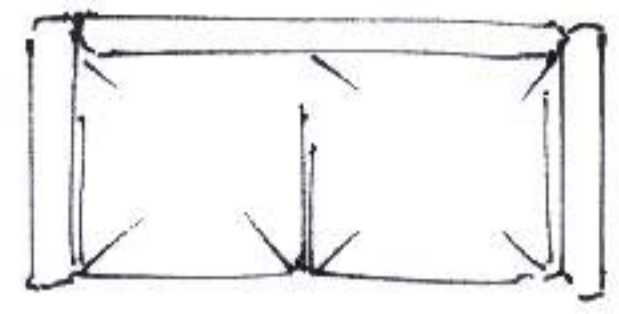
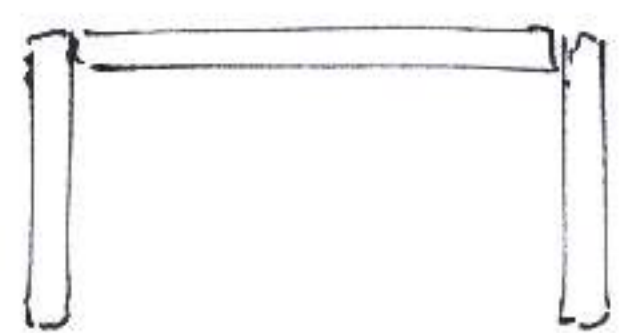
LEÇON 38 - DESSINER LE PLAN D'UN QUARTIER.....	174
LEÇON 39 - DESSINER UN ARBRE.....	178
LEÇON 40 - ANNOTER LES PLANS.....	182
LEÇON 41 - COLORIER UNE FAÇADE.....	186
LEÇON 42 - ENTRELACER LES DESSINS.....	190
LEÇON 43 - CONSTRUIRE UNE AXONOMETRIE.....	194
LEÇON 44 - OMBRER UNE AXONOMETRIE.....	198

ÉTUDES DE PROJET..

LEÇON 45 - IDENTIFIER LES OUVRAGES.....	204
LEÇON 46 - REPRÉSENTER LES OUVRAGES ENTERRÉS.....	208
LEÇON 47 - DESSINER LES RÉSEAUX ENTERRÉS.....	212
LEÇON 48 - DESSINER UN OUVRAGE EN BÉTON ARMÉ.....	216
LEÇON 49 - DESSINER L'EAU D'UNE PISCINE.....	220
LEÇON 50 - DESSINER UNE PLANTE.....	224
LEÇON 51 - DESSINER UNE MAÇONNERIE TRADITIONNELLE.....	228
LEÇON 52 - DESSINER UNE SECTION DE BOIS.....	232
LEÇON 53 - DESSINER UN ISOLANT THERMIQUE.....	236
LEÇON 54 - DESSINER UNE MEMBRANE D'ÉTANCHÉITÉ.....	240
LEÇON 55 - DESSINER UNE COUVERTURE.....	244
LEÇON 56 - DESSINER LA ZINGURIE.....	248
LEÇON 57 - DESSINER UNE FENÊTRE.....	252
LEÇON 58 - COLORIER LE VERRE.....	256
LEÇON 59 - DESSINER UNE VERRIÈRE.....	260
LEÇON 60 - DESSINER UN ESCALIER.....	264
LEÇON 61 - DESSINER UNE FIXATION MÉCANIQUE.....	268
LEÇON 62 - DESSINER UNE FERRONNERIE.....	272
LEÇON 63 - COTER UN PLAN DE CLOISONNEMENT.....	276
LEÇON 64 - DESSINER UNE PORTE INTÉRIEURE.....	280
LEÇON 65 - DESSINER UN AGENCEMENT INTÉRIEUR.....	284
LEÇON 66 - DESSINER UN PARQUET.....	288
LEÇON 67 - DESSINER UNE CUISINE.....	292
LEÇON 68 - REPÉRER L'APPAREILLAGE ÉLECTRIQUE.....	296
LEÇON 69 - COLORIER L'ÉCLAIRAGE ÉLECTRIQUE.....	300
LEÇON 70 - DESSINER LA PLOMBERIE.....	304
LEÇON 71 - DESSINER UNE DOUCHE EN PERSPECTIVE.....	308
LEÇON 72 - DESSINER UN RIDEAU.....	312
LEÇON 73 - DESSINER UN FAUTEUIL.....	316

DIRECTION DES TRAVAUX...

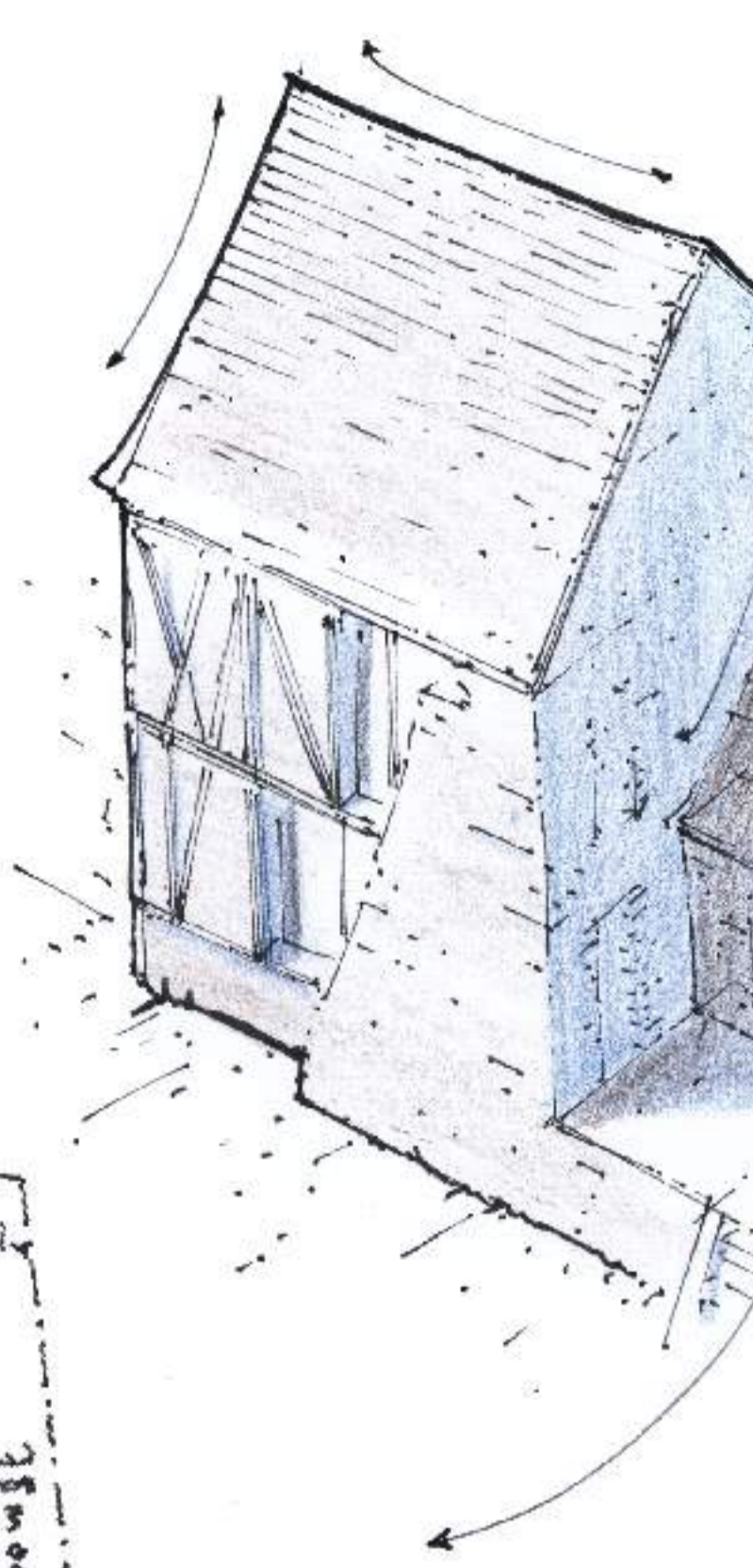
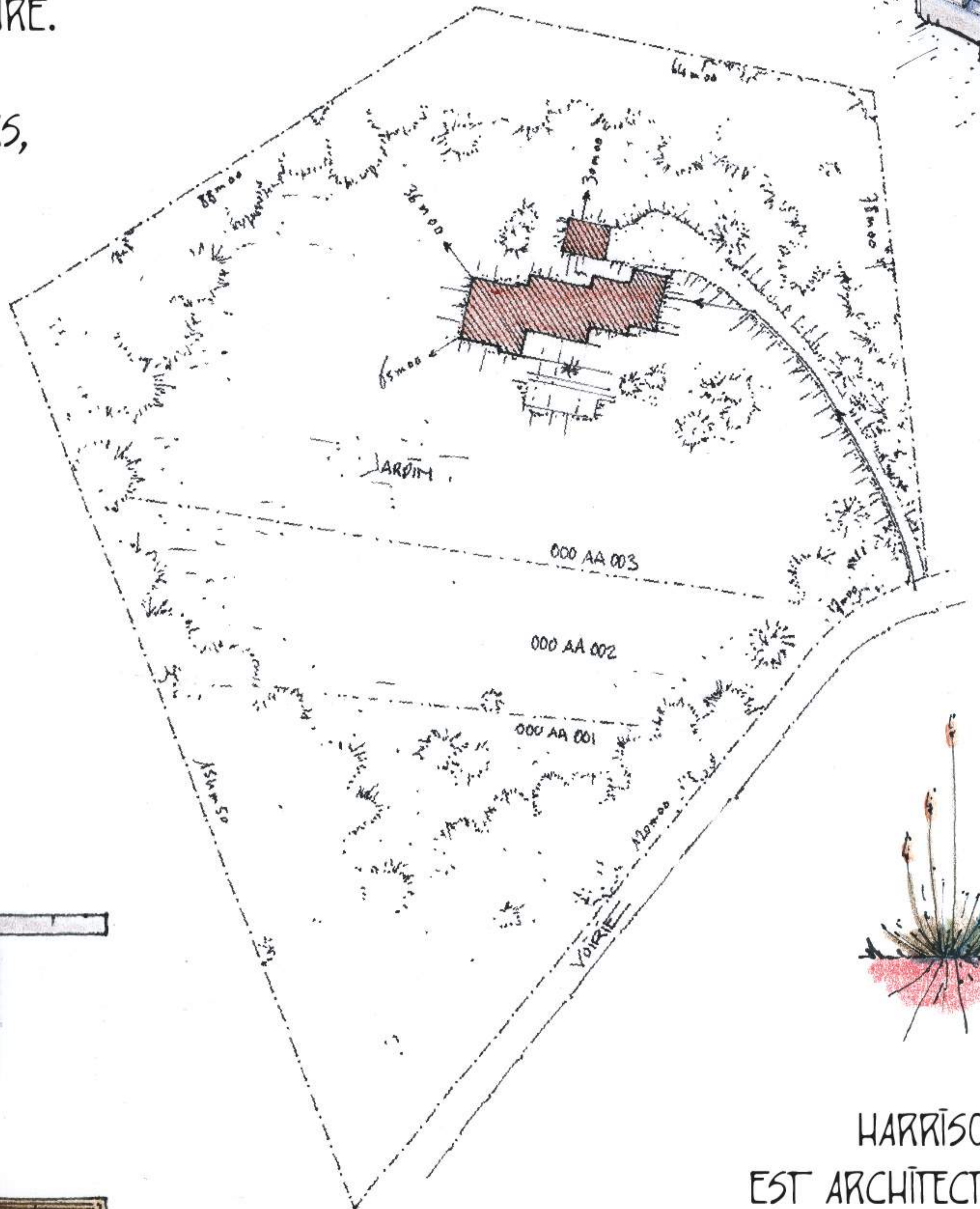
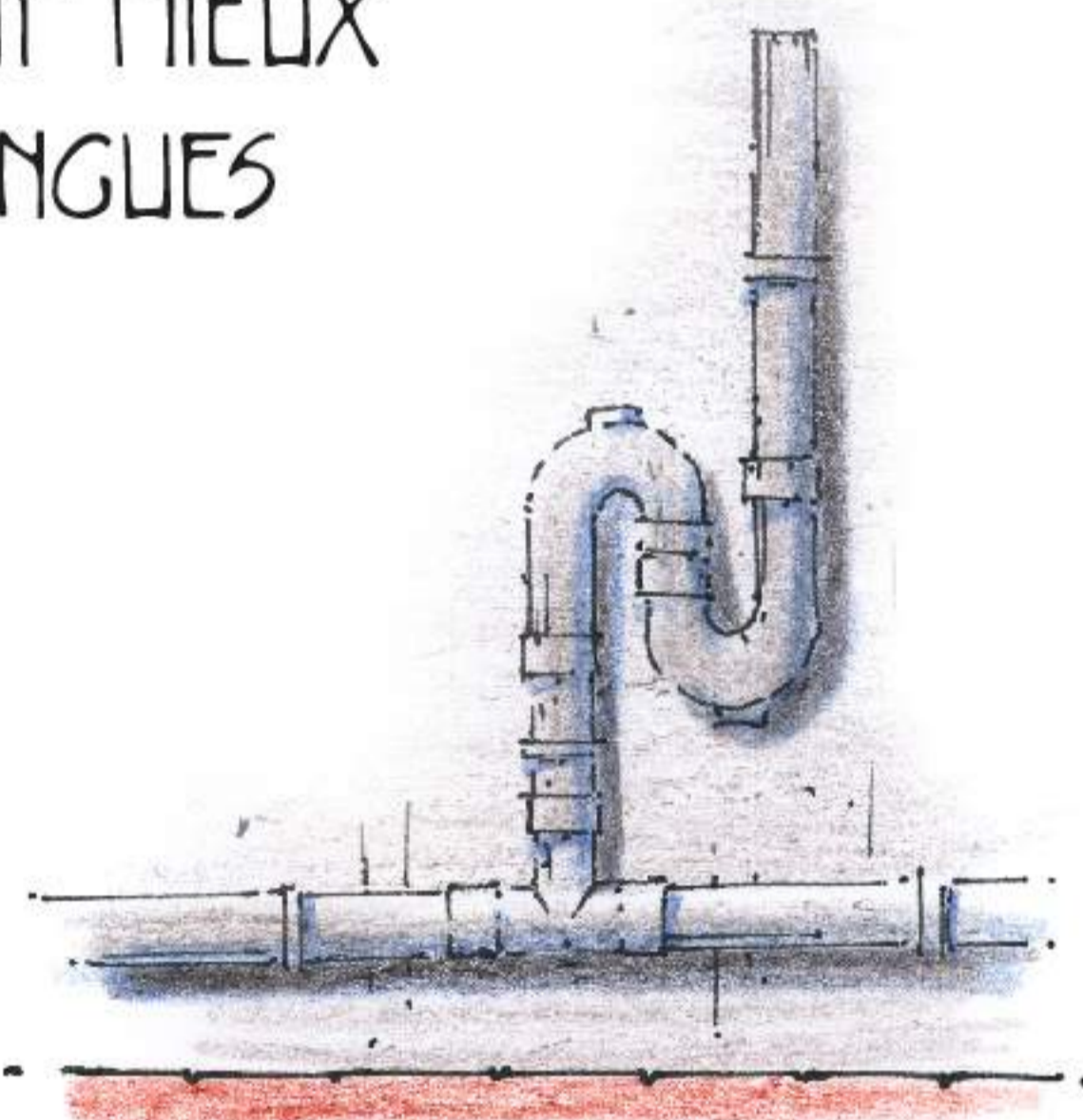
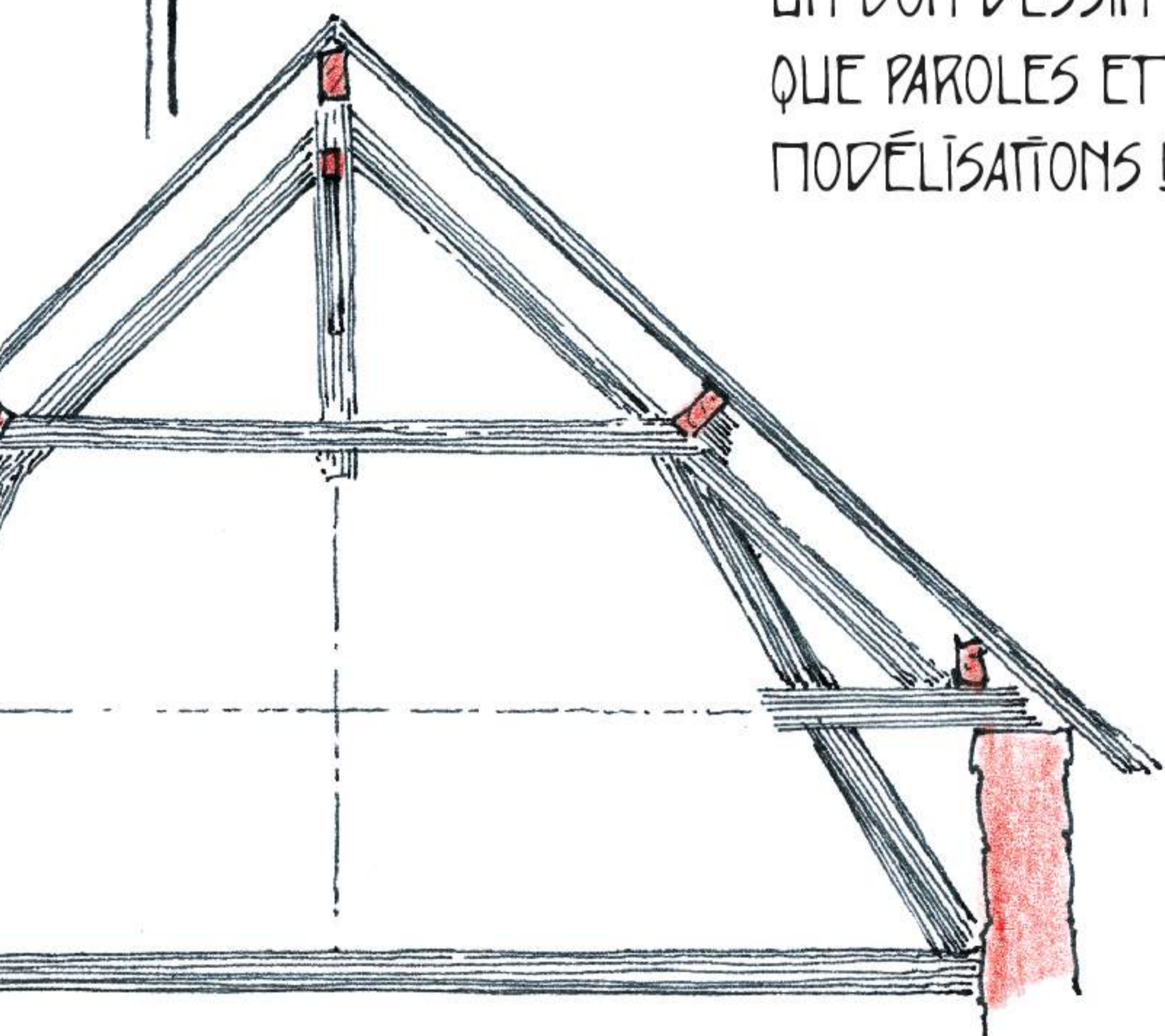
LEÇON 74 - GRIFFONNER DE BONS VIEUX CROBARDS.....	322
---	-----



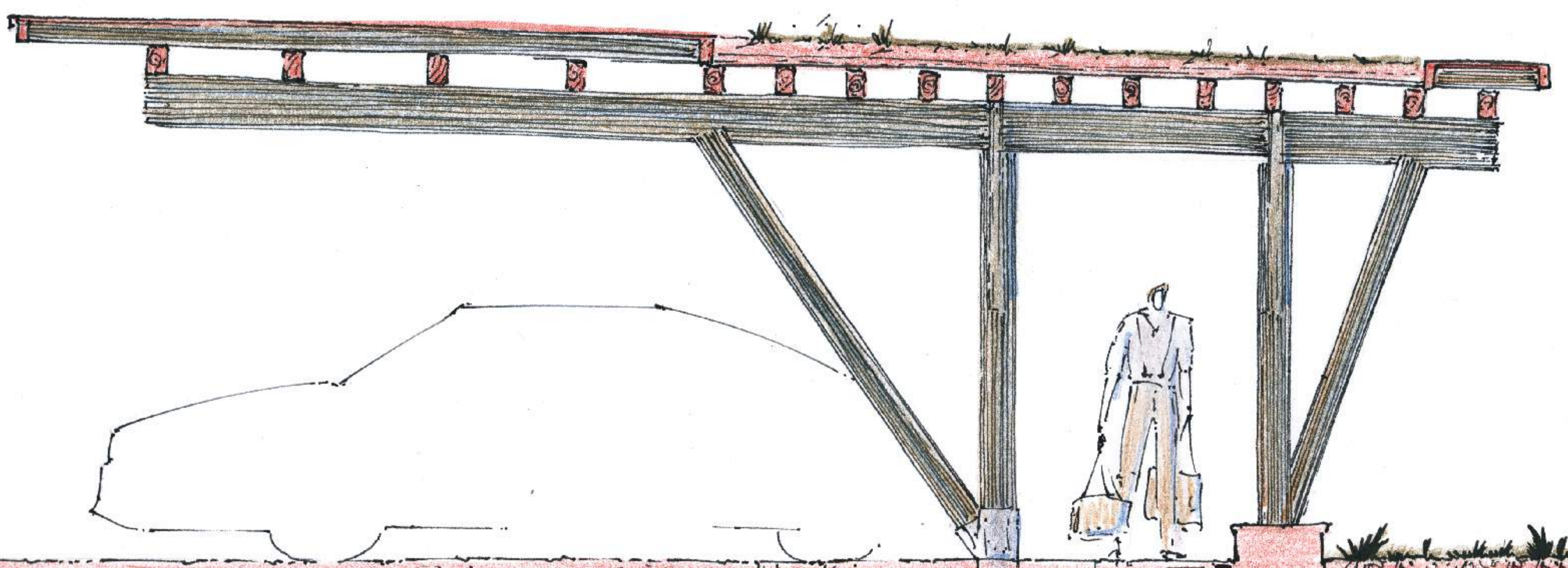
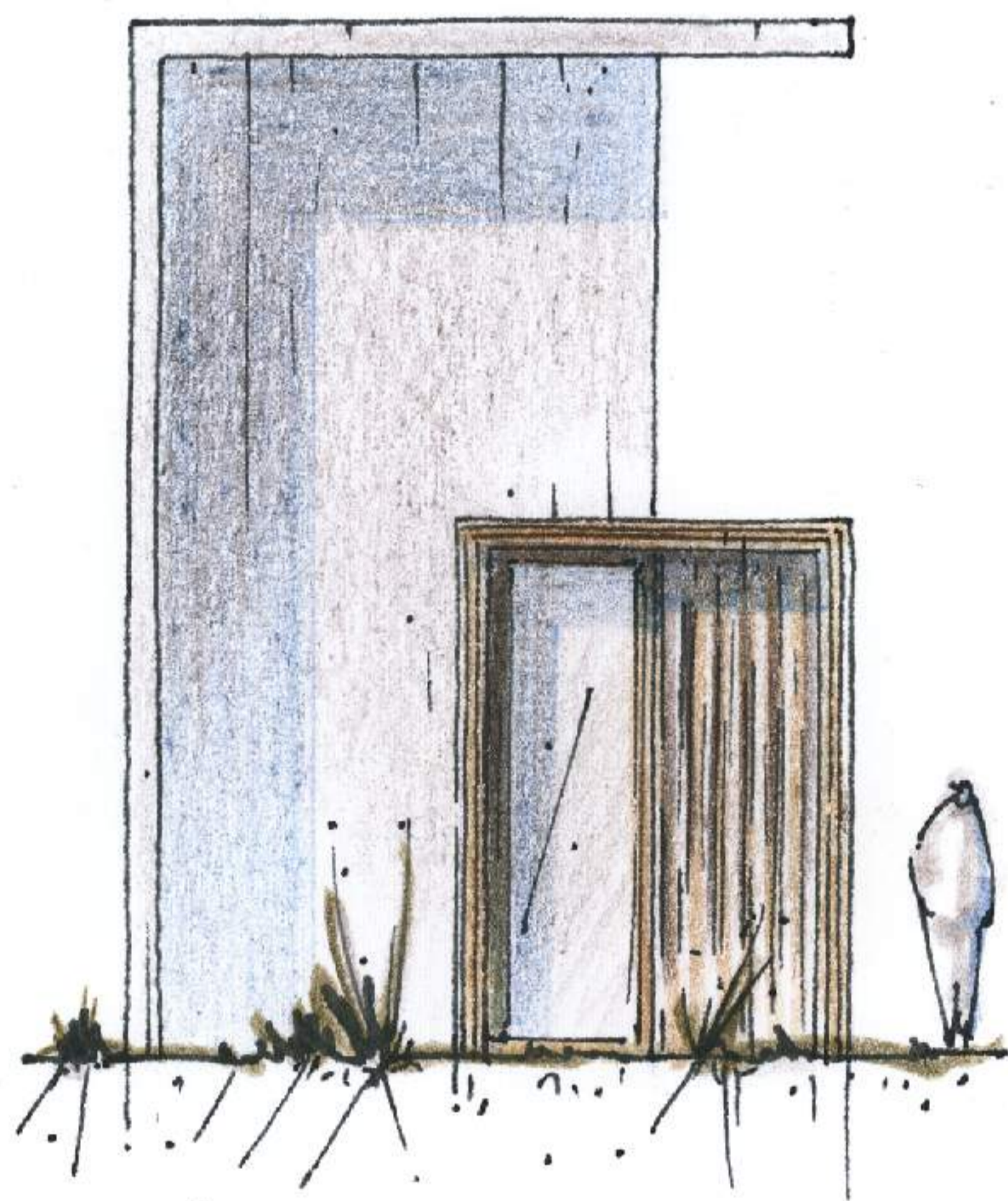
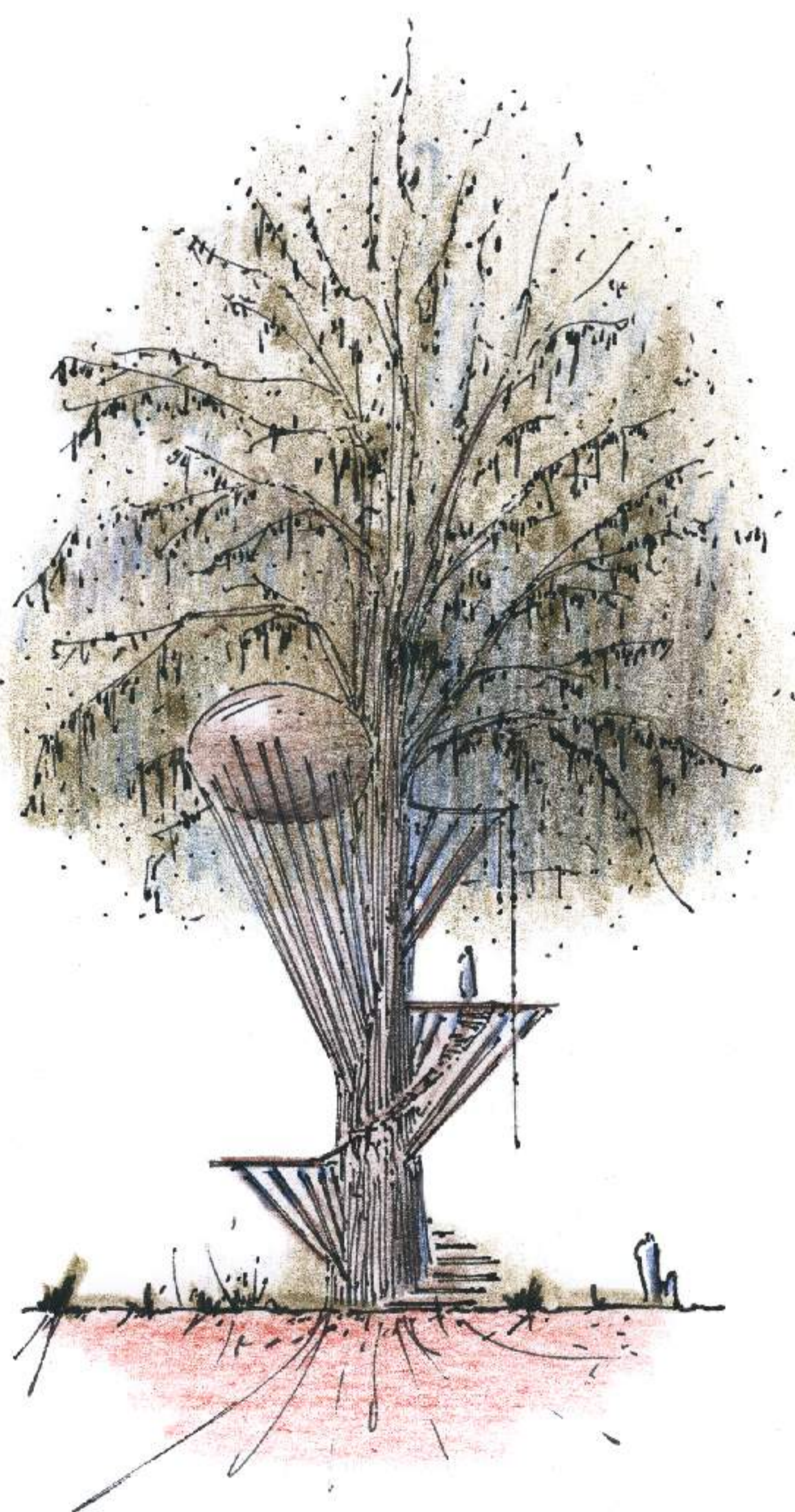
À TRAVERS CE MANUEL, UN ARCHITECTE PARTAGE LES TECHNIQUES DE DESSIN QU'IL A ÉLABORÉES DEPUIS QU'IL A DÉLAISSÉ SES LOGICIELS POUR RETRAVAILLER ENTÈREMENT À LA MAIN.

CE MANUEL COMPREND 74 LEÇONS ET 620 ILLUSTRATIONS POUR SE FORGER UN COUP DE CRAYON D'ARCHITECTE À L'AIDE DE PRINCIPES SIMPLES, D'EXERCICES LUDIQUES ET D'EXEMPLES QUI JALONNENT TOUTES LES ÉTAPES D'UN PROJET D'ARCHITECTURE.

ÉTUDIANTS, ARTISANS, ARCHITECTES, INGÉNIEURS, DÉCORATEURS, BRICOLEURS OU CURIEUX, CE MANUEL S'ADRESSE À TOUTS CEUX QUI ONT COMPRIS QUE, PARFOIS, UN BON DESSIN VAUT MIEUX QUE PAROLES ET LONGUES MODÉLISATIONS !



HARRISON EST ARCHITECTE. MUNI DE SON STYLO-PLUME ET DE SA PLANCHE À DESSIN, IL EXERCE DANS TOUTE LA FRANCE. IL PARTAGE SON MÉTIER SUR LA CHAÎNE @QUOTIDIEND'ARCHITECTURE, DONT IL EST LE CRÉATEUR.



QUAND VOUS TRACEZ UNE LIGNE, NE REGARDEZ PAS LA POINTE DU CRAYON.....MAIS LE POINT D'ARRIVÉE.

VOICI UNE PETITE ASTUCE POUR LA ROUTE !

