

ΚΛΙΜΑΚΕΣ ΣΧΕΔΙΩΝ

Για να απεικονίσουμε ένα αντικείμενο σε μια σχεδιαστική επιφάνεια, μπορούμε να το σχεδιάσουμε:

- α) σε φυσικό μέγεθος (στις πραγματικές διαστάσεις).
- β) σε σμίκρυνση (μικρότερο από το φυσικό του μέγεθος).
- γ) σε μεγέθυνση (μεγαλύτερο από το φυσικό του μέγεθος).

Σε κάθε περίπτωση δηλαδή, σχεδιάζουμε το αντικείμενο υπό κλίμακα, την οποία και αναγράφουμε στο σχέδιό μας.

Κλίμακα ενός σχεδίου είναι η σχέση που υπάρχει μεταξύ του γραφικού (σχεδιαστικού) μήκους και του αντίστοιχου πραγματικού μήκους του αντικειμένου που θέλουμε να σχεδιάσουμε.

Η κλίμακα παριστάνεται με ένα κλάσμα, όπου αριθμητής είναι το γραφικό (σχεδιαστικό) μήκος και παρονομαστής το πραγματικό μήκος του αντικειμένου, πάντα στις ίδιες μονάδες μήκους (εκατοστά, χιλιοστά κτλ).

$$\text{κλίμακα} = \frac{\text{Γραφικό μήκος}}{\text{Πραγματικό μήκος}}$$

-Στην περίπτωση που σχεδιάζουμε το αντικείμενο **σε φυσικό μέγεθος**, η κλίμακα αναγράφεται **1:1**

-Όταν σχεδιάζουμε το αντικείμενο **μικρότερο από το φυσικό του μέγεθος (σμίκρυνση)** **1:X** όπου X είναι ο αριθμός που δείχνει πόσες φορές σχεδιάζεται μικρότερο το αντικείμενο σε σχέση με τις πραγματικές του διαστάσεις π.χ. 1:2 1:5 1:10 κτλ.

-Όταν σχεδιάζουμε το αντικείμενο **μεγαλύτερο από το φυσικό του μέγεθος (μεγέθυνση)** **X:1** όπου X είναι ο αριθμός που δείχνει πόσες φορές μεγαλύτερο σχεδιάζεται το αντικείμενο π.χ. 2:1 3:1 κτλ.

Στα σχέδια της Αργυροχρυσοχοΐας συνήθως σχεδιάζουμε τα αντικείμενα στο φυσικό τους μέγεθος, δηλαδή υπό κλίμακα 1:1

Όταν όμως είναι αναγκαίο να μεγεθύνουμε ένα κόσμημα, ολόκληρο ή ένα τμήμα του, ώστε να φανούν καλύτερα κάποιες λεπτομέρειες συνηθίζονται οι κλίμακες 2:1 ή 3:1 δηλαδή το σχεδιάζουμε δύο ή τρεις φορές μεγαλύτερο από ότι είναι στην πραγματικότητα.