第一图书网, tushu007.com

<<建筑渲染>>

图书基本信息

书名：<<建筑渲染>>

13位ISBN编号：9787112033874

10位ISBN编号：711203387X

出版时间：1998-02

出版时间：中国建筑工业出版社

作者：童鹤龄

页数：169

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

《建筑渲染：理论·技法·作品》系统地阐述建筑渲染的基本理论和技法。
其中包括建筑渲染的基本理论：光照效果的分析，建筑色彩分析和水墨渲染、水彩渲染及水粉渲染技法，以及水彩、水粉混合使用的基本理论。
《建筑渲染：理论·技法·作品》着重详述建筑配景的画法。
在理论分析之后，附有百余幅作品图页以说明渲染技法的灵活运用。
作品图页包括几种渲染技法，介绍了几种不同的类型表现图，这些作品都有一定的代表性，可供参考。

作者简介

童鹤龄，教授1947年毕业于前中央大学（解放后改为南京工学院、东南大学）建筑系。
1951年开始从事建筑教育工作，先后在唐山交通大学、北方交通大学、天津大学、华中理工大学、华侨大学、天津城建学院、宁波大学、武汉城建学院、中国美术学院（前国立艺术专科学校、浙江美术学院）等院校兼职任教。
退休后，1989年至1994.年在中国美术学院环境艺术系任教学顾问兼职教授。
1994年5月因病退出讲坛。
本书是他在退休后病中撰写的。

书籍目录

序李剑晨师恩难忘(自序)概论：建筑表现图的特点及其在建筑工作中的实用价值第一章 建筑表现图中有关光照效果的分析一、光源的种类和特点二、光照效果分析三、建筑表现图需要的光照效果第二章 水墨渲染一、水墨渲染的实用价值二、水墨渲染与彩色渲染的对照三、水墨渲染的准备工作四、水墨渲染操作基本技法五、水墨渲染的程序第三章 彩色渲染前的准备工作一、色彩学基本知识二、建筑色彩的特点三、色彩的转变及灰色四、色彩组合的基本原则五、颜料的互换和微差六、决定色稿七、彩色建筑表现图的种类第四章 水彩渲染(透明水彩渲染)一、水彩颜料的性质二、水彩渲染基本技法三、水彩渲染程序四、局部的画法五、配景的画法第五章 水粉渲染(不透明水彩渲染)一、水粉颜料的性质二、水彩与水粉渲染技法比较三、水粉渲染选笔、选纸四、水粉渲染退晕技法五、几种水粉渲染表现图六、水粉渲染配景的画法七、某些局部的画法八、水彩与水粉结合渲染技法第六章 几种特殊表现图的渲染技法一、鸟瞰图的渲染技法二、渲染夜景中的建筑三、室内设计表现图第七章 作品图页编余

章节摘录

（五）渲染天空，渲染开始应浅，使图纸纤维吸收墨色几遍后，再逐渐加深。
天空已渲染到一定深度时，渲染建筑物及地面退晕。
这时建筑物及地面尚未渲染，天空可能显得深些。
因此，往往感觉天空很暗，水墨渲染晴空犹如午夜。
在建筑物分层次、渲染阴影后，则又感到天空墨色不足。
宜重复渲染天空、地面等。
此时，可能又感到建筑物墨色不足。
应反复比较以逐渐明确明暗是否适度。
在最后几遍渲染天空时先画远树，再渲染天空，此时应连同远树一并覆盖，使天空远处与远树溶为一体。
（六）渲染主体建筑　　（1）分层、分面，将建筑各组成部分按远近层次分出，远墨色深近墨色浅。
将各个受光面按其受光强弱分出。
必须注意留出高光。
（2）渲染阴影，远处阴影墨色浅，近处墨色深，注意阴影边缘墨色深，接近地面墨色浅，表现光照退晕效果。
（3）渲染反阴影，注意留出反高光。
（4）协调天空与建筑的明暗关系。
（5）渲染细部，如装饰、雕刻、特殊材料质感的小品等等。
注意表现不同质感，表现线脚明暗变化，可采用分格叠加法。
（6）渲染建筑墙面上影子及石墙的微弱变化。
挑出石块使墙面生动。
注意踏步的退晕，靠近建筑的踏步越深或越浅，视分层次的明暗原则而定。
踏步每级都应留高光。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com