

<<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>

<<建筑渲染>>

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。

<<建筑渲染>>

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）等院校兼任任教。

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。

<<建筑渲染>>

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

<<建筑渲染>>

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。

<<建筑渲染>>

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>