

世界建筑画表现技法精选



哈尔滨出版社

世界建筑画表现技法精选

郭春光 梅洪元 主编



哈尔滨出版社

004110

世界建筑画表现技法精选

责任编辑：刘丽奇 装帧设计：马千里

主 编：郭春光 梅洪元
编 委：程世兴 张 波 林 木

哈 尔 滨 出 版 社 出版
新华书店北京发行所 发行
辽宁美术印刷厂制版 印刷
(沈阳市皇姑区北陵大街17号)

787×1092毫米 16开 精装 11印张
1990年12月第1版 1996年1月第2次印刷
印数3,000 5,000册 定价：74.00元

ISBN 7-80557-232-5/TU·1

序 言

建筑,标致着人类的文明和进步,象征着人类的文化和科学技术,体现着人类生存生活的环境氛围,记叙着人类的过去、现在和明天。

表现建筑的美,正如同弹奏这首非凡的乐章。

在当我们置身于建筑环境之中产生美的感受和思考,那韵律、虚实、色彩、造型都给我们留下难忘印象的时候,当我们建筑师苦苦思索创作构思出又一个美好建筑形象而尚留存于意境中的时候,都需要我们以最理想、最完美、最快捷的感觉和技法去把它们捕捉、表现、抒发和记录下来;这就是今天伴随着建筑文化进步而发展起来的建筑画表现艺术。

建筑表现画艺术包容着多种多样的表现技法,它们特点不同,各有千秋。纵览西方及日本、港台建筑界,在一些传统技法日臻成熟的同时,又诞生和发展了多种新的表现技法;如目前十分流行的喷笔技法,透明网纹色调纸技法及马克笔技法等等,都给建筑画的表现开辟了新的天地。但是由于条件所限,我们国内建筑界对此了解尚少,还不能快捷地熟悉、掌握和发展它们,为我所用;为此深感有必要改变此况,尽可能将这方面新知识、新信息介绍给大家。

本书着重精选了世界建筑画中一部分优秀作品及各种技法的代表作品;考虑读者层次不同,我们对一些表现技法作了介绍,而对国外当今流行国内少见的新的表现技法做了重点介绍并附有分部作图法;对表现技法的共性基本要素也做了适当介绍,以便于系统地学习和掌握。在选编建筑画作品的时候,我们也注重了建筑设计作品的本体价值,尽可能从多方位多层次上为建筑界的同行及建筑院校师生们提供更广泛的参考学习价值。

此上种种,可谓我们的所思所想及心中的愿望……

目 录

一、建筑画构成要素的表现	1
树木表现	2
车辆人物表现	4
墙面表现	8
道路路面表现	11
室内家俱表现	12
屋顶表现	13
标志牌表现	14
天空表现	16
草坪表现	18
楼梯表现	19
灯光照明表现	20
二、建筑画的表现技法	21
现代水粉渲染技法	22
透明网纹色调纸渲染(涂层胶片)技法	25
马克笔技法	27
铅笔、彩铅笔渲染技法	30
针笔、针笔淡色渲染技法	32
水彩、水粉混合渲染技法	34
喷笔渲染技法	35
丙烯颜料渲染技法	36
剪贴法技法	37
三、世界建筑画作品精选	40
外部表现建筑画	40
内部表现建筑画	116

一、建筑画构成要素的表现

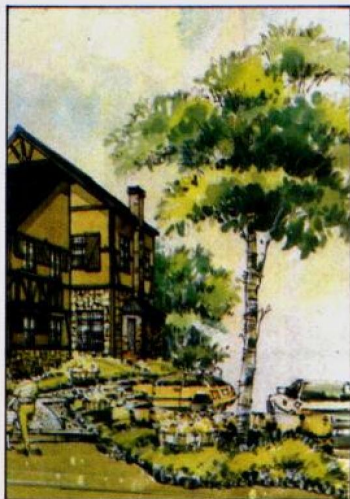
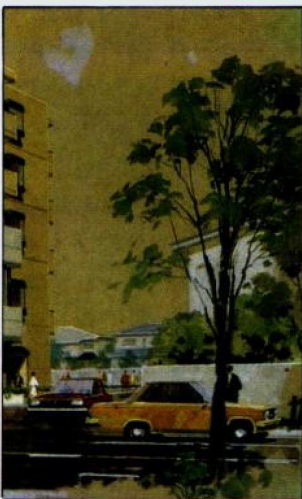
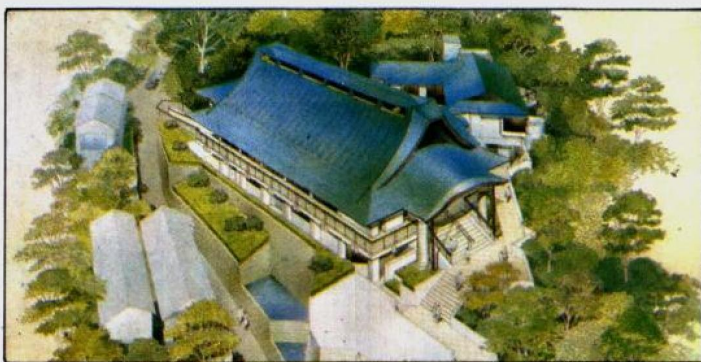
1. 树木表现
2. 车辆人物表现
3. 墙面表现
4. 道路路面表现
5. 室内家俱表现
6. 屋顶表现
7. 标志牌表现
8. 天空表现
9. 草坪表现
10. 楼梯表现
11. 灯光照明表现

建筑画所要表达的是某一建筑物或组群在特定环境下的主题气氛与效果;它们是通过各种构成要素的有机调度和处理而综合表现出来的;它们主次分明,互相衬托,相得益彰。

在建筑画中,除重点表现的建筑物是画面的主体之外,还要有大量的配景要素。建筑物是建筑表现画的主体,但它不能孤立地存在,须安置在谐调的配景之中,才能使一幅建筑表现画渐臻完整。所谓配景要素,就是指突出、衬托建筑物效果的环境部分。

谐调的配景是根据建筑物设计所要求的地理位置和特定的环境而定。常见的配景有:树木丛林、人物车辆、道路地面、花圃草坪、天空水面等。也常根据设计的整体布局或地域条件,设置些广告、路灯、雕塑等,这些都是为了创造一个真实的环境,增强画面的气氛,这些配景在建筑表现画中起着多方面的作用,能充分表达画面的主题气氛与效果。

配景可以显示建筑物的尺寸,要想判断建筑物的体量和大小,需要有一个比较的标准,人就是这个最好的标准。因为人的平均高度为1.6米—1.8米左右,有了人的身高的参照,也就显示了建筑物的体量和大小。配景可以调整建筑物的平衡,可以起到引导视线的作用,能把观察者的视线引向画面的重点部位。配景又有利于表现建筑物的性格和时代特点。利用配景又可以表现出建筑物的环境气氛,从而加强建筑物的真实感。利用配景还可以有助于表现出空间效果,利用配景本身的透视变化及配景的虚实、冷暖、可以加强画面的层次和纵深感。



树木表现：

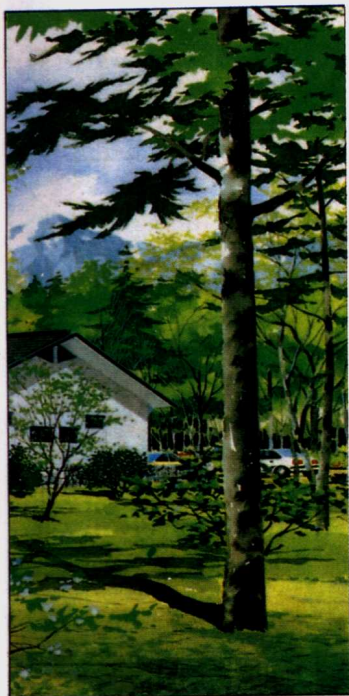
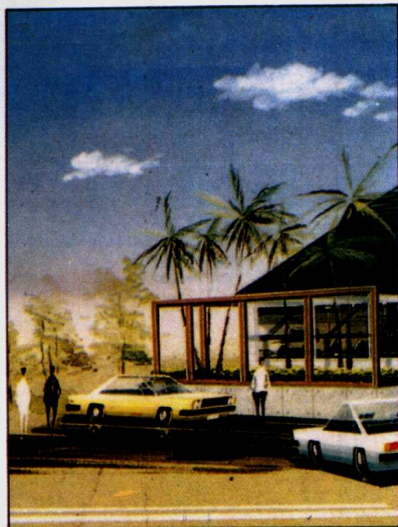
树木是表现大自然环境的主要内容，人们对它有特殊的偏爱，它是美和富于生命力的象征。树木作为透视图的配景而点缀、充实了建筑表现画的内容。

树木为较好表现，且无一定的具象，故在表现画上有主观衬景作用，由于地势和气候的巨大差异，树木的种类丰富繁多，所以在建筑画面上则体现了建筑物的地域性。

树的生长是由下向上伸展，它的外轮廓基本形体在自然界中很少呈完整的几何体，一般是比较多姿和灵活的。如果按完整的几何体来画，往往不免流于呆板粗陋。但是在有装饰性的画面中，也可允许树木呈简单的几何体。这时必须注意与整体在格调上协调一致。

在建筑画上，树对建筑物的主要部分不应有遮挡。作为中景的树木，可在建筑物的两侧或前面。在建筑物的前面时，应布置在既不挡住重点部分，又不影响建筑物的完整性的位置。远景的树木，往往在建筑物的后面，起烘托建筑物和增加空间感的作用。色调和明暗与建筑物要有对比，形体 and 明暗变化应大事简化。近树为了不挡住建筑物，同时由于透视关系一般只画树杆和少量枝叶，起框景的作用。

在用色上，树木未必都用绿色系，可配合用纸或整体画面色调及主题意境而灵活选定。



车辆人物表现：

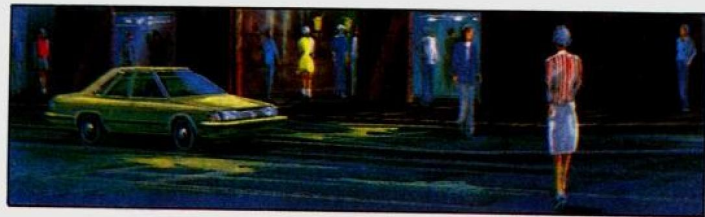
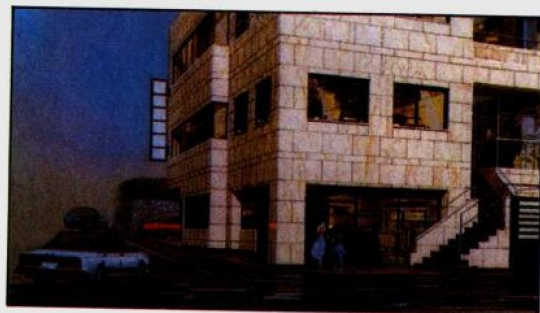
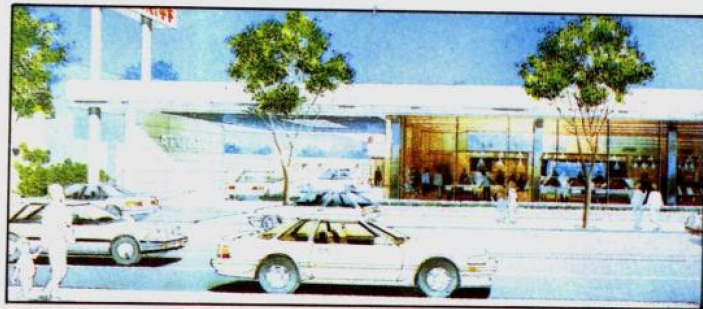
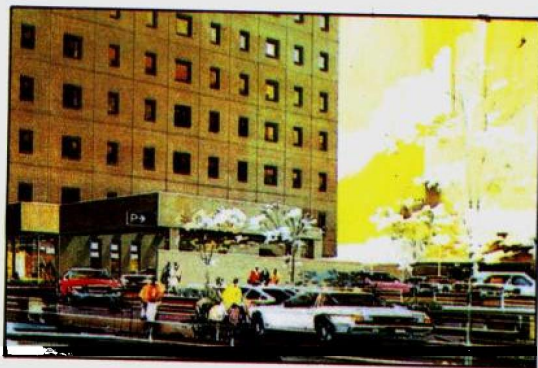
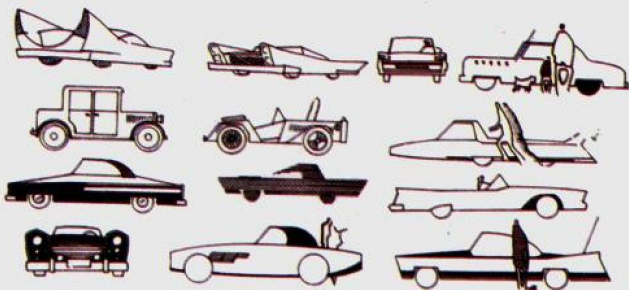
静止的建筑物，缀以运动着的车辆和人物，使画面增添了动势和生气。造型新颖、色彩华丽的大小客车、轿车、姿态婀娜服饰艳丽的人物能给画面制造一个色彩中心，也常与建筑物造成色彩上的呼应。

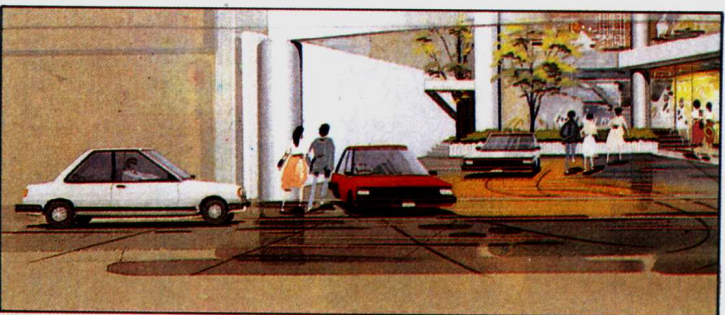
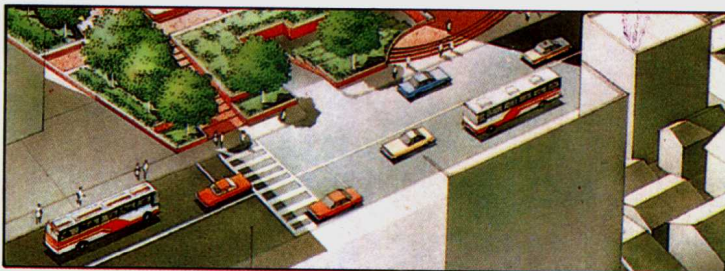
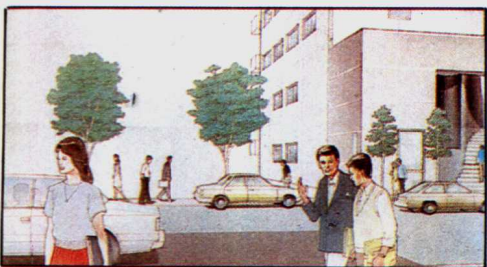
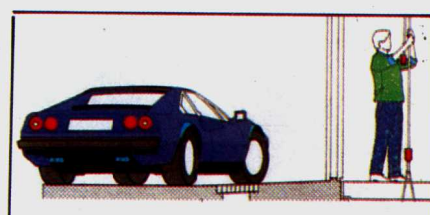
车子在建筑画面上居于点景位置，用色要突出，尤其效果阴影更可增加车子的速度感，所以常用深色的阴影、加上白色的效果线及车身或车轮的白色醒目点缀。

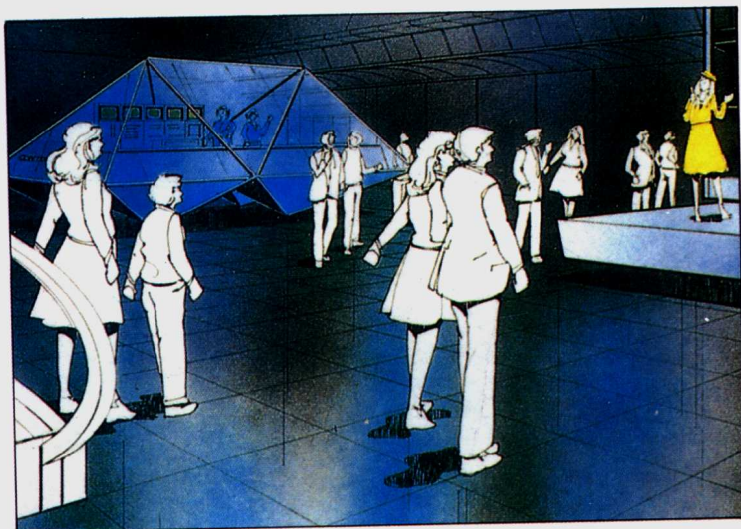
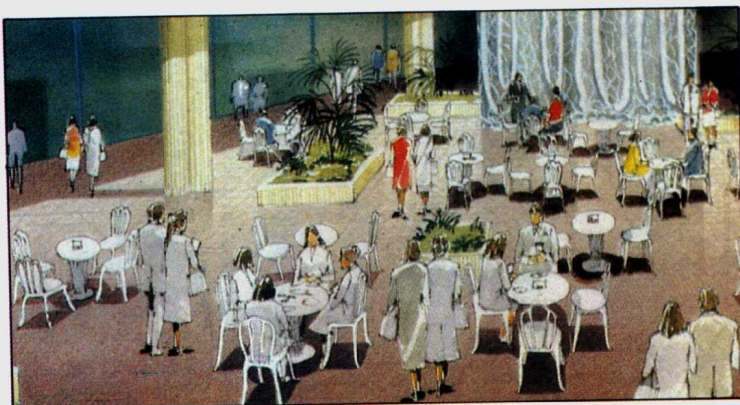
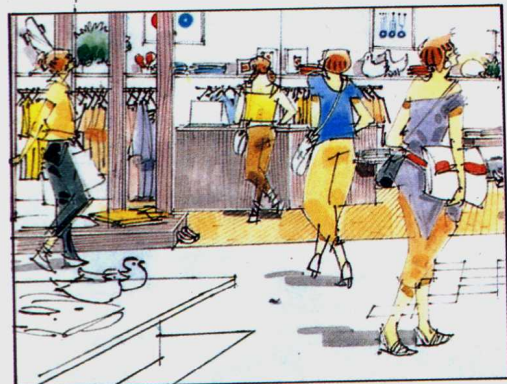
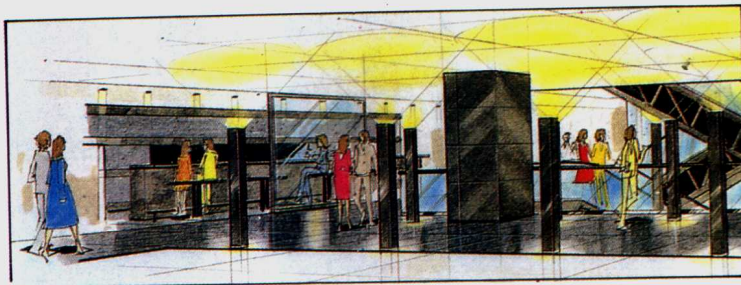
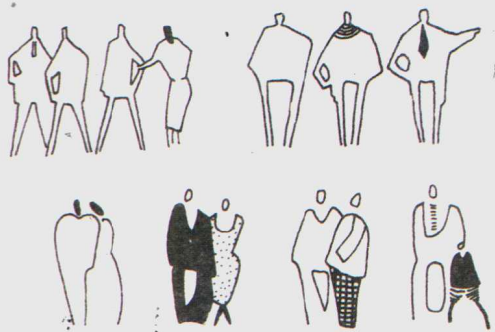
画车子的困难在于角度的变化及行进感，所以一定要注意比例和透视方向。

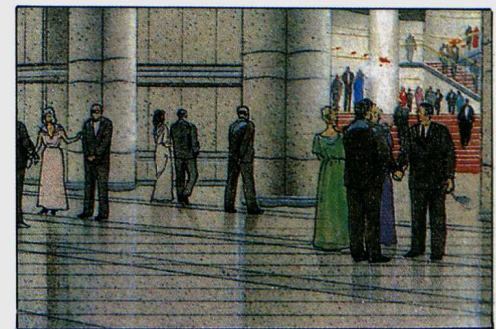
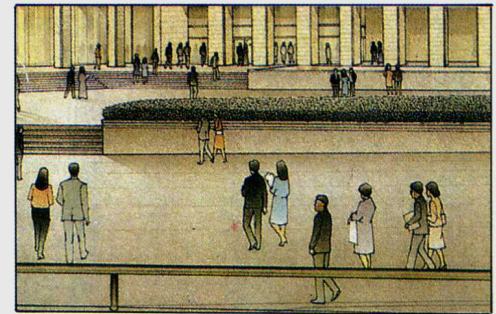
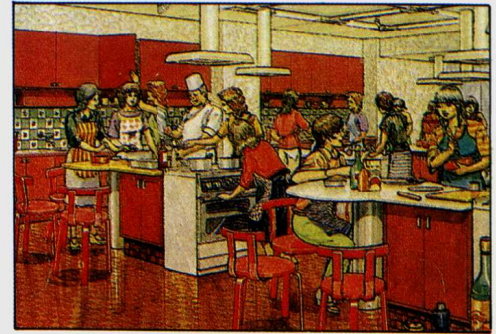
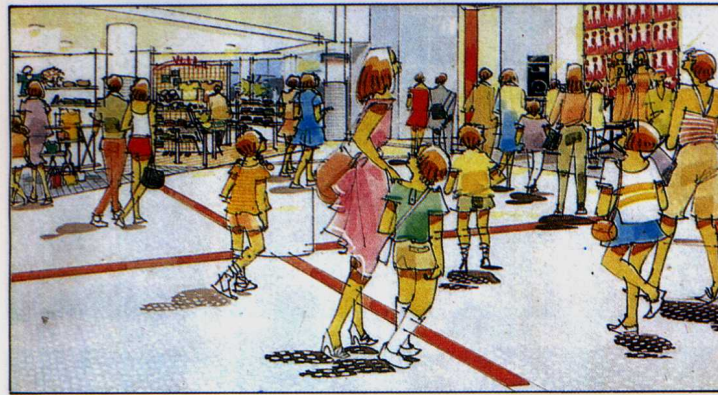
人物表现在于使造型富于动态，衣服的用色及光线表现十分重要。但脸部一般皆不画，以免失真。近年来，人物流行只画人物框线，完全或部分留白，以降低画面的复杂性。

建筑画中画人物有如下目的：一贴近建筑画人，可显示建筑物的尺度；二可增加画面的气氛和生活气息，三通过人物的动态可使重点更加突出，四远近各点适当的配置人物，可增加空间感，人物的动向应该有向心的“聚”的效果，不宜过分分散与动向混乱。









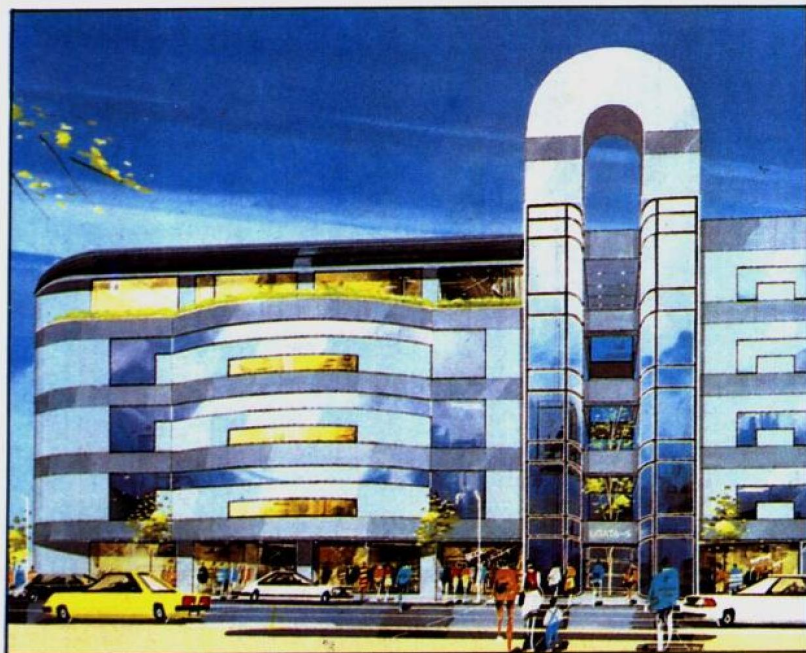
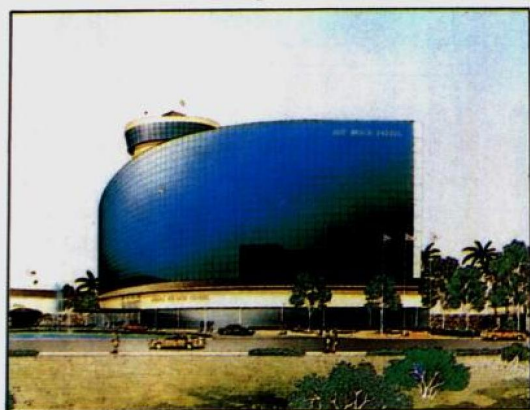
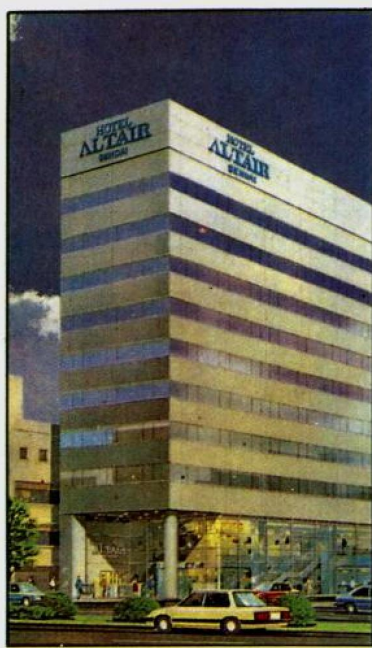
墙面表现：

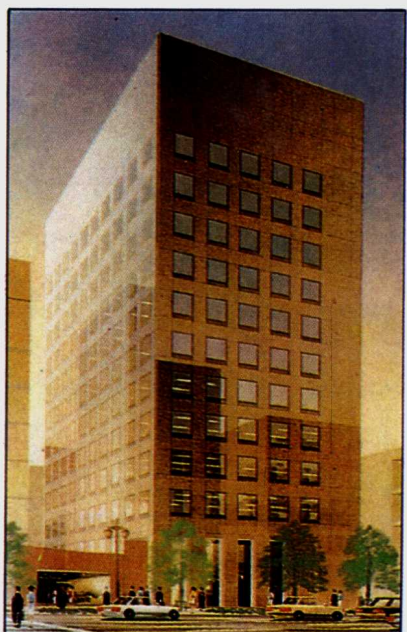
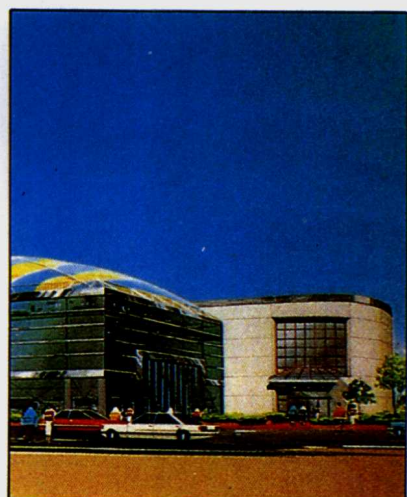
建筑物的墙面可分为：大面积的玻璃墙面（玻璃幕墙）、大墙面小窗、实体墙面、水平条形窗等。玻璃墙面求其光影表现，实体墙面应注意本身体量的质感表现，实体墙水平条形窗应注意阴影效果。

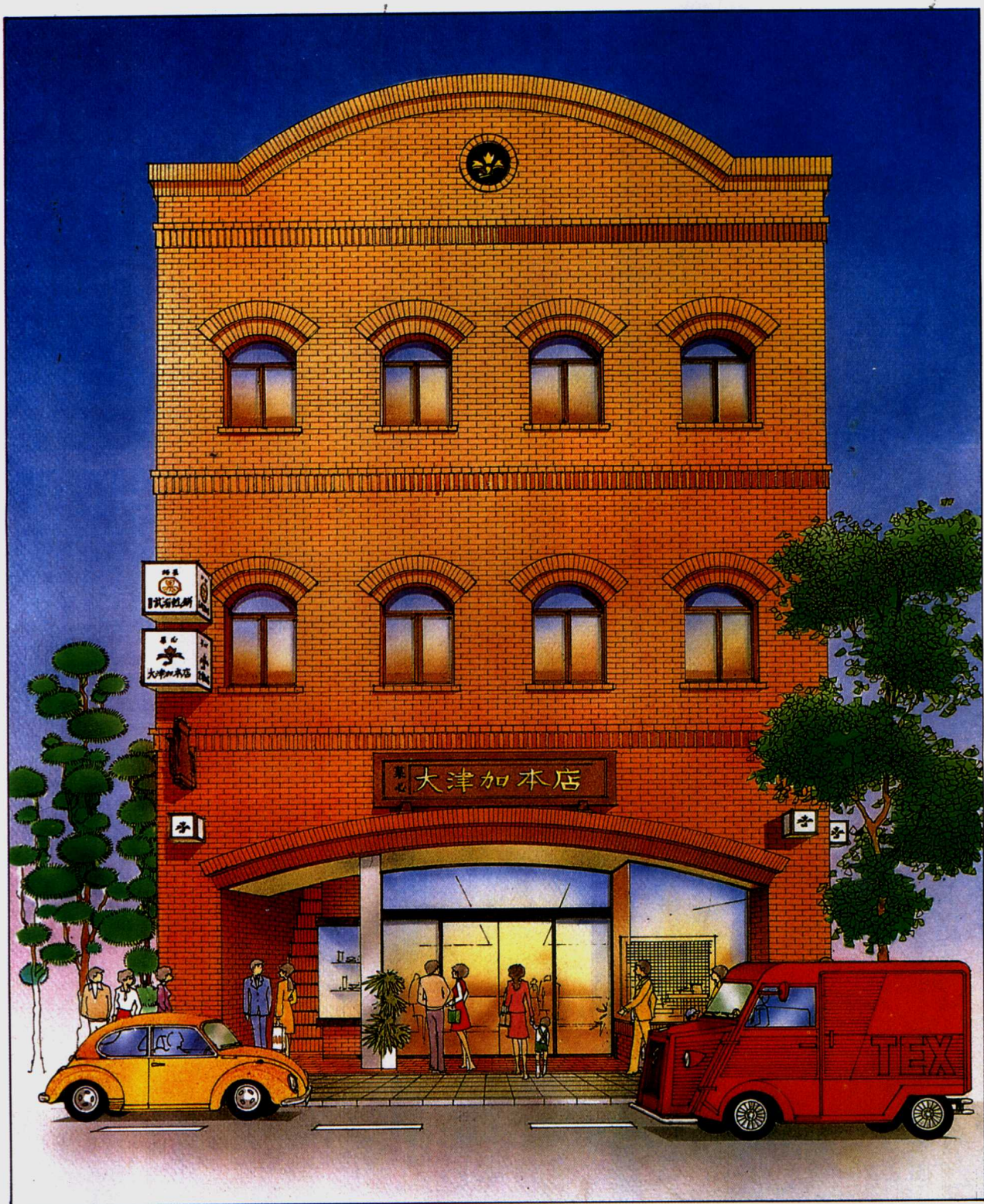
实体墙面由于施工方法不同，使用材料不同，就有不同的形式和特点。

1. 清水墙：不粉刷，质地较粗而无光泽，表面有规则的砖块划分，着色时首先平涂，继之用绘图仪器画直线。一般采用较重色。而纯度又较高的颜色来画，接着用比墙面基色稍深的颜色画出砖的质感效果

2. 涂料等平滑墙面：墙面光滑采用平涂退晕法表现。







道路、路面表现:

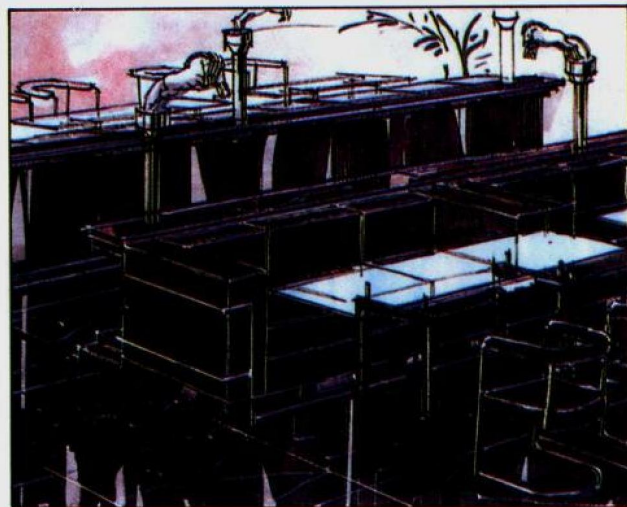
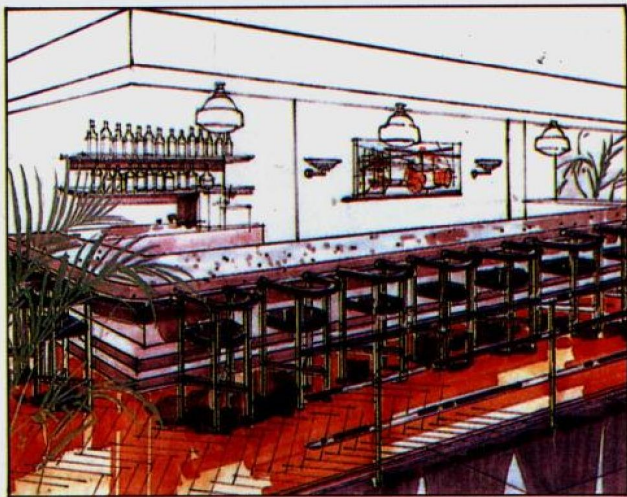
不论是何种材料的地面,都没有复杂的形象所以在描绘时,可作平垫处理,一般近处色深远处因反光等原因比较亮。又可用笔触法方向性涂画,不作明确交待,亦可画出地坪材料的层次或块状变化。

地面往往因面积较大,有时用建筑物和树木等投影,投射到地面上。投到地面上的斜直线或弧形圆点的投影,美化了平淡无奇地面形象,增添了规范化平直的街道的路面气氛。

又可利用建筑物和其它配景,反映到地面上的倒影造成深浅对比的光影和缤纷相映的朦胧色彩,使平整无华的地面显得别有意味,但倒影的形象要单纯,色彩变化要少、明度不宜过高。

在用色彩表现路面的同时,应辅与合乎透视关系的横、直平行直线,与建筑物消失同一灭点上,可增加画面的空间透视感。





室内家具表现：

家具表现着重于家具表面质感的表现，尤其是反光面的表现，使家具更为真实，所以应用较重的颜色。床、椅、沙发的布面表现，可使画面更加生动。家具的光影表现使物品更具有立体感。