

GONGBIHUAJICHUJIAOCHENG

工笔画基础教程

GONGBIHUAJICHUJIAOCHENG

虎

段忻然 著



辽宁美术出版社

工笔画基础教程

九



工笔画基础教程

虎

——HU——

段忻然·著

辽宁美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

工笔画基础教程. 虎/段忻然著. —沈阳: 辽宁美术出版社, 2001. 1

ISBN 7-5314-2626-9

I. 工… II. 段… III. 虎—工笔画: 翎毛走兽画—技法(美术)—教材 IV. J212

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 78185 号

辽宁美术出版社出版

(沈阳市和平区民族北街 29 号 邮政编码 110001)

沈阳七二二工厂印制

辽宁省新华书店发行

开本: 787 × 1092 毫米 1/16 字数: 10 千字 印张: 3 $\frac{1}{2}$

印数: 1-4000 册

2001 年 1 月第 1 版

2001 年 1 月第 1 次印刷

责任编辑: 孙世奇 李 越 郭治国 责任校对: 孙世奇

封面设计: 李 越

版式设计: 秋 月

策 划: 郭治国

技术编辑: 鲁 浪

定价: 20.00 元

目 录

材料与工具	1	眼睛各动态	18
颜 料	1	面颊的画法	20
纸	1	口唇的画法	21
笔	1	牙的画法	22
墨和炭朽	1	舌的画法	23
喷 壶	1	须根的画法	24
基本画法	2	须根各动态	25
起 稿	2	须眉的画法	26
显地丝毛技法	2	耳的画法	27
留白与高光	2	耳的各动态	28
丝、染、点、皴	2	额的画法	29
虎的骨骼结构图	3	额的各动态	30
头与五官的比例	4	斑纹的画法	31
速 写	5	斑纹各动态	32
虎的速写	5	脖颈的画法	33
虎的各动态	8	足的画法	34
虎头的各动态及表情	10	足底的画法	35
虎 头	12	足的各动态	36
鼻镜的画法	13	尾的画法	37
鼻镜各动态	14	尾的各动态	38
鼻梁的画法	15	画虎全过程	39
鼻梁各动态	16	作品欣赏	43
眼睛的画法	17		

材料和工具

颜 料

现在一般画家大都使用锡管装颜料,这种颜料的优点是能保持长时间的湿润,不易变干使用起来方便,它不足的地方是这种颜料大都是由化学材料制成,易变色,往往是画没过几年色彩变黑;块状颜料也称干颜料片,大都是从矿物和植物,或动物中提取,不易变色,但作画前需提前用水泡好;矿物颜料很好,能长期保色,但使用时得自己加胶,而用完后又得把胶水漂走。虽价钱昂贵,使用复杂,还是用此色为佳。



笔

丝毛画法用的笔种类比较简单,一般用长锋衣纹、叶筋,或者长锋中、小白云都可,画景用的笔种类就比较多,大、中、小各种画笔,我都是用长锋,因长锋吸水量大,从落笔到提笔中途变化多。



喷 壶

因为我画动物画采用的是湿画技法,用喷壶比用排笔或是羊毛刷都较方便。



纸

选用比较厚些而且纸纹理较粗的生宣。夹宣过厚涩笔,画出的毛发干无亮光。过薄的单宣水分不易掌握。

墨 和 炭 朽

墨:工笔画以油烟墨为主。因为油烟比较有光泽,并且很黑。适合勾线和渲染,并且容易分出层次,易于掌握浓淡。

炭朽:商店购买时挑比较软些的为宜,不需要时易擦掉。自己用旧柳树条烧制也可。



基 本 画 法

起 稿

西画讲究焦点透视,而我们中国画采用散点透视,但具体到每一物体还是多采用焦点透视,尤其是工笔画还是以聚像为宜,要想完成一张好的动物画还是把稿子起准些好,用比较好的炭条,直接轻轻地在宣纸上起稿,一定要轻,因为画将要完成时还得擦掉,否则会脏画。初学者可在另一张纸上起稿,定稿后再透在宣纸上。起稿时脑子里要先考虑好,无论哪种动物根据画的需要都要进行修改,该夸张哪个部位或是该消弱哪个部位都要考虑好,如我画虎、雄狮,主要夸张它的头部或前腿爪,使它显得更加威猛。而猫、小松鼠主要夸张它的头和尾巴,使它更加可爱。

显地丝毛技法

我国历代的工笔动物画都是用小狼毫笔一根一根画毛,讲的是力透纸背根根见肉,也讲不要犯刻板之病,但此种画法本身就确定了它不可摆托的刻板之病。显地丝毛技法是吾恩师刘奎龄大胆创造的一大发明,此技法是把宣纸喷湿,等到半干时用比较干的笔蘸墨或者色,在纸上丝点动物毛,用这种技法丝过的毛边缘模糊不清,有松动之感。加上技法上的虚实兼备,疏密的合理搭配,从质感到量感都能使观者切实可信,就像一个活生生的动物摆在面前。

留白与高光

一个成熟的国画家在作品的留白问题上是很讲究的,因为作品的留白处不是空虚无物,在国画里白能代表天、地、水、气甚至一切虚幻的物体,给人以无限的想象。光在人们脑子里似乎是西画里的东西,在国画里是不大讲究的,但在国画里光还是存在的,没有光将是一片黑暗。国画里的石头讲究“石分三面”画时都是上明下暗,树的中间留白或色淡都是用光

来表现立体的,散点透视不等于就是平面,具体到某一物体时,立体感还是要有的。

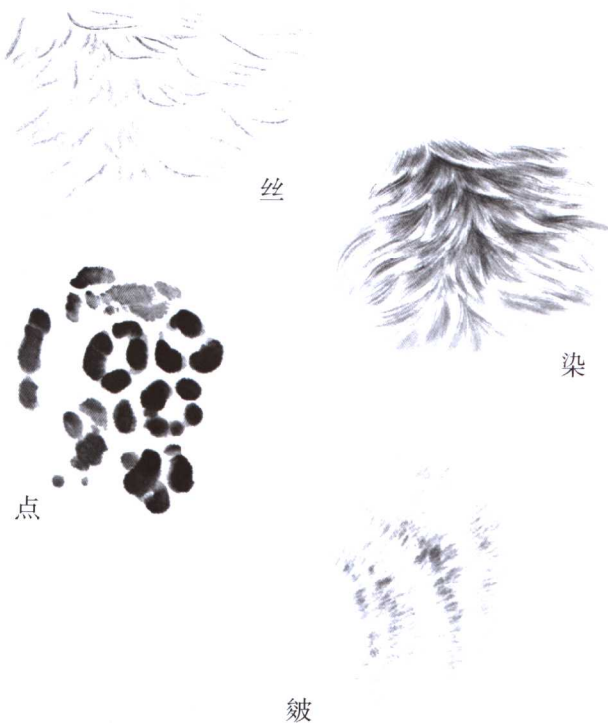
丝 染 点 皴

丝:丝字的本身就是用笔一丝一丝的画,古人是这样用笔,现在是把笔在色碟上按扁成不齐的横排形在纸上,按毛的长势分成大小不同的组,再根据每组毛的明暗一笔笔的画出。用笔要轻不易重。

染:用笔轻轻染每组毛的根基部使每组毛分的合情合理。

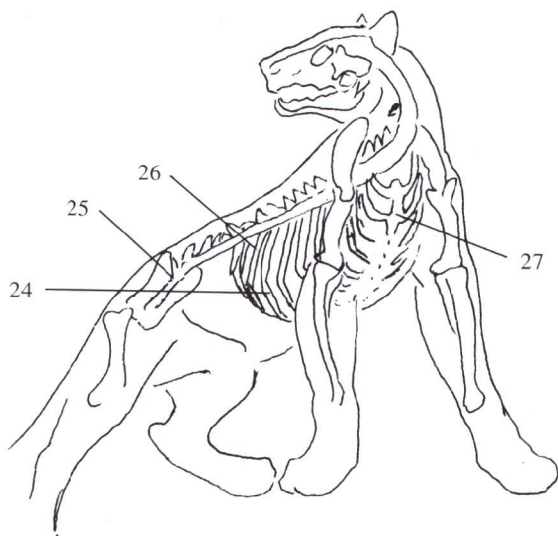
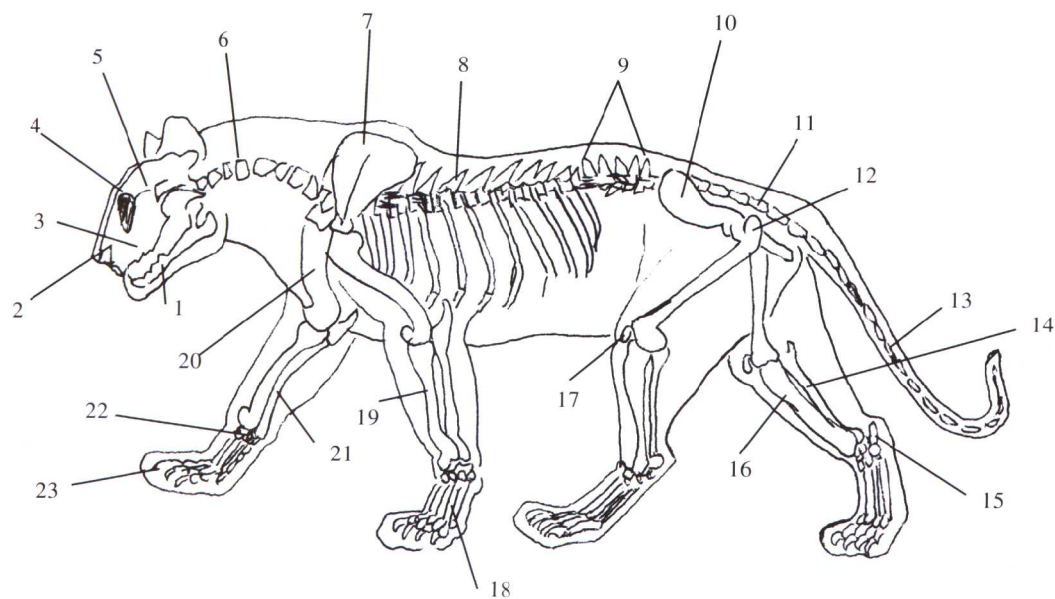
点:这里的点不是书法里的永字八法的点,是近似虱的点,在画短毛动物的皮毛里常用。如霾子猫和虎的斑纹,多用点组成。通常它与丝配合,丝点就是半丝半点。点的部位常用在一组毛和另一组毛的空隙间,做暗地用(黑斑纹例外)。

皴:近似于点。是把笔锋在深色毛处皴出一些模糊不清的毛,它常和点兼用。有时也近似于擦。



虎的骨骼结构图

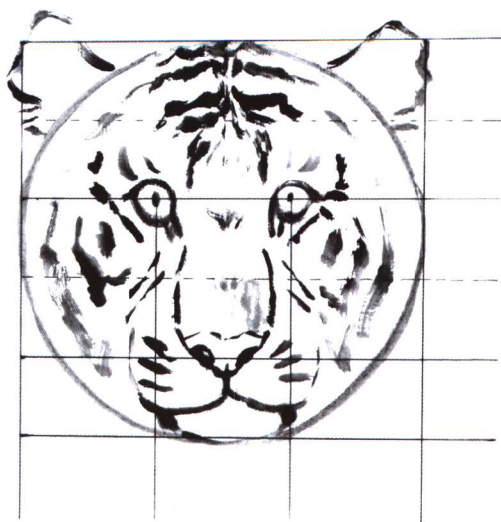
画虎首先要熟悉虎的骨骼和间架结构以及各部之间的关系和能起到的作用,画骨骼是画动物的基础,骨骼动态画好了,皮毛只是一技的事。



- | | | | | | |
|---------|--------|--------|--------|--------|---------|
| 1. 下颌骨 | 2. 鼻骨 | 3. 上颌骨 | 4. 额骨 | 5. 顶骨 | 6. 颈椎 |
| 7. 肩胛骨 | 8. 胸椎 | 9. 腰椎 | 10. 肋骨 | 11. 髌骨 | 12. 股骨头 |
| 13. 尾椎 | 14. 腓骨 | 15. 跟骨 | 16. 胫骨 | 17. 髌骨 | 18. 掌骨 |
| 19. 桡骨 | 20. 肱骨 | 21. 尺骨 | 22. 腕骨 | 23. 指骨 | 24. 肋软骨 |
| 25. 无名骨 | 26. 肋骨 | 27. 胸骨 | | | |

头与五官的比例

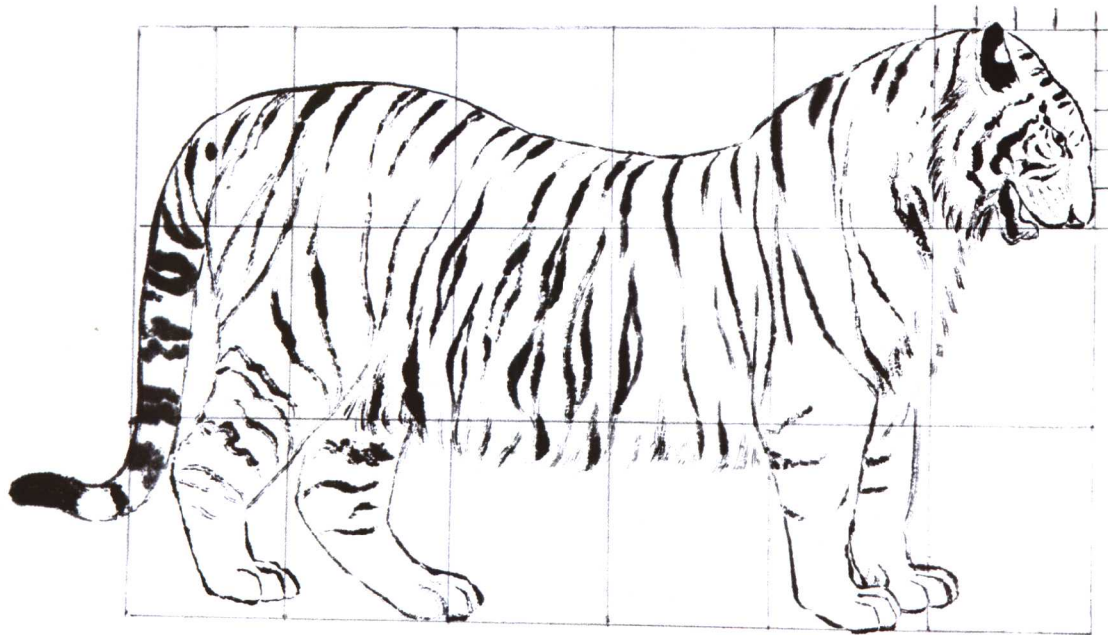
虎 的头部基本上是个圆形，在纸上画一圆圈，竖着分成平均的三等份，横着分成两份半，半份放在最下边，两眼瞳孔基本在横竖线最上边的二个交叉点上，鼻孔在下边的横线上，上颊贴近下边缘线，额上最下边的横斑纹基本上在上边的虚横线上，两耳基本不出横竖边缘线交叉形成的方格，虎头的大致比例就是这样，按此法画虎头造型便基本准确。



头与身躯的比例

虎是体型最大的猫科动物，一般体长在 1.8—2.9 米，在自然界中除了人它再没有畏惧的天敌，它的头从侧面看去不是圆形，而是呈大约高五宽四的比例，虎身长为头部的五倍半，尾长为从尾根基部至肩胛处的长度，头占身高的三分之一，这是一般虎的体形，但在画时为画出虎的威猛之势虎头应该以适当夸大为宜。

—— 身长为头部的五倍半 ——
—— 身的长度 ——



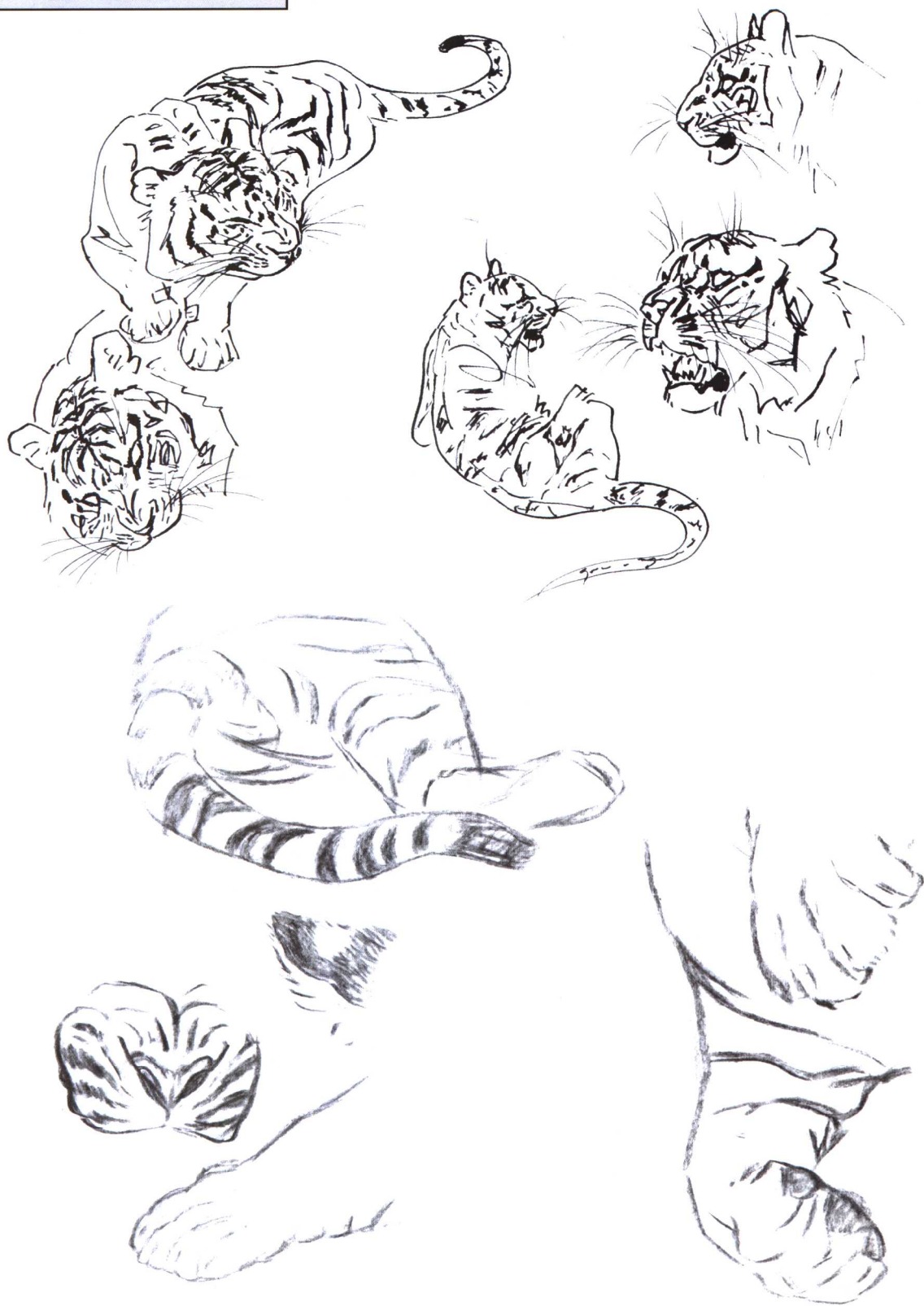
速 写

速写要求用最快的速度描绘对象,捕捉其瞬间神态,以加深对描绘对象的认识和理解,它是画家积累创作素材不可缺少的手段。平时要多看多练,掌握动物行、蹲、卧、跳、扑、吼等一切活动的规律,把握其整体轮廓及特征,然后从局部下笔,迅速完成。初画时应先画此动作简单的形态,如卧、蹲、进食等,熟练后再画行、跳、扑、吼等难度大的动作。

虎 的 速 写



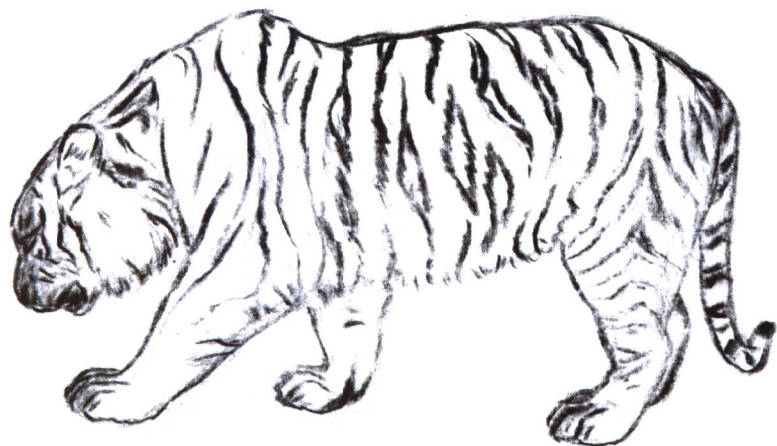
虎的速写



虎 的 速 写



虎的各动态



虎的各动态



虎头的各动态及表情





虎 头

