

王大鹏·素描人像

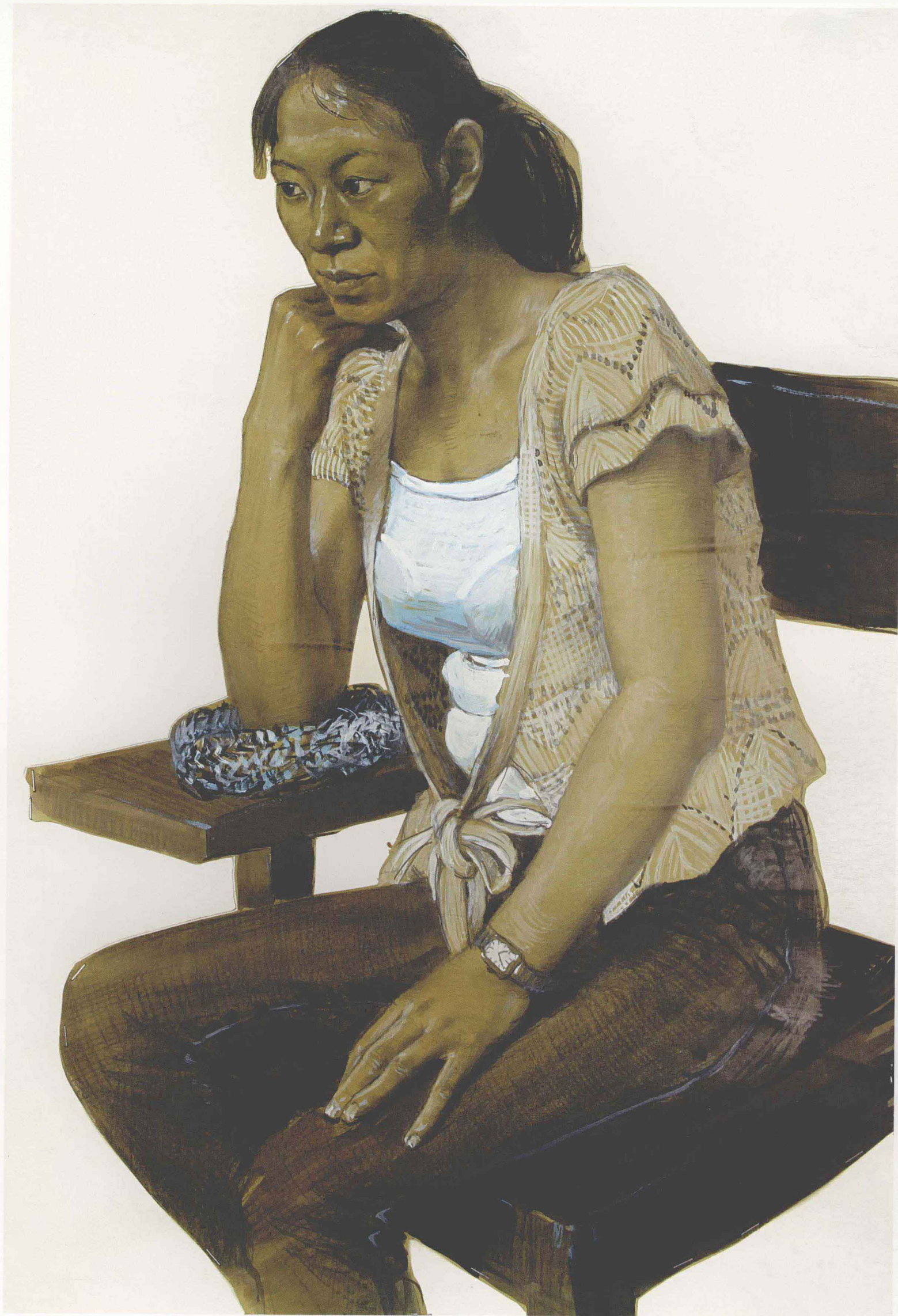
主编·高银河 著·王大鹏

吉林出版集团 吉林美术出版社 | 全国百佳图书出版单位



PORTRAIT SKETCH





图书策划·项目统筹 /



顶点原创图书工作室

E-mail: dd.yc@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

王大鹏素描人像 / 高银河主编. — 长春: 吉林美术出版社, 2010.11

(大临本系列)

ISBN 978-7-5386-4770-9

I. ①王… II. ①高… III. ①肖像画—素描—技法(美术)
IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 208925 号

大临本 王大鹏·素描人像

主 编: 高银河
著 者: 王大鹏

出版人: 石志刚
责任编辑: 李 卫
特邀编辑: 王 嵘
装帧设计: 王 嵘

开 本: 889mm × 1194mm 1/8
字 数: 5 千字
印 张: 6.0
印 数: 1-4 000 册
版 次: 2010 年 12 月第 1 版
印 次: 2010 年 12 月第 1 次印刷
制 版: 沈阳大禹奥博电脑设计
制作有限公司

出 版: 吉林出版集团
吉林美术出版社
发 行: 吉林美术出版社图书经理部
地 址: 长春市人民大街 4646 号
(邮编: 130021)
电 话: 0431-86037809 (图书经理部)
网 址: www.jlmspress.com
印 刷: 沈阳天择彩色广告印刷有限公司



主编 高银河

高银河

1996年 毕业于大连第十五中学
 1998年 创办“顶点画室”至今
 2000年 毕业于鲁迅美术学院油画系第一工作室，师承刘仁杰教授
 2005年 鲁迅美术学院油画系大型绘画研究生班毕业获硕士学位，师承宋惠民教授
 2005年 中国青年出版社特约编审
 2008年 江西美术出版社特约编审
 2009年 创办“顶点原创”图书工作室
 2002~2009年 编辑出版艺术类图书八十余册

〔主编的话〕

2010年的出版计划聚焦在一点，就是编一些对学生学习绘画以及最终应考真正有意义、有帮助的图书，《大临本》系列便是其中重要的一个系列。实际上，临本类的美术书在图书市场比比皆是，而我们所编写的《大临本》在顺应当前国内美术高考的新趋向与新变化的基础上，使其内容更加丰富、完善，最终将这套丛书以专业的角度完美、成熟地呈现在大家面前。

《大临本》系列丛书从基础教学出发，强调学生学习的实用性与有效性。书中以高品质的临摹图片和相应的步骤说明图为主，清晰直观地讲解与临摹有关的绘画因素和表现技巧，对其中呈现的临摹方法、临摹要点、临摹难点等问题细致分析、详细解读，方便、快捷地解决考生在学习过程中所面临的问题，为学习美术的学生提供一个准确而详实的学习参照。

该册《王大鹏·素描人像》，书中以高品质的图片和相应的步骤说明图，逐一解析作品的各种绘画因素，包括模特儿在刻画时该如何比较、观察、用笔，全部细致地给予解读，是本不可多得的绘画工具书。

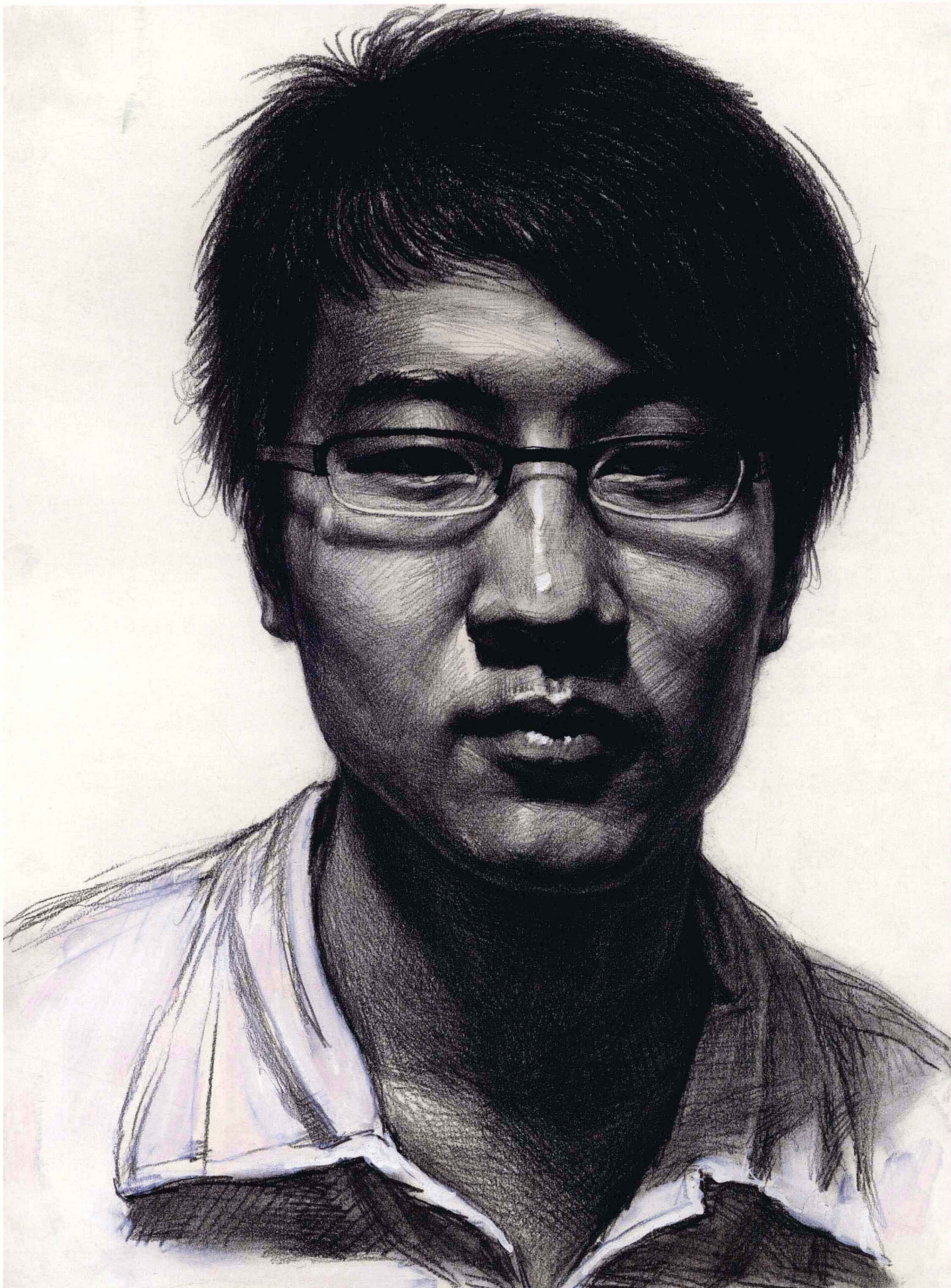
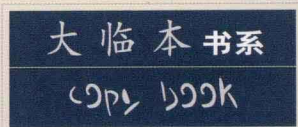


作者 王大鹏

王大鹏

1983年4月13日出生于河北省定州市庞村镇西南宋村。儿时受爱好画画、唱歌的母亲影响开始画画。初三寒假与实习老师开始学习画石膏几何体。高中时受吴若朱老师和刘晓林老师影响巨大。考前受宁大明与杜建奇老师的指导与资助得以考入中央美术学院。现为中央美术学院雕塑系在读研究生。

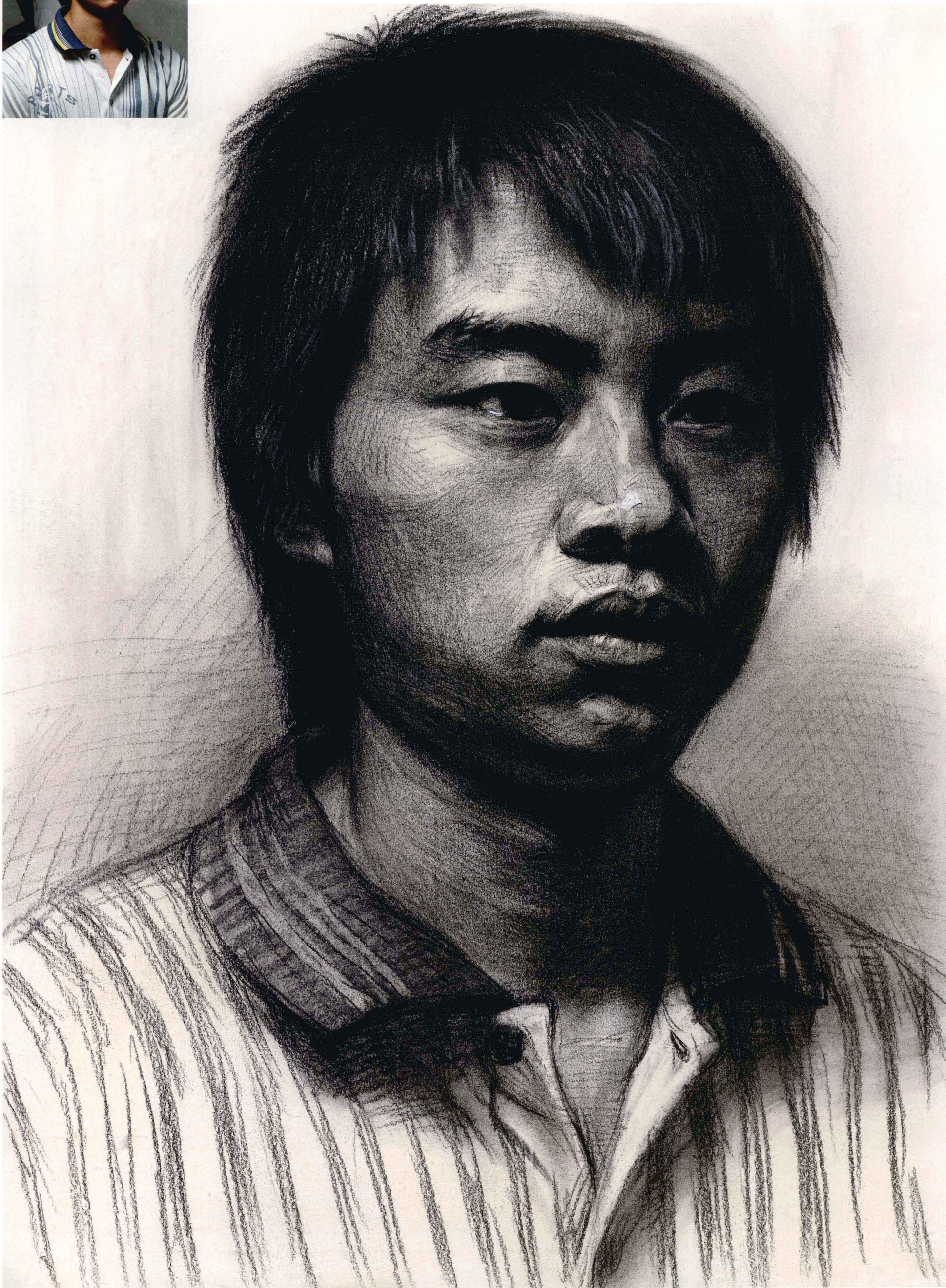
·中国美术教育专业教学读本·



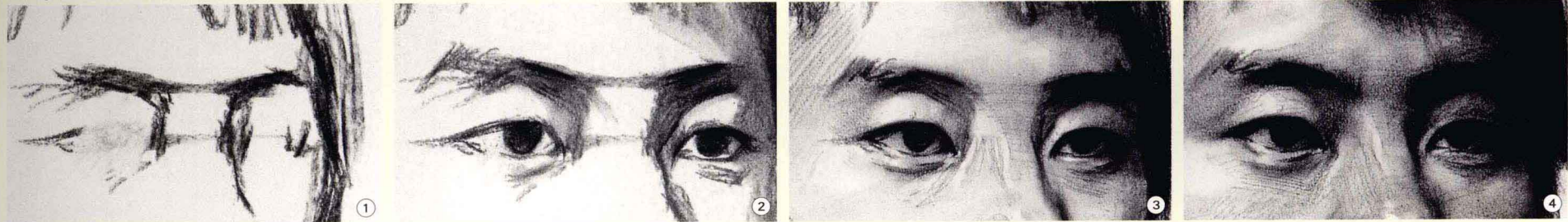


张之画

这幅画大关系的整体性是重点。在基本形体准确、体积结构完善的同时，抓住整个头部的明暗交界线，分受光、背光两大块去完成。把头理解成一个球体，要处理好和颈部这个柱体的关系。刻画中要注意：1. 构图位置要合理；2. 基本结构位置要准确；3. 黑、白、灰关系要整体；4. 深入刻画时抓重点；5. 把影响整体的细节统一化。



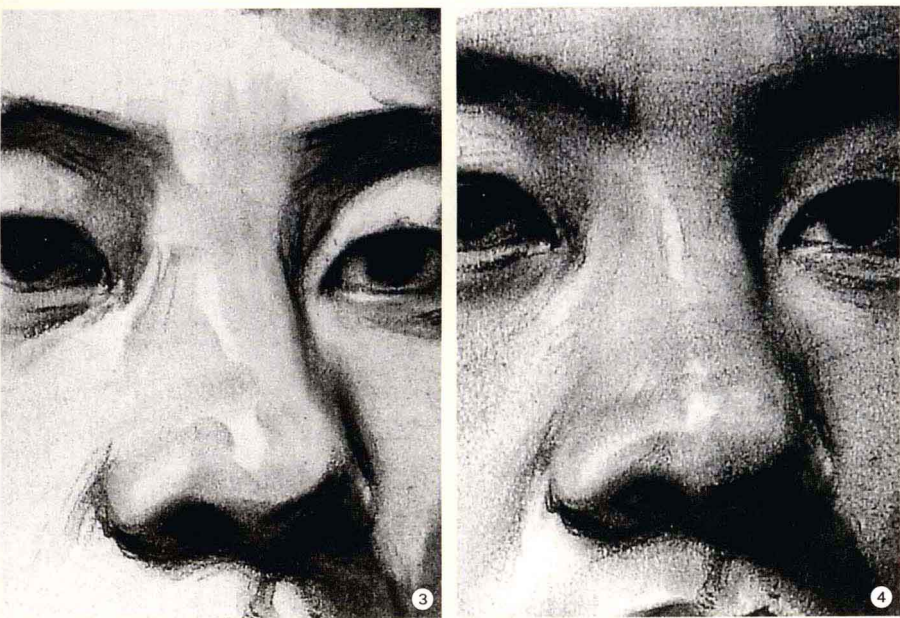
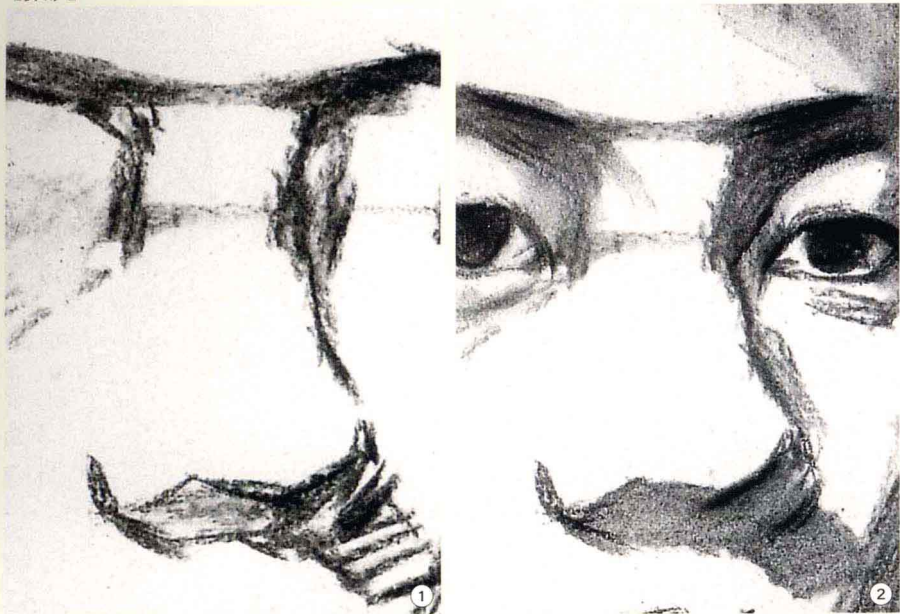
【眼部】



1. 起稿时注意整个眼眶的位置，一定要做到准确，包括眼眉也就是上眼眶、内外眼角、鼻梁的中轴线和鼻梁的宽度。
2. 先从暗面入手，铺大黑、白、灰关系，区分大的受光、背光，模特儿是从左上方来光，所以模特儿朝下和朝右的眼眶下缘，眼球与鼻梁右侧肯定是背光面。另外瞳孔固有色比较重，所以也要先涂上。

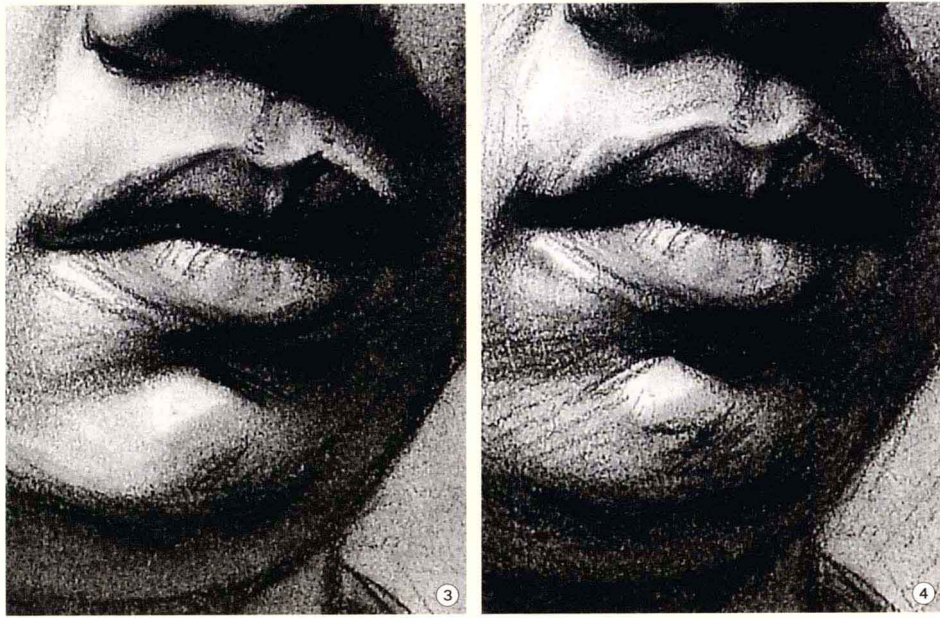
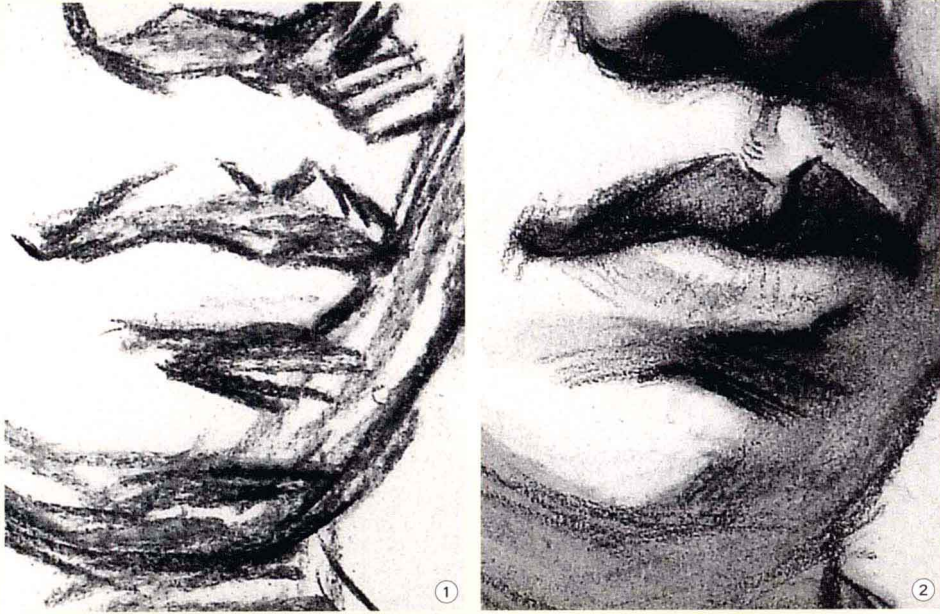
3. 进一步深入的过程中要有顺序，就是要先画暗面，再画灰面，最后再画亮面，画到这一步可以把灰面交代出来，切记不要急于求成而画得太过。
4. 继续深入，在黑、白、灰三大面区分明确的基础上使之更加丰富，这一阶段要注意区分左右脸灰面的微妙差别，左脸离光源更近，所以更亮一点，并且左脸离我们更近，所以也更实。

【鼻部】



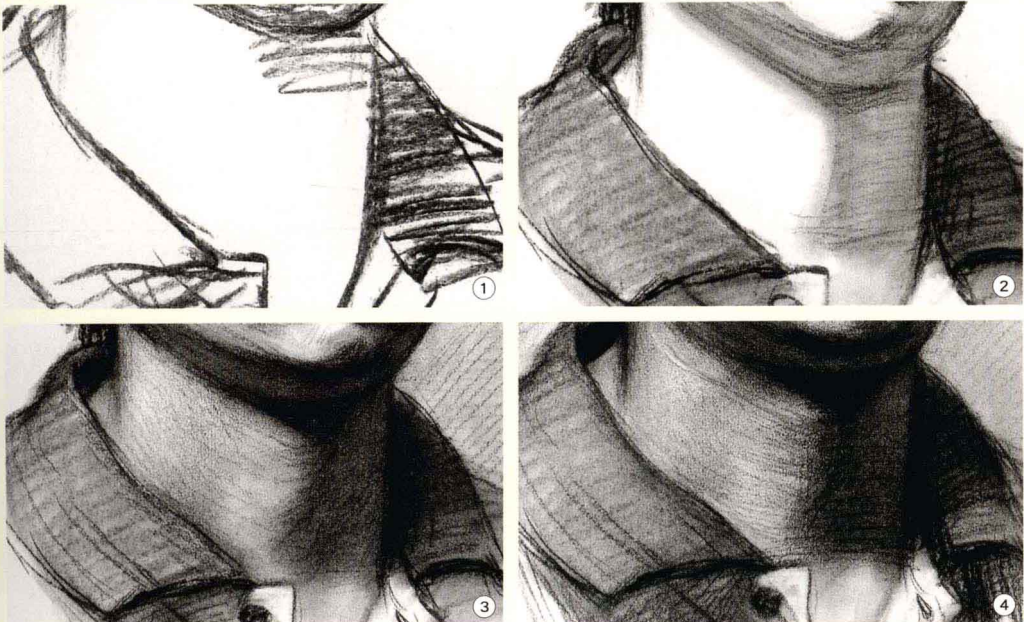
1. 首先要位置、长宽比例确定好，鼻子在面部的位基本能决定面部的整个中轴线，从而决定了面部的朝向，而且每个人的鼻子的长短、宽窄都会有或多或少的区别。
2. 从暗部入手，明暗交界线最重，在鼻梁右面与鼻底涂上调子，然后用擦笔把笔触擦匀，使形体感更强。
3. 亮面用手轻轻地蹭出灰面，并把高光留出。
4. 深入刻画，主要注意区分鼻头亮部的黑、白、灰与虚实关系，鼻头与鼻翼要区分开，鼻孔不要太跳，要注意统一在鼻底的大暗面里面。

【嘴部】



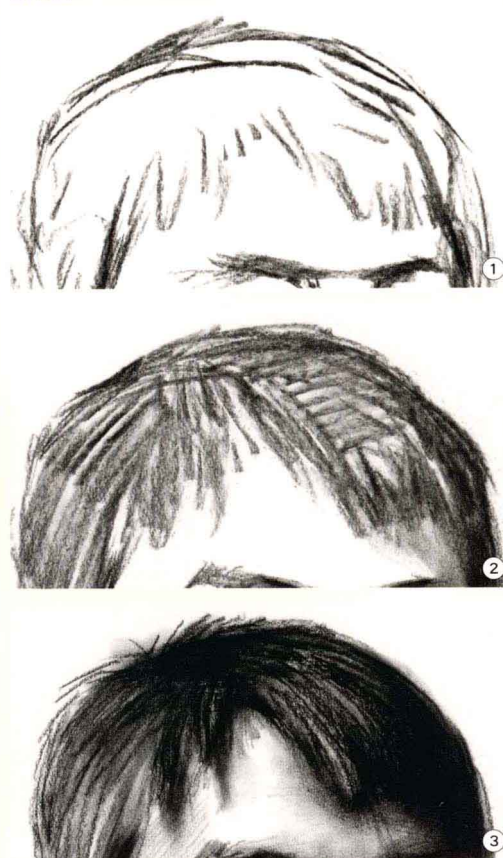
1. 先把形起好，为以后的深入打好基础。注意两个嘴角的透视关系，并把下嘴唇的底面的位置交代清楚，这部分通常都是暗面。起形的同时把暗部的调子先轻轻地带出来。
2. 用手指或擦笔把暗部统一地擦一遍，然后用笔把明暗交界线强调出来，同时把嘴唇固有色——比皮肤稍重的感觉交代一下。
3. 深入刻画，暗部继续加重，为亮部的进一步深入打好基础，灰面的度要控制住，注意上下嘴唇左右的黑、白、灰区别。
4. 继续深入，但要注意虚实变化，总的原则还是近实远虚，注意上嘴唇比下嘴唇要偏重。

【颈部】



1. 把头、颈、肩关系找好，不要孤立地看待脖子，首先它是一个圆柱体，其次脖子是连接头与肩的一个媒介，所以并非光把体积画好就可以了，还有使头、颈、肩关系舒服自然。
2. 把脖子大的圆柱型的感画出来，注意明暗交界线左面受光、右面背光。领子也是左亮右暗，注意领子与脖子的关系，它们两者之间要有一定的空间，不然会有种窒息的感觉。
3. 处于明暗交界线位置的喉结形体要交代清楚。亮面的胸锁乳突肌也要用亮灰调子表现出来，锁骨窝的位置也要暗示出来。
4. 继续深入刻画脖子的圆柱体的体积感，并注意脖子与下颌底面的空间。总的来说脖子要比面部退后一层，所以整体上要灰一点。

【头发】

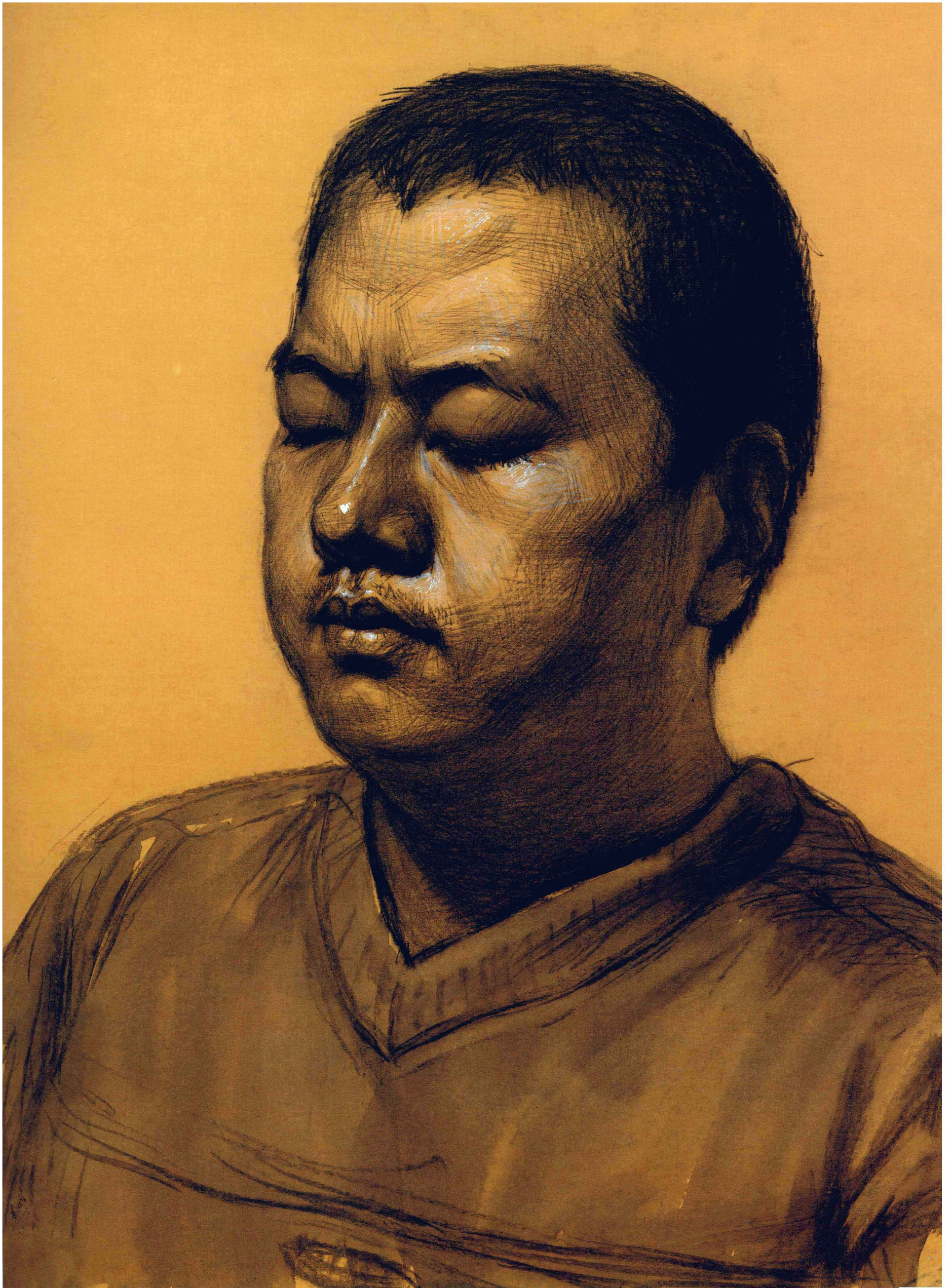


1. 起形的时候要注意从头骨入手，头发形体的随意性比较大，多点少点影响都不大，但是一定不要伤到头骨。
2. 铺大的黑、白、灰关系的时候要时刻明确明暗交界线的位置，头发再黑也会有受光、背光的区别，运笔最好顺着头发的走向排线。这样的话比较容易表现出头发的质感。
3. 深入刻画的时候要注意把头发分组，如这张画中脑门前面的那两撮头发离我们最近，太阳穴左面一大片可以归为一组，而脑门右边的头发可以归为一大组。分组后就要注意这几组头发的虚实与黑、白、灰关系，而且要注意头发是依附在一个球型的头骨上面，必须把头发外边缘线往后脑勺转的感觉表现出来。





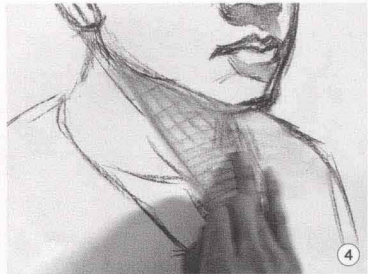
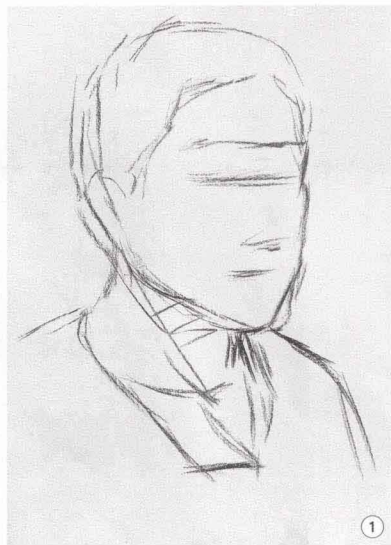






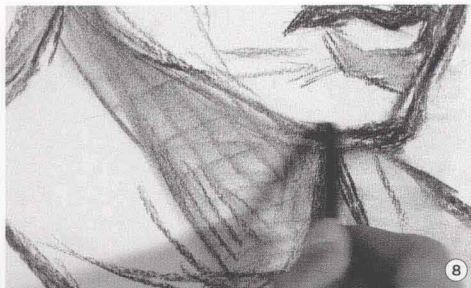
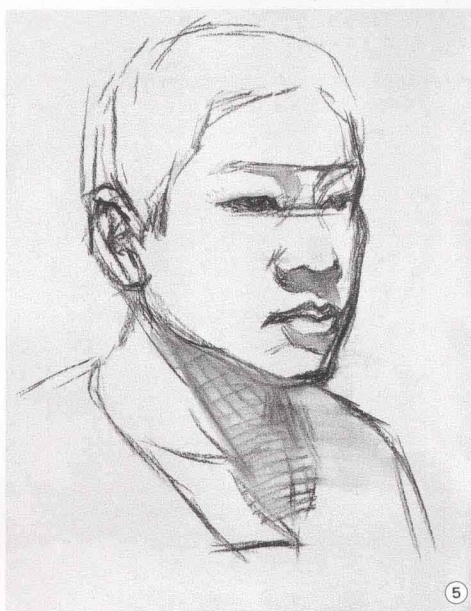
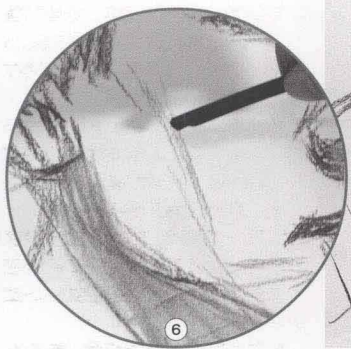


技巧表现详解



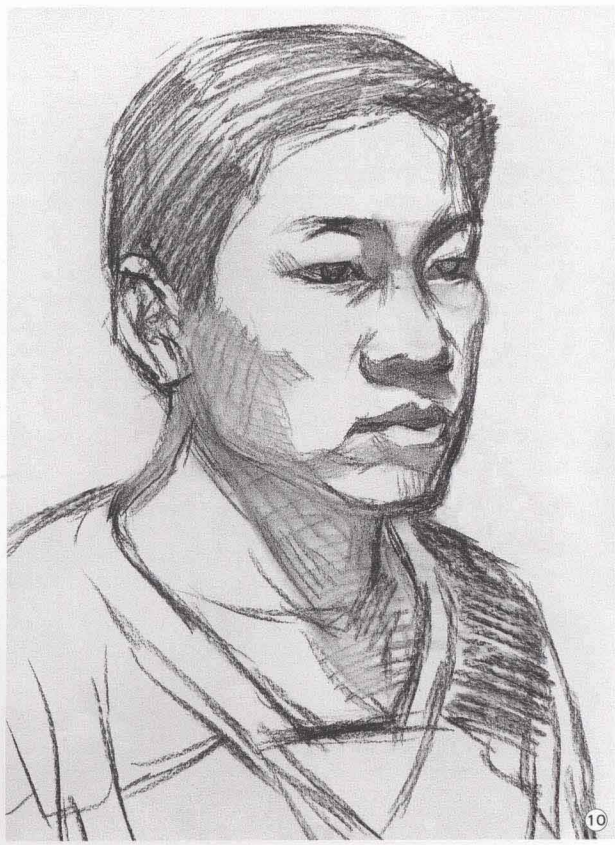
贰 | 建立大关系 |

- 把面部的明暗交界线的位置用线交代一下，先分面，不着急上调子。
- 亮面与灰面用线区分出来以待进一步的深入，注意左右脸的关系。右边脸的轮廓线的变化都能在左边脸上找到相应的黑、白、灰交界线的变化。
- 进一步深入的时候仍然从明暗交界线开始，下巴是面部很重要的一个部分，它对整个面部的形体特征起到很重要的作用，要注意下巴左右的透视关系，这张画中，下巴左边稍稍比右边低一点点，抓住这条明暗交界线，从而把下巴与脖子和右肩的空间关系拉大。
- 强调眼眉与眼眶交界处，注意这张画中左边眼眶要比右边眼眶实，所以先从左画起，并且左重右浅。
- 把先前划分好的亮面，灰面用调子区分出来，不用找单个面内部的变化，只管把灰面跟亮面区分开就行，可以边画边蹭，让笔触融到形体里面去。



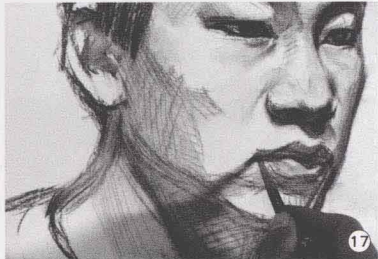
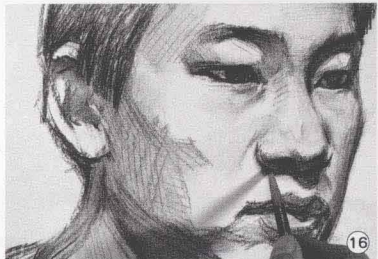
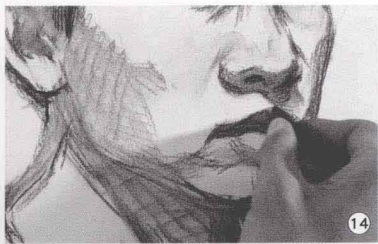
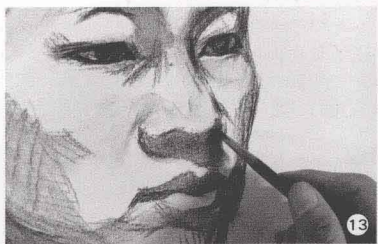
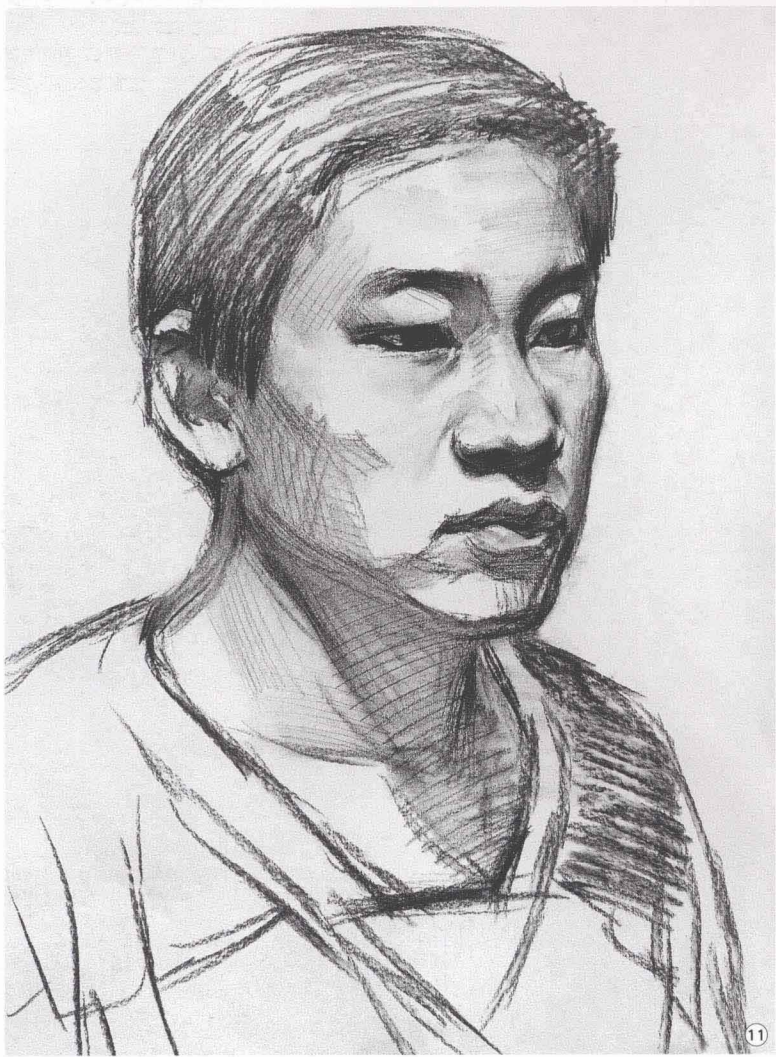
壹 | 起稿打形 |

- 确定构图，注意面部朝向的空间要留大一点，头、颈、肩的关系要准确自然，并把三庭五眼交代清楚。
- 先把五官暗面的区域范围用线画出来，每个暗面都是从明暗交界线开始到投影结束。
- 抓住鼻底面明暗交界线，注意刻画鼻子各部位相互之间的位置。
- 下颌底面与脖子暗部统一为一个暗面，明暗交界线最重，暗面里面可用手指擦匀，不用找太多变化。
- 通观画面，把头、颈、肩几大形体的明暗交界线与暗面串起来，右边肩稍带点灰调子，用以表现左右肩的前后空间。



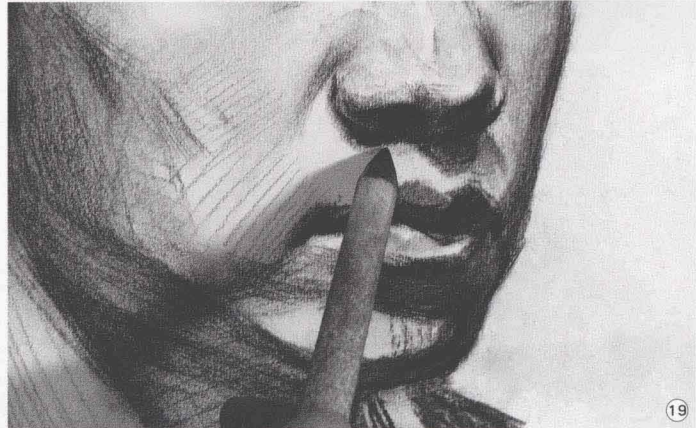
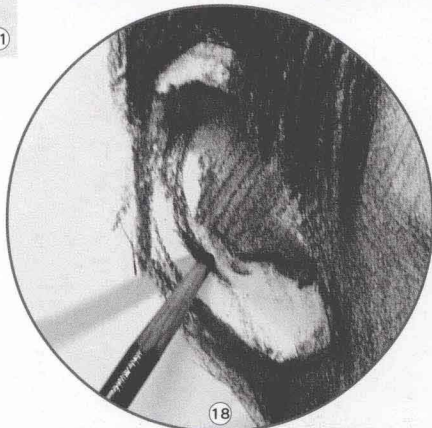
叁 | 整体刻画 |

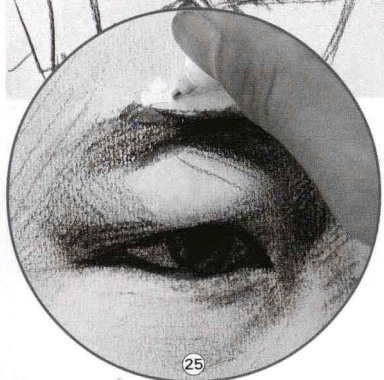
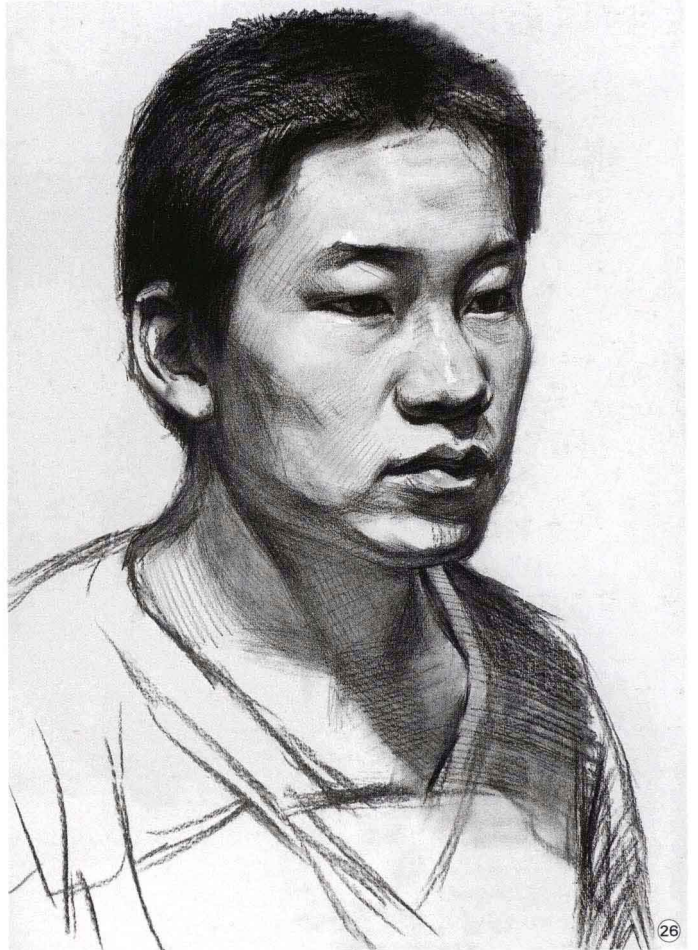
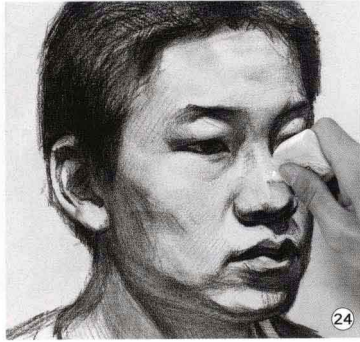
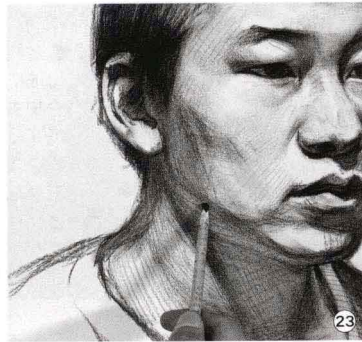
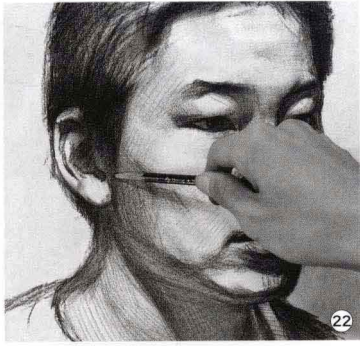
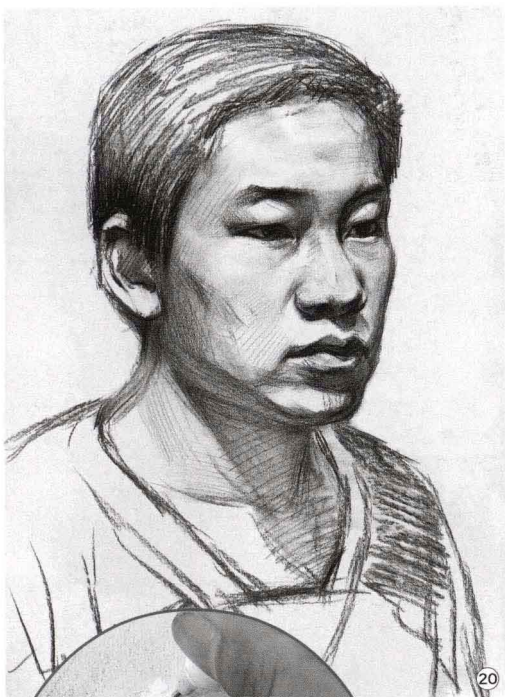
- 进一步明确明暗交界线，用手指尖蘸少许碳粉把亮面的亮灰调子擦出来，留出高光。使亮部不再空洞无物。
- 继续深入，还是从明暗交界线开始，明确眼眶的明暗交界线的转折与虚实关系。
- 强调鼻头的明暗交界线，因为这张画中鼻头离我们最近，只有鼻头出来了，鼻底往里进的感觉才能更强。
- 用橡皮泥把人中亮部的细节擦出来。
- 亮灰调子比较难于控制，刻画亮部灰色调的时候，如果画重了我们可以用软橡皮提亮，而不用把涂上的调子用橡皮全部擦掉重画。我们甚至还可以把软橡皮一段捏成尖头在灰调子上面排线，跟白笔一样，使画面的效果更加丰富。
- 刻画鼻底暗部的细节，把鼻翼跟上口轮匝肌区分开，鼻翼边缘有一条反光带，但要注意不要画得太过，还要保持鼻翼的明暗交界线最强烈，这样鼻底往里走的感觉才能画出来。
- 强调嘴角的明暗交界线。上嘴唇的明暗交界线跟上嘴唇的边缘线有一个交叉点，就在嘴唇一侧大约二分之一的位置，在嘴角的位置上边缘要弱于明暗交界线。



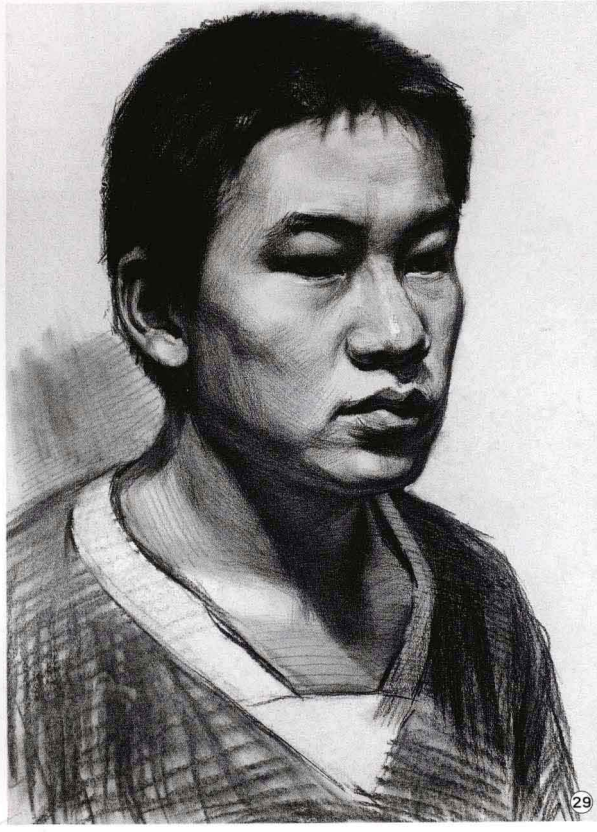
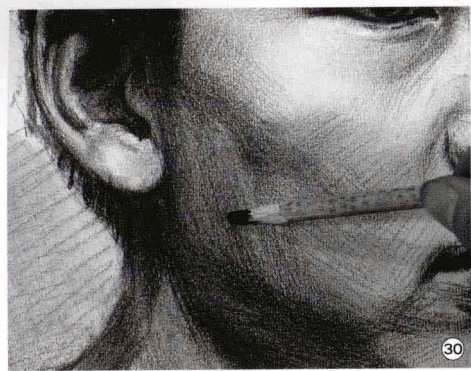
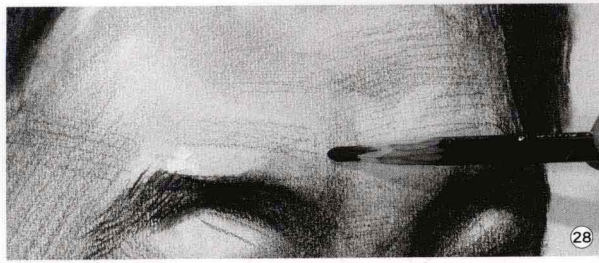
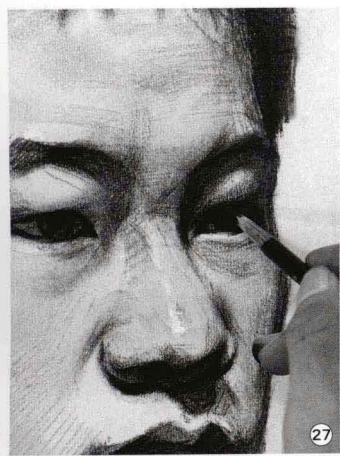
肆 | 深入刻画 |

- 画耳朵要注意它的虚实，这张画中耳朵的上端跟下端离我们近，所以相对于耳朵中段要实一点，而耳朵的左半边要实于右半边，而且耳朵根部不要太实，这样就容易让人感觉耳朵跟面部是长在一起的了。
- 用擦笔擦投影的边缘线，使其跟亮部过渡自然，同时也要注意过渡也要有虚实的变化，具体也是根据上颚的形体变化，同时因为近实远虚，所以左鼻翼要比右鼻翼的投影要实。





20. 灰面用擦笔或手指擦出大面积的亮灰色调, 以待进一步深入刻画, 这时大的黑、白、灰基本已经呈现出来, 头发、皮肤和衣服的质感以及固有色区别基本已经明确。
21. 用手纸轻擦灰面的调子, 使亮面的小块面衔接自然, 可以把过“跳”的笔触融合在色块里。
22. 强化耳朵根部跟面部咬肌处的转折, 鬓角要跟它的投影融合起来。
23. 强化下颌骨的转折, 进一步区分面部与下颌底面两大面的转折关系, 画这条明暗交界线的时候也要注意虚实关系, 因为从下巴到咬肌这条线是越来越远, 所以下巴处最实, 而咬肌处最虚, 有一个渐变关系。
24. 如果画纸比较灰的话, 在这一步我们可以用涂改液提亮鼻头的高光, 使画面层次变化更加强烈, 也可以用色粉、水粉或丙烯提白。
25. 用涂改液提亮眼眉上缘的高光, 注意高光的位置, 它应该在脑门、太阳穴跟眼眶三个面的交界处, 如果位置点错了反而会破坏画面的结构关系。
26. 通观画面, 如果有些乱的话, 只是要注意调整, 要保持阶段完整性, 如果这时停笔不画也是一张完整的作品。

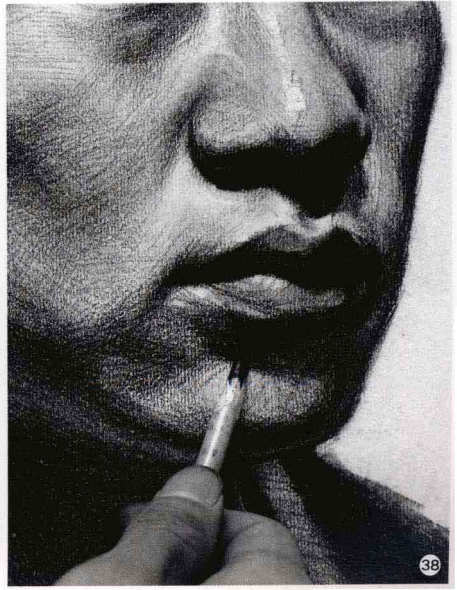
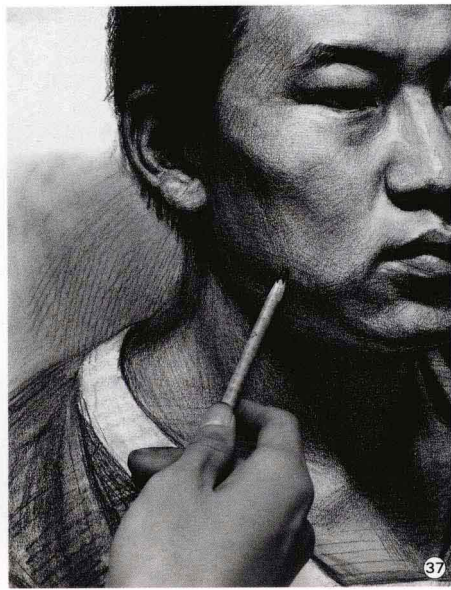
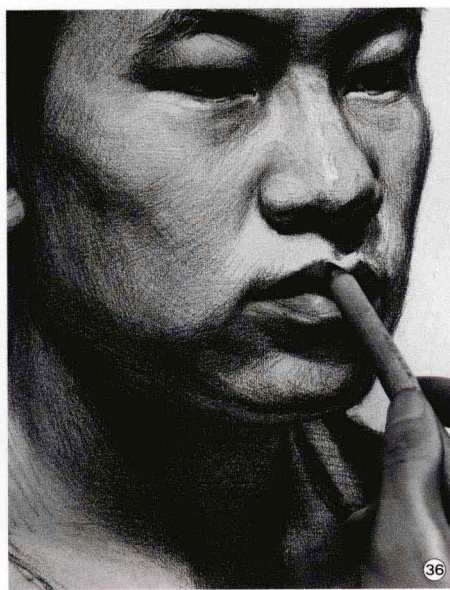
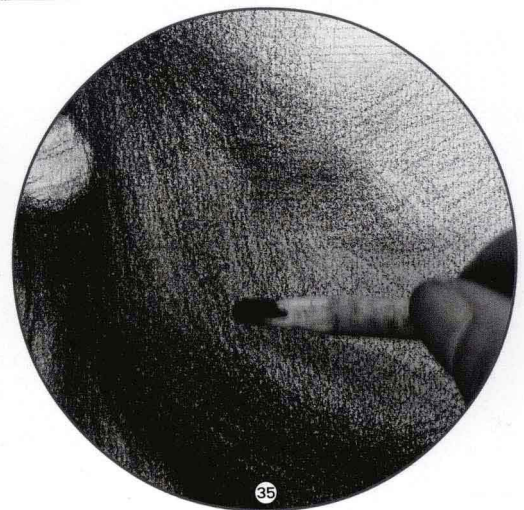
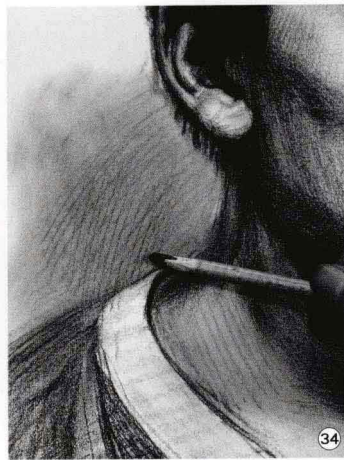
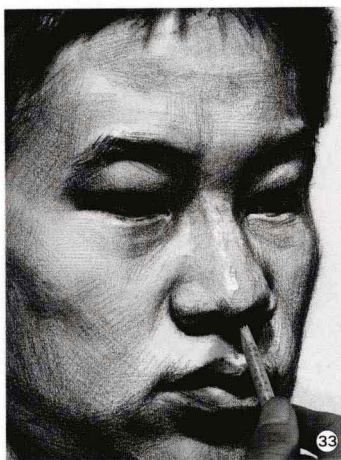
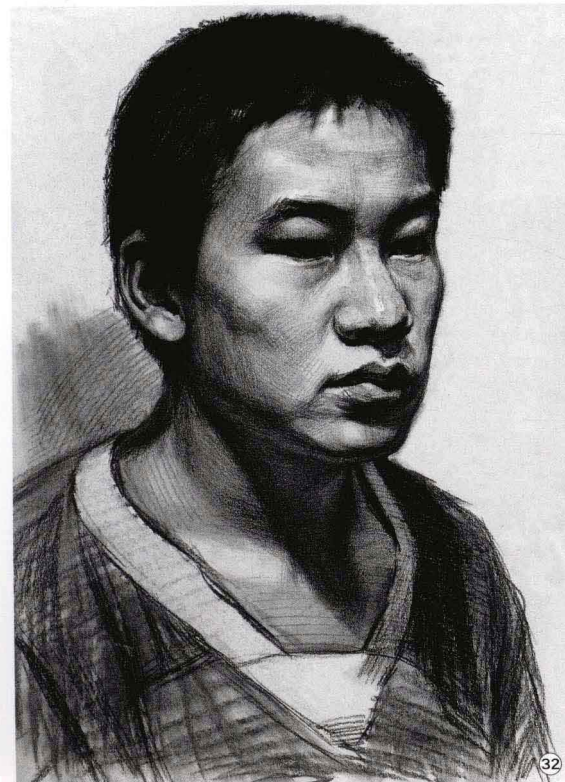


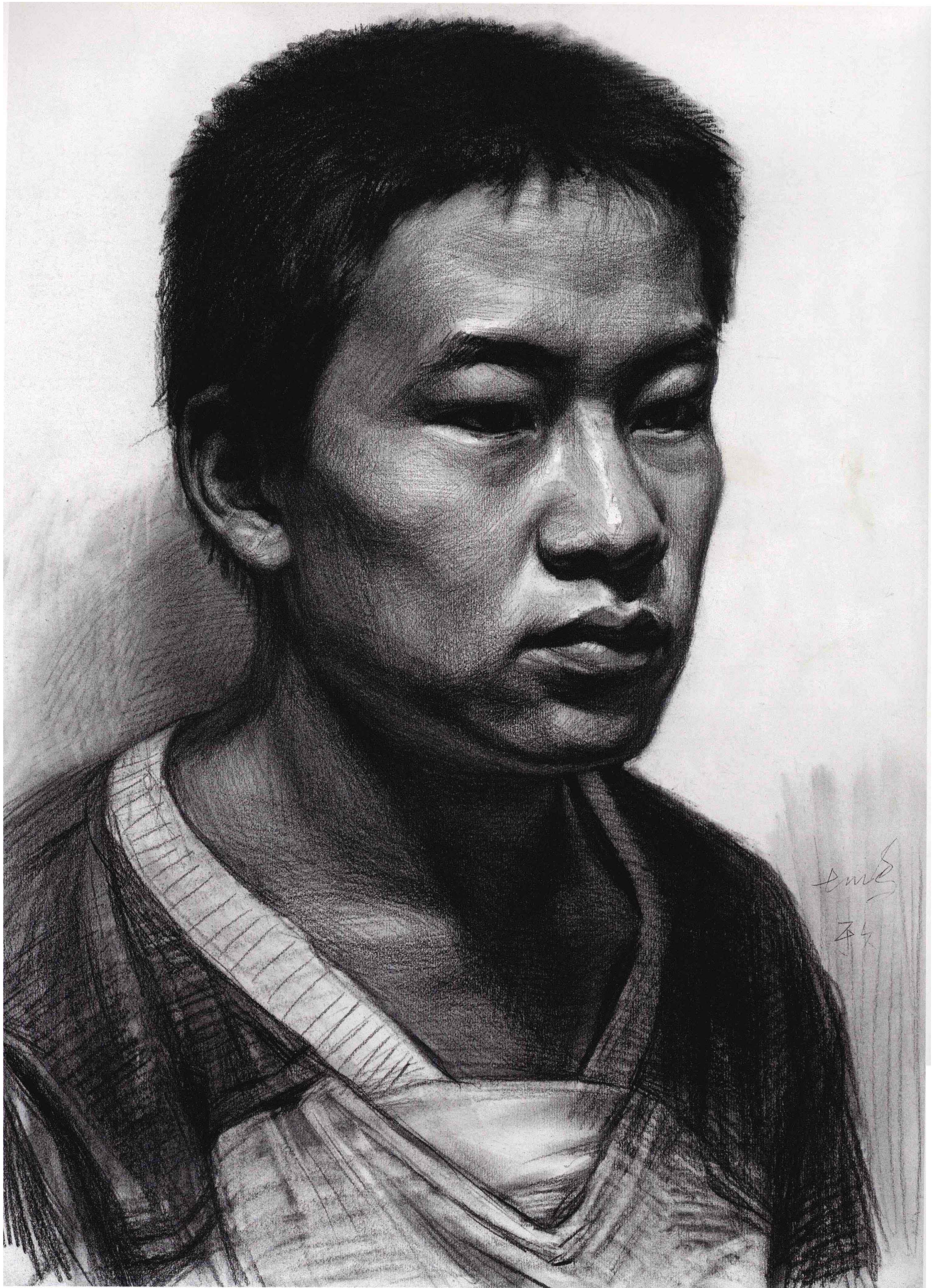
伍 | 局部刻画 |

27. 进一步深入刻画眼睛的细节, 一般是从上眼皮跟黑眼球的交界处画起, 因为这里一般会有眼皮对黑眼球的投影, 虽然很细小, 但是很重要, 能把眼皮跟眼球的关系表现出来。但也要注意不要太实, 应融在暗部里面。
28. 刻画皱眉头。由于左上方光源的原因, 整个皱眉头也是左边亮, 中间灰, 右边重。皱眉头基本都处在受光面, 所以要用浅灰调子刻画。
29. 头发进一步加重, 使其与面部的黑白对比更加强烈, 衣服跟背景也稍带点调子, 使面部这个视觉中心更加明确。
30. 继续深入刻画咬肌的细节, 咬肌也是从右到左有一个越来越远的空间变化, 所以右实左虚。
31. 用软橡皮深入刻画嘴唇暗面的细节变化, 擦出反光, 使暗部的形体更加完整。

陆 | 细节调整 |

32. 整体调整, 注意左脸整体上要比右脸对比要强烈。
33. 强化鼻头的明暗交界线, 带出鼻头的灰面。
34. 加重背景, 注意背景跟肩线的虚实衔接关系, 不要死抠肩的边缘线。
35. 继续刻画咬肌, 咬肌前端用线要强烈, 后端用线要柔和。
36. 用擦笔刻画嘴唇的细节, 使唇线有虚实上的变化。
37. 再下颌骨明暗交界线跟腮帮子亮面之间加一个面, 使之过渡自然。
38. 刻画口轮匝肌下缘的虚实变化注意左边也比右边要实。





完成图

