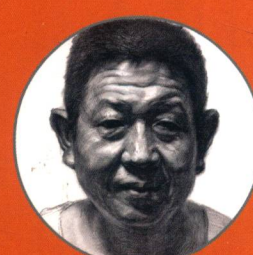
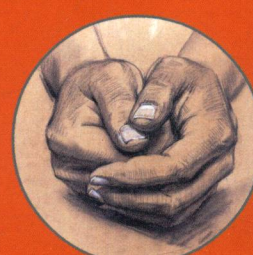
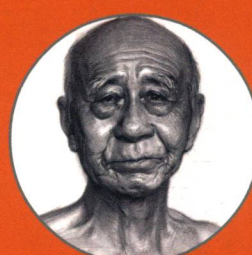
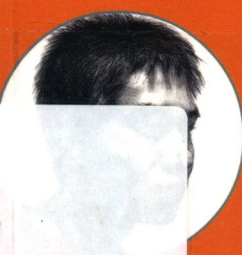
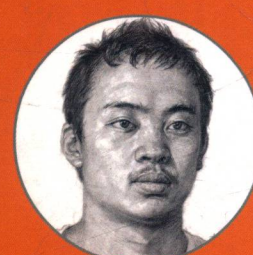
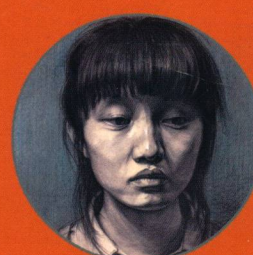
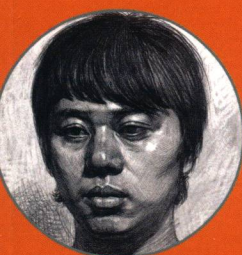
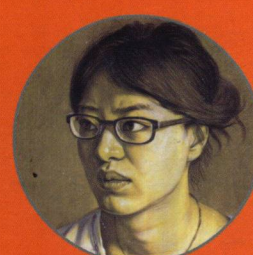
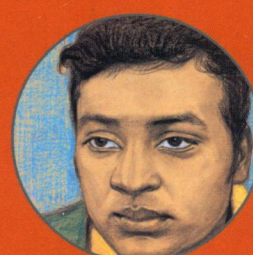
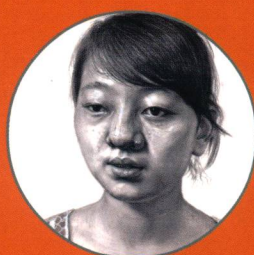
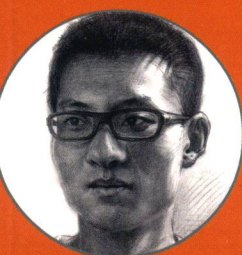
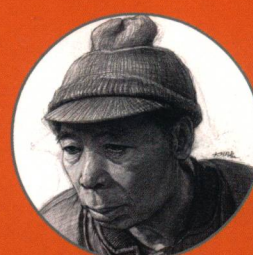
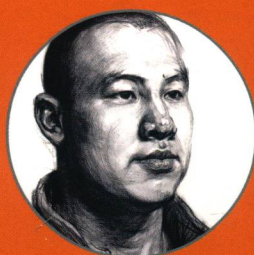
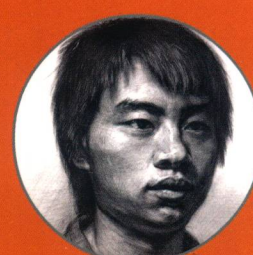
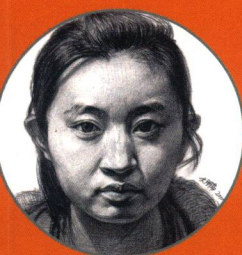
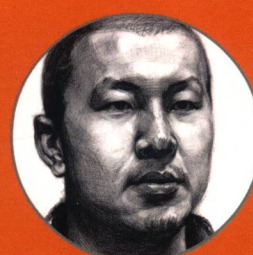
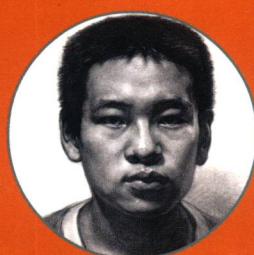
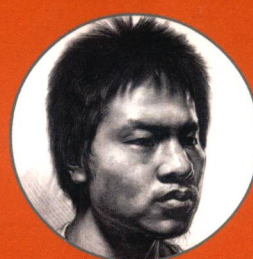
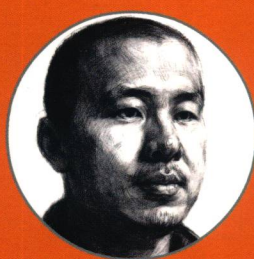
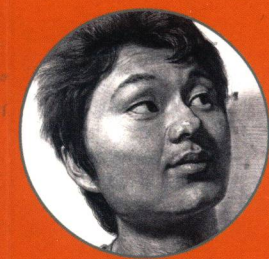


大講堂



王大鹏讲素描人像

吉林美术出版社 全国百佳图书出版单位

手感与技艺

Lecture Room

主编 高银河
副主编 李晶晶

· 中国美术教育专业教学读本 ·

大讲堂 书系
lecture room

图书在版编目 (CIP) 数据

王大鹏讲素描人像 / 高银河主编. — 长春: 吉林美术出版社, 2012.7

(大讲堂系列)

ISBN 978-7-5386-5874-3

I. ①王… II. ①高… III. ①肖像画—素描技法
IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 155955 号



图书策划
项目统筹



頂點原創 图书工作室
dingdianyuanchuang@163.com

编辑部长期征集出版下列美术类稿件: 基础学习类、高考应试类、技法表现类、精品画册类、学术文化类。欢迎您赐稿交流。编辑部联系电话: 15712335835 E-mail: dingdianyuanchuang@163.com QQ: 1374817155

大讲堂 王大鹏讲素描人像

主 编: 高银河
副 主 编: 李晶晶
著 者: 王大鹏

出 版 人: 石志刚
责任编辑: 李 卫
特约编辑: 王 嵘
宋 健

装帧设计: 王 嵘 宋 健
开 本: 965mm × 635mm 1/8
字 数: 80 千字
印 张: 11
印 数: 1—4 000 册
版 次: 2012 年 9 月第 1 版
印 次: 2012 年 9 月第 1 次印刷
制 版: 辽宁美术印刷厂

出 版: 吉林出版集团
吉林美术出版社
发 行: 吉林美术出版社
地 址: 长春市人民大街 4646 号
(邮编: 130021)
电 话: 0431-86037809
网 址: www.jlmspress.com
印 刷: 浙江影天印业有限公司

WWW.jmdtw.com
网上购书有惊喜!
邮购电话: 0431-86037809

书 号: ISBN 978-7-5386-5874-3 定 价: 36.00 元

J 214
201317

阅 览







大講堂

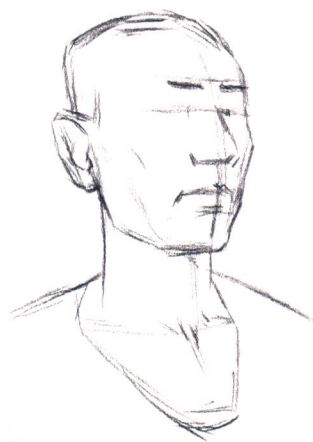
RENXIANGXIANGXI
BUZHOU BIAOXIAN

人像详细
步骤表现

壹

如何观察人的特征

模特儿坐在那里我们应该首先对他最基本的形体特征有一个初步认识, 一般人有以下几种脸型: 国字脸, 瓜子脸, 鸭蛋脸, 目子脸。这些基本特征决定了面部的最上、最下, 最左和最右的边缘位置, 看一个模特儿应该先明确面部长和宽的大致比例。这一步确定之后再以此为准判断脖子跟面部的比例关系, 就是说要看清脖子大概占面部长和宽的几分之几, 之后再明确肩的宽度。再往细里观察时就是看五官跟面部轮廓的比例关系了, 比如说眼睛鼻子的大小, 鼻子长短, 或者两眼距离的远近都会决定这个人给人的第一印象, 所以一定要学会找这其中的区别。或者说找出这个模特儿跟我们平时所说的“三庭五眼”不一样的地方。



大講堂
LECTURE
ROOM

步骤详解:

1. 确定面部、颈部和肩部高低左右的位置, 还有它们的中轴线, 这条中线应该能够贯穿发髻中线, 也就是通常说的美人尖, 往下贯穿额头, 眉心, 鼻梁, 鼻头, 人中, 上下唇中线, 下巴, 喉结锁骨窝, 最后穿过衣领最低端。

2. 进一步刻画五官在面部中的大概位置, 可以用辅助线的形式简单表示即可, 不要太拘泥于细节的刻画, 能起到标注位置的作用即可。

3. 在前一步的基础上继续深入刻画, 五官更加明确, 可以稍微带一点调子, 以表现大致的黑白灰关系, 比如头发, 眼眶和鼻底等一般都会在背光的位置可以浅浅地铺些调子。

4. 这一步开始以调子塑造为主, 找出画面最重的调子并表现出来, 在以后的深入塑造中应该时刻注意保持这些部位在画面中最重的地位。

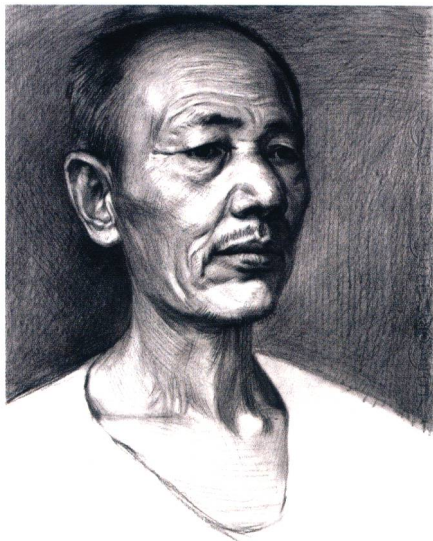
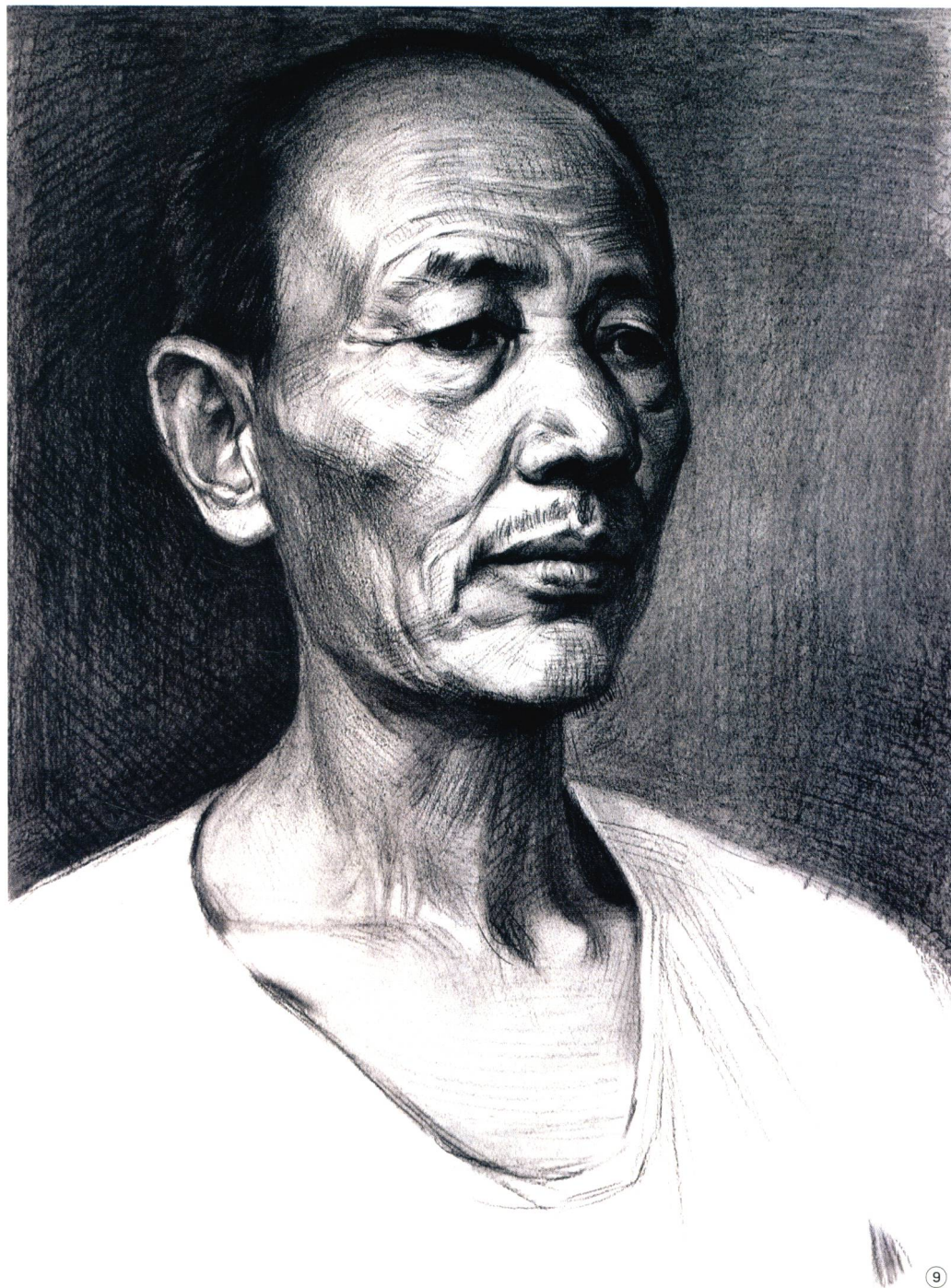
5. 继续深入刻画, 还是应该从画面中最重的部位开始画起, 使暗面跟亮面保持一定的比值, 要保持先暗面, 再灰面, 再亮面, 稳扎稳打, 才有利于有条不紊的层层深入。

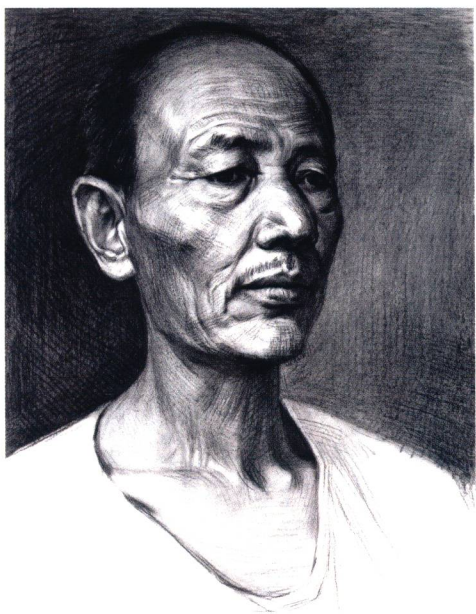
6. 在前一步的基础上继续深入, 注意面部和背景的关系。

7. 背景跟进, 让背景起到充分衬托主体的作用, 尽量往后推, 与面部拉开距离。

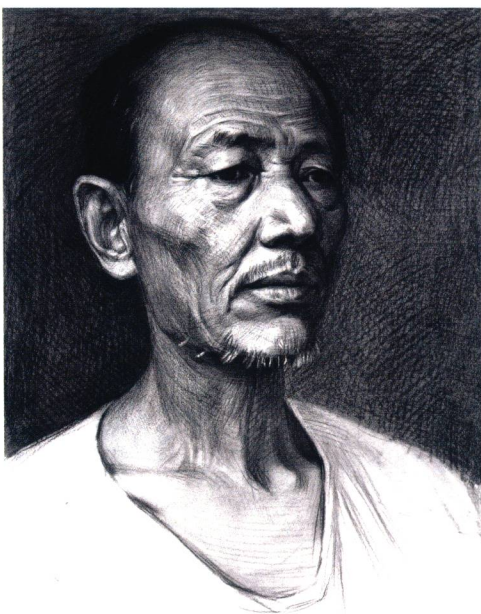
8. 主要精力用来刻画面部, 面部主要刻画灰面, 既灰面中的细节, 调子变化要丰富, 更加吸引人。面部深入到一定程度的时候, 脖子衣服都要跟上, 但要分清主次, 时刻牢记面部才是画面最主要的部位, 是画面的视觉中心。

9. 深入的过程中隔一段时间要检查一下画面, 看看有没有影响画面整体的地方, 比如黑白灰是不是有的地方过重了, 有的地方不够。灰面或暗面太花了, 要注意及时调整。

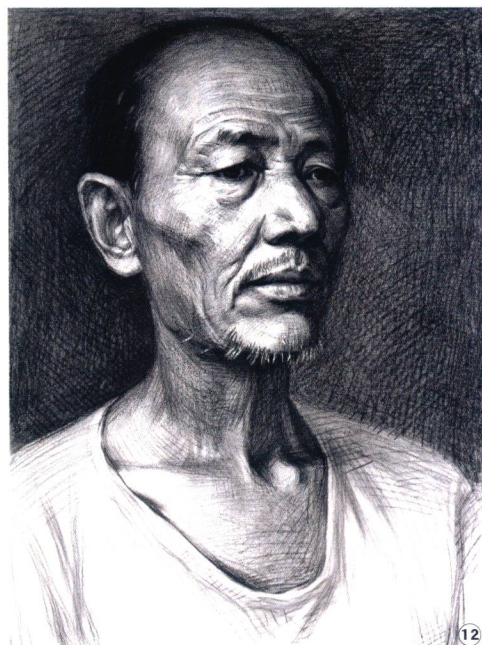




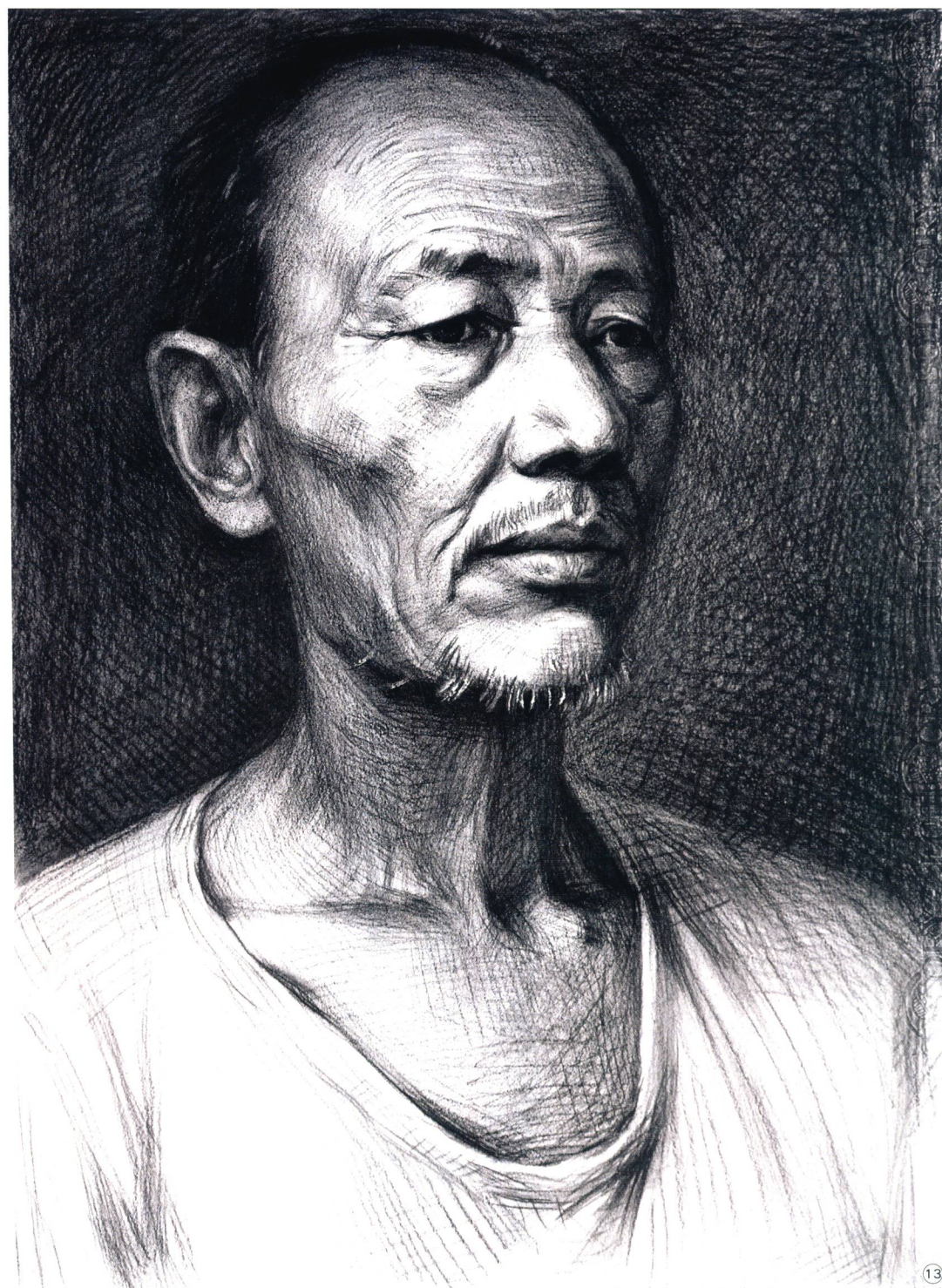
10



11



12



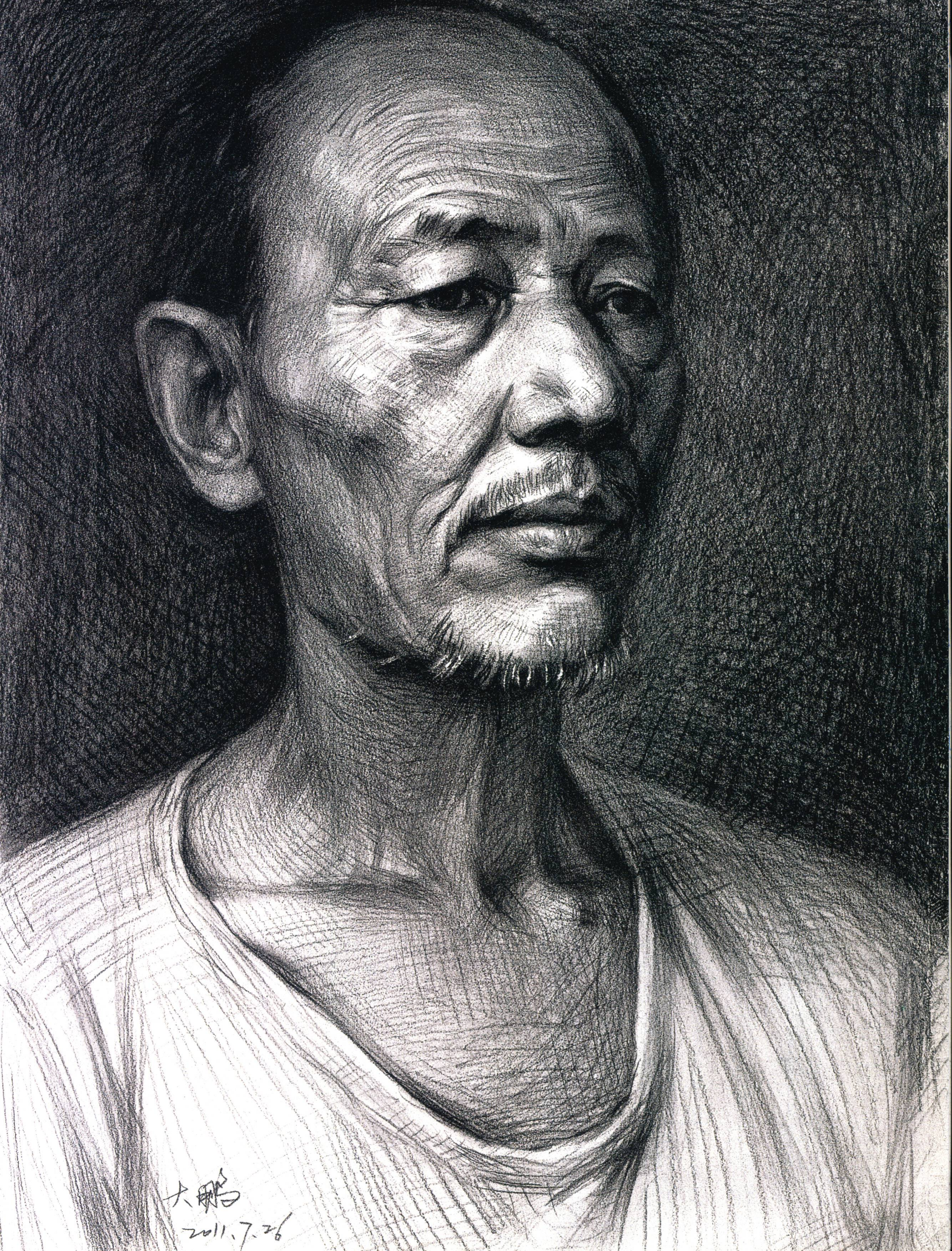
13

10. 画面继续深入。头颈肩都要有一定程度深入。边缘线的处理要有变化，这张画中模特儿面部左边边缘线要比右边虚，肩部边缘线和脖子一样都是左实右虚，一般的规律是近实远虚，要注意比较边缘线在空间中跟你眼睛的位置关系，再就是亮面边缘要比暗面边缘实。

11. 老人的胡子也可以有所刻画，这张画中白胡子没有刻意的留白，而是最后用刀剑划刻出白线，胡子处理得好也会是画面的一个亮点。

12. 深入到这一步要大胆刻画亮灰面，白衣服也不要不敢刻画，纯白的部分会显得画面空洞，一张较完整的画应该避免这些问题，而且衣服的位置在这张画中处于下三分之一的位置，一般画面的视觉中心应该是处于画面的上三分之一，所以衣服要尽量减弱对比，整个画面最重最亮应尽量放在面部周围。

13. 最后要留十来分钟时间调整画面，画面的主次要明确，不能喧宾夺主，比如耳朵是不是太跳，脖子的对比是不是抢过面部，这一步要大胆取舍，遇到影响画面整体的地方要舍得放弃。



大講堂

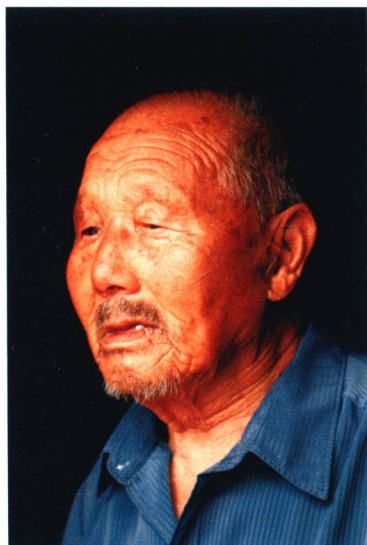
JIEGOUYUGUANGYING
DUIZHAOBIAOXIAN

结构与光影 对照表现

貳

结构与光影素描表现要点

结构素描和光影素描其实是两种画法，或者说是两个画法的极端，结构素描极度要求形体的穿插与空间位置关系，而光影素描相对来说更重视一点画面的黑白灰与质感。两种画法应该结合两方面的特点来有所体现，表现光影的同时要注意空间体积的表现，从而使画面比真实的模特儿更加充分，效果更见强烈。结构与光影结合最重要的就是不要照抄模特儿，要有所处理，不能看到什么就画什么，要主动处理，通过观察模特儿的光影变化来总结归纳对象的形体结构，再通过黑白灰变化把这些形体结构表现出来，这个过程非常重要，千万不要看到那里黑就把那里涂黑，要先想一想为什么黑、白、灰的变化一定与形体结构有直接的关系，绝对不会凭空出现，他们如果不能很好地结合画面就会显得脏，就像脸上有脏东西一样。



人物光影结构素描

大講堂

LECTURE
ROOM



块面擦蹭技法讲解：

A. 颧骨骨点注意不要破坏明暗交界线，亮面少擦，暗面则可以多擦蹭一些。使明暗交界线充分融入到暗面的调子里。

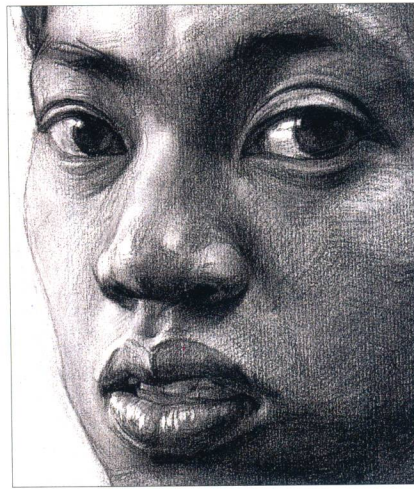
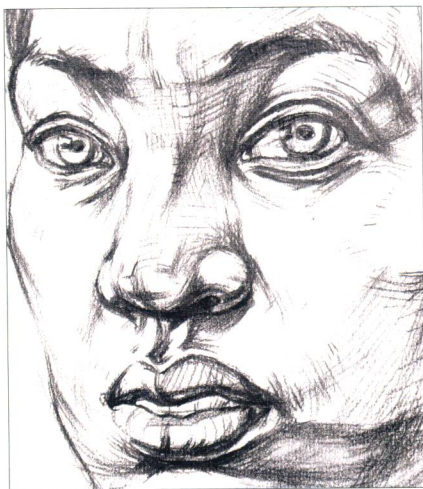
B. 头发和耳朵上缘基本处于同一空间里面，头发、耳朵分别刻画的同时也要注意最后适当的连贯起来，减弱两者的对比也能突出耳垂在前的虚实感觉。

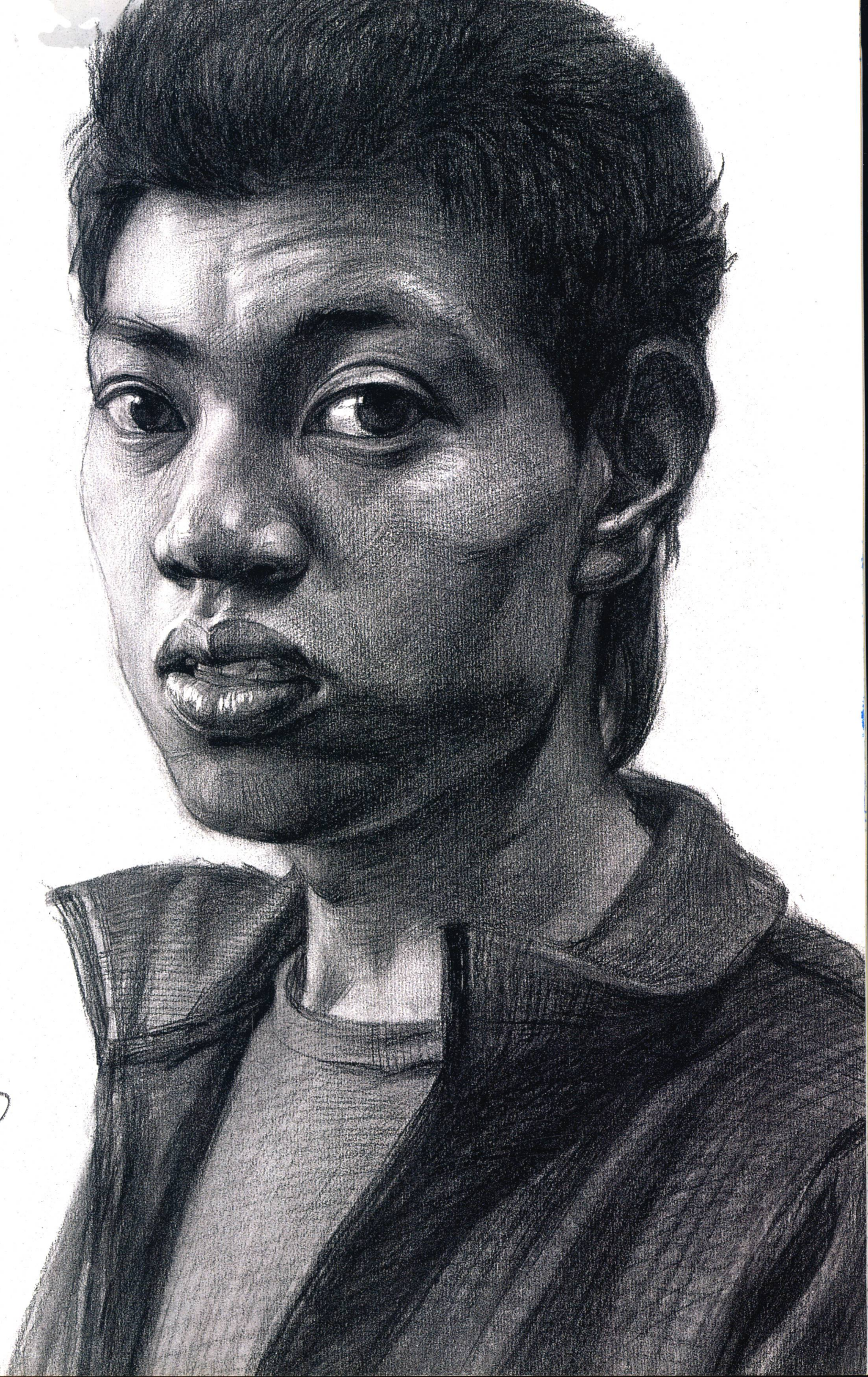
C. 此处处于亮面，而且是离我们较近的部位，擦蹭要特别注意色调的控制，力求用亮灰的调子表现形体转折，这里不能像B处那样含糊。

D. 暗部的擦蹭注意不要死黑，要黑中有变化，不然暗部很容易不透气，同时暗部调子变化不能太多，刻画时注意暗部的边缘偏重，中间区域要稍微亮一些。

E. 这里是亮面，但是属于亮面边缘且是离我们较远的部位，这里可以适当与旁边的头发同时擦蹭，以削弱此处与头发的明暗虚实变化，使之后退而不至于强过五官的刻画。

F. 衣领基本离我们最近，这里基本处于暗部，刻画时相当于D处的处理方法。亮面少蹭，只是明暗交界线处可以用强烈的笔触强调一下。





大鹏

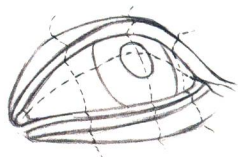
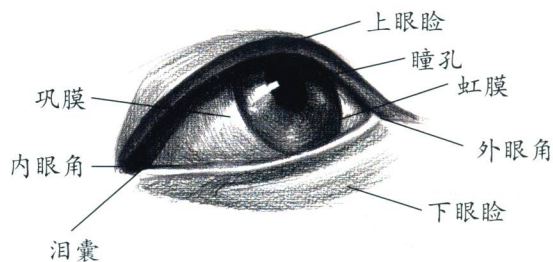
2011.8.4

于央

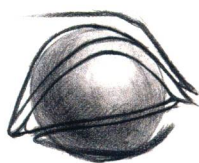
眼部表现要点

刻画眼睛的时候要注意眼睛不同于其他部位的特点：灵动，晶莹剔透，传神，而且眼睛黑白分明，是五官中最引人注意的部位，眼珠是一个比较标准的球体，但是有差不多八分之一被掩盖在上下眼皮之下，所以通过对这八分之一眼球和上下眼皮的刻画表现出球体的感觉是重中之重，但这也是一个难点，眼白不是全白，既然眼球是球体，眼白一定也会有受光背光黑白灰的区别，也要注意上眼皮和眼球衔接之处会有一点投影，这对表现眼球的灵动性非常重要。黑眼球和内外眼角相比黑眼球的位置一般靠前，所以内外眼角不要画得太实。另外一定要注意眼睛中没有单纯的线，所有的双眼皮，眼线包括黑眼球和白眼球交界线都是有体积的，这些线都是两个面的交界处。

• 眼部各部分名称



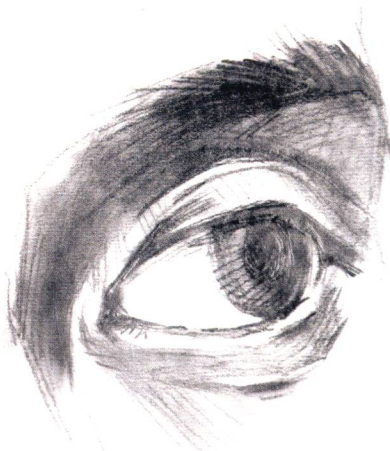
眼部体块分面：
理解结构和体面的主要转折点，注意眼皮的厚度，对形体变化进行对照分析。



眼球的位置和几何形态：眼睛可以概括成球状的结合形体——眼皮包裹在眼球上。



①



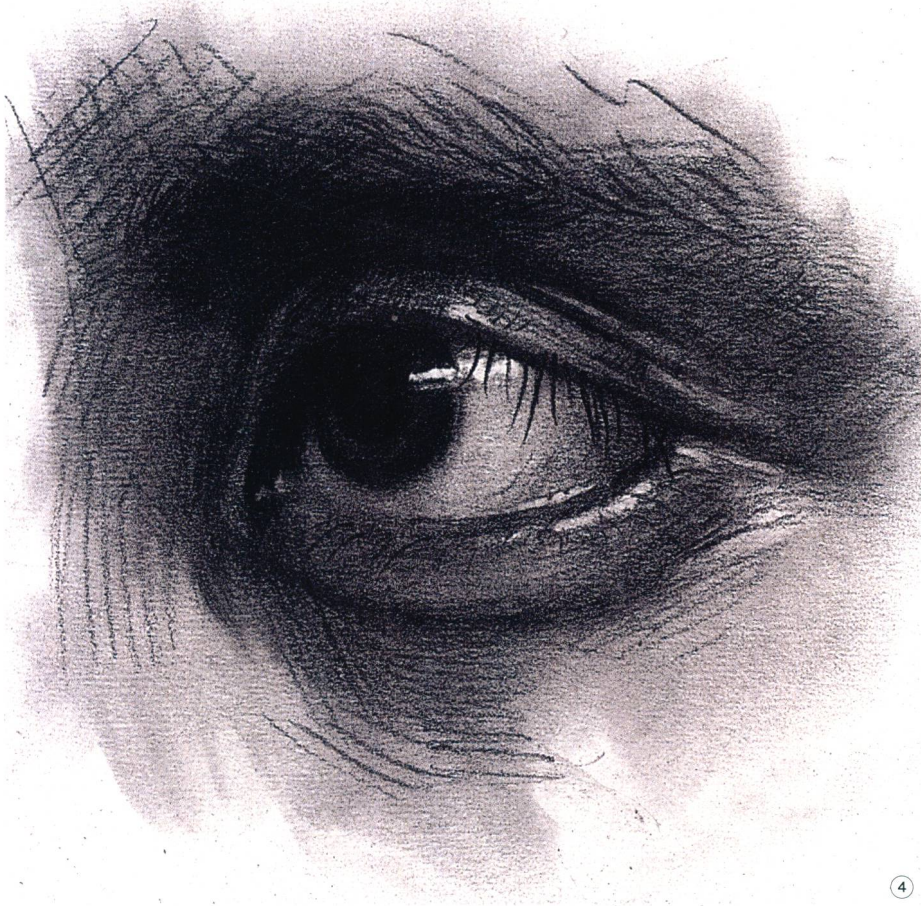
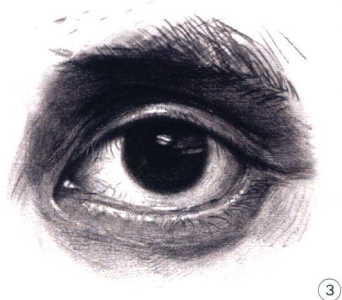
②



③



④



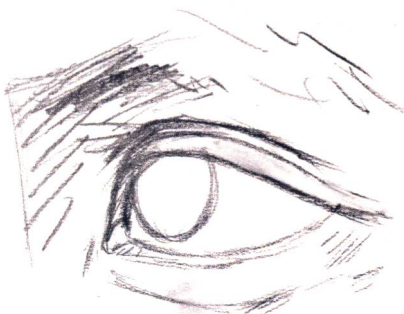
眼部刻画步骤表现:

1. 起形要尽量准确, 争取只用几条线就能把眼睛的立体感表现出来。这并不复杂, 注意眼球在整个眼睛中的位置, 还有眼皮转折点应在黑眼球的位置附近。同时应该特别注意上下眼皮的厚度, 还有眼睛跟眼眶的穿插关系。

2. 画出眼睛包括眼眶的黑白灰关系。要注意这张画中眼睛右侧受光,而左侧属于背光面,也就是暗面。要尽力找出贯穿眼眉、眼眶、上下眼皮和眼球的明暗交界线,并大概的表现出眼部的固有色区别。比如黑的眼眉和黑眼球,灰色的皮肤,还有白色的眼白。

3. 把黑白灰和空间关系加强, 初步表现出质感区别, 保持住画面中暗部与亮灰面的区别。

4. 强调出眼部左右的黑白灰区别, 注意这个角度眼睛应该是左边实右边虚, 把左边眼角减弱, 右边的眼角也适当弱化, 从而是眼部中央偏右的离我们最近的部位更见突出, 努力表现出眼球球体的感觉。



大講堂

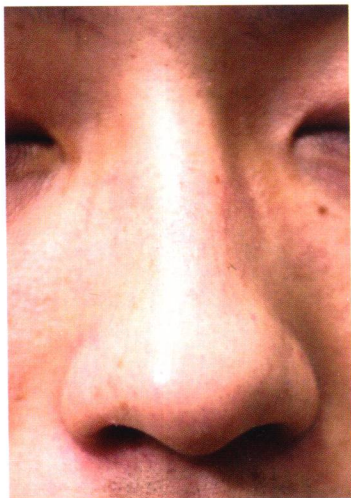
WUGUANDEKEHUA
B I B U

五官的刻画
鼻部

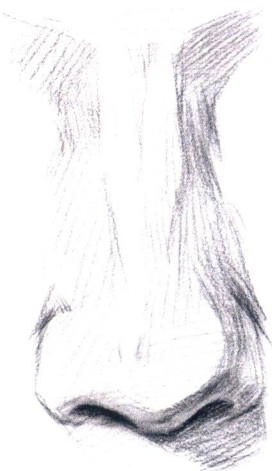
肆

鼻部表现要点

首先我们先要了解鼻子的特点，鼻子在五官中是最突出的部分，从正面来看鼻子最靠前，而且鼻子基本全是由软骨组成，所以鼻子会显得非常坚挺有力。作为一个突出物，我们可以把鼻子理解为墙面上一个突出的窗台，它一定有顶面，正面，左侧面，右侧面和底面五个面，有五个面光影和虚实上一定也会随之有所变化。鼻子也同样会有这五个面，只有我们把这五个面都表现出来，鼻子的感觉才能显现出来。



①



②

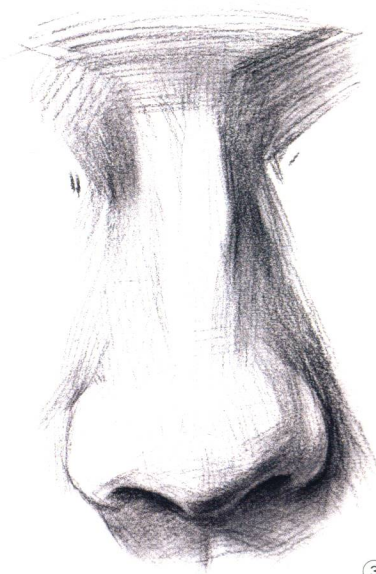
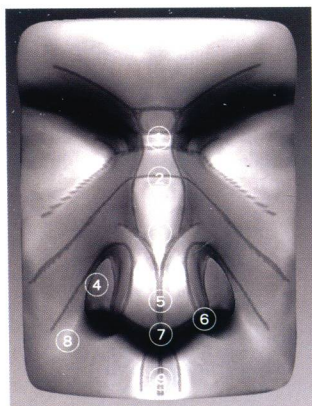
鼻部刻画步骤表现：

1. 起形阶段要首先把鼻子的五个面的交界线标示出来，顺带以稍重的线表现出明暗交界线，暗部稍稍给点调子。
2. 从明暗交界线开始画起，然后继续加重暗部，亮面留出不画，注意画鼻底的时候一定要跟鼻尖投在人中上的投影一起画，这对表现鼻子和脸部的关系至关重要，要始终牢记五个面的区别。

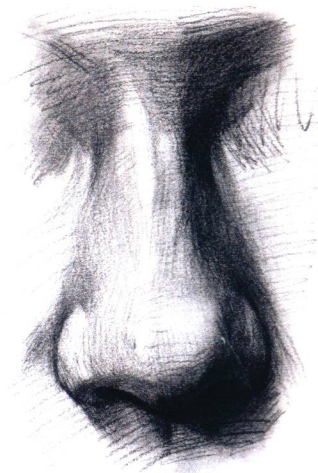
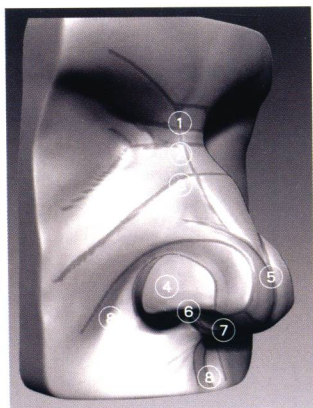
3. 继续加重暗部，最重的部分尽量放在鼻头上的明暗交界线上面，这对于表现鼻头是面部的最高点非常重要，亮面可以稍稍给点亮灰调子，但要注意主动区别受光部几个面之间明度上的微弱区别，要加强这些区别，不要削弱。

4. 画面在上一步的基础上要齐头并进，黑白灰三大调子都应该有比较深入的表现，也就是亮面有亮面的变化，暗面有暗面的变化，灰面也有灰面的变化，但是不能强过亮灰暗三大面之间的大区别。既有区别又有统一。

5. 深入这一步要使调子变化更加丰富细腻，形体之间衔接更加自然，注意调整画面整体的空间虚实和黑白灰关系，使画面主次更加分明。



③



④



⑤

1. 鼻根
2. 鼻背
3. 鼻梁
4. 鼻翼
5. 鼻尖
6. 鼻孔
7. 鼻小柱
8. 鼻唇沟
9. 人中

