

STEPPING STONE

敲门砖 · 素描风暴系列美术丛书



素描风暴

SKETCH FOR YOU

致广大 · 尽精微 · 踏实地 · 存高远

STEPPING STONE · SINCE 2009

李家友 · 主编 王建才 · 著

【石膏五官】

重庆出版集团 重庆出版社

图书在版编目（CIP）数据

石膏五官/王建才著. —重庆：重庆出版社，2013. 7
（素描风暴系列美术丛书/李家友主编）
ISBN 978-7-229-06493-8

I. ①石… II. ①王… III. ①石膏像—素描技法—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第088424号

石膏五官

SHIGAO WUGUAN
李家友 主编 王建才 著

出 版 人：罗小卫
本书策划：李家友 邹 颇 谭 红 郑文武
责任编辑：郑文武 张 跃
封面设计：吴 倩
责任校对：何建云

 重庆出版集团 出版
重 庆 出 版 社

重庆长江二路205号 邮政编码：400016 <http://www.cqph.com>
重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印制
重庆出版集团图书发行有限公司发行
E-MAIL: fxchu@cqph.com 邮购电话：023-68809452
全国新华书店经销

开本：889mm×1194mm 1/8 印张：5
2013年7月第1版 2013年7月第1次印刷
ISBN 978-7-229-06493-8
定价：33.00元

如有印装质量问题，请向本集团图书发行有限公司调换：023-68706683

版权所有 侵权必究

CONTENTS

目录 PHOTO vs SKETCH

1

眼睛 / 02

YAN JING

眼睛的分面02/ 眼睛的明暗素描步骤示范03/
海盗的眼睛05/伏尔泰的眼睛06/马赛曲的眼
睛07/阿格里巴的眼睛08/小卫的眼睛09/高
尔基的眼睛10/

2

鼻子 / 11

BI ZI

鼻子的分面11/鼻子的明暗素描步骤示范12/
海盗的鼻子14/伏尔泰的鼻子15/马赛曲的鼻
子16/阿格里巴的鼻子17/小卫的鼻子18/高
尔基的鼻子19/

3

嘴巴 / 20

ZUI BA

嘴巴的分面20/嘴巴的明暗素描步骤示范21/
海盗的嘴巴23/伏尔泰的嘴巴24/马赛曲的嘴
巴25/阿格里巴的嘴巴26/小卫的嘴巴27/高
尔基的嘴巴28/

4

耳朵 / 29

ER DUO

耳朵的分面29/ 耳朵的明暗素描步骤示范30/
海盗的耳朵32/伏尔泰的耳朵33/阿格里巴的
耳朵34/小卫的耳朵35/高尔基的耳朵36/

CONTENTS

目录 PHOTO vs SKETCH

1

眼睛 / 02

YAN JING

眼睛的分面02/ 眼睛的明暗素描步骤示范03/
海盗的眼睛05/伏尔泰的眼睛06/马赛曲的眼
睛07/阿格里巴的眼睛08/小卫的眼睛09/高
尔基的眼睛10/

2

鼻子 / 11

BI ZI

鼻子的分面11/鼻子的明暗素描步骤示范12/
海盗的鼻子14/伏尔泰的鼻子15/马赛曲的鼻
子16/阿格里巴的鼻子17/小卫的鼻子18/高
尔基的鼻子19/

3

嘴巴 / 20

ZUI BA

嘴巴的分面20/嘴巴的明暗素描步骤示范21/
海盗的嘴巴23/伏尔泰的嘴巴24/马赛曲的嘴
巴25/阿格里巴的嘴巴26/小卫的嘴巴27/高
尔基的嘴巴28/

4

耳朵 / 29

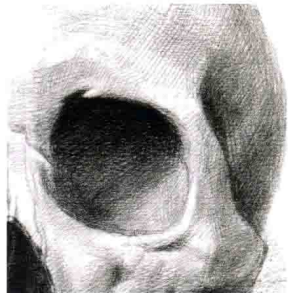
ER DUO

耳朵的分面29/ 耳朵的明暗素描步骤示范30/
海盗的耳朵32/伏尔泰的耳朵33/阿格里巴的
耳朵34/小卫的耳朵35/高尔基的耳朵36/

01 眼睛

YANJING

眼睛的结构：①眼球镶嵌在眼眶里，外面以眼睑覆盖，上下眼睑分别有自己的厚度。②完整的眼睛应包括外部的眼睛、内部的眼球以及眼眶的边缘。



【眼部骨骼图】



【眼部肌肉图】

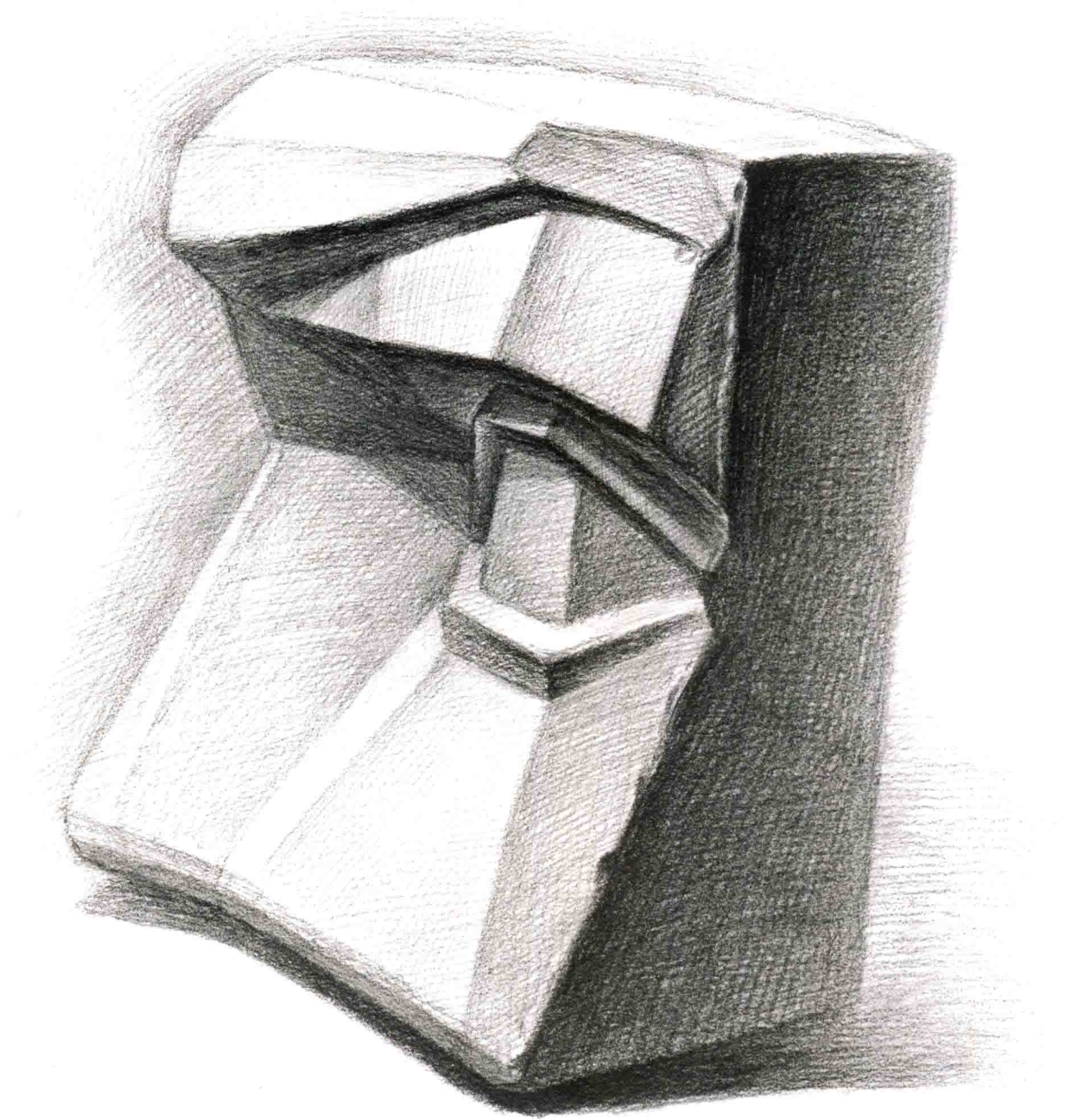
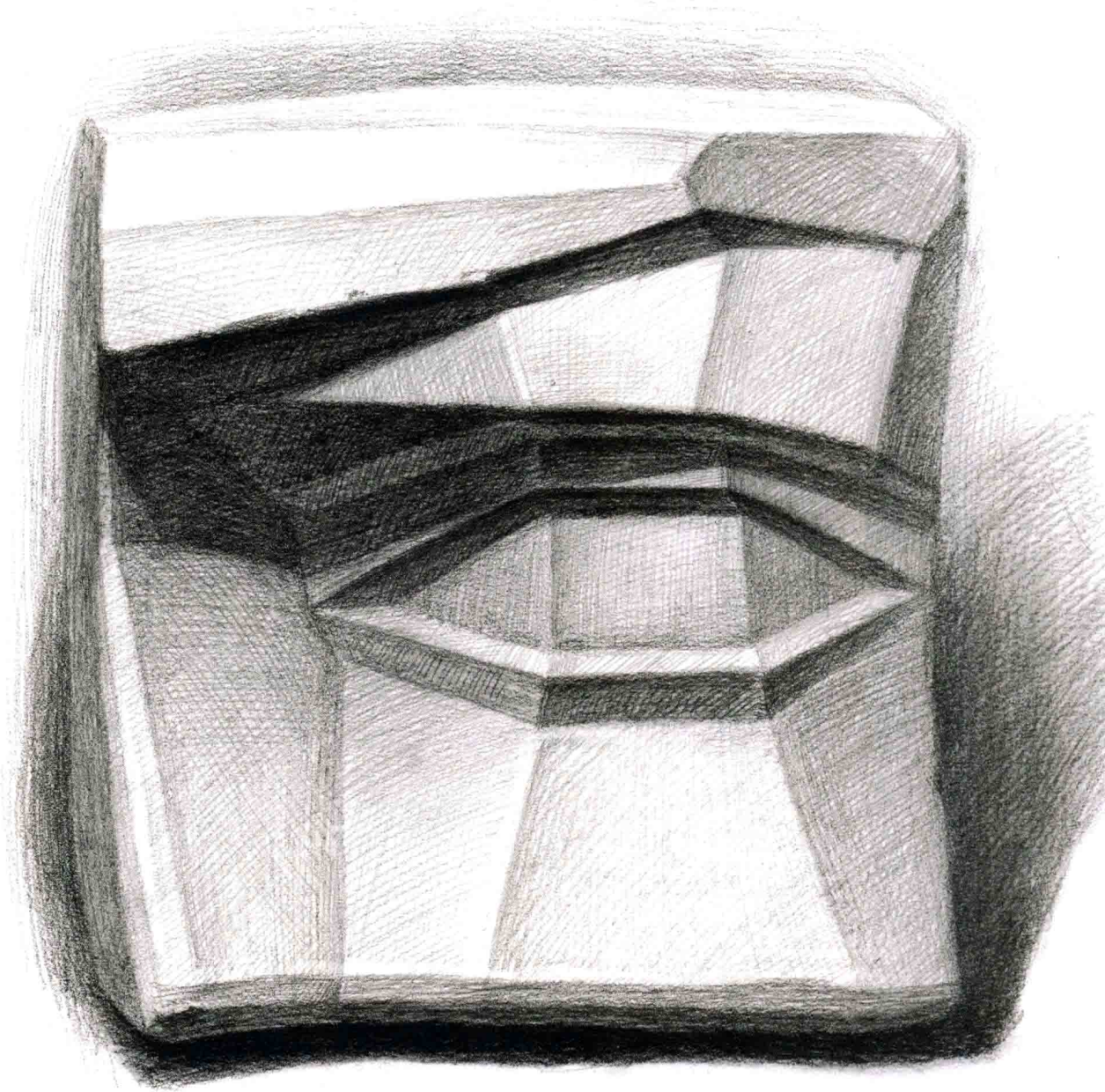
眼睛的分面

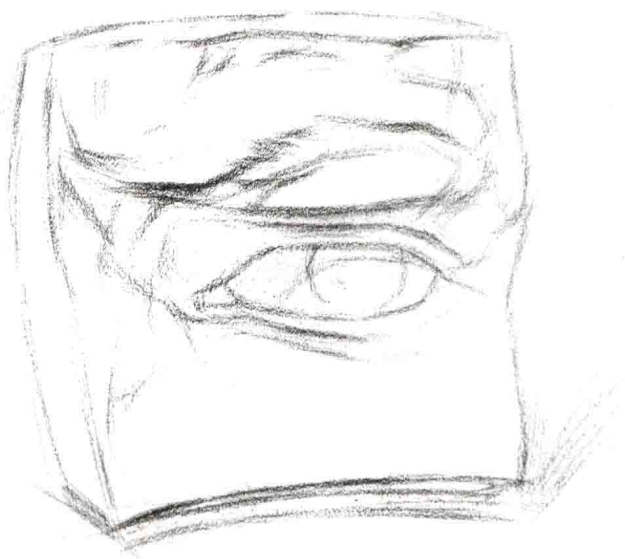


眼眶的轮廓基本形为椭圆形，眼球是眶内的一个半凸出的活动球体，被上、下眼睑包裹着。一般情况下，因为眼睑有一定厚度，再加上光对眼部的阴影所覆盖，因此上眼皮要画得深一些。

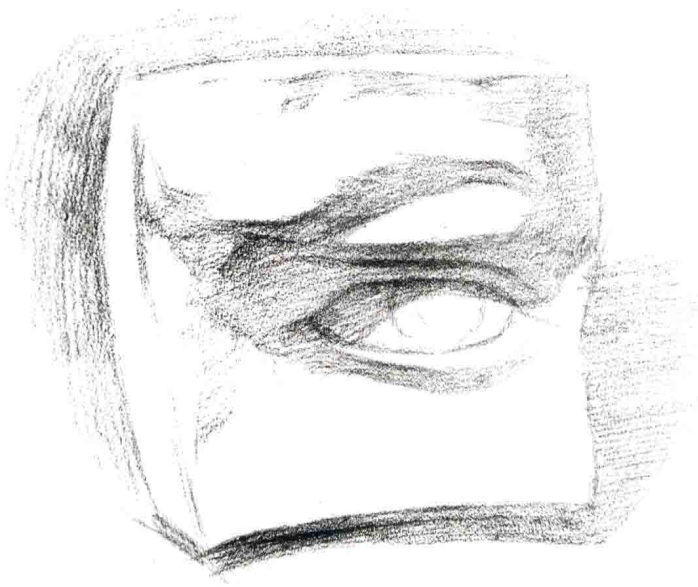


眶上缘是眼眶与额头结合处的结构转折，要注意此处光线的角度和明暗转折。由于眉弓的穿插，使眶上缘转折的边缘产生了许多多变的平面，因此变化显得模糊而微妙。

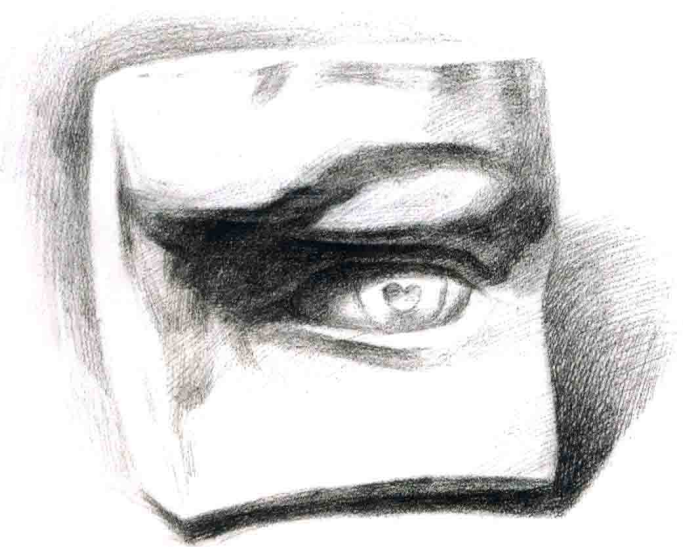




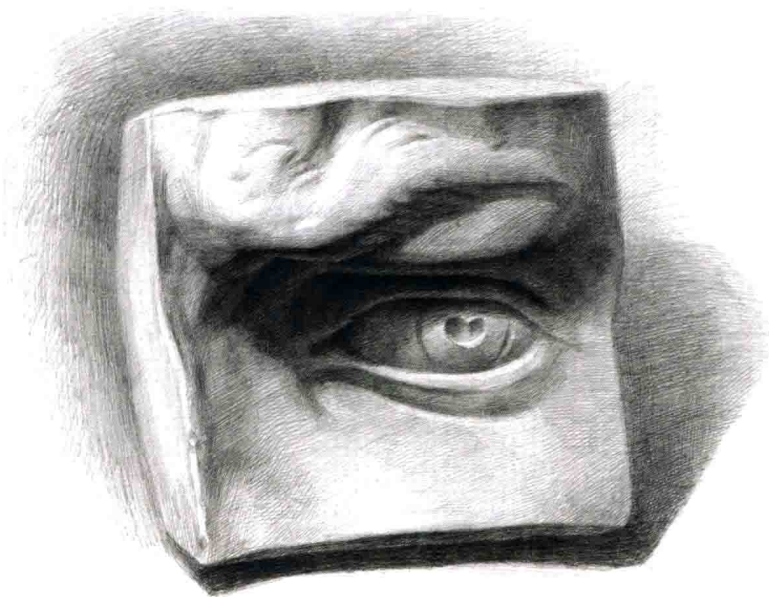
1



2



3



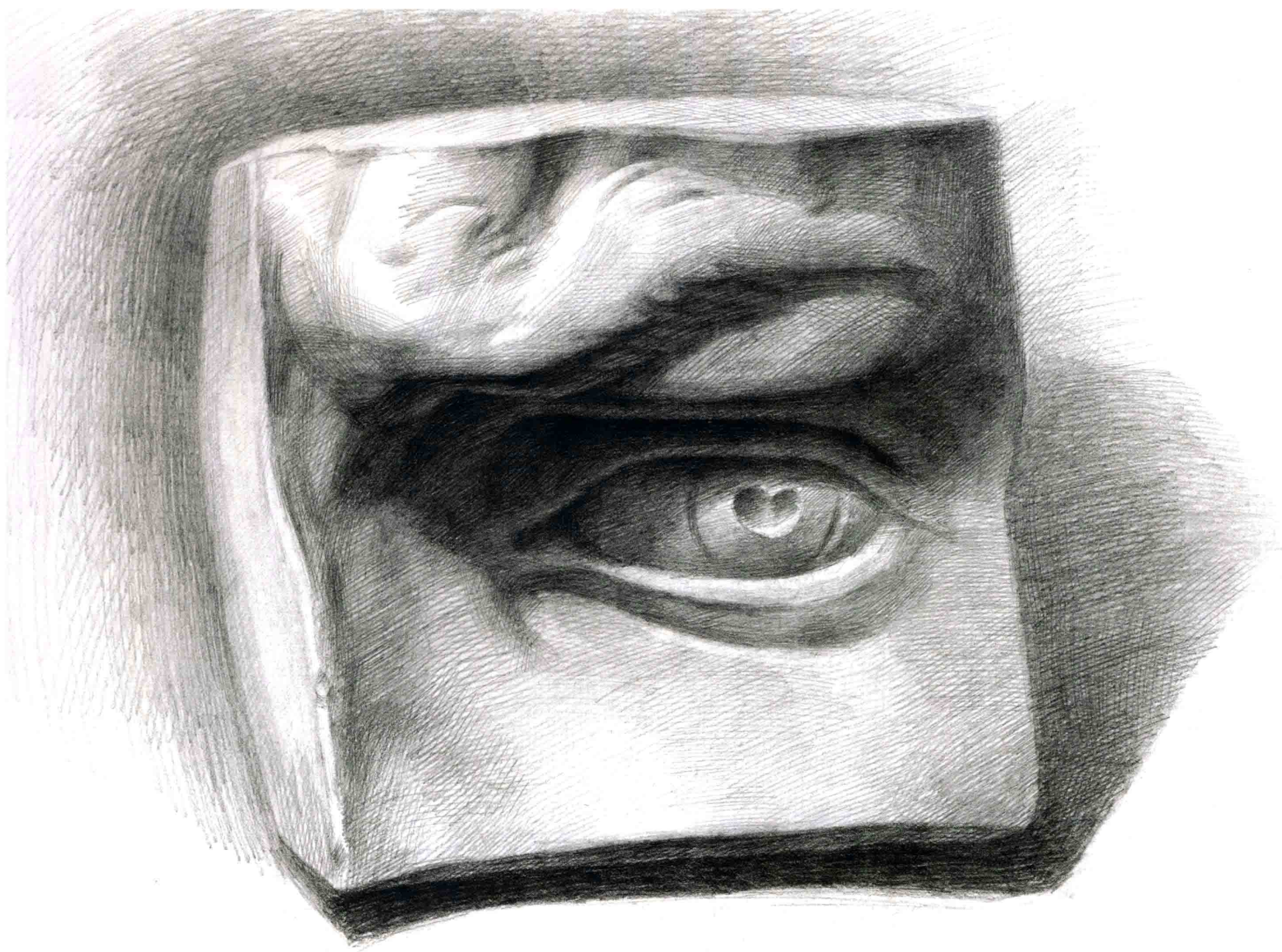
4

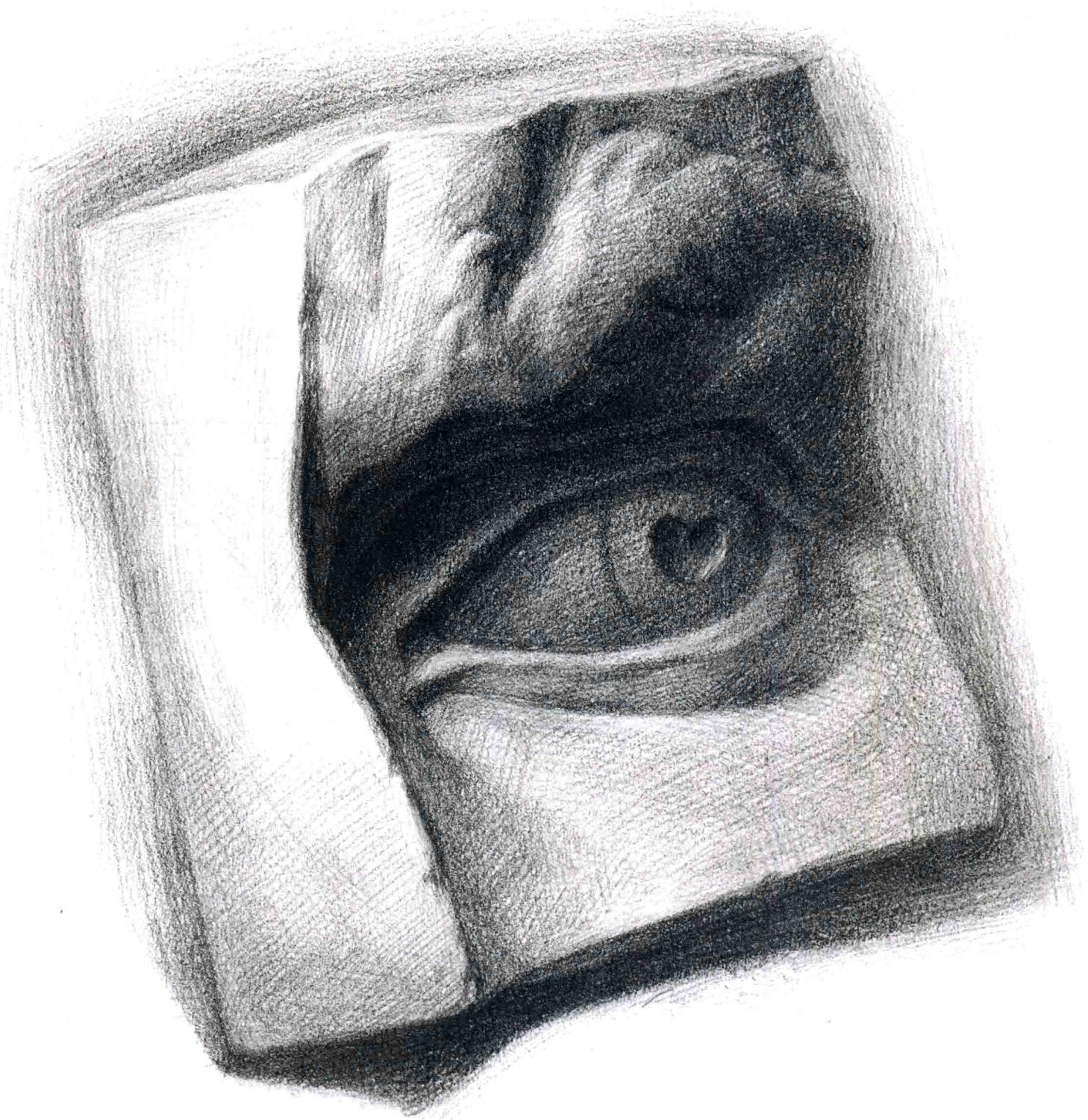
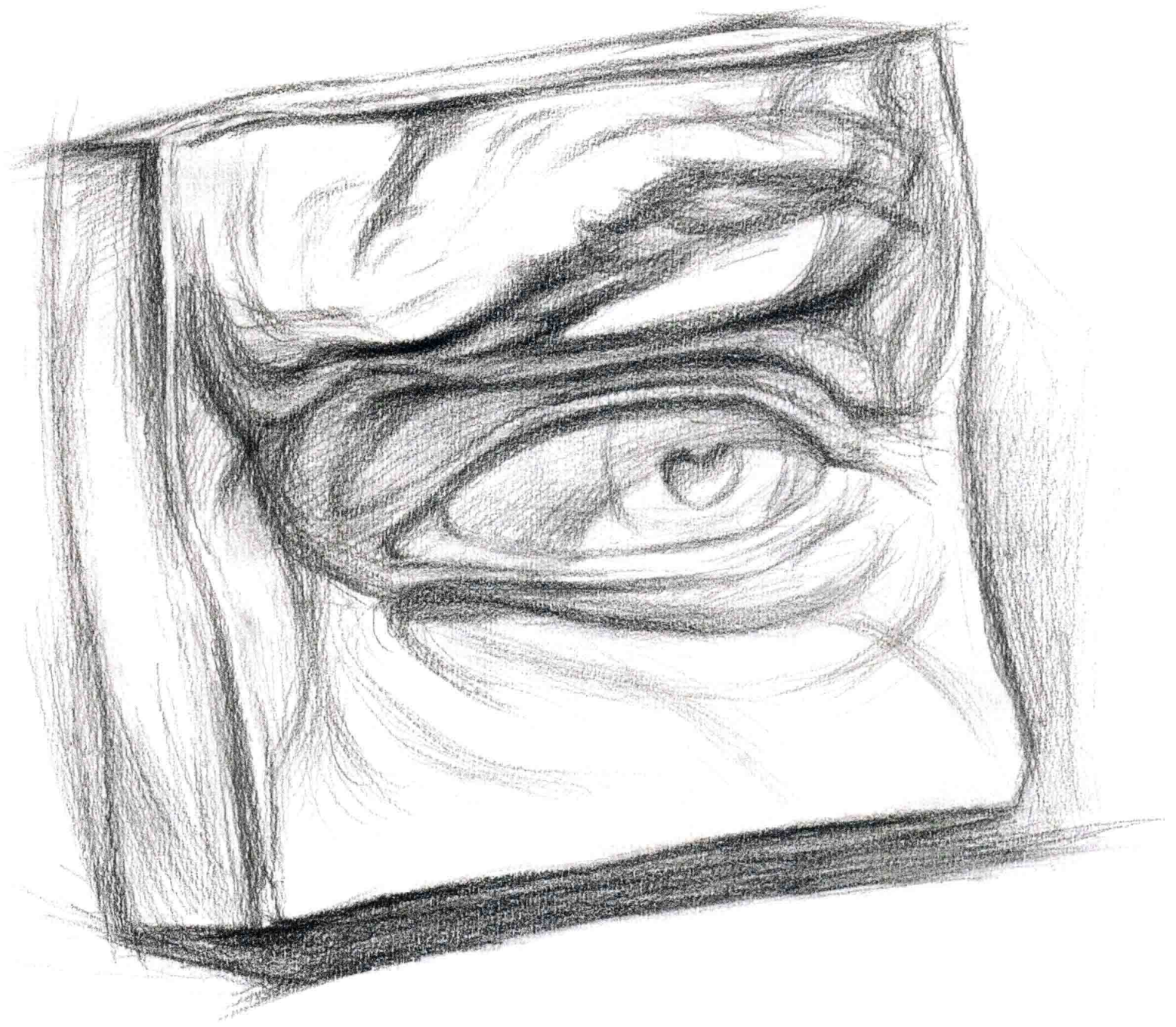
〈步骤一〉 确定出石膏眼睛的高、宽比例，画好大形后，再找出眉弓的位置，从而画出眼睛的外形，注意结构需画准确。

〈步骤二〉 铺出眼睛的暗部和投影，从眉弓往暗面、投影等颜色较深的地方铺设，注意用线的方向和轻重变化。

〈步骤三〉 从眉弓往暗面投影处铺设大体明暗关系，掌握好整体的明暗关系，结构上的转折处要找准。

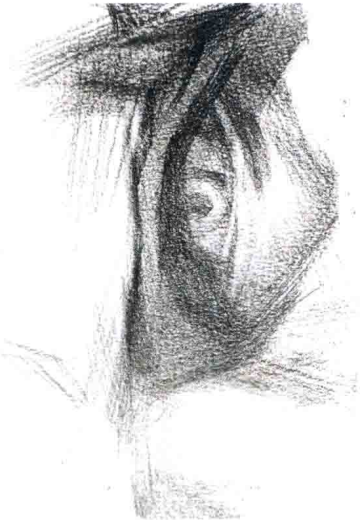
〈步骤四〉 加强眉弓与内眼角的明暗对比，铺设出背景上的调子，把整个画面的对比拉开。







1



3



4



2

海盗的眼睛

【步骤示范】

〈步骤一〉仔细观察，注意上眼皮并不是一条简单的弧线，它的上面有方有圆，有虚有实。

〈步骤二〉抓住对象大的形态，注意比例，用直线概括形体。

〈步骤三〉按照对象的明暗关系，把对象的暗面铺一遍，明暗交界线的地方要适当重一些。

〈步骤四〉逐步深入刻画，从主要部位明暗交界线往暗部和亮部推移，最后调整画面。

〈步骤五〉调整画面，多从整体出发去比较各部分的明暗层次及虚实关系，以求恰当地表现对象的结构和立体效果。



5

【多角度表现】

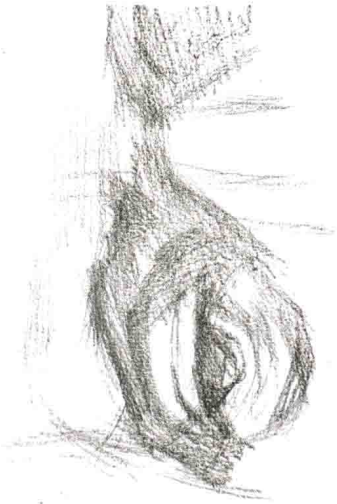




1



2



3



4



伏尔泰的眼睛

【步骤示范】

〈步骤一〉 伏尔泰眼睛特征是上眼皮的宽度占整个眼眶的1/3左右，有向下倾斜的趋势。

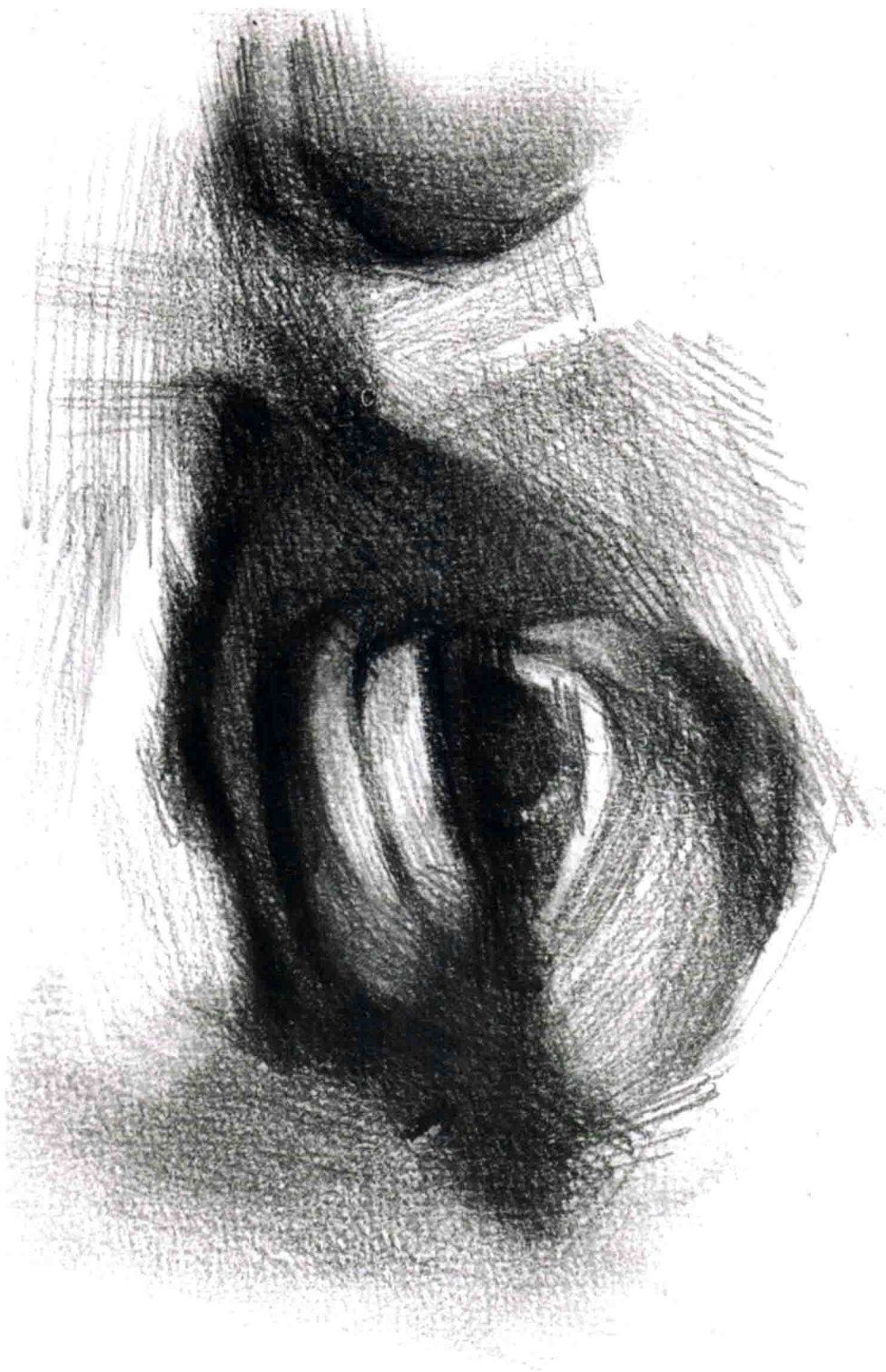
〈步骤二〉 画出大体外形，再确定眉、眼的位置及形态，不要太关注细节的形状变化。

〈步骤三〉 铺出形体的暗部和投影，拉出大的黑白关系，为下一步作准备。

〈步骤四〉 适当加重、强调大的体面感，使对象形体关系更明确，并有一定的体积感。

〈步骤五〉 主观分析，调整画面，反光和投影的表现尤为重，注意主次关系、虚实关系。

【多角度表现】





马赛曲的眼睛

【步骤示范】

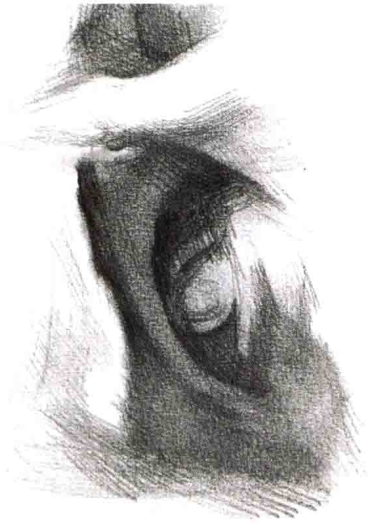
〈步骤一〉眼睛为球状，两侧眼角要敢于虚下去，中间部分实一点，球体感就出来了。

〈步骤二〉用松动的线条确定对象外形，抓住眼睛的神态。

〈步骤三〉找出对象眼睛的明暗交界线，铺上暗部调子，确定大的黑白灰关系。

〈步骤四〉深入刻画，表现灰面的微妙变化，注意线条的走向需围绕结构运笔。

〈步骤五〉不要只注重眼睛和眉头部分的描画，其他部分都要同步塑造。画面的整体关系和大效果是最重要的。



3



2

4



5

【多角度表现】





1



3



2



4

阿格里巴的眼睛

【步骤示范】

〈步骤一〉阿格里巴的眼睛间距比较小，眉弓骨突出，眼部隐于眉弓骨的阴影里面。

〈步骤二〉打出阿格里巴眼睛的外轮廓，把握好它的角度。

〈步骤三〉在铺第一遍调子时，下笔的轻重变化要自然。

〈步骤四〉将暗的地方暗下去，亮的地方亮出来，建立大的黑白灰关系。

〈步骤五〉深入塑造，保持画面整体的明暗对比，因投影和反光的影响，灰面的变化会更丰富。

【多角度表现】

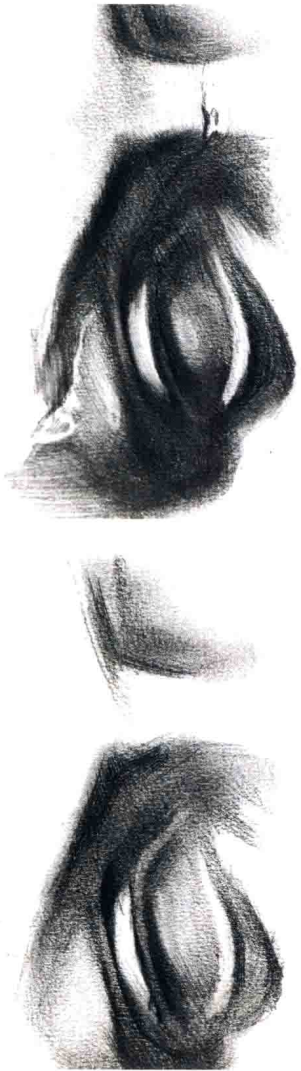




1



2



3

4



5

小卫的眼睛

【步骤示范】

〈步骤一〉 小卫的眼形两头较尖，线条流畅，带有向下看的动势特征。

〈步骤二〉 确定眼睛在画面中的位置，注意把握眉毛与眼睛之间的关系。

〈步骤三〉 铺上大色调，明暗交界线处的用笔要稍重一些。

〈步骤四〉 拉大黑、白、灰关系，使它的明暗对比更加强烈，更有立体感。

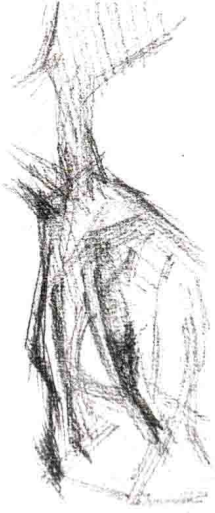
〈步骤五〉 逐渐统一画面，使黑、白、灰之间更加和谐统一，强调虚实的变化，增强画面感。

【多角度表现】





1



2



3



4



5

高尔基的眼睛

【步骤示范】

〈步骤一〉高尔基的眼睛较小，呈三角形，并且眉弓与眼睛的距离比较短。

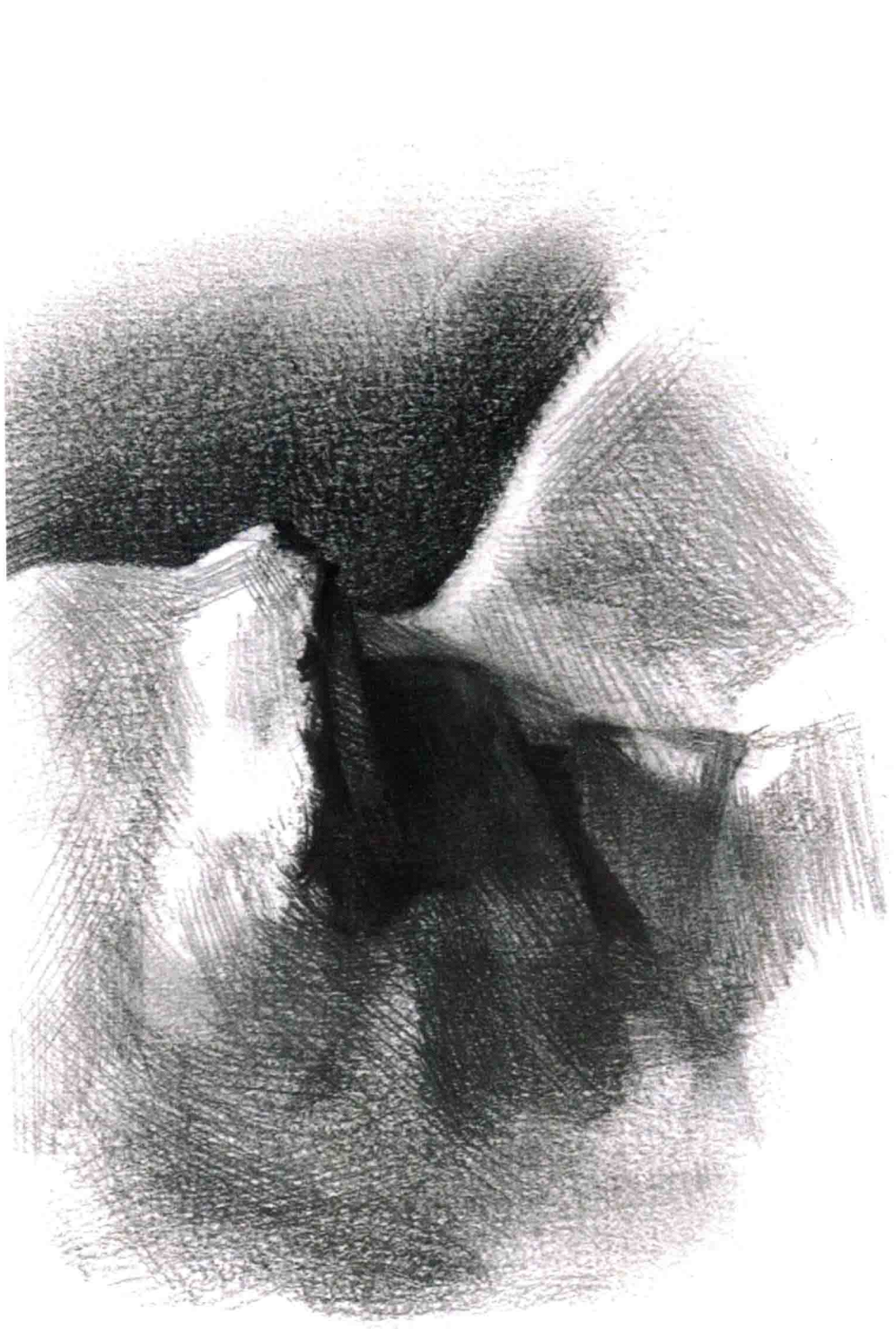
〈步骤二〉抓住眼睛的特征和神态，用线条画出外轮廓形。

〈步骤三〉找出明暗交界线位置，铺上暗部调子，表现对象大致的明暗关系。

〈步骤四〉进一步拉开明暗层次，突出对象的立体感。

〈步骤五〉深入刻画，表现细腻的灰色变化，处理好虚实对比，注重石膏质感的塑造。

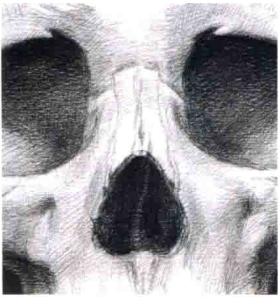
【多角度表现】



02 鼻子

BIZI

鼻子的结构：鼻子分为鼻根、鼻梁、鼻尖和鼻翼四部分。鼻梁部介于鼻根部和鼻尖部之间，由左右两块鼻侧软骨构成。鼻外部的构造，是从鼻根到鼻小柱，形成一个突出的三棱锥体。

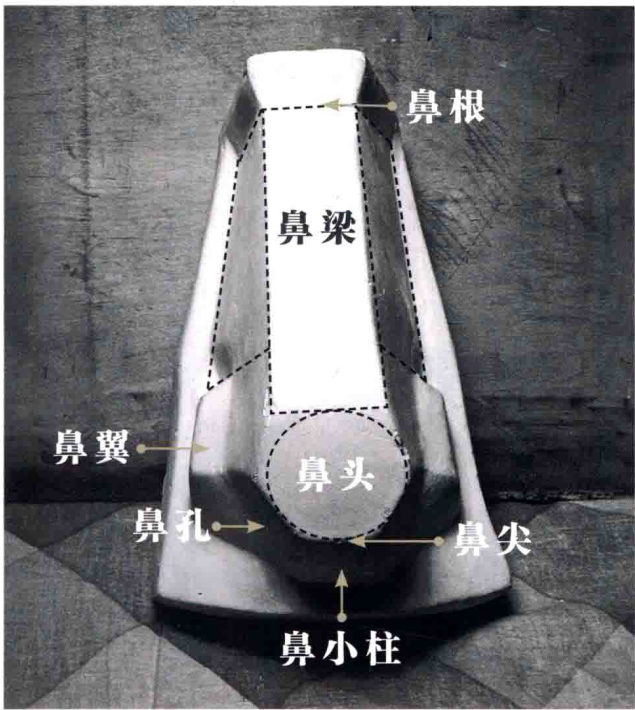


【鼻子骨骼图】



【鼻子肌肉图】

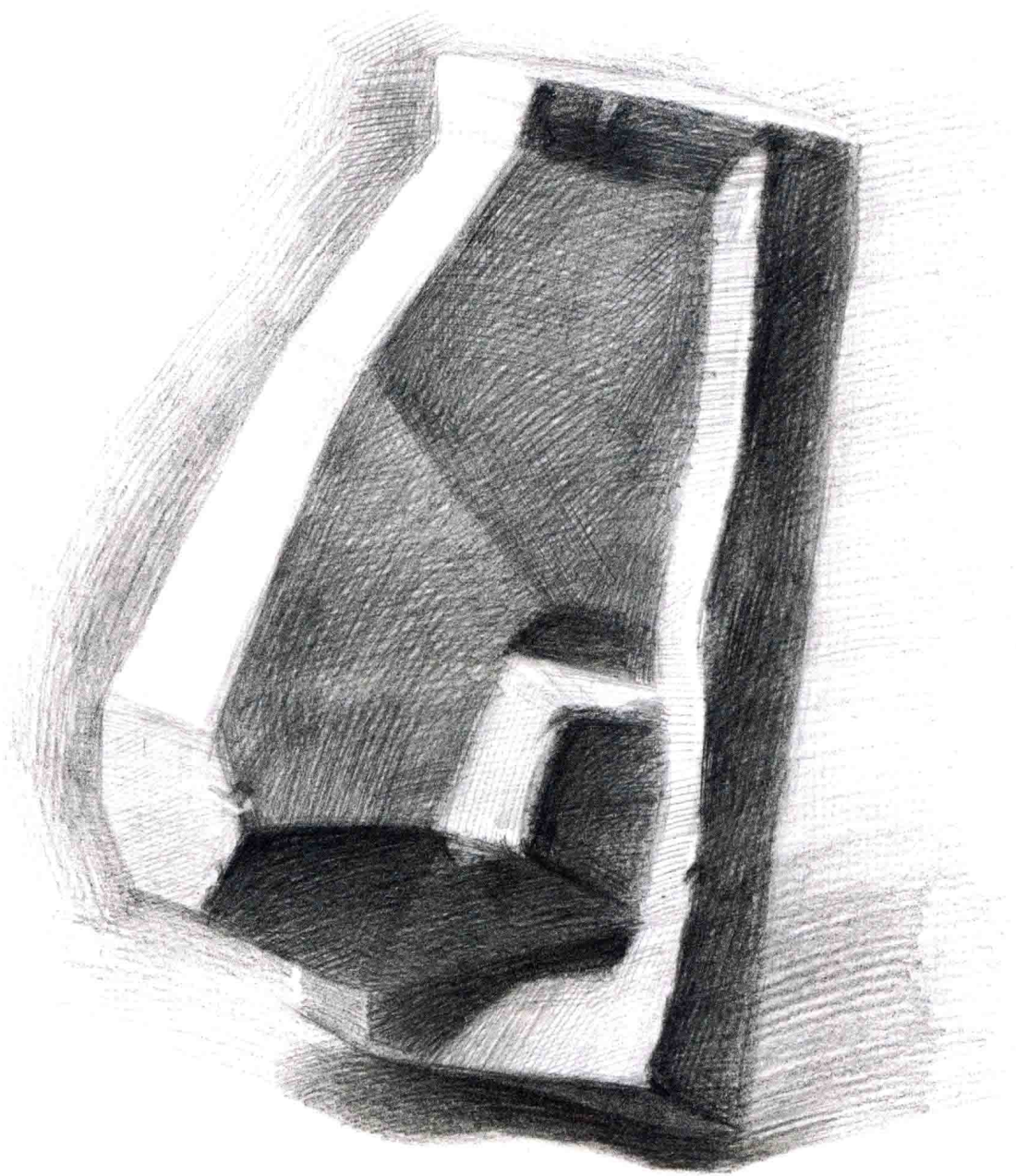
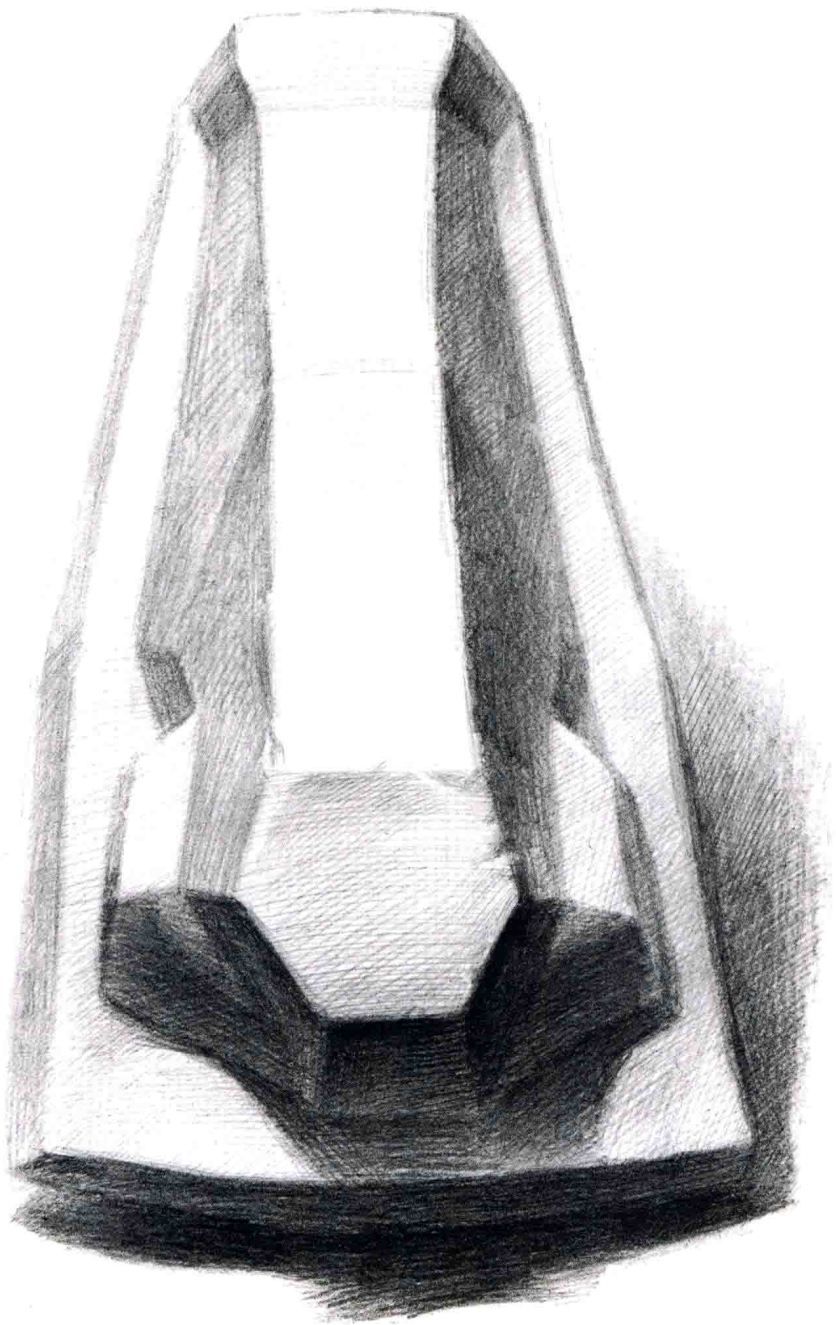
鼻子的分面



鼻梁部分近似于一个梯形。深入刻画时，注意表现出整个鼻子的体积感和与其相邻肌肉的衔接转变，还要注意表达鼻梁与鼻翼的块面转折起伏所形成的明暗变化。



从侧面看鼻子的形体，应注意从鼻根经鼻梁到鼻头，再到鼻底的两条转折线的曲折变化，还要注意把握鼻梁到鼻翼，再到鼻底的明暗灰阶变化。

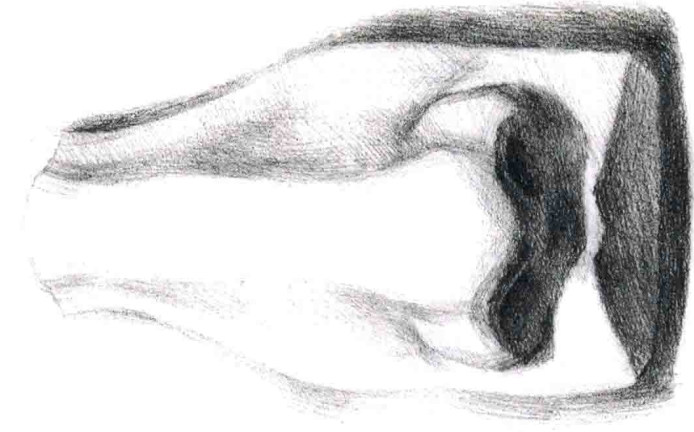




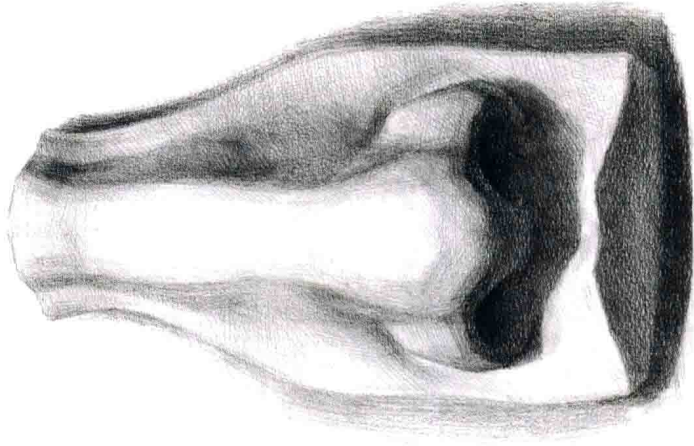
〈步骤一〉确立鼻子在画面中的位置，并用长直线打出鼻子的外轮廓，画出鼻子的形体结构。



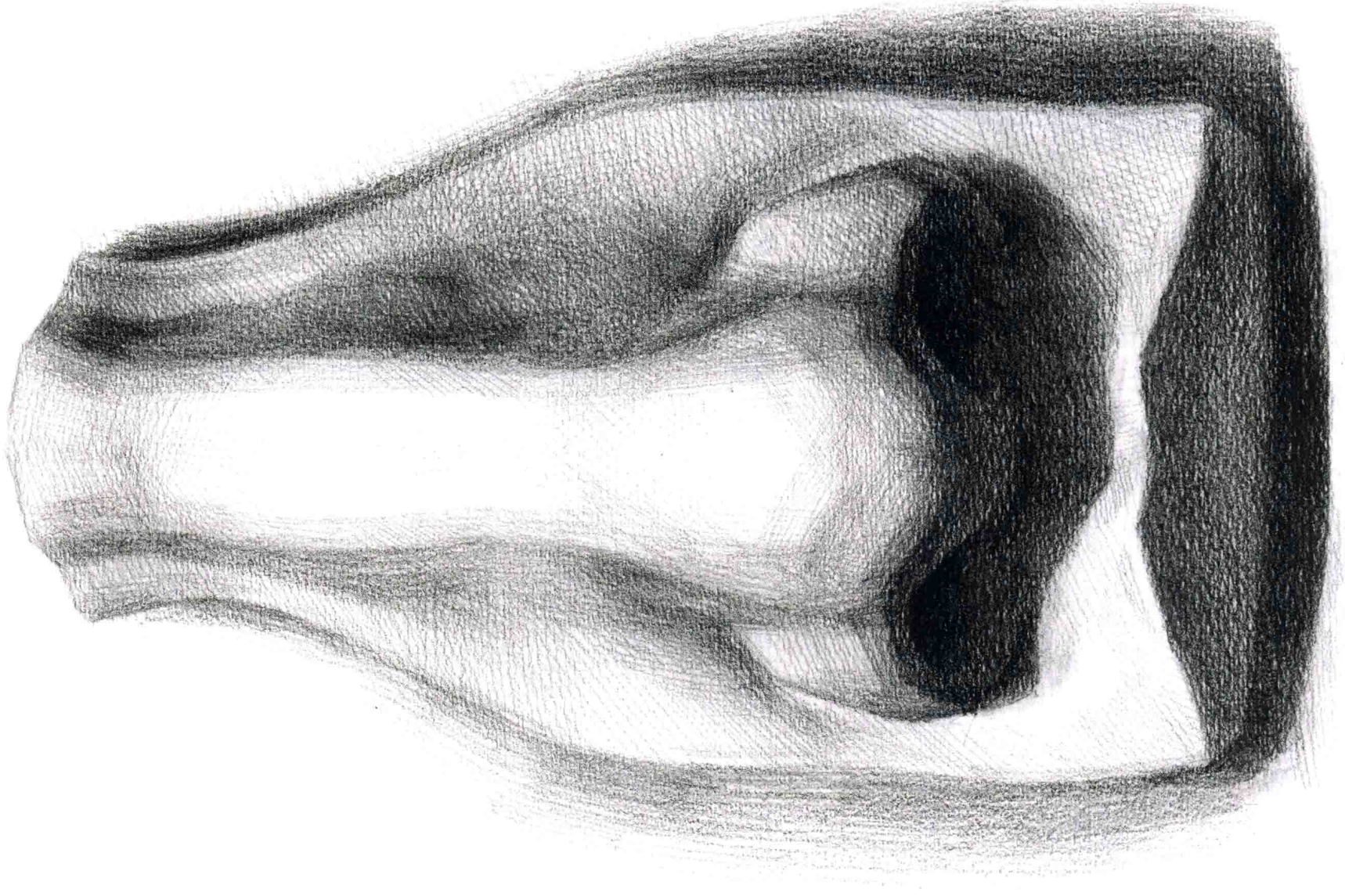
〈步骤二〉找出鼻梁底部两处大的明暗交界线和投影，最深的地方应该是鼻孔，最亮的部位则在鼻头上。

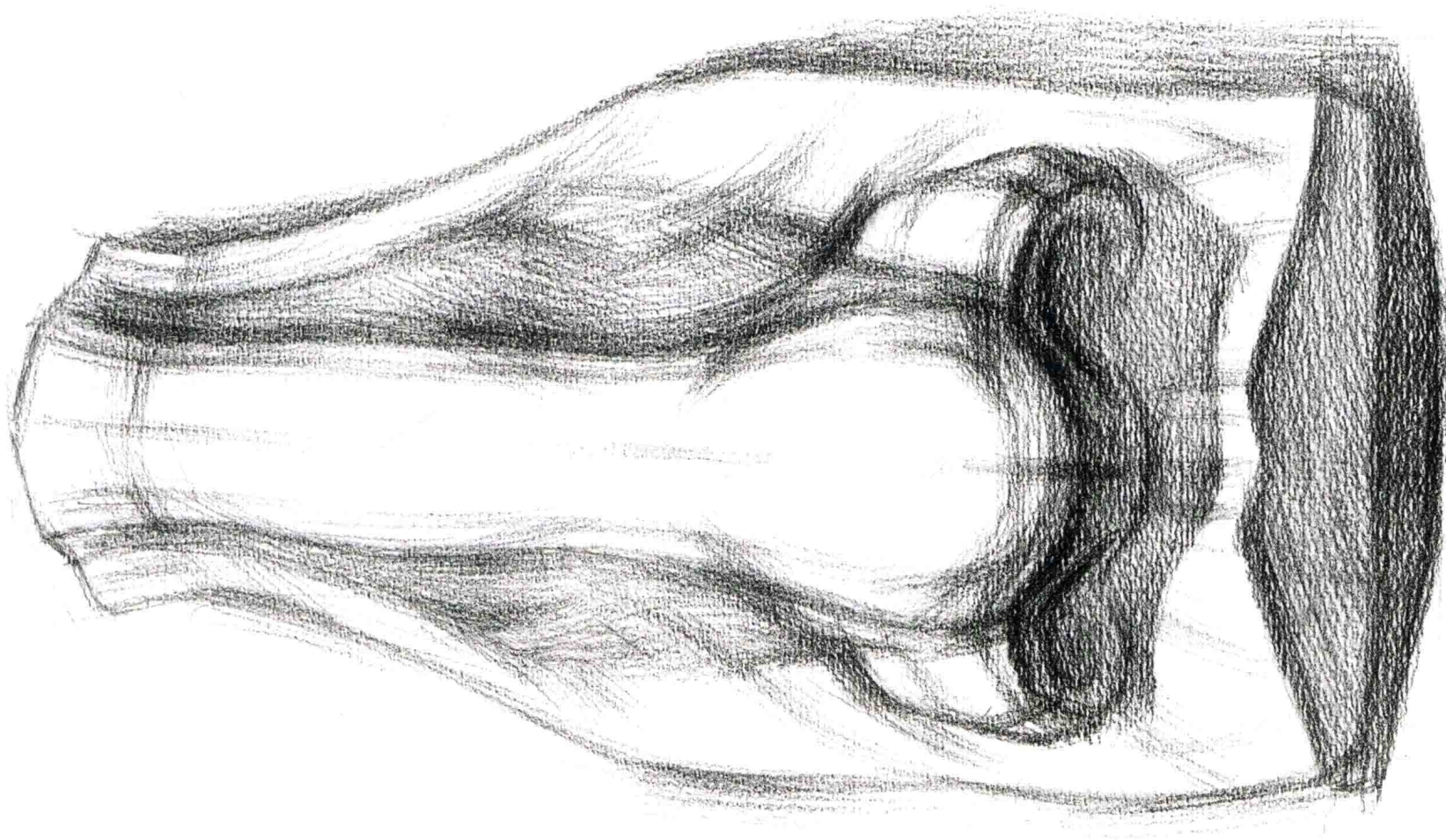
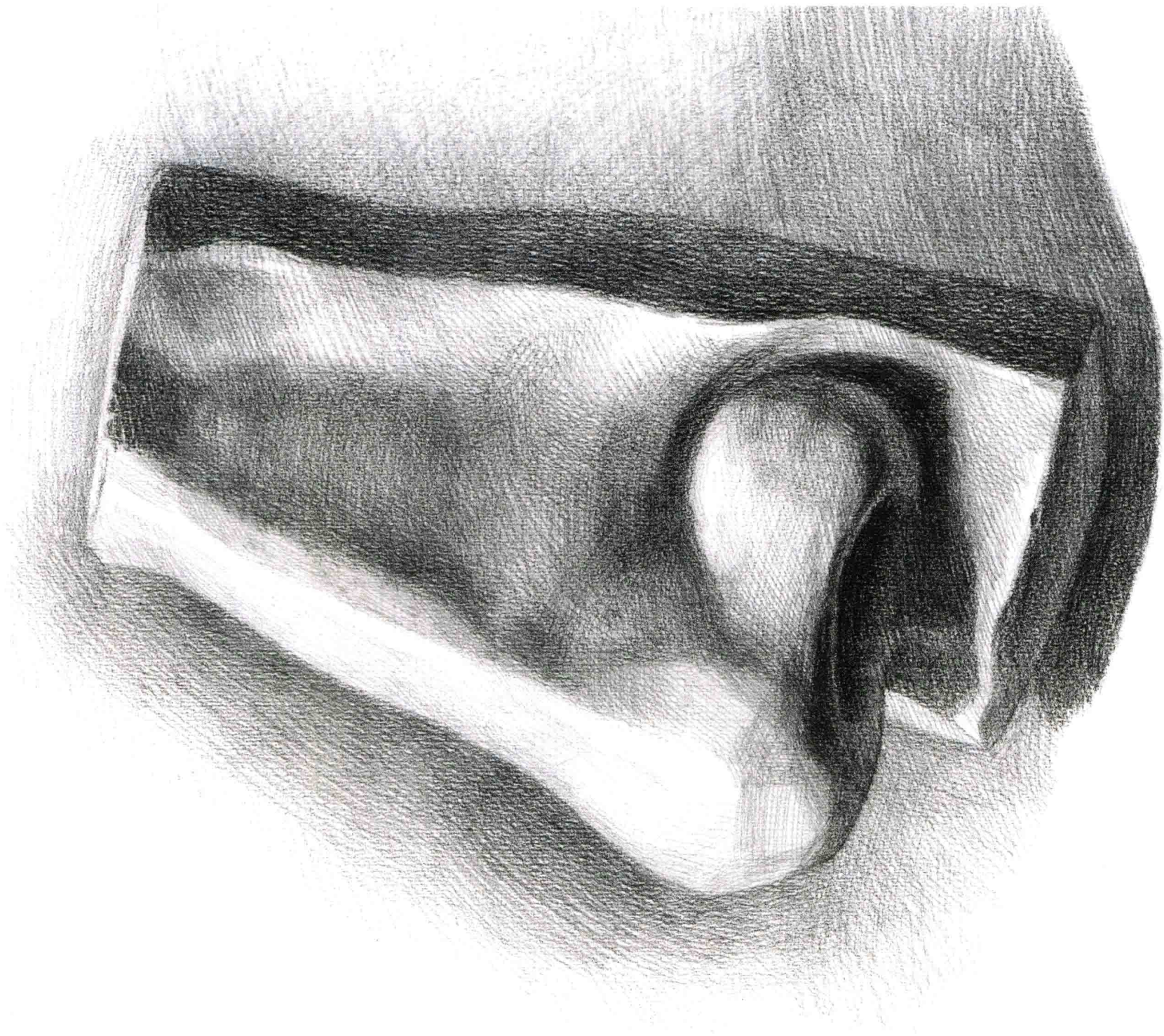


〈步骤三〉调整整个鼻子的暗部关系，找出最暗的地方和次暗的地方加以区分，还应注意反光的位置和面积，并进一步加强明暗交界线的变化。



〈步骤四〉刻画鼻梁两个侧面、鼻翼、还有鼻翼与面部肌肉较平滑的转折部位等处的灰部层次，最后再刻画鼻头等部位的亮部细节。

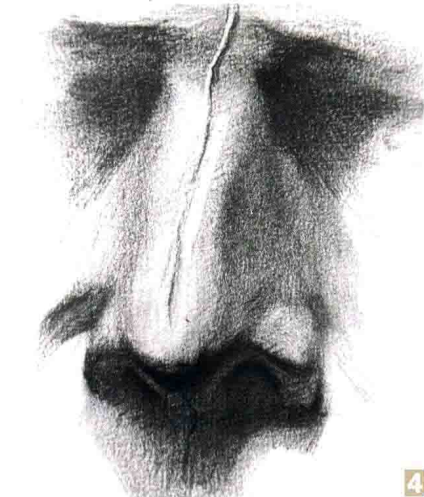
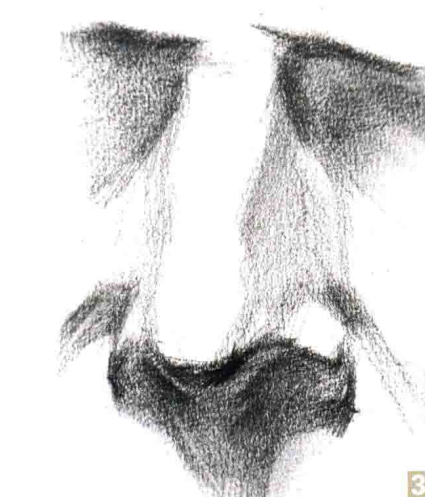
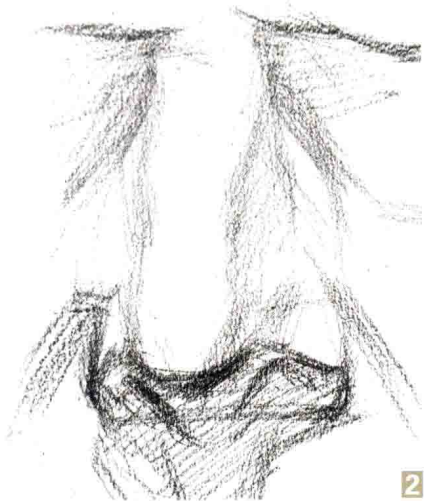




海盗的鼻子

【步骤示范】

- 〈步骤一〉 对象的鼻形是典型的鹰钩鼻，他的鼻梁骨起伏较大，鼻尖部分有向里收的趋势。
- 〈步骤二〉 用长线条打出鼻子的基本形，注意找准鼻子的结构。
- 〈步骤三〉 在形画准了的基础上，铺上大致的调子，区分鼻子的受光面和背光面。
- 〈步骤四〉 继续丰富明暗层次，注意鼻底是整个鼻子最暗的部分。
- 〈步骤五〉 整理画面，鼻底部分虽然是最暗的部分，但因本身的结构和反光，变化仍然十分微妙、丰富。



【多角度表现】

