

主题教学照片教学研究系列丛书

头像照片

主编 孔祥涛
编著 今弘



头像照片：照片教学 /
A3296694
J214
K48c

头像照片

TOUXIANG ZHAOPIAN

照片教学

孔祥涛 / 著

今弘

成

钊

郭

栋

主题教学照片教学研究系列丛书



图书在版编目 (C I P) 数据

头像照片 / 孔祥涛主编. -- 北京: 中国书店,
2014.6

(主题教学照片教学研究系列丛书)

ISBN 978-7-5149-1116-9

I. ①头… II. ①孔… III. ①肖像画—速写技法
IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 124498 号

编 著:

今 弘 马 辉 成 钊 臧富龙

郭 栋 李宪奇 陈 杰 冼 贤

主题教学照片教学研究系列丛书

头像照片

主编 孔祥涛

责任编辑 王 丹

出版发行 中国书店

地 址 北京市西城区琉璃厂东街115号

邮政编码 100050

经 销 全国新华书店

设计制作 杭州儒雅文化艺术策划有限公司

印 刷 杭州富春电子印务有限公司

开 本 787mm x 1092mm 1/8

印 张 20

书 号 ISBN 978-7-5149-1116-9

版 次 2014年6月第1版 第1次印刷

定 价 68.00元

购书、交流、咨询、建议等

联系电话: 15088641180 13634147183

QQ:1637527401 376644297

官方网站: www.zhutijiaoxue.com

官方微博: 主题教学孔祥涛 (<http://weibo.com/u/2256619762>)

关注主题教学官方新浪微博即有机会参与抽奖赢取精美画册一套。

儒雅文化

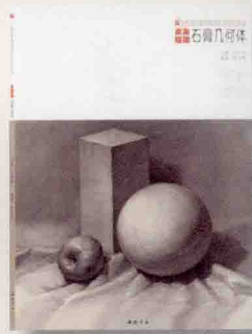
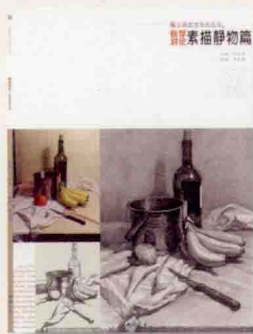
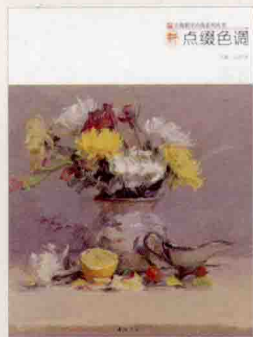
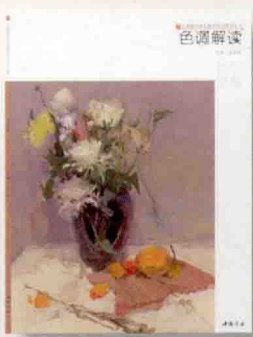
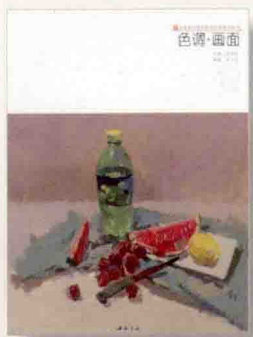
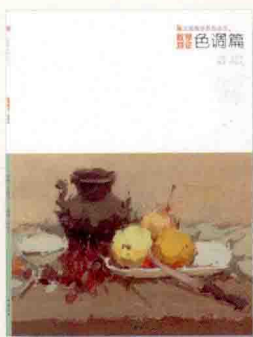
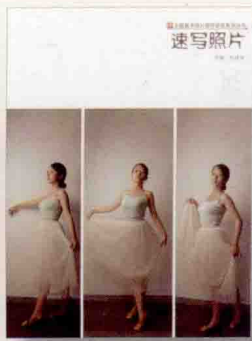
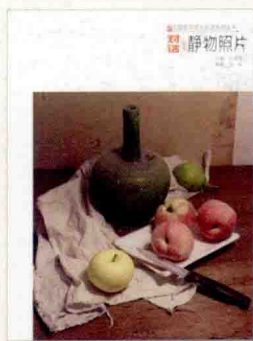
Confucianism Elegant Culture



新浪微博: 主题教学孔祥涛



腾讯微信: 孔祥涛



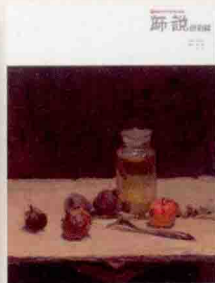
主题教学大师作品系列丛书:



大色彩之形神兼备:



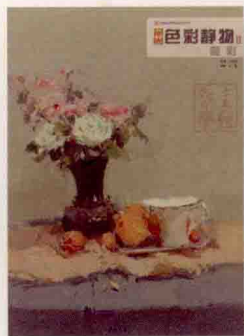
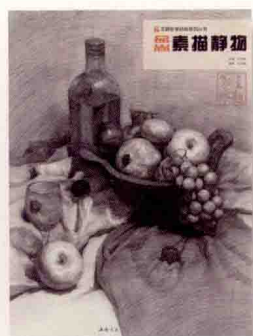
主题教学师说系列丛书:



主题教学系列丛书:



主题教学时尚系列丛书:



主题教学发现系列丛书:



主题教学系列丛书——教学元素:





头像照片

TOUXIANG ZHAOPIAN

照片教学

孔祥涛 / 著

今弘

成

钊

郭

栋

主题教学照片教学研究系列丛书

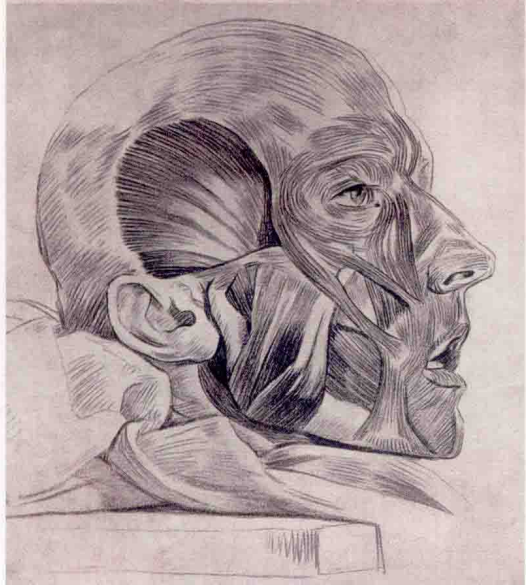
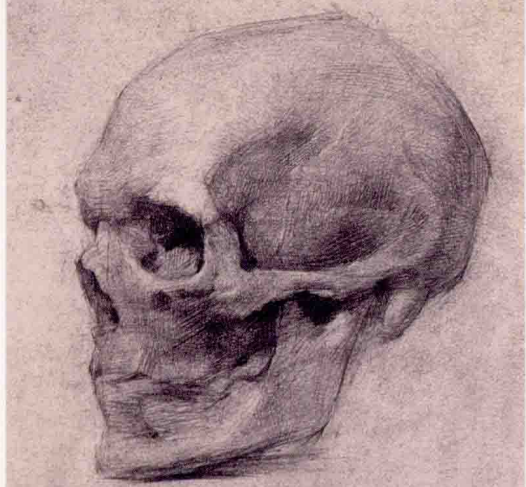
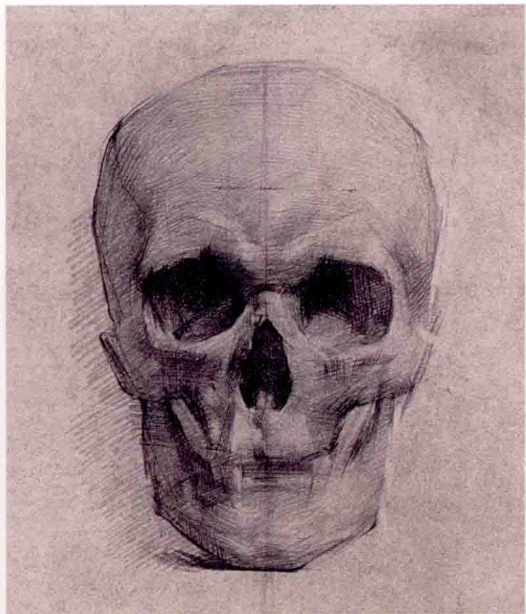


头部结构

头部的骨骼与肌肉

1. 头部骨骼

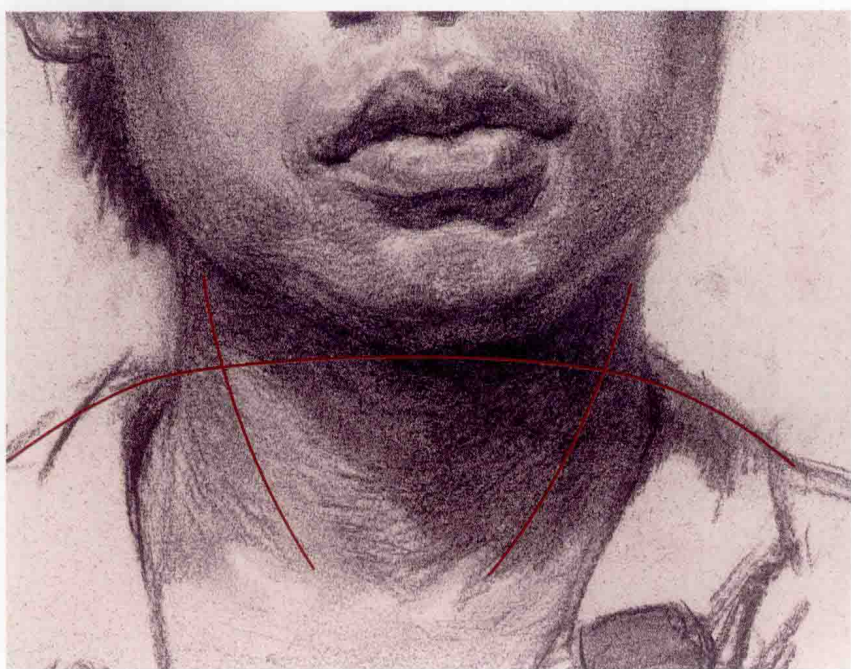
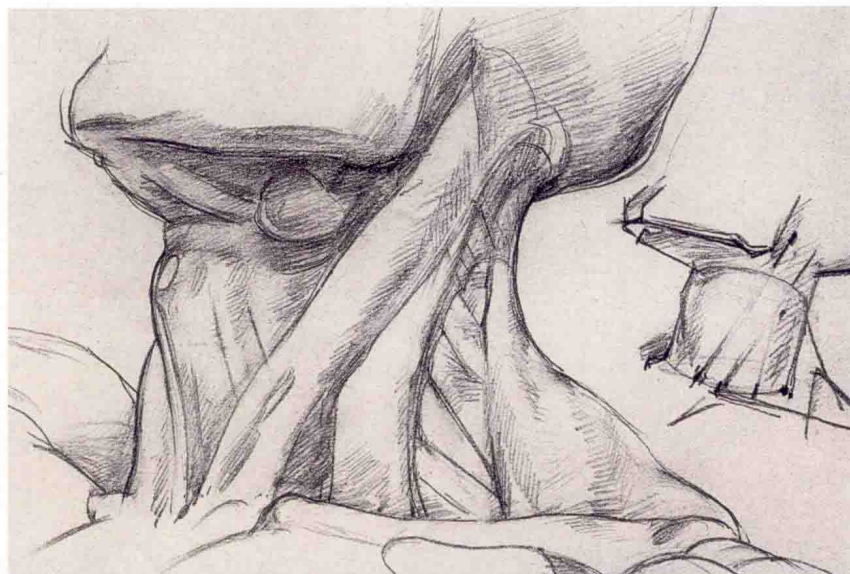
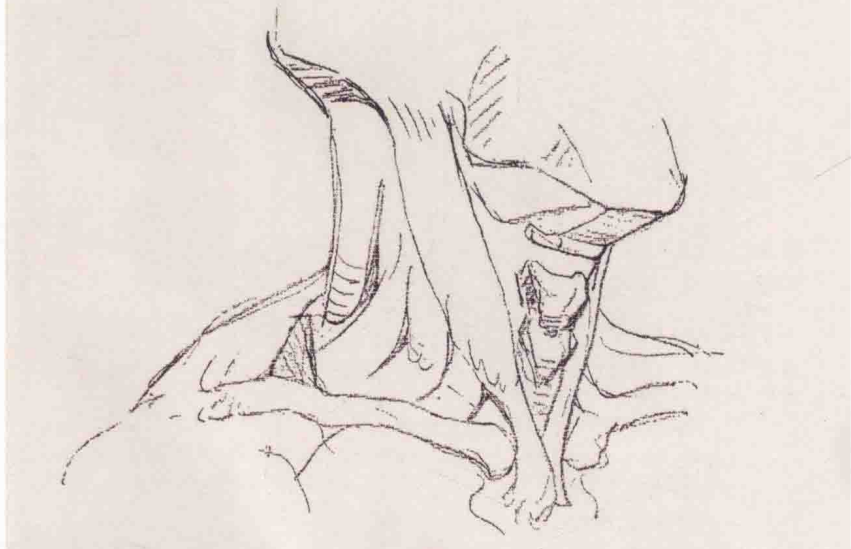
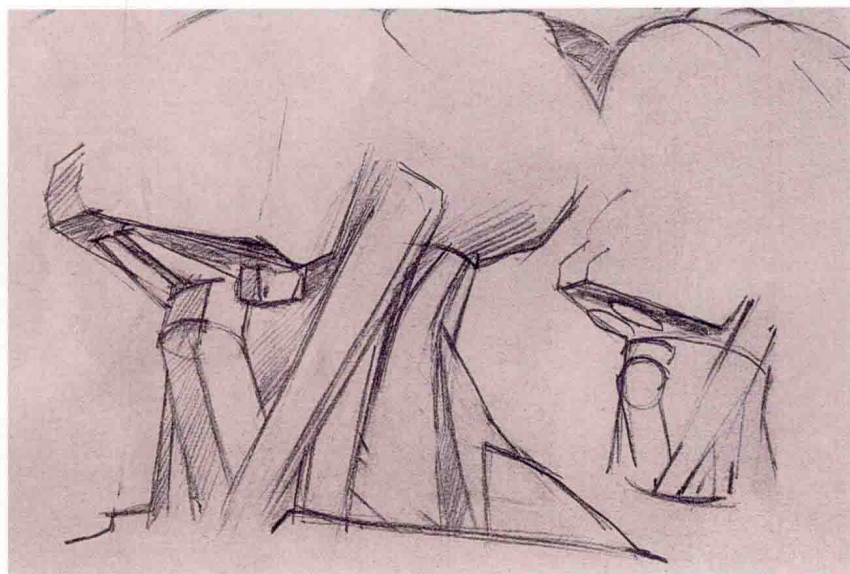
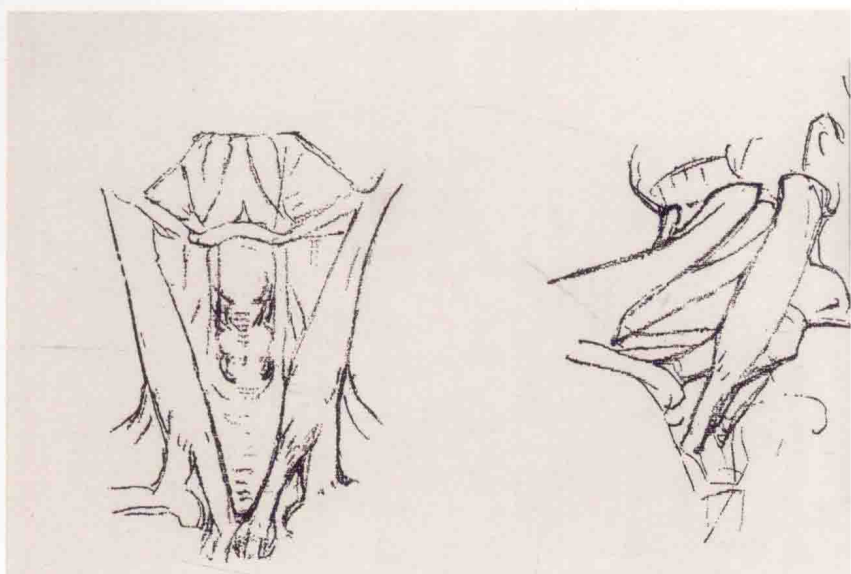
人的头部造型由骨骼决定，头部骨骼对头部外形的影响最大，特别是那些骨骼上面仅有表皮而很少有肌肉覆盖的部位，这些骨形显露的地方绘画上常称为“骨点”，这些“骨点”对造型艺术意义重大。



阿尔布雷特·丢勒
(Albrecht Dürer, 1471 - 1528)

2. 头部肌肉

一般来说，我们应该了解每一块影响外形的肌肉，包括起止点位置以及其对外形有何种影响，普通肌肉起止点位置是固定在骨骼两端的，而头部肌肉则有的是一端固定在骨骼上，另一端附着在附近的肌肉或表皮上的，尤其是表情肌。由于表情肌的这种特性，使得肌肉收缩时变短，表层明显鼓起并形成皱纹，而皱纹的方向与肌肉纤维的方向呈垂直关系。



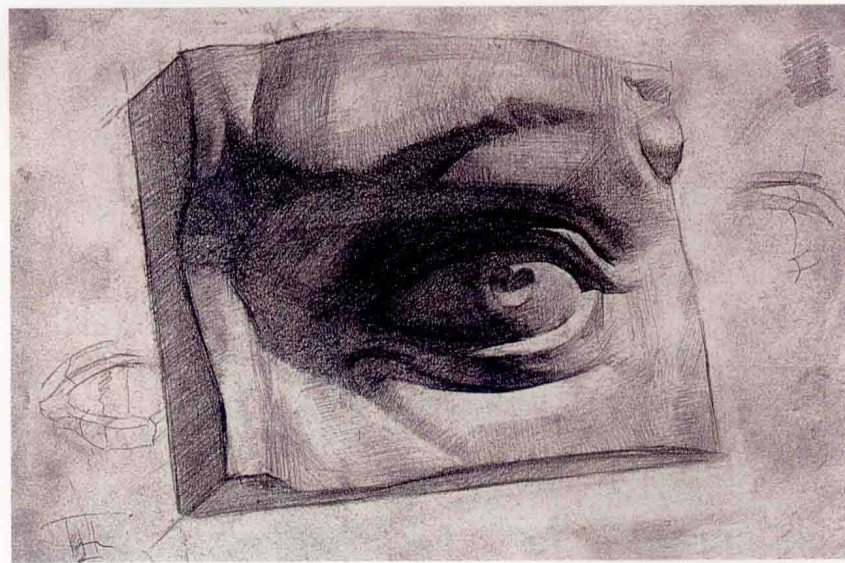
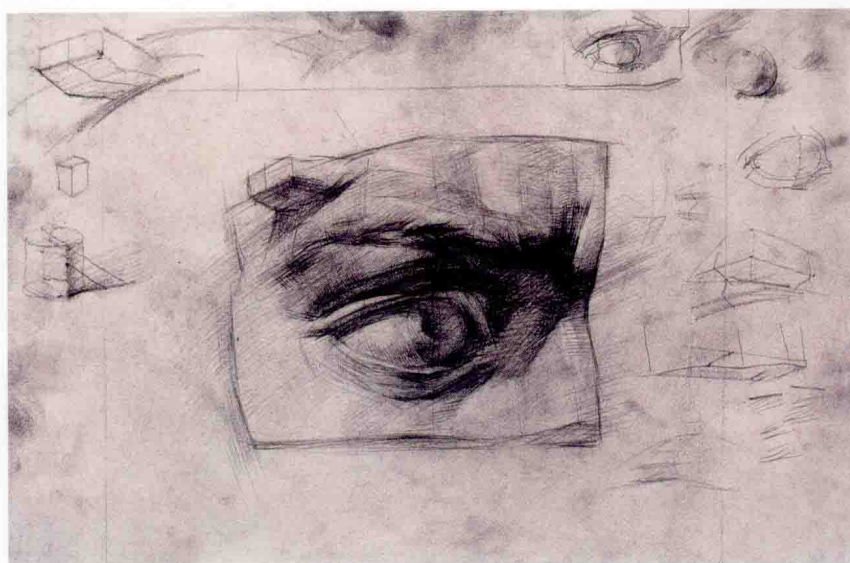
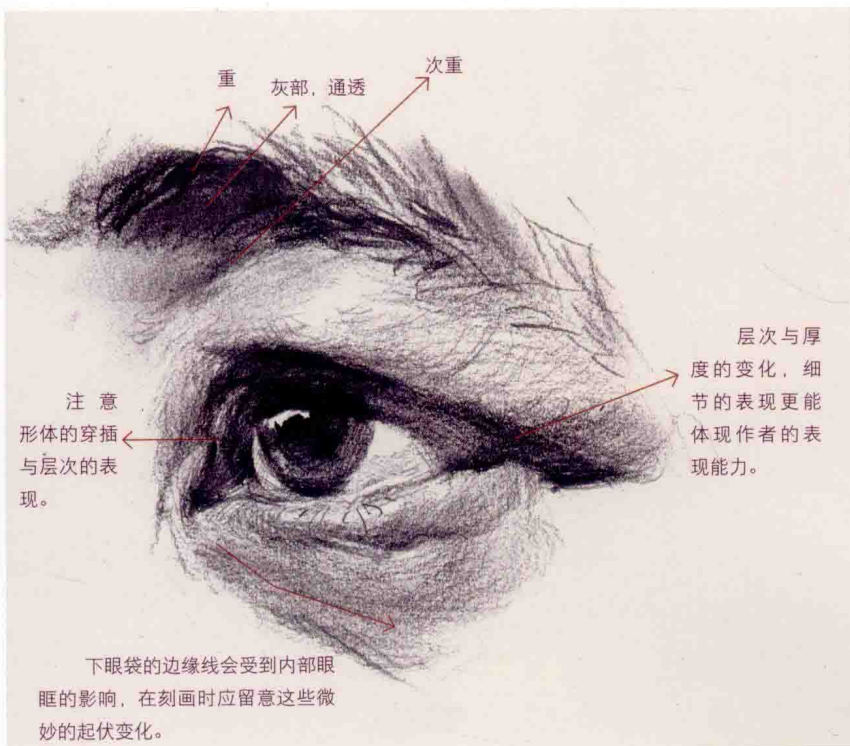
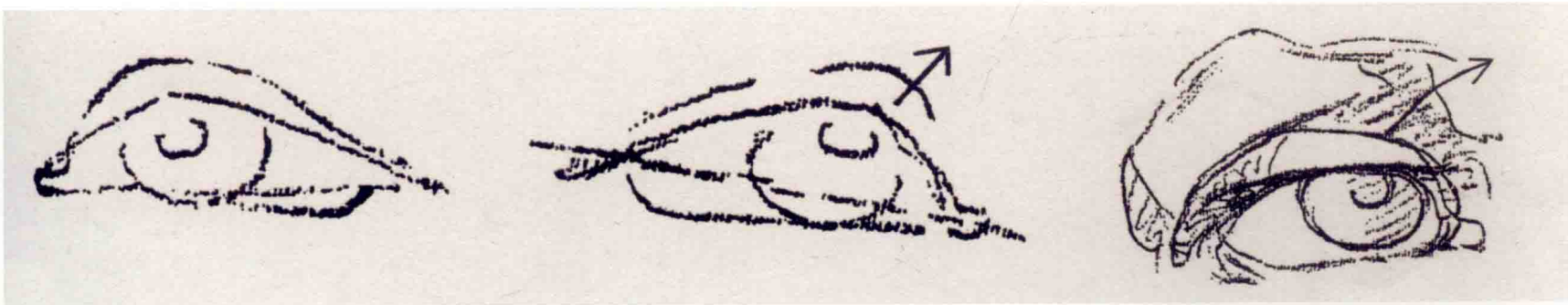
2. 头、颈、肩的关系

在素描头像的作画中，头、颈、肩关系是画面中最大的动态关系，该关系的准确与否将直接影响画面的效果。首先应了解头、颈、肩各部分肌肉及骨骼的穿插关系，然后依据其动势及比例进行作画。

我们在画素描半身像时很多情况下会出现肩膀过高或者过低的现象，与脖子和头部衔接不上，这都是因为在画头、颈、肩三者及相互关系时透视出了问题。解决方法就是在塑造时根据透视关系用三角形反复观察和比较这几者的关系，最后确定准确就好。

局部剖析

眼、鼻、嘴、耳的细节分析

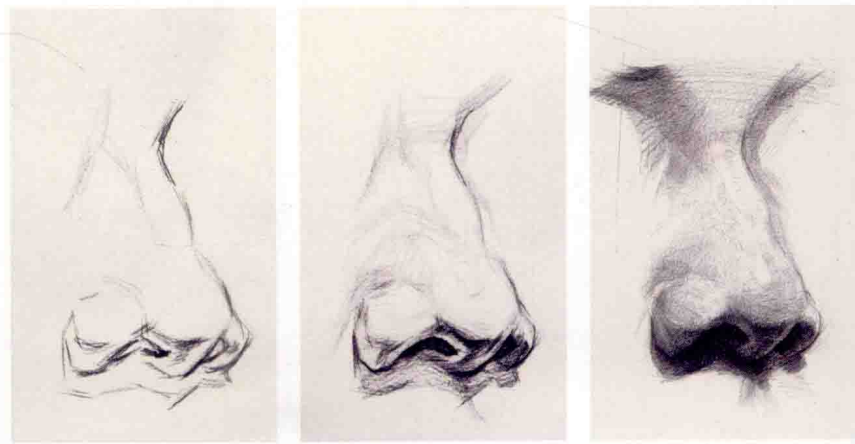
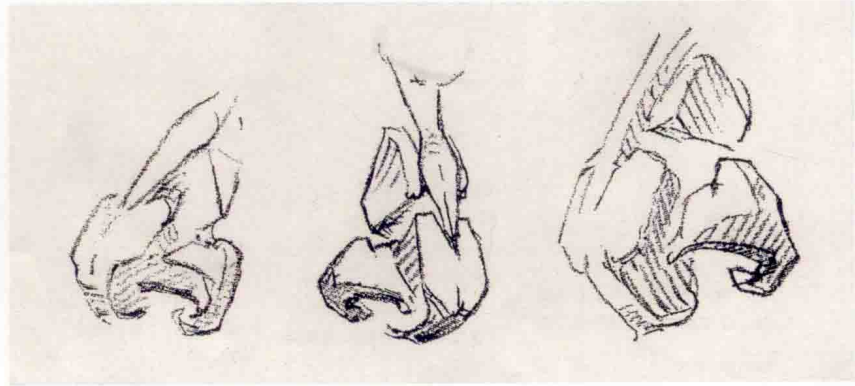
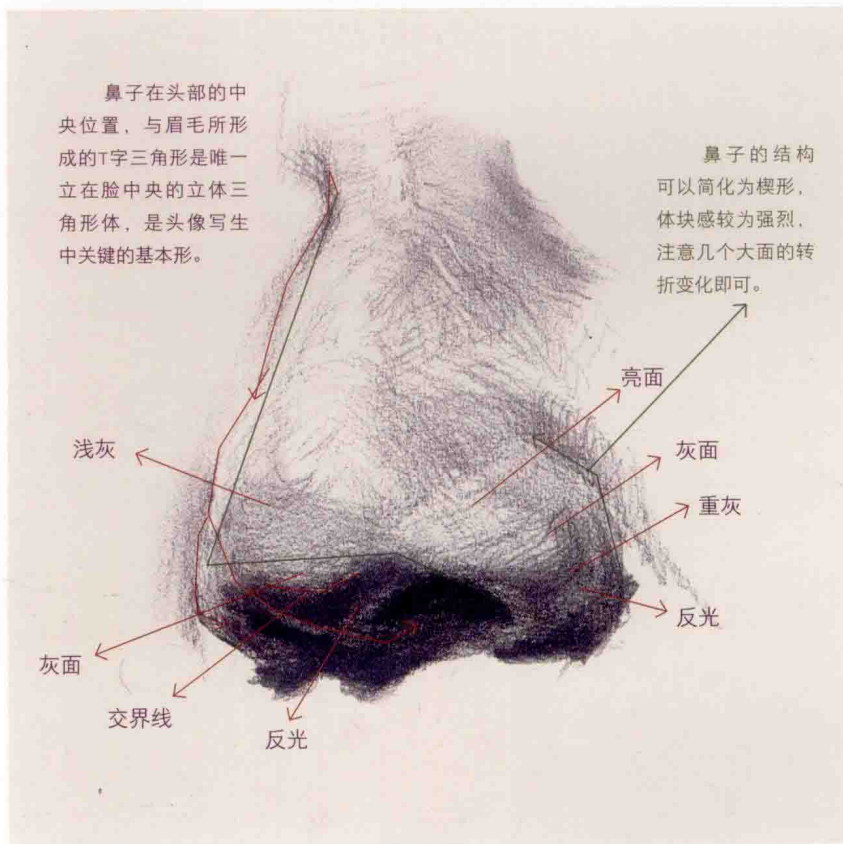
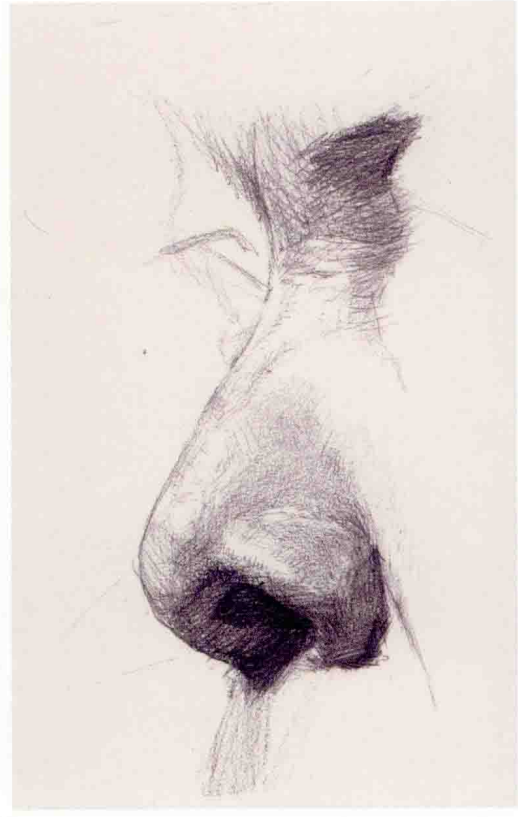
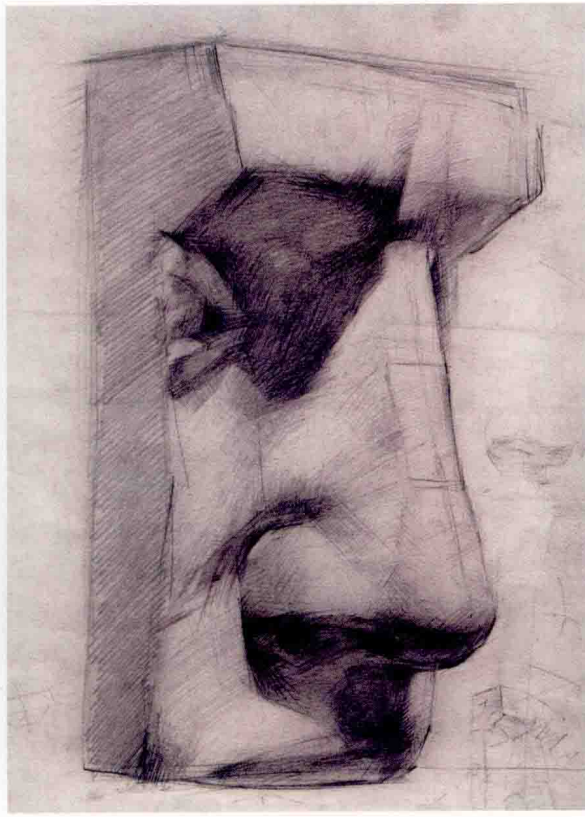
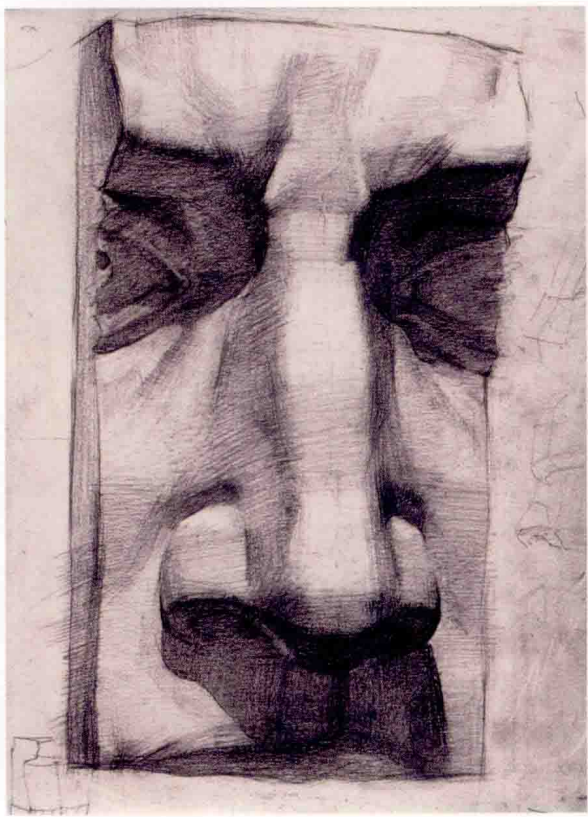


画眼睛贵在取势，要把眼睛与周围的形体，特别是与眉毛的关系一起观察与描绘。画眼睛要重视画两个眼角，除了要注意它们的位置外，更要注重其与内眼角相联系的眼鼻转折，与外眼角相联系的眼颧转折，无需刻意于表现双眼皮还是单眼皮，只重视抓住这两个转折，就会有形象特征。

眼眉部的形体结构

眼睛是脸部富于表情的五官之一，由眼眶、眼睑、眼球三部分组成。眼眶部由额骨、颧骨、上颧骨的边缘围成，外形突出的部位是眉弓

和额颧突。
眼睑部位眼轮匝肌的脸部，分上、下眼睑，覆盖于眼球之上，上眼睑比下眼睑稍大。
眼球为圆球形状水晶球，分别嵌在眼眶内，我们所看到的眼睛只是显露在外面的半球形体积，其组织结构在外形可见的有白色的巩膜（白眼球），深褐色的虹膜（眼珠）和虹膜中央呈黑色的瞳孔。
眉毛起自眼眶上缘内角而延至外角，内端（占全眉的三分之二）称眉头，长在眼眶内缘里，较平直浓密；外端（占全眉的三分之一）叫眉梢，长在眼眶外缘上，呈弧形，比较疏淡。



鼻子是面部体感最为凸显的部位，其形体结构较为饱满，每个人的鼻子都各具特色，在刻画时应仔细观察，注意体块的概括与转折。

鼻部的形态与构造

鼻部在面颊中部，成三角隆起，分鼻根和基底两部分。

鼻根隆起的嵴称鼻梁。鼻上部二分之一处的骨骼是鼻骨，鼻骨是两块小骨，上缘窄成锯齿状，与额骨相连，下缘宽薄与鼻软骨相接。鼻骨小而结实，其形状决定了鼻之长宽斜直。鼻软骨包括鼻中隔软骨、鼻侧软骨和鼻翼软骨。

鼻子的塑造尤为关键，因为鼻子在五官中是最为凸显的部位，所以

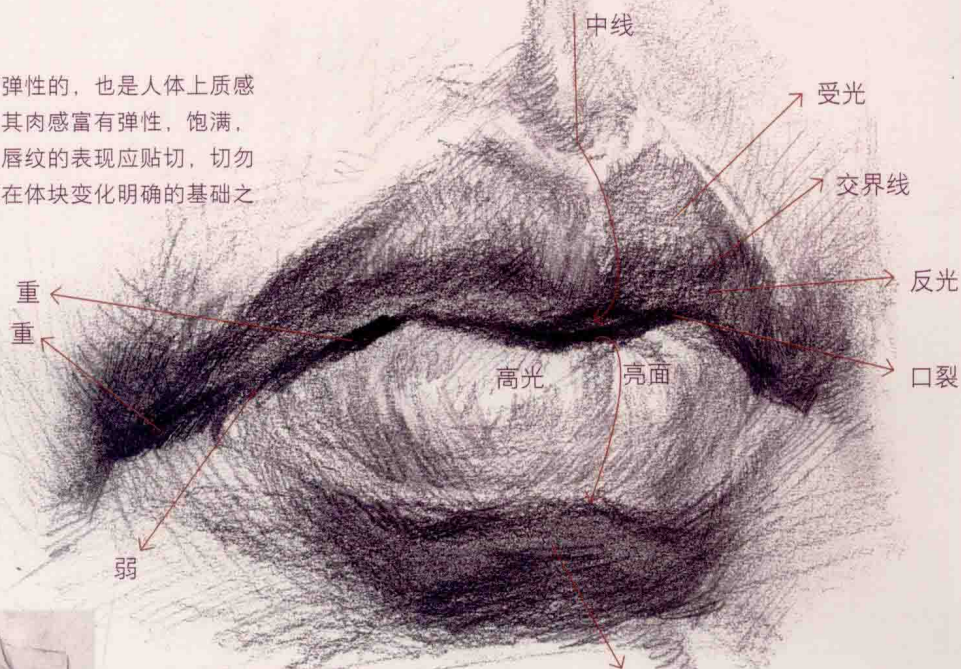
鼻子的塑造好坏直接影响到整个头部的体积、空间等关系，首先要理清鼻子的构造关系，以及鼻根与鼻梁、鼻头、鼻孔等之间的关系，然后依据其透视关系进行作画。

常规作画思路：

- ①用简单的线条为鼻子的外形定位，抓住鼻梁、鼻翼、鼻头等几个关键的点。
- ②分清大的块面关系，可将其理解为一楔形进行处理。
- ③加强其明暗关系，将体积展现出来。
- ④用纸巾将画面关系升华，使画面效果强烈。
- ⑤在纸巾揉擦的效果之上用细硬的铅笔进行深入刻画，用铅笔随其结构完善鼻子的形体。

正常光线下，嘴部最明显的是嘴角、口裂及颏唇沟，其余部位应注意虚实处理。

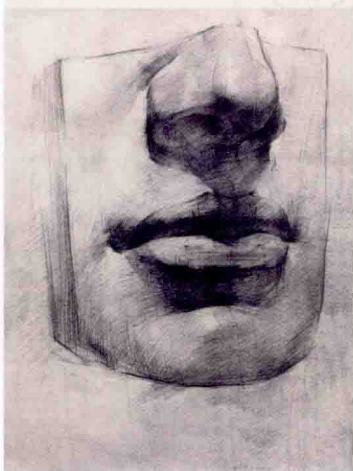
嘴唇是极富有弹性的，也是人体上质感最软的一个区域，其肉感富有弹性，饱满，质感也较为明确，唇纹的表现应贴切，切勿只为表现唇纹，应在体块变化明确的基础上适当表现即可。



体块的转折变化较为明确，依据受光的影响以及形体结构对细节进行逐步表现，线条的粗细、软硬都应有所控制。

此处整体处于暗部，应遵循卡两端空中间的表现方法，使得空间明确，透气。

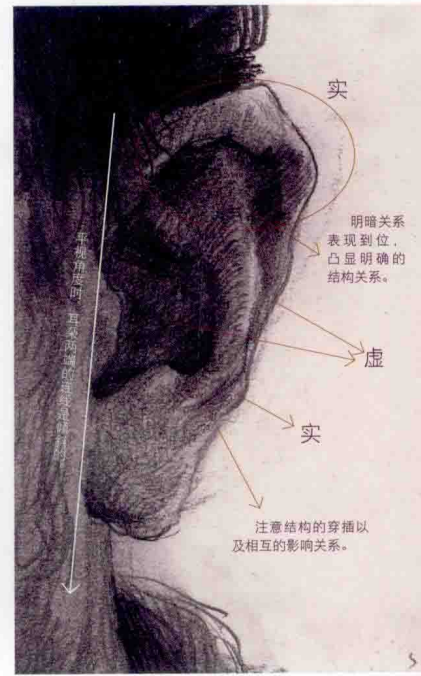
画嘴最应注意它的形体转折，不能画成剪纸一样的外轮廓。当头部转到正侧面时，我们可以清楚地看到上下嘴唇的正面、侧面和颏唇沟的转折面。



嘴部的形态与构造

嘴是依附在半圆柱体状的上、下颌骨上的两片软肉，与所在的这部分形体轮廓相吻合。嘴分上、下两唇，两唇相合处为口裂，口裂两端为嘴角。上唇从“人中”开始，左右分为两瓣，为向下的倾斜面。从侧面看，可以明显看到上唇转进口裂中的转折面，中间微微凹陷，两侧圆形突出，下面有一个大的沟槽，称为“颏唇沟”，是下唇结构的重要部分，颏唇沟两侧各有一个向下的倾斜面，向两边延伸渐渐变薄，两唇闭合时，口裂及上唇上缘均似弓形，下唇下缘则为弧形。唇侧有鼻唇沟与颊部相接，下有颏唇沟与颈部为界。

比较之下，嘴唇有很多种形状：厚嘴唇、薄嘴唇、嘴唇向前突的和嘴唇向后缩的。每种形体还可以从这些方面比较着看：直的、弯曲的、弓形的、花瓣形的、撅嘴的以及扁平的，其形体各异，在刻画时应仔细观察，把握其特征，适当地表现即可。



耳朵的造型是相对较为复杂的，因为它具有复杂的造型和穿插关系，在刻画时首先应把握其透视关系，然后依据模特耳朵的特征进行塑造即可。

耳壳厚薄，耳垂大小的不同，影响着耳朵的造型。一般来说，男性耳壳大而厚实，女性小而薄，老人干瘪多皱，小孩的耳朵圆而娇嫩。

耳部的形态与构造

耳朵对称长在头部的两侧，其长度大约与眉弓到鼻根底线的距离相等，宽度约为长度的二分之一，上部宽，下部窄。耳朵是以富于弹性的软骨组织和脂肪体构成，分耳廓、耳屏、耳垂三部分。耳廓的外缘为耳轮，耳轮内侧有对耳轮，对耳轮的上端叉开，其间形成三角形小窝。耳孔外面有耳屏，与耳屏相对的是对耳屏，耳轮的下部还有多肉的耳垂。耳朵的形状很不规则，大致有圆、椭圆、长方和三角形几种类型。

从侧面看，耳朵的位置和方向与下颌处于同一根直线上，无论头部怎么转动，其关系始终不变，耳朵与鼻子的倾斜程度也大致相同。

作画思路解析(一)

男青年作画步骤详解

该角度为四分之三侧面的男青年，构图饱满，透视关系、造型准确。在形体把握上最要注意的就是肩膀斜度与头部斜度的关系，可拉辅助线进行比较，以防造成奇怪的头颈肩关系。画面要形成节奏感，松紧对比强烈，从整体上来讲，可以体现在头发、脸部和衣服三大块的节奏上，注意把握。

1. 观察：仔细观察模特，感受模特，对其特征、动态、神态，以及模特的头、颈、肩的穿插和动态变化要有所体会，并对最终画面效果的呈现做到胸有成竹。

2. 起稿：将外形、五官的形状和位置准确地勾画出来，这一步在比例和透视上一定不能出错，抓住模特的形象特征，否则后续难以进行。

3. 铺大色调：分析整幅画面的黑白灰关系，着眼整体关系，概括画面，确定大的明暗交界线，统一暗部，忽视细节变化，注意大的体块转折关系和结构的准确性。



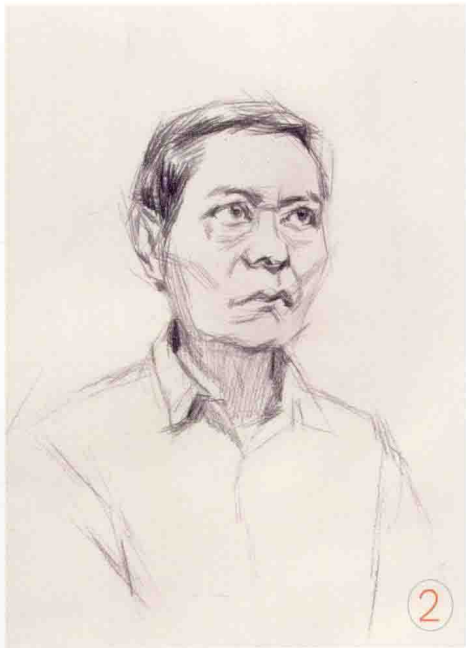
4. 初步塑造：加强画面的体块关系和黑白灰关系，以及整个头部和脖子的体积的呈现，此步仍需概括，不可拘泥于局部而脱离整体。

5. 深入塑造：在整体关系的前提下，同步逐次展开塑造，丰富灰部的层次和体面关系，保持住大的体积关系，暗部向灰部和亮部的过渡要自然，不可画圆，转折、体块感要强。五官应刻画深入，体积感强；头发和衣服松动、自然，注意质感，与脸部形成松紧对比关系，使画面更加协调。

6. 调整画面：回归整体关系，再一次感受模特，与画面进行对比，检查画面大的体块、体积关系和黑白灰关系，以及前后的虚实和空间关系，进行调整，并加强画面质感的区分，主次明确，画面完整。



20140427



1. 观察模特：观察并感受模特的形象和特征，抓住其神态以及动态关系，很多考生会忽略这一步骤，这一步很关键，会增强对全局的控制。

2. 起形：定夺模特在画面中的大致位置，此步应构图规范，勿过大或偏小，其大小比例应与模特的实际比例相仿。确定五官的位置、比例及重要转折（眉弓、颧骨、颞骨、下颌骨等），抓住头颈肩的动态。



3. 做大关系：这一步对整幅画面起到很重要的铺垫作用，一定要在理解头部结构的基础上做起，平时应加强对解剖知识的训练。确定出画面的大的黑白灰关系和形体转折，找出明暗交界线和统一暗部的形状，表示出头顶到脸部、到脖子乃至身体的体积关系。

4. 初步塑造：在已铺出的大关系的基础上，把关系加强，使衔接更加协调，注意保持住模特形象，用笔要大胆、松动些。

5. 深入刻画：刻画五官，以及脸部灰部的表现，注意各层次间的衔接，并且不能破坏整体关系，把调子都铺在结构处，体现内部的骨骼和肌肉穿插，使块面感和体量感加强，突出、完善形体结构。



6. 调整完成画面：营造画面氛围，使画面更加生动，富有生气。加强对质感的体现，比如发稍和衣服的表现，可以增加画面的生动性，注意下巴到脖子的空间关系和耳朵的处理，符合整体虚实关系。





