

美术基础实用教材

阶梯训练 一点通

张钧 凌作涵 编著

素描头像

快速地掌握美术基础知识

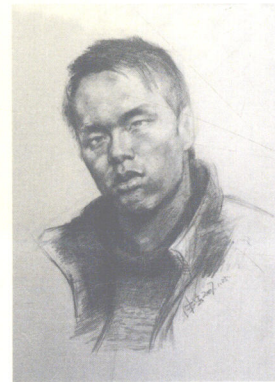
从入门到精通的学习过程

循序渐进的科学学习方法

四川出版集团 四川美术出版社

美术基础实用教材

素描头像



阶梯训练一点通

素描系列

素描几何

素描头像

素描静物

素描其他静物

素描石膏五官

人物速写

素描石膏头像

风景速写

色彩系列

色彩静物

色彩头像

色彩风景

装饰色彩

国画系列

国画花卉

国画工笔

国画山水

国画写意

动漫系列

动漫人物

动漫动物

动漫综合

图书在版编目(CIP)数据

素描头像/张钧 凌作涵编著. —成都: 四川美术出版社, 2007.1

(阶梯训练一点通)

美术基础实用教材

ISBN 978-7-5410-3167-0

I. 素... II. ①张...②凌... III. 肖像画-素描-技法(美术)-教材 IV.J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第147935号

策划: 田 曦 林雪红

责任编辑: 林雪红

装帧设计: 林雪红

责任校对: 培 贵 倪 瑶

责任印制: 戴 勇

出版发行: 四川出版集团 四川美术出版社
成都市三洞桥路12号(610031)

印刷: 四川省印刷制版中心有限公司

本: 1/12 889mm×1194mm

张: 3

字: 5千

版: 2007年1月第1版

次: 2007年1月第1次印刷

数: 1-5000册

号: ISBN 978-7-5410-3167-0

著作权所有, 违者必究

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系调换

电话: 028-83048643

ISBN 978-7-5410-3167-0



9 787541 031670 >

定价: 15.00元

本训练课题简介

我们通常讲绘画需要的是艺术直觉、艺术洞察力,但所有绘画如果没有技术的锤炼,没有技法的支撑,你的绘画意图的表达就像一个不会造句的人,说话常是词不达意,你的表达也将会是无力而苍白的。所以,绘画中的技术性问题是我们无法回避,而又必须面对的。绘画训练中素描的掌握是有难度的,这一点,作为初学者应该有充分的思想准备,不是一两天就能解决问题,也是赶不出来的。就像所有技术一样,素描中的技术是可以通过不断地努力学到的。在这里,我们从观察方法入手,向初学者介绍素描头像写生中的观察方法、认识方法等技术性问题。本书由浅入深,将初学者在学习素描中常常遇到的问题逐一进行了讲解,并附有大量的范画图解,其目的是想让学生通过对本书的学习,掌握正确的学习方法,以避免走弯路。只有这样你才能事半功倍地早日进入你所热爱的艺术殿堂。

最后要提醒初学者,学习的积累是需要量的积累,只有有了一定的练习,绘画技术才会有所长进。

作者简介

张钧

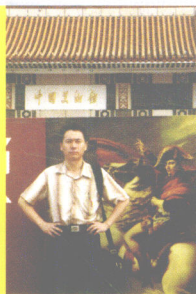
1992年考入四川美术学院美术教育系绘画(油画)专业。

1996年到四川大学艺术学院绘画系油画专业任教。

2001~2003年攻读油画硕士研究生,现为四川大学艺术学院绘画系副系主任。四川大学校徽设计者。

2005年在中央美术学院和俄罗斯列宾美术学院主办的“全国高等美术院校教师解剖造型高级研修班”学习,作品赴俄罗斯圣彼得堡展出。

2005年创建“大学堂美术高考工作室”,培养出了上百个考入美术高等学府的大学生。



凌作涵

1987年毕业于四川美术学院绘画系,获学士学位;多年从事美术高考基础教学,为美术院校输送了大量的优秀学生,积累了丰富的教学经验;同时,也致力于广告、装饰设计工作。现就读于四川大学艺术学院油画研究生课程班,师从于程丛林导师,研习油画。任教于电子科技大学成都学院。

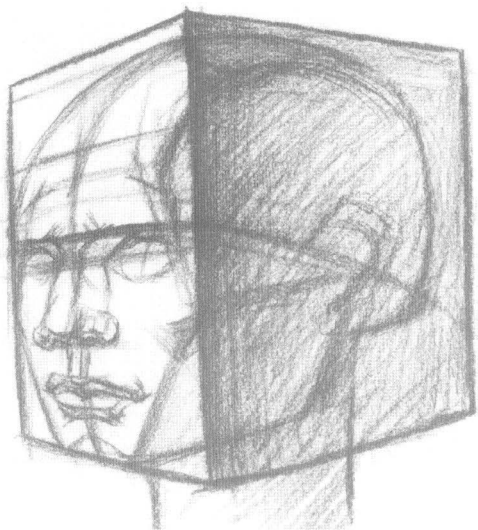


目录

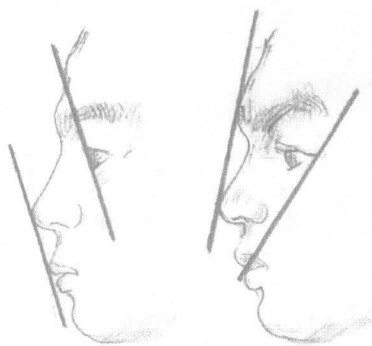
第一章 素描头像的基本知识	01
一、头部的基本比例	01
二、头部基本形与透视弧线形形成的头部动态	02
三、头部的各个透视角度和头部基本体块	02
四、头部骨骼图	03
五、头部肌肉图	04
六、头部的结构画法	05
第二章 素描头像步骤解析	06
第三章 范画欣赏	24

一、头部的比例

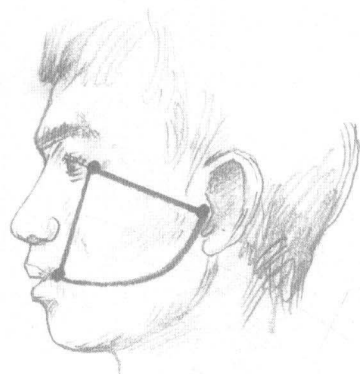
头部的比例为“三庭五眼”：发际到眉弓，眉弓到鼻底，鼻底到下巴颏结节，三段的长度基本相等，而通称“三庭”。从正面看脸部最宽的地方为五个眼睛宽度，两眼间距离为一眼宽，两眼外眦到两耳分别为一眼宽，通称“五眼”。



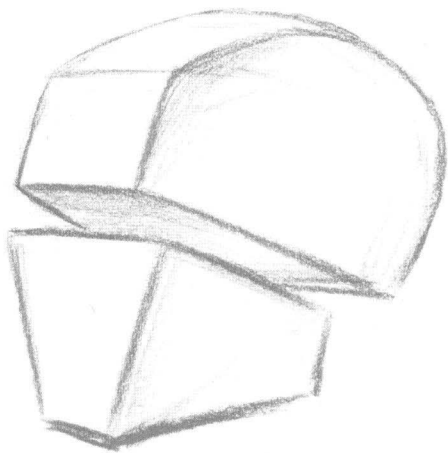
头部的整个形体是一个前面长形，侧面方形的长方体。



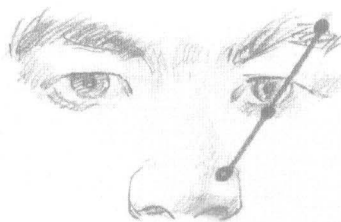
眉眼、鼻口、眼鼻之间的倾斜度。



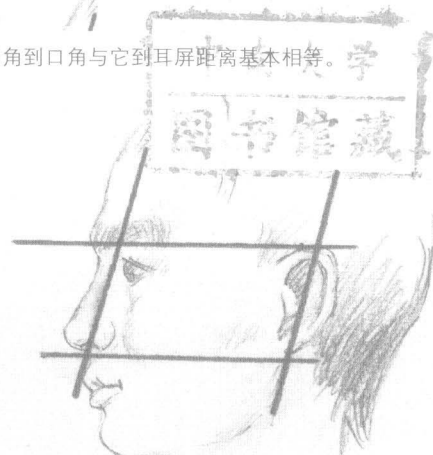
外眼角到口角与它到耳屏距离基本相等。



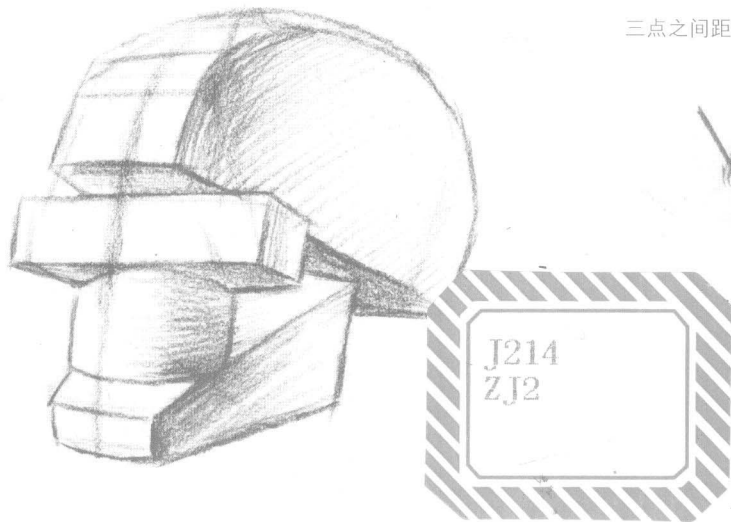
头部由梯形体颜面部和锅盖体脑颅部两部分构成。



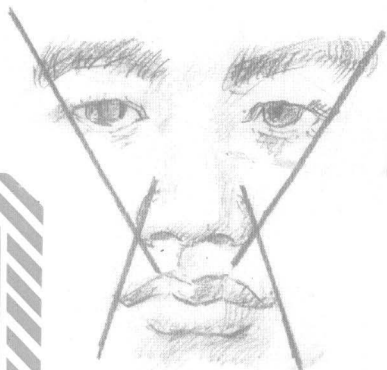
三点之间距离相等。



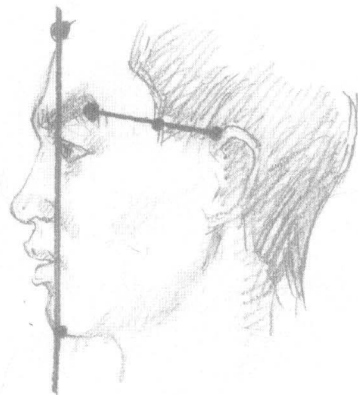
鼻耳的倾斜度大致相同。



头部形态可概括成平行的长方体眼眶体、半个圆柱状的上颌体及三角形的下颌体。



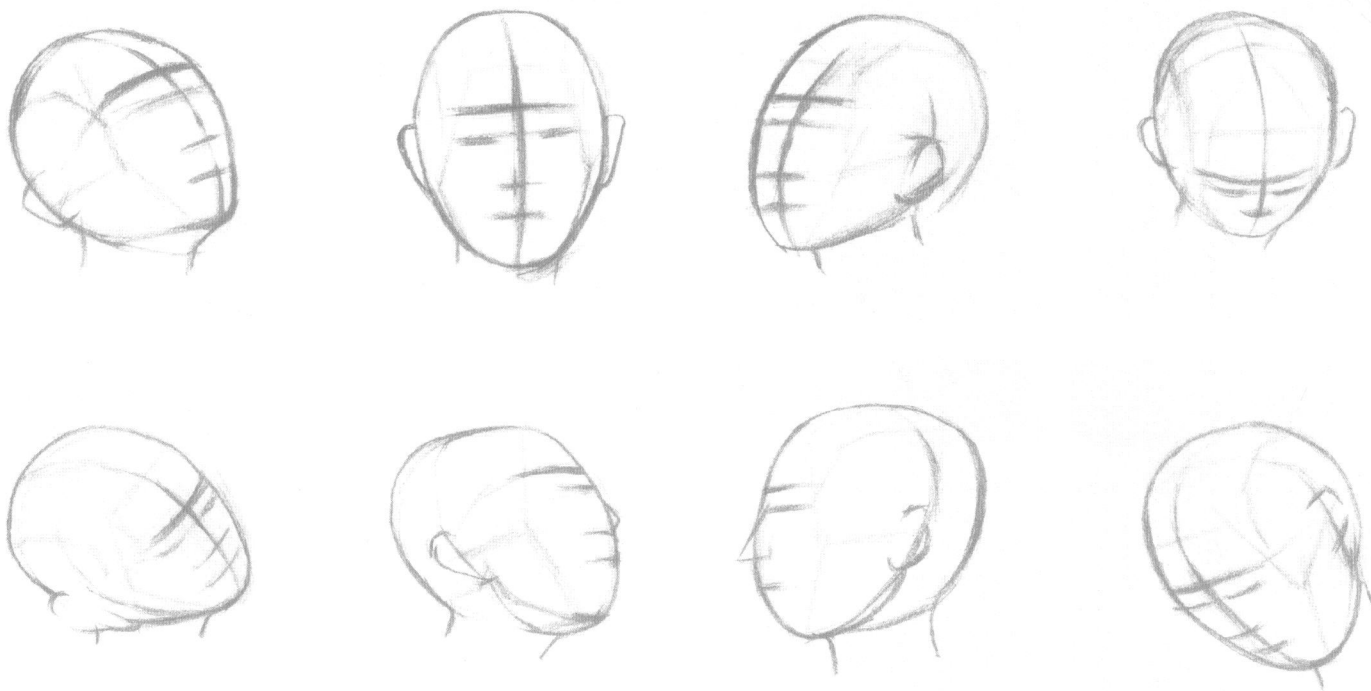
眼角与鼻的两翼、鼻的两翼与口角的倾斜度。



头部可分成梯形体颜面部和锅盖体脑颅部两部分。

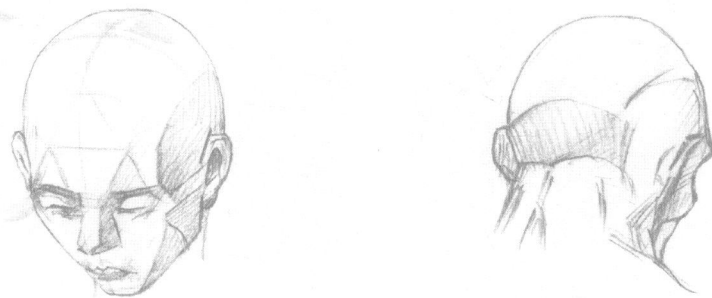
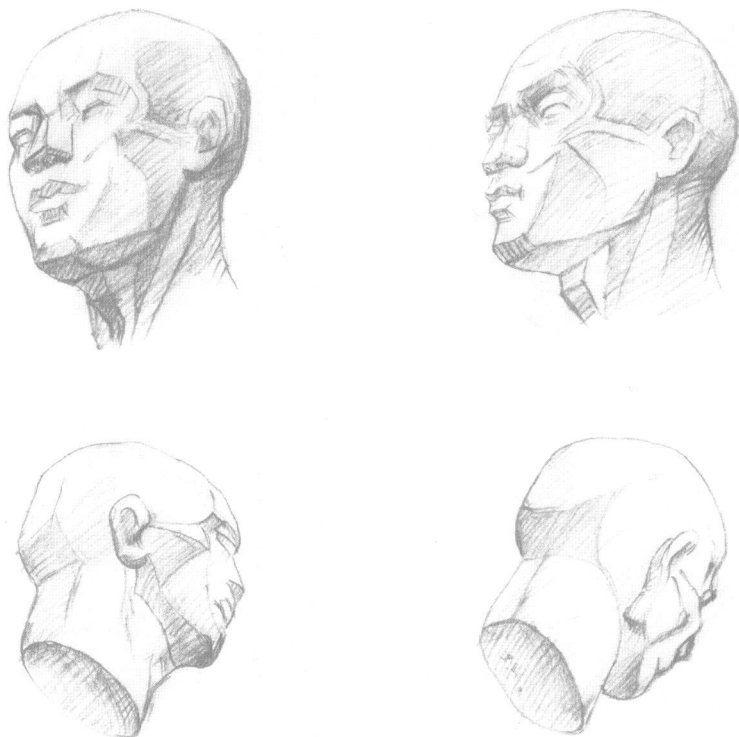
二、头部基本形与透视弧线形形成的头部动态

要牢固建立中线的概念，这是掌握头部结构的关键，因为头部结构是左右对称的。中线是我们表现不同角度、不同运动、不同透视时对称关系的依据。眉弓线也是很重要的，是头颅部分和颜面部分的分水岭。



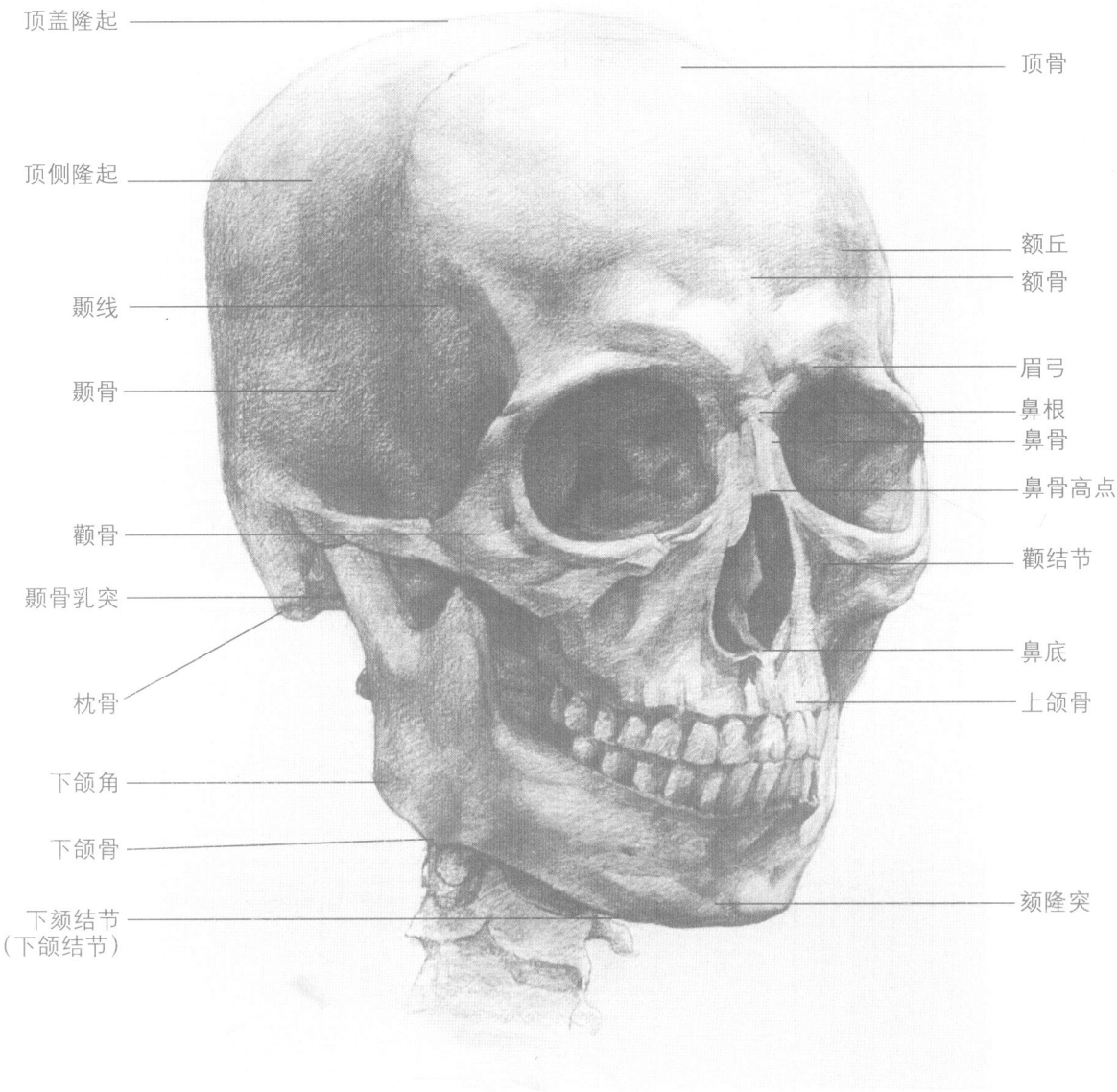
三、头部的各个透视角度和头部基本体块

头部的形体组合成头的基本条件应从最简单的、最基本的特征来理解，然后再从复杂的结构中找出几个体块。

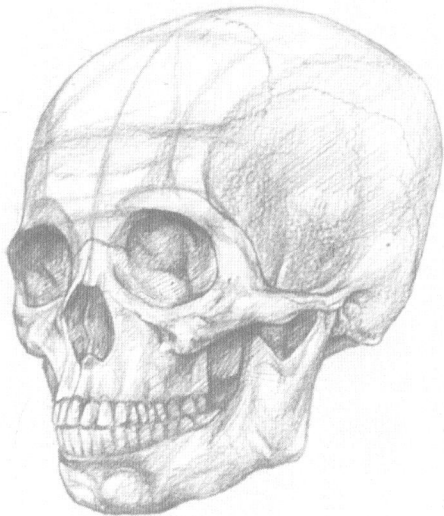
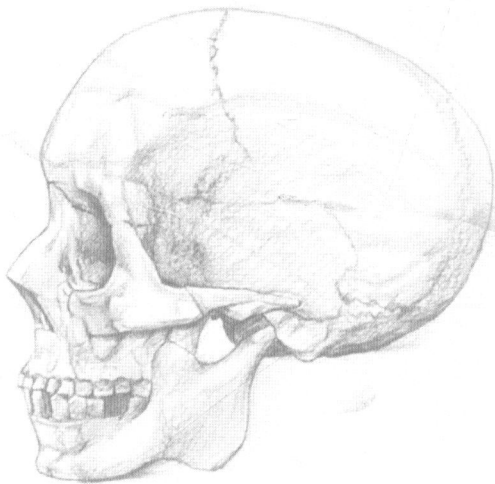
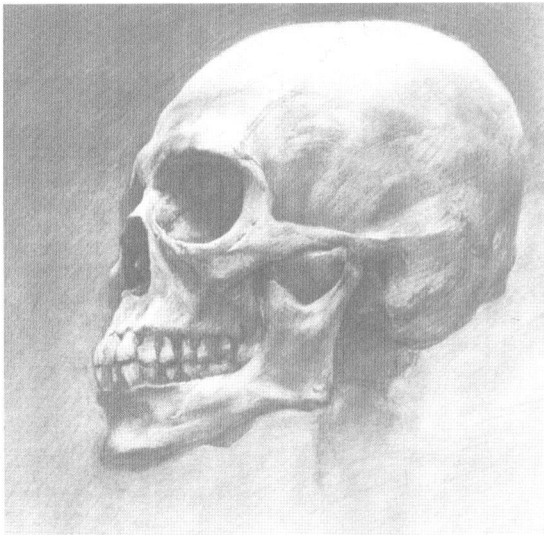


四、头部骨骼图

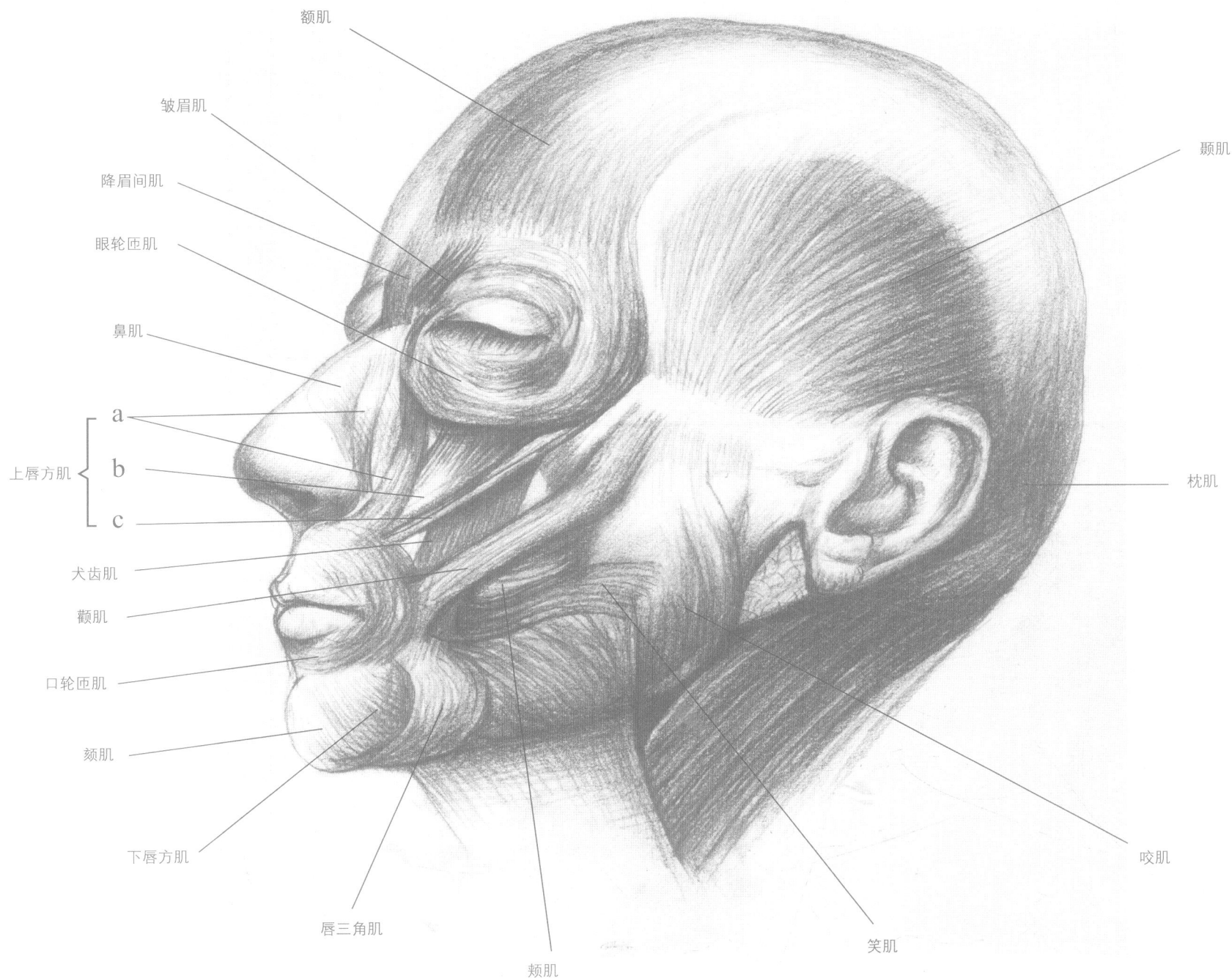
头骨对头部的结构造型起着决定性的作用，掌握头骨的结构是表现头部的根本。额丘是额头的正面高点，从这两点向上逐渐向头顶过渡。眉弓在额骨下方隆起，是额头和眼窝的交界结构，往往和眉毛重叠。颧结节是面部的正面、侧面以及侧面下部和上部的重要转折点，标志着面部下面的宽窄、颧骨的高矮。下颏结节是面部下巴上正面、侧面、底面的重要转折，标志着下巴的宽度。下颌角标志着下颌骨的长短、宽窄和下巴的角度。顶盖隆起标志着头顶中线的位置和头颅的基本形。顶侧隆起是头部侧面和顶侧面的转折线。颞线是额头与眼眶部正面、侧面的转折线。



头部骨骼图



五、头部肌肉图



表情肌

面部的肌肉在造型上远没有头骨起的作用大，但对人面部表情的塑造起着至关重要的作用，因此需要了解它们的位置和运动方向。

额肌：额骨正面、眉弓上方，向上提拉眼眶上皮肤与肌肉。

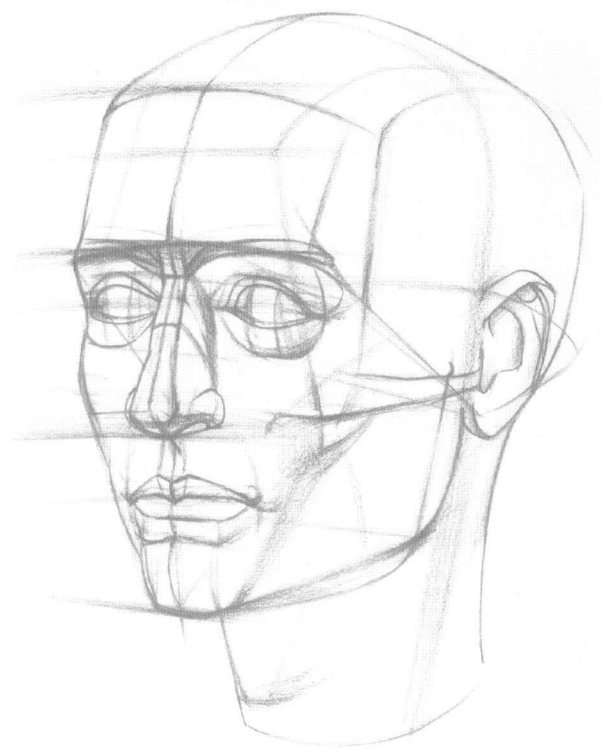
降眉间肌：眉心、鼻骨上部，向下拉动额头表皮肤向下。

皱眉肌：眼眶上檐，靠近眉心，向中心拉动眼眶皮肤向中心运动。

颊肌、上唇方肌、口轮匝肌、下唇方肌、唇三角肌、颏肌、笑肌、颊肌等都是嘴部肌肉，止于嘴角，对面部表情起着很大的作用。

眼轮匝肌和鼻肌也对表情起到一定的作用。

六、头部的结构画法





真人头像。



依据对象的基本形象特征，注意观察头部形块的斜度与颈、肩所构成的基本动势特征。注意头像在画面中的构图位置。用4B的铅笔将作者比较、归纳的对象的基本信息勾勒出来。



02

在各图形区域内铺以大体的黑、白、灰关系，以利对对象的整体形状、各区域局部形状进行矫正。注意五官、头部形体的比例位置关系及透视关系，相互比较五官之间的位置关系。这个阶段主要抓大的关系，这个大关系是跨越局部形状而在整体上下左右照应的关系。



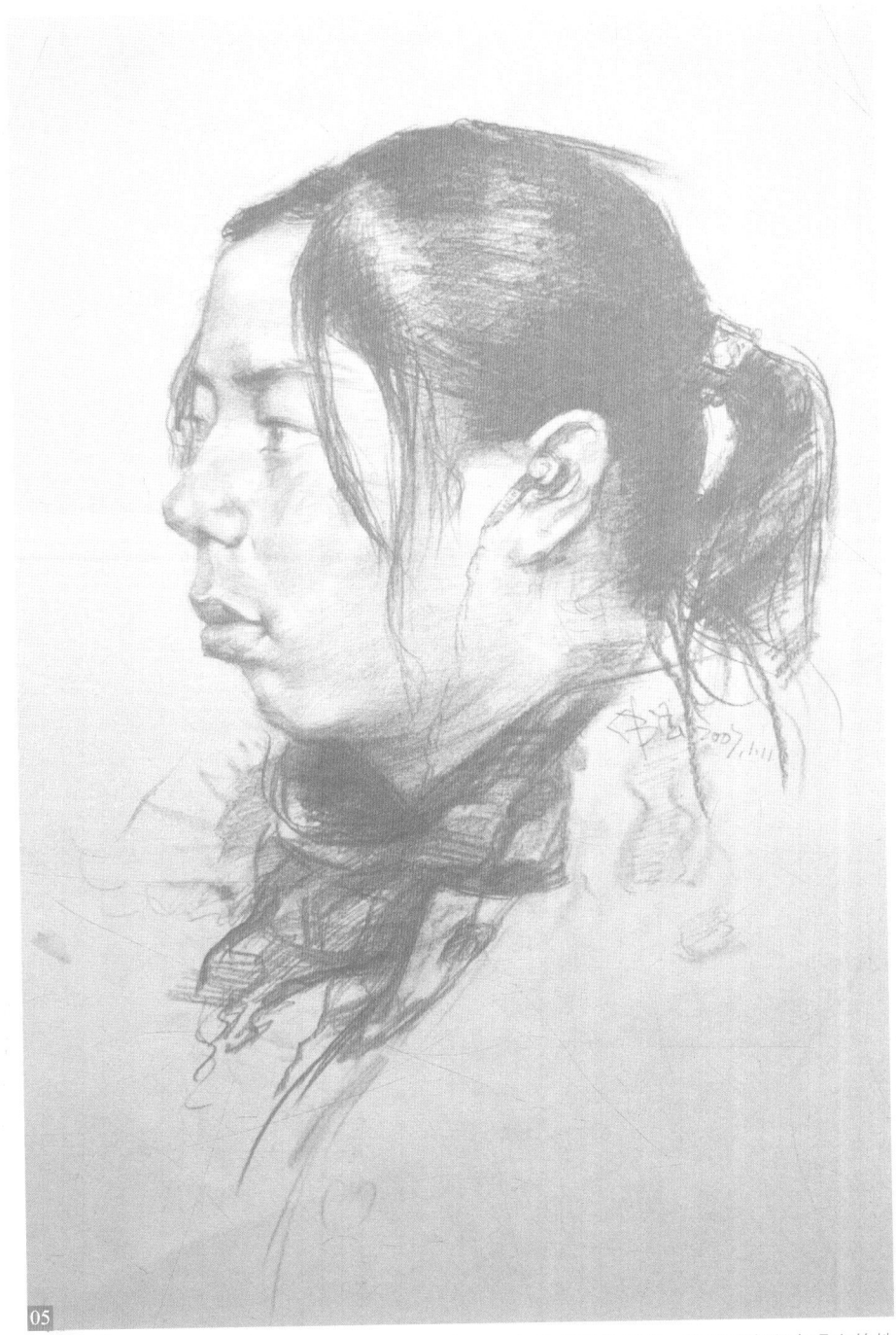
03

在把握好大关系的前提下，对模特的各局部性细节进行刻画。五官的刻画要有对形体的界定，要画出形体的转折关系，也要清楚五官的体量关系是由头部骨骼肌肉来决定的。如画眼时要想到眉弓与颧骨等的形体转折关系。头发的表现要顺着头骨的体面关系走，衣领的表现要想到颈椎与肩的转折关系，并注意用线方向、虚实远近空间并处理好上下左右的关系，贯通来比较，来表现。



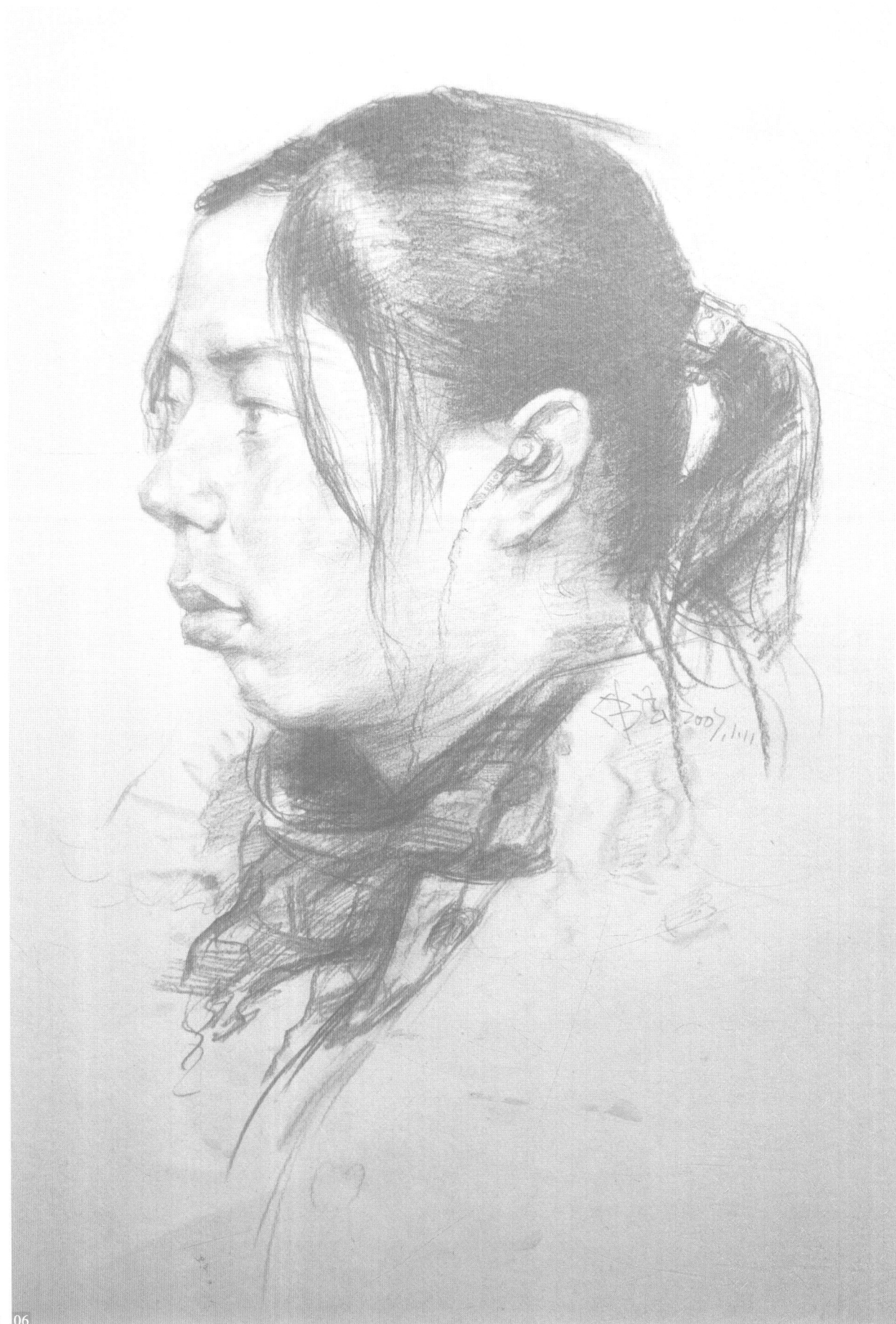
04

将对象的黑、白、灰关系进行归纳并注意形块大小的节奏关系。要注意对女青年脸面灰色的控制，同时又要将脸部结构作明确的交代。以此处理五官的眼角、鼻翼底的嘴角与脸面形体的虚实衔接关系。头发、衣着的流动形线条与脸面平整、细密的处理形成对比，使头像的画面效果既平实又生动。



05

随后再将各局部在大关系条件下进一步细化并抛开局部进行整体调整。注意五官所表现出的性格特征。对各对比关系进行梳理，如：嘴唇的圆润与鼻部坚挺关系的对比；下垂的头发与脸部形体的依随关系；头发的密实与蓬松关系。加强某些线形关系，以强化视觉的冲击力。最后在整体中进行虚实、强弱的处理。





真人头像。



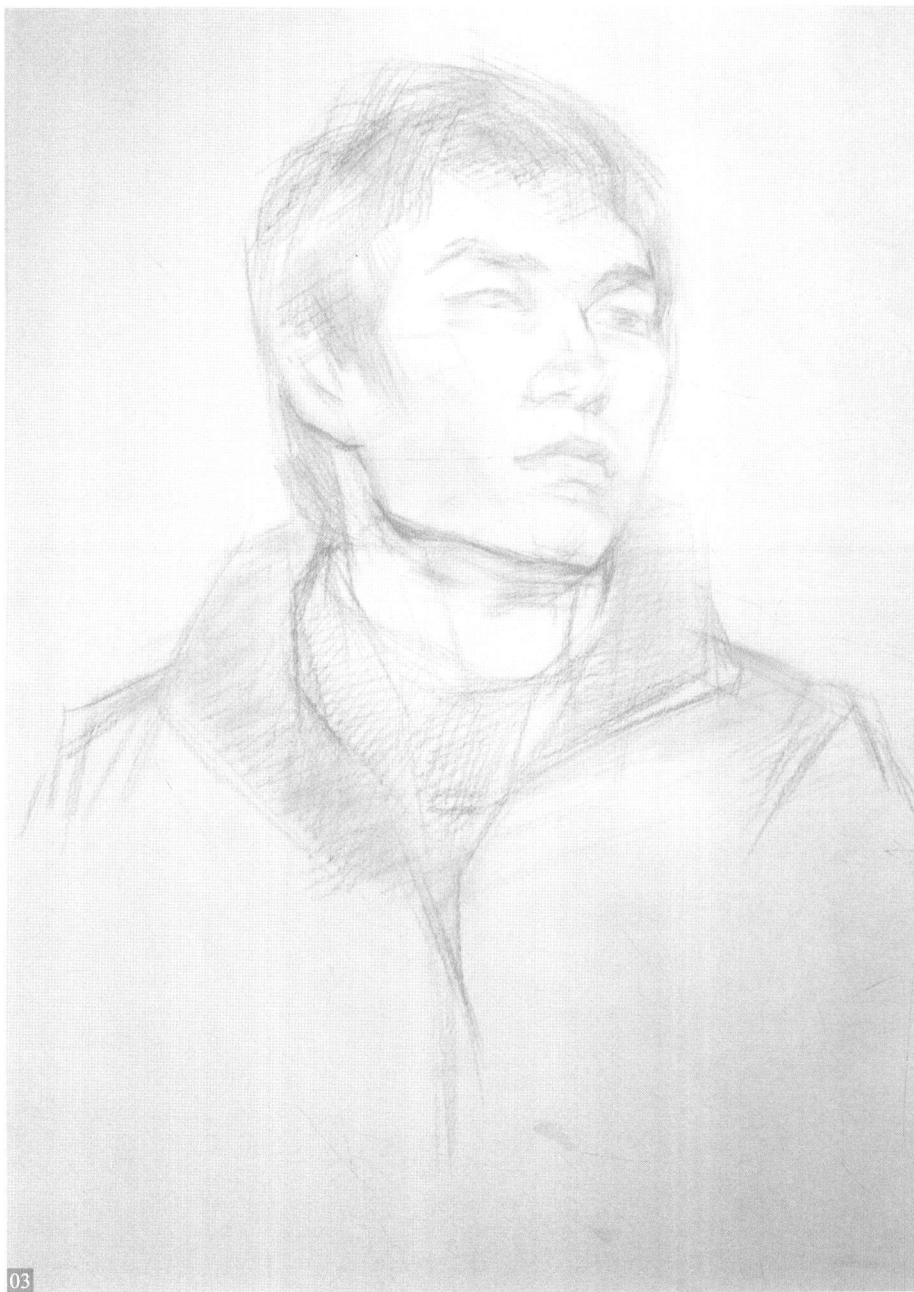
01

仔细观察所画对象。眼睛沿着对象外轮廓线扫过，在大脑里建立一个剪影式的平面图形。然后在纸上确定你所感受到的图形的上下左右的各边界点。



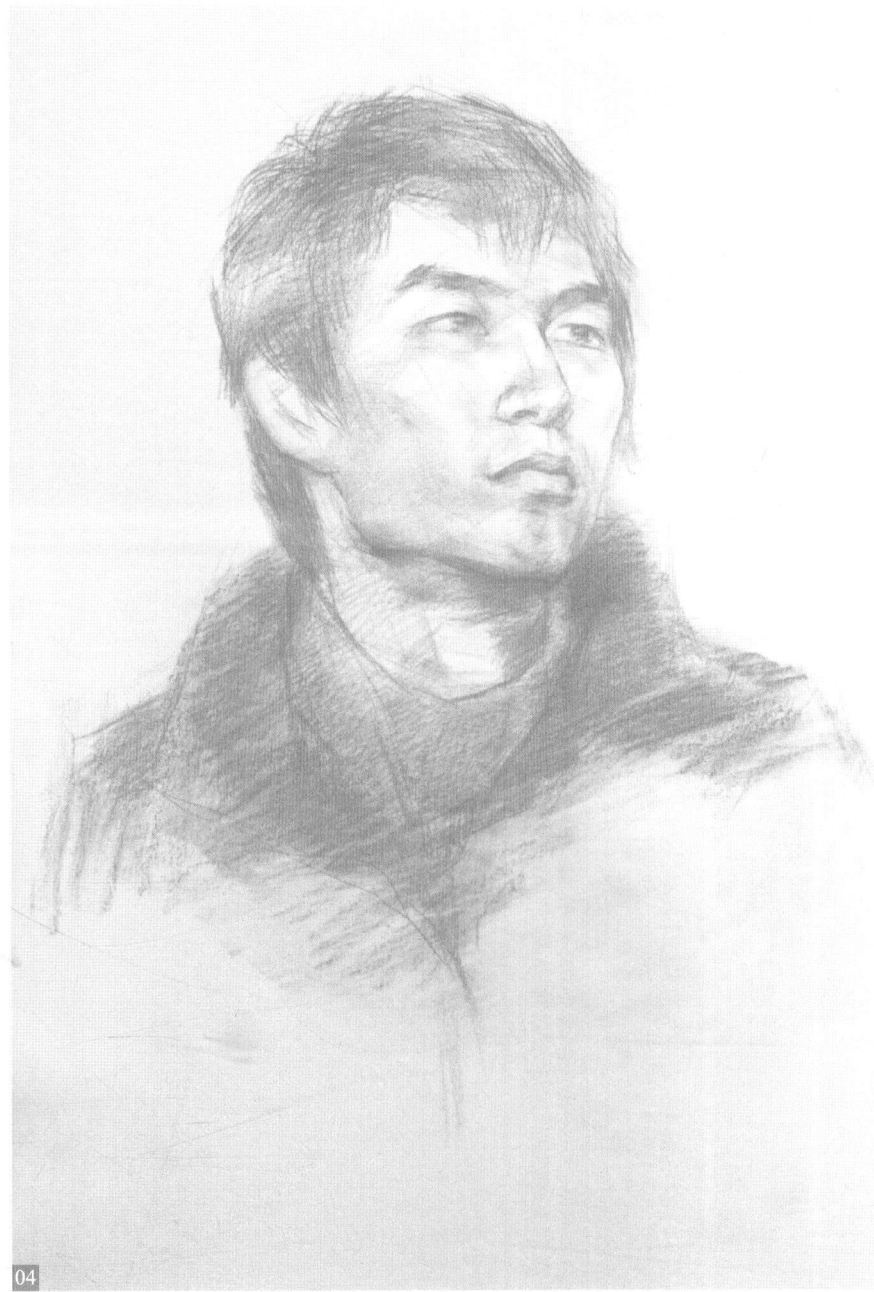
02

用长直线将所测定的边界点（外形转折处）连接起来，形成你所感知的形状。注意比较各大形状的大小面积、形状、开合连接的关系。在把握好形的基础上，要注意体积的表现，找准头部确立的正侧面、头顶、下颌骨的转折线，同时，找出中轴线，以确立五官的位置及比例关系。



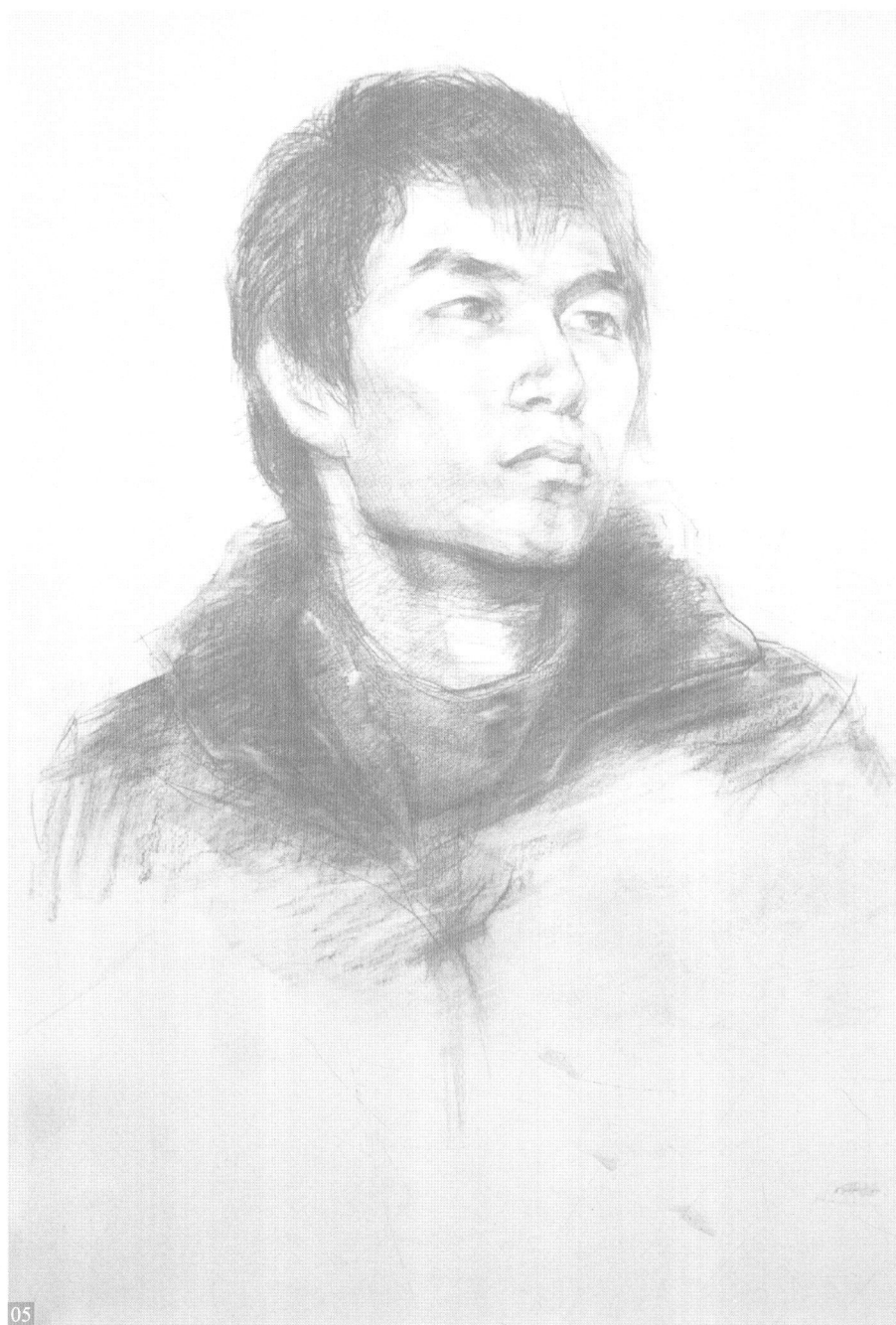
03

在对对象各形状、形体有了一个大体的认识和表现后，可将对象黑、白、灰进行一些铺垫，以进一步矫正对象。矫正时一定要将各个形状放在一个整体中进行比较，眼睛和手要不停地在对象表面摆动。注意头部及五官在透视中的位置，以及五官的表情及整个动感所体现出的个性特征。

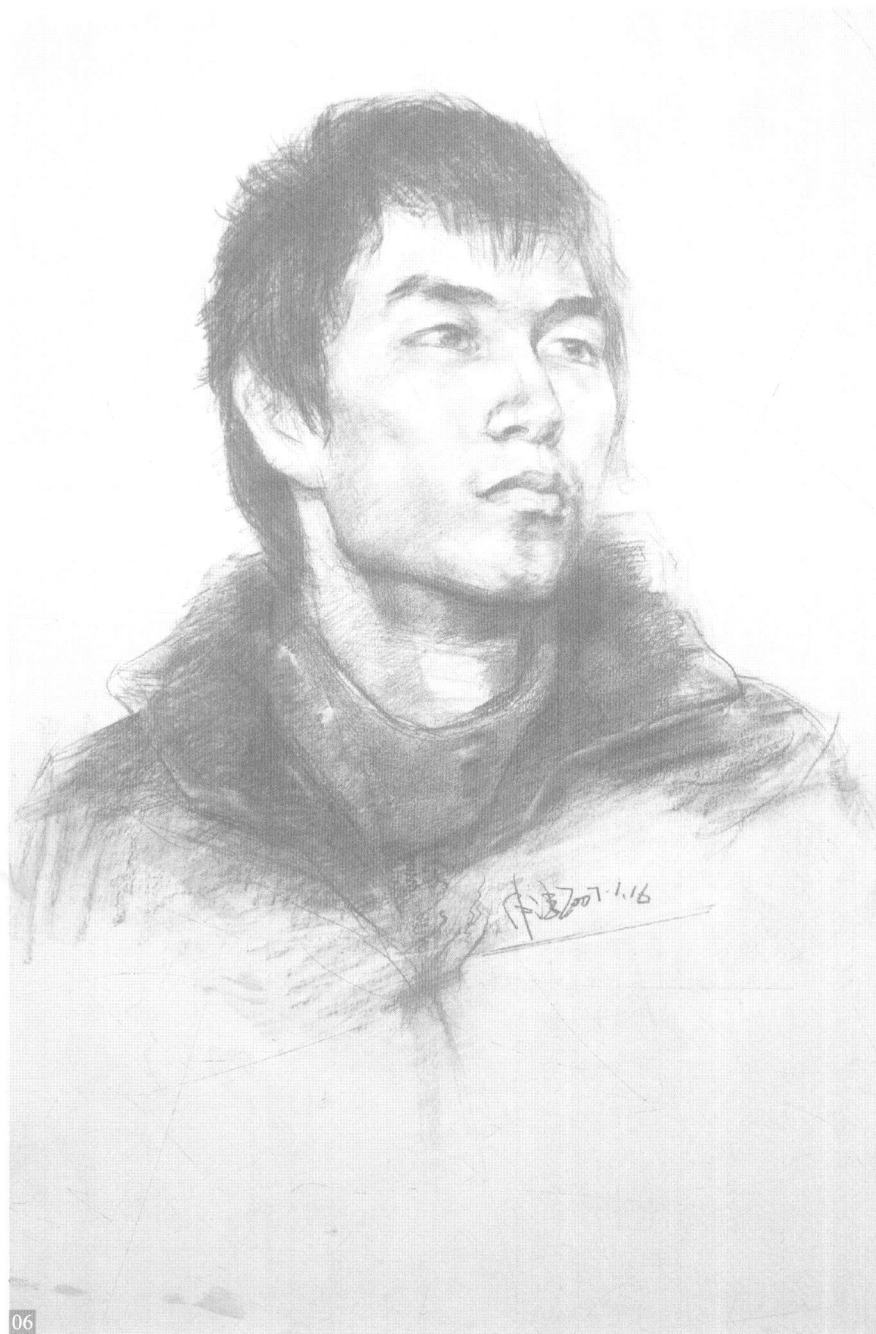


04

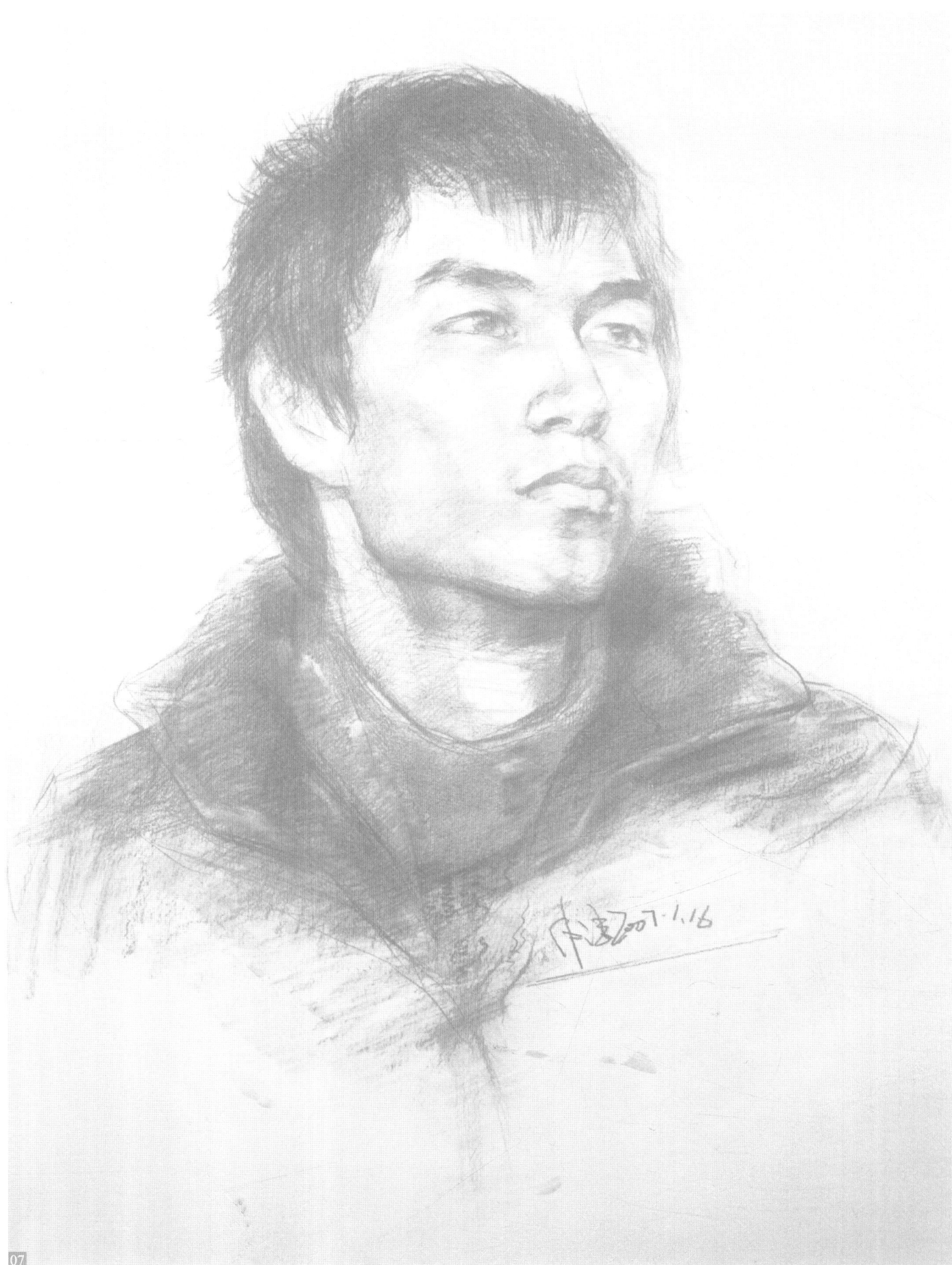
大的形体感和大的形象感同等重要。作画者要有一个空间概念，在同一时间段，将对象各个空间点交替观察。用线形结构、色调及虚实关系表现出各个部位应该处在的空间位置。如：前额发际与头顶、两侧及颌后的关系；颧骨与鼻尖及脑后的空间位置关系等。同时，调整好对象黑、白、灰的节奏关系，并逐步锁定脸部形象特征及五官的表情特征。注意在深入时不能孤立地将某个局部画死。



在以上问题都基本解决后，就应对对象的五官整体、精神气质进行深入地刻画和表现了。画五官时既要依着人头的骨架结构走，又要将眉毛、眼睛、鼻子、嘴以及耳画得有血有肉。注意分析研究特有表情下的肌肉形状的变化。同时注意衣着、头发及皮肤不同肌理的表达和画面氛围的营造。

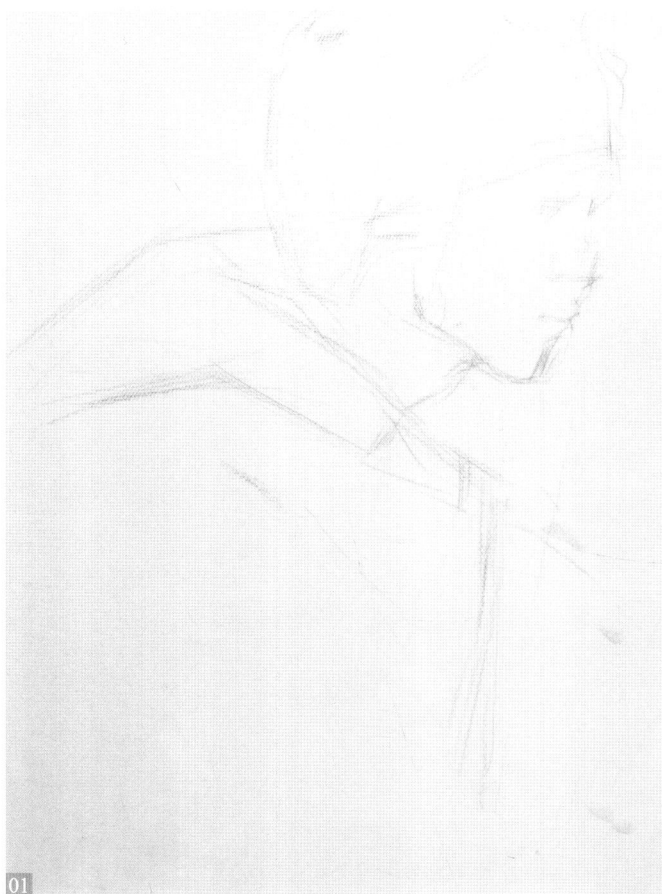


局部性刻画有时会打乱原有均衡关系。这时作画者就应该跳开局部而进行整体关系的调整。
①对黑、白、灰进行重新排队；②对一些太跳的小形块归纳，使它们服从大的形块的大关系；
③对五官各要点进行点画，注意虚实关系的表达；④面部形体进行平整和加强的处理以求头部形体的整体感；⑤运用各种手法对质感进一步体会和表达。





真人头像。



写生时我们会遇到各种角度的姿态。一种新的视觉会激发我们的好奇感和绘画冲动。画面上随时会出现新的构图形式。用长直线简化对象各部位的几何关系。找准各局部之间的形状对比、面积对比，以及矫正形与画纸四个边所形成的关系。



在基本形状位置确定的基础上，应对对象的外部形体特征进行强化。如：头发基本形态与带棱角的颜面关系；下颌斜线与颈斜线及衣领与右肩膀连线所形成的对比关系；前额边线 with 下颌与耳垂的边线及后脑枕的边线的差异关系等。将所有相关的线形关系放在一个整体环境里加以对比修正，并强化出来。用线要注意主次强弱关系。