



跟我画素描头像

GENWOHUA

陈志明 编著

SUMIAOTOUXIANG

跟我画素描头像

GENWOHUA
SUMIAOTOUXIANG



美术高考生起步用书

青少年美术基础教材

图书在版编目(CIP)数据

跟我画素描头像/陈志明编著. —杭州:浙江人民美术出版社, 2004.1

ISBN 7-5340-1750-5

I.跟... II.陈... III.肖像画—素描—技法(美术)—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV.J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2003)第110568号

编 著 者 陈志明
责任编辑 林洁莲
装帧设计 郭艳妮
陈华照
钱 蕾

跟我画素描头像

浙江人民美术出版社出版·发行
(杭州市体育场路347号)

<http://mss.zjcb.com>

全国各地新华书店经销

杭州余杭人民印刷有限公司印刷

2004年1月第1版·第1次印刷

开本:889×1194 印张:3.5

印数:0,001—6,000

书号:ISBN 7-5340-1750-5/J·1532

定价:16.00元

如发现印装质量问题,影响阅读,请与出版社发行部联系调换。

目 录

一、素描人物头像概述·····	1
二、素描人物头像写生要点·····	2
1. 构图·····	2
2. 解剖·····	3
3. 结构·····	5
4. 透视·····	7
5. 比例·····	8
6. 特征·····	9
7. 神态·····	9
8. 质感·····	10
三、相关的几个问题·····	11
1. 明暗调子与黑、白、灰层次的处理·····	11
2. 主次与虚实处理·····	12
3. 空间的表现·····	13
4. 立体塑造·····	14
5. 基本表现方法·····	15
四、人物头像的作画方法与步骤分析·····	16
五、作品赏析·····	28

编者的话

“跟我画系列丛书”的读者对象是学绘画的青少年朋友和加入学画行列准备美术高考的学生。这套丛书既可作为课堂上的辅导教学用书，也可作为自学临摹的教材。

对于初学者来说，临摹优秀作品是提高学画者形象意识和绘画技能的最有效方法之一。通过临摹，学画者可以了解画家如何去概括、提炼自然物象，从而将自然物象完美地体现在画面上的整个形象思维过程。同时还可以了解到画家针对不同的绘画题材采用的不同表现方法和技巧（如构图的运用、结构的研究、解剖、比例及透视关系的处理等等），从而提高学画者的绘画能力。

“跟我画系列丛书”的编著者均为美术学院及从事美术专业教学的有丰富的美术基础教学经验的教师和画家。选择的图例有的是编著者教学时用的示范作品，有的是名家之作。希望“跟我画系列丛书”对学画者具有较好的借鉴与临摹作用。

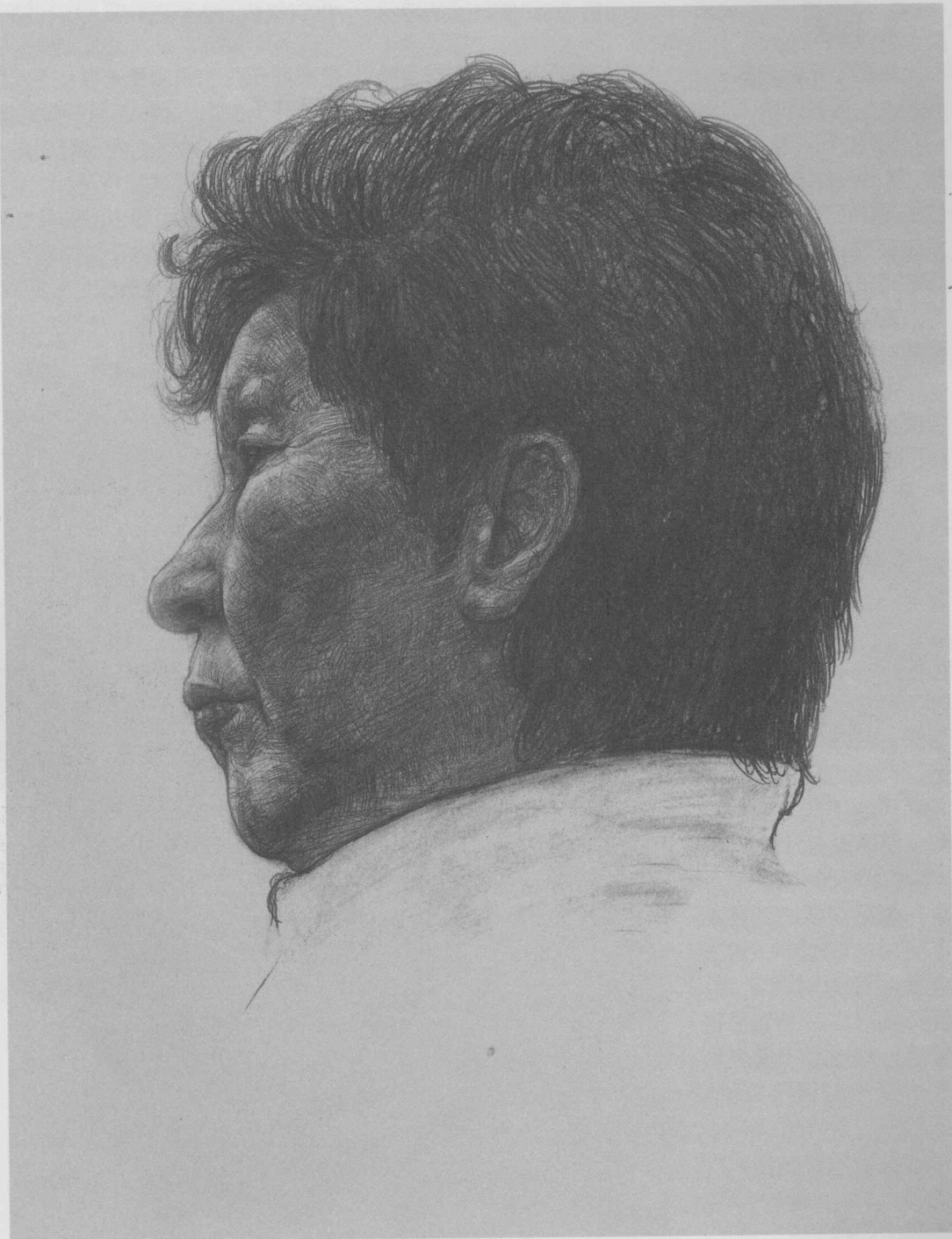
一、素描人物头像概述

人物头像素描是绘画基础训练的一个主要组成部分,是整个训练环节中不可缺少的一个环节。在系统的素描教学过程中起着承上启下的作用。一方面要把在石膏头像素描训练中学习与掌握的基本规律、基本技法在新的课程中加以灵活的运用,进一步学习研究并完成人物头像的训练;另一方面,通过人物头像的素描训练,为向半身、全身、人体素描过渡打下一个良好的基础,从而顺利地地完成整个系统的素描训练过程,为今后创造性的艺术之路奠定扎实的基础。

作为艺术院校造型基础训练的重点课程,同时作为艺术院校专业入学考试选题之一,人物头像素描所表现的对象是现实生活中活生生的人,其形象生动,动态多变,有丰富的表情与不同的个性。并且,相对质

地单一的石膏头像,其各部位的质感与色素也具有多样性,这也就为我们表现生动的可视形象提供了极大的可能性,同时也增加了初学者初学的难度。要画好人物头像素描,仍有许多新的知识有待我们去学习、去了解、去研究。

在人物头像素描写生中,初学者可以从中研究与理解人物头部的解剖结构与形体结构,了解头部在不同的视角位置上的透视变化规律与各类头像在形象造型特征上的比例差异,熟悉人物头像所具有的特殊的质感及头



像在一定光影状态下的明暗色调变化。从而能够准确地把握与表现不同人物形象的外部特征、性格特征、年龄特征及特定的神态与气质。

通过对人物头像的写生训练,能进一步提高初学者对人物形象的观察能力、感受能力、理解能力;能进一步提高绘画技巧;能加深对基本造型规律的理解,为进入新的更高层次的学习打下坚实的基础。

二、素描人物头像写生要点

1. 构图

构图是作画的第一步,构图的好坏直接影响作品顺利深入与最后完成。

构图,简而言之,是指画面整体的调度组织与设计安排。就是在绘画时有意识地、合理地在画面适当的位置摆放绘画的对象。作为合适的构图,应既有变化又有统一,整体丰富,主次分明,均衡稳定,黑白有致,疏密相间,虚实有度。

人物头像写生的构图比繁杂的静物和风景写生的构图简单些。

人物头像的构图,一般情况下,头像应放在画面中间稍稍偏上的地方,不宜太偏,也不宜太居中,头像视线所对或面朝向一侧的画面应多留一些空间,以免堵塞局促。同时底边的留空也应比顶边大一点。这才符合心理感受与视觉习惯。头像肩部以下应虚画,不宜画至底边,以免画面产生下沉之感,削弱头部形象的分量。

人物头像的构图,形象在画面中所占的面积不应过大或过小,过大会使画面有堵塞之感,而形象过小画面会显得空洞,同时也不便对形象的深入刻画与表现。在构图时要注意头部与画面空白处之间面积的比例关系。一般头部以占画面的四分之一大小比较合适。

在构图时,根据实际情况,还要考虑以下几点:一是要考虑视觉中心(你最想表现的、对象最感人的一点)。根据视觉表现的需要来选择头像在纸上偏上还是偏下,偏左还是偏右。二

是根据作画的角度及对象的动态,决定头像在画面上是靠前还是靠后。还有一点要注意明暗调子形成的大块的黑、白、灰在画面上的合理布局、统一安排,以形成画面在构图上的完整与均衡。

为了取得画面最大的形象感染力,绘画者不可轻视或忽视构图的作用。在具体的写生中应主动研究运用构图的法则与规律,有意识地去把握画面的整体布局,以取得合适的构图,为进一步深入与展开奠定基础。



作者: 吕延翔

合适的构图

2. 解剖

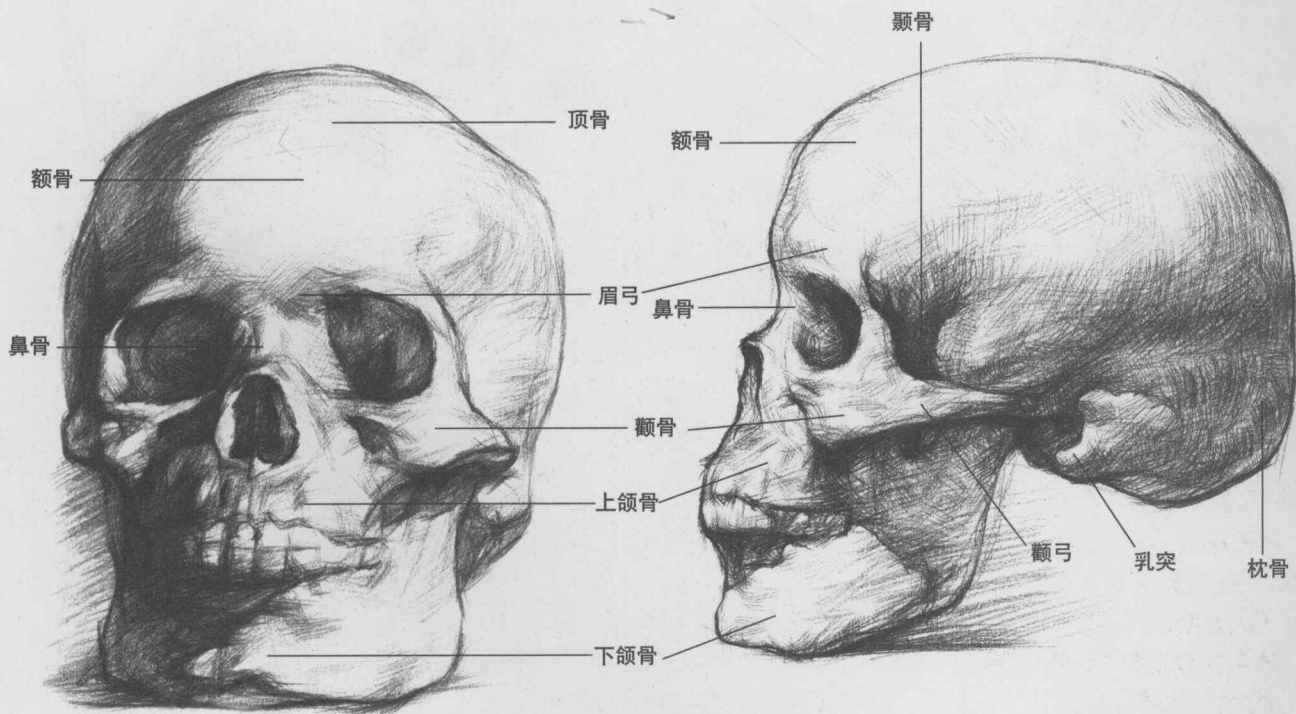
人物头像的解剖结构是指人物头部骨骼和肌肉的生长关系、形状特征和运动规律。对人物头部解剖结构的正确认识是把握头像外部造型特征的基础。

头部解剖结构由头骨与脸部肌肉两部分组成。头骨是头部造型的基础,是决定头部外形的要素。脸部肌肉附着在头骨的表面,与脸部表情密切相关。

头骨的形状和表面的起伏决定头部基本造型,头部造型由脑颅部与面部两部分构成。脑颅部骨骼包括:额

颞肌两部分组成。表情肌包括:眼轮匝肌、皱眉肌、鼻肌、上唇方肌、颧肌、笑肌、下唇方肌、三角肌、颈肌和口轮匝肌。这些肌肉与皮肤相连,它们的收缩使脸部产生各种表情,同时与脸部皱纹的产生有关。咀嚼肌包括:咬肌、颞肌等,起着牵动骨骼产生咀嚼的作用。

头部肌肉形体较平、较薄,被脂肪与皮肤所包裹,常态下,在外观上表现较为平缓,运动中会产生一些起伏变化。但有些则在外观上形状较明显,如口轮匝肌、眼轮匝



骨、颞骨、顶骨、枕骨。面部骨骼包括:鼻骨、颧骨、颞弓、上颌骨、下颌骨。额骨是从鼻骨向上延伸至顶骨,两侧与颞骨连接。颞骨构成脸骨。从颞骨横跨至耳部的一部分为颞弓,上面连接额骨外缘,下面联结上颌骨。上颌骨形成固定牙齿的圆柱形上牙床,它的上面连接颞骨与眼窝。下颌骨位于脸部下方,形似马蹄,它的后端上接颞骨。

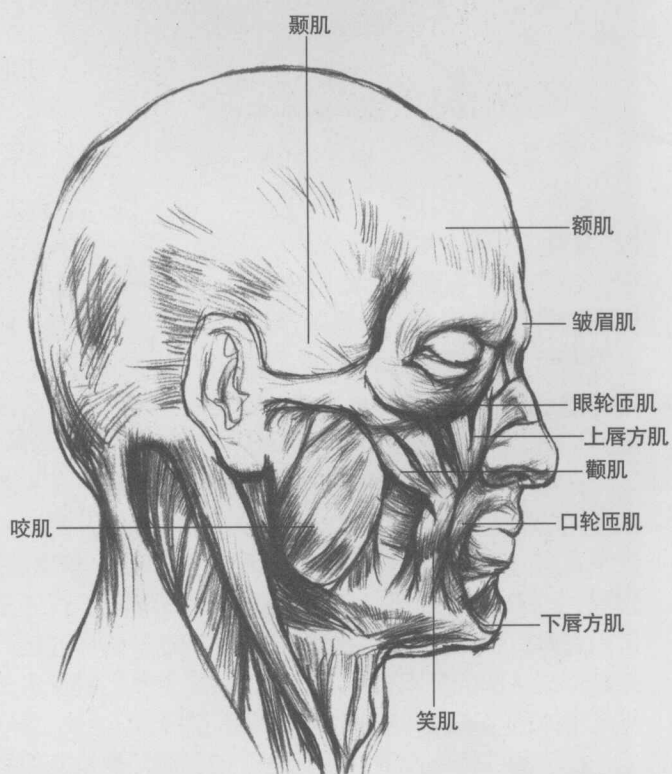
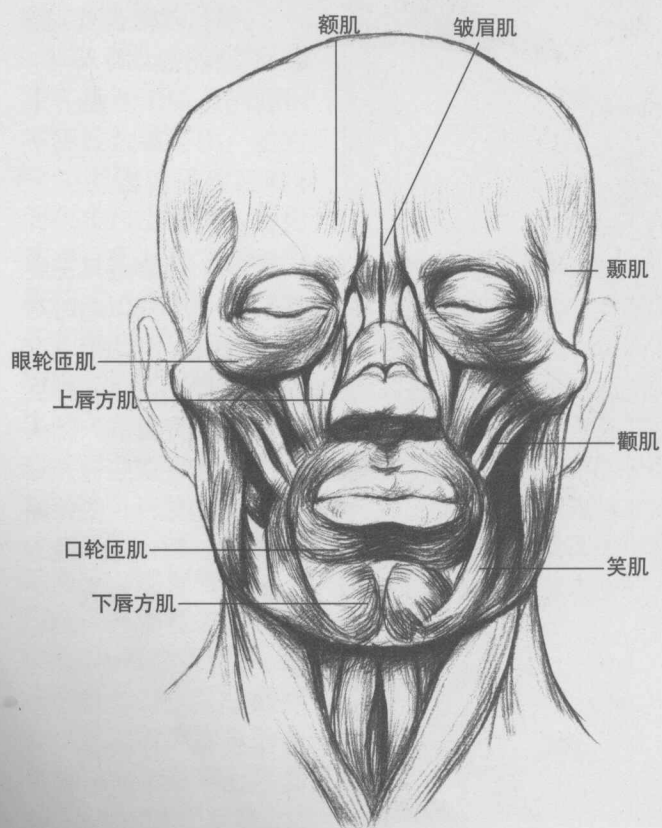
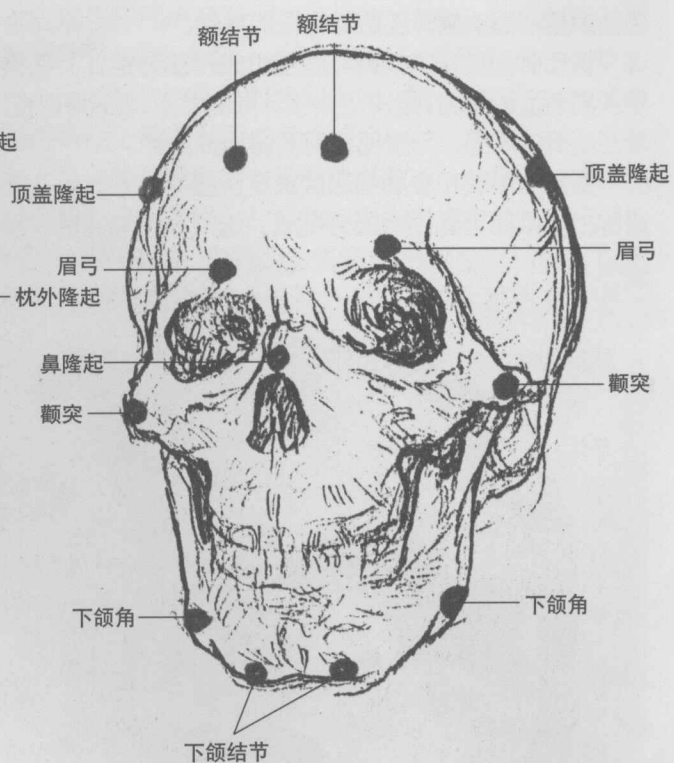
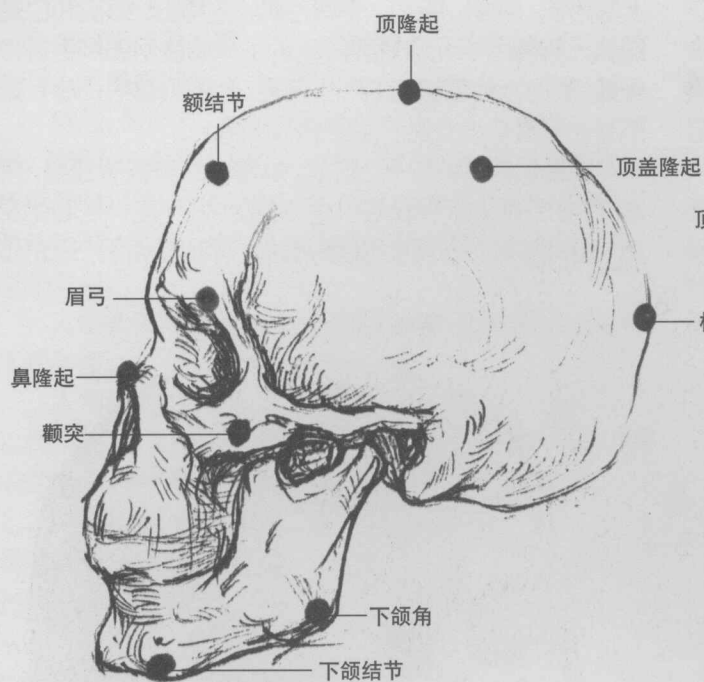
在整个头骨上分布着一系列对头部造型起着至关重要作用的高点。这些高点是骨骼较为显露的地方,是造型的基本点。这些高点是额丘、顶隆起、顶盖隆起、鼻隆起、眉弓、颧突、乳突、下颌骨、额隆起、枕外隆起。这些部位肌肉薄且少,骨骼形成凸起的端点,把这些骨点连接起来就形成头部的造型,可见这些点是我们确定头部基本形体的基本点,应该引起足够的重视。

在了解头骨的同时,我们还应该了解与熟悉头部肌肉的基本形状,生长起止关系与穿插关系及运动规律,这对生动地表现头部形象十分重要。

头部肌肉是覆盖在头骨表面的薄层,由表情肌与咀

嚼肌、咬肌等。

对人物头部解剖结构的分析与研究,应掌握其主要的形体特征与结构特点。写生过程中,我们可以通过对头骨骨点的把握来确定对象基本外部造型。利用骨点之间的连接来确定形体各体面的位置,从而形成体面相互间的转折与连接,构成形体体块,刻画出完整的人物头部外部形体。然后,在此基础上,进一步在这些骨点间贯穿和延伸出肌肉的起伏与走向、穿插与结合,使骨骼与肌肉紧密地组合、衔接在一起,综合、转化为严谨的头部形体结构。

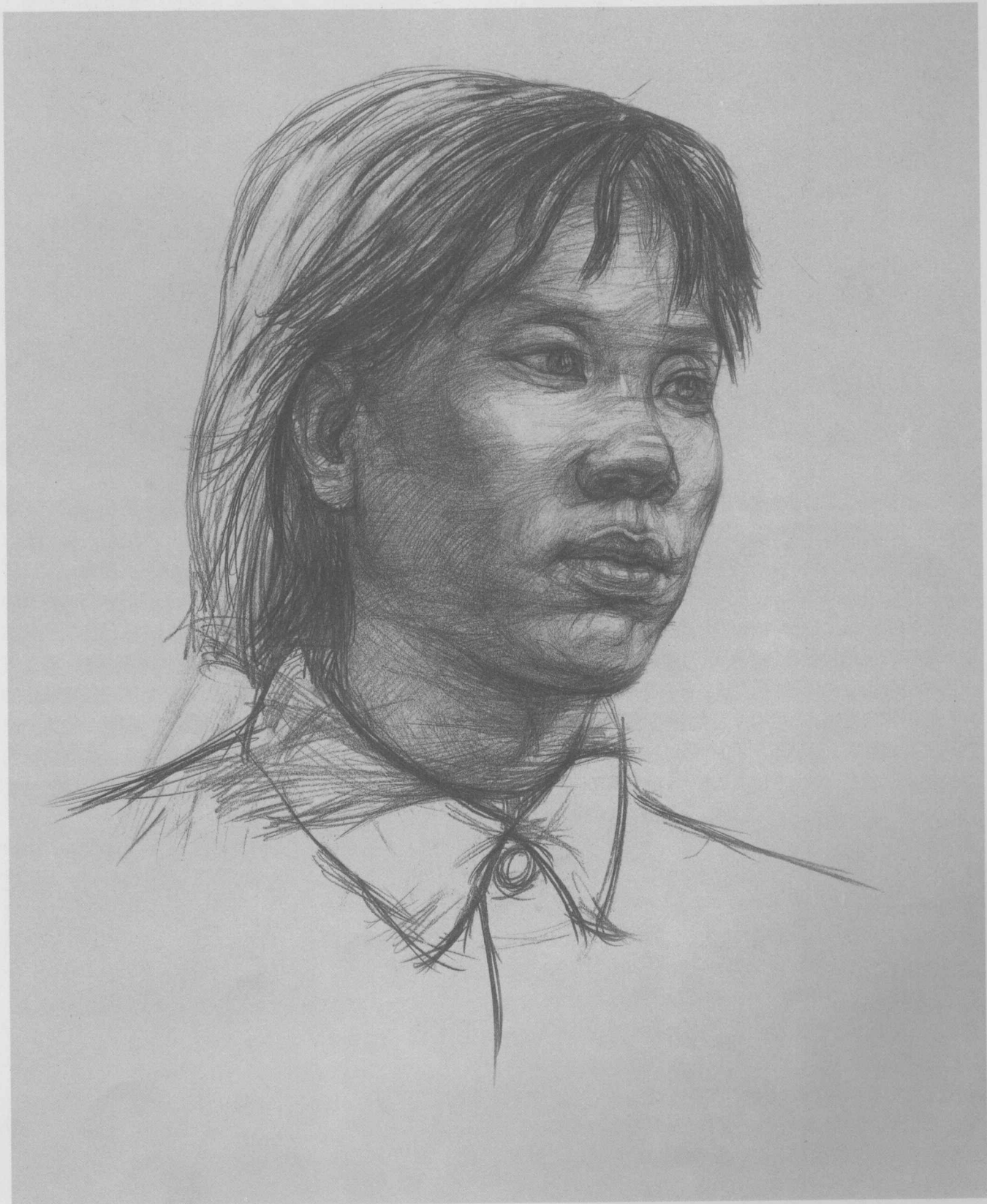


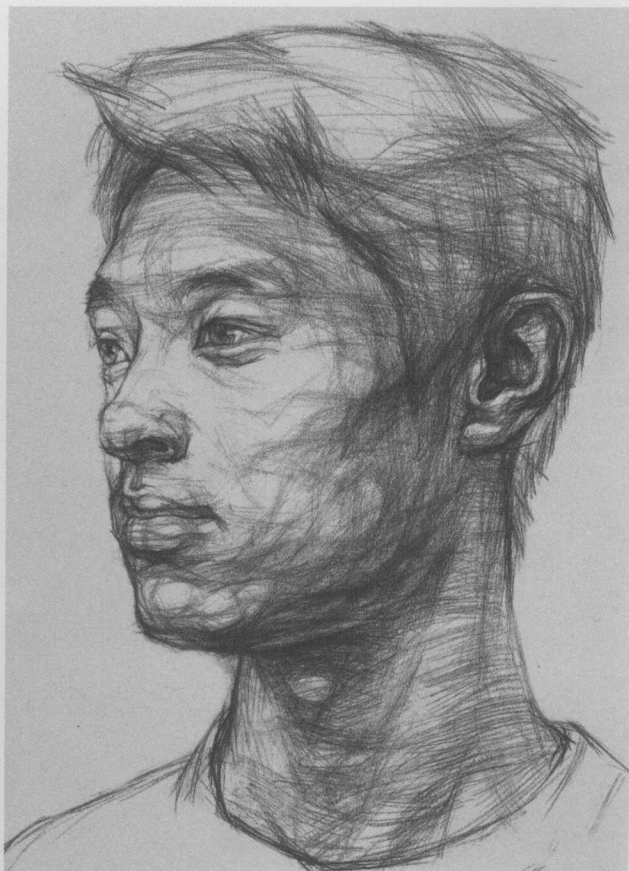
3. 结构

形体结构是素描的基本造型因素。

对形体结构的分析、研究、理解、表现是素描的一个重要课题。形体结构是指形体各部分的结合与构造，是形体占有空间的方式，它客观地、本质地决定着物体的外观

特征。形体结构的基本存在状态主要是圆球体与立方体。圆球体与立方体的组合可以综合、概括任何复杂的形体，形体结构的基本要素是点、线、面。这里的面是指形体不同朝向的组合面；线是指面与面之间的转折线；点是指





三个以上的面在形体上形成的聚合处。连接两个转折点的直线,往往表现出面与面之间的转折,众多面的不同转折与组合形成各类体块,各类体块的榫接与契合就构成物体总体的外部造型特点。由此可见,点、线、面决定形体的外观视觉特征。在分析和表现形体结构的过程中,可以对物体的外形特征在体积与形状上作大的几何体团块化与几何形切面化处理,把物体的形体归纳、综合为几个大几何形体块的组合,运用点与点之间的互相连接,线条之间的互相穿插,面与面之间的相互交叠,体块之间的互相榫接来充分表现物体的空间结构与基本形态。

头部形体结构是创造结实的、生动的人物头像的视觉形象的最基本的因素。

头部形体结构是头部骨骼与附着于头骨表面的头部肌肉的组合所构成的空间立体形。对头部结构特征的把握很大程度上是对头部骨骼的把握,而决定人物头部外部特征的是头部骨骼上的主要骨点的组合关系,骨点组合上的微妙变化会引发并产生具有不同外部特征的头部形象。头部骨骼上骨点的确定,可以为我们把握头部结构特征提供基础。我们可以通过各骨点之间的连接来确定头部形体体面的位置与形状,这些不同的面与面之间的组合,形成了头部形体各部分体块,从而刻画出完整的头部的形体,体现了头部形象的造型特征。显然,对人物头部形体结构的理解与认识是建立在解剖结构之上的。

对头部形体的认识与体现,是对头部在体积与形状上作出几何体团块化与几何形切面化的处理过程,是以几何形的观念来观察、分析、理解、表现头部每一个具体的形体在空间的构成关系,即把头部的形体归纳理解为几个大形块的组合。在这里,我们可以把头部的前额理解为一个方形,连接半球形的顶部。颧骨是扁平的,鼻子就安放在上面,鼻子为梯形面的结合体,它的底部连着由颌骨与牙齿构成的、呈半圆筒状的形体上,在这个形体上有两片嘴唇。眼睛为镶嵌在由前额与颧骨构成的眼窝里的小球体。头部的下颌呈马蹄状。整个头部安装在呈圆柱体形状的脖子上。

以上这些形体的位置和彼此之间的穿插关系,使得脸部具有立体感,并形成脸部结构上的和谐。同时由于它们之间各自在空间位置上前突与后缩的程度不同,从而产生各种具有不同结构特征的脸部,造成人物形象彼此之间明显的差异。

总之,人物头像形体结构的准确体现是建立在解剖、比例、透视三者的有机结合的基础之上的。

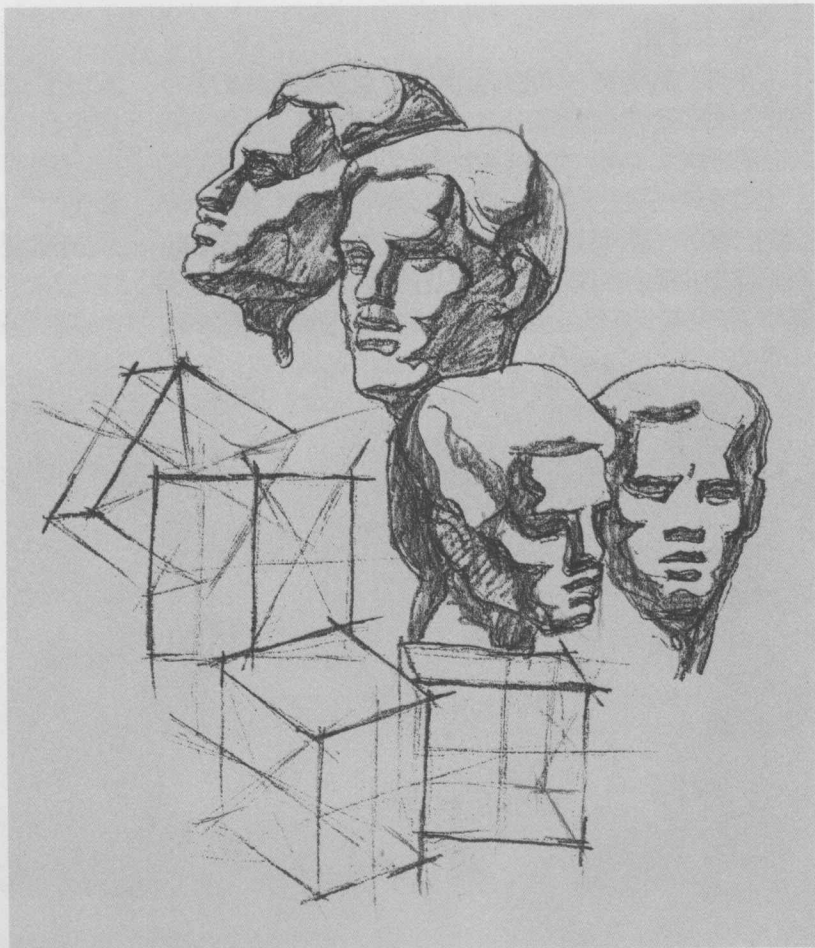
4. 透视

在研究形体结构过程中,透视是应该引起我们重视的一个因素。认识和表现透视现象是研究形体结构过程中的一个重要环节。研究形体结构的透视关系为的是打破平面制约、创造正确的三维立体空间。

透视是指由于物体所处的距离、位置、角度、高度不同而在视觉上产生长度上的递增与缩减以及形状上的变化的一种现象。形体结构的外观视觉特征受透视规律的制约与支配。物体的形体结构往往随着透视的变化而产生视觉上的变形。近大远小是较为典型的一种透视现象。实际上,对物体形体结构的研究在某种程度上已转化为对透视结构的研究。物体形体结构透视关系正确与否,直接影响一幅素描作品的成败。

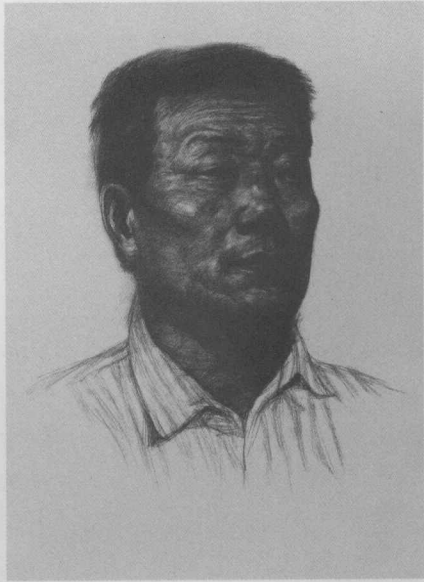
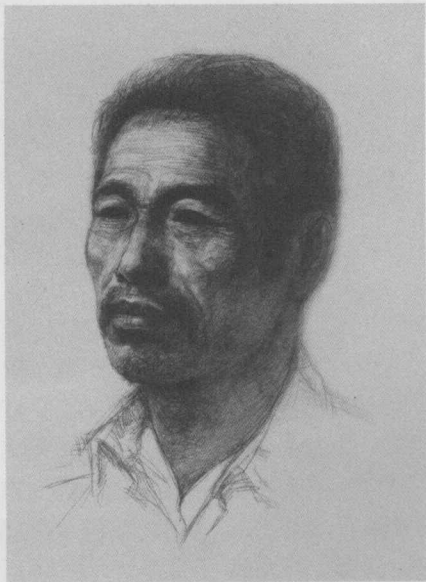
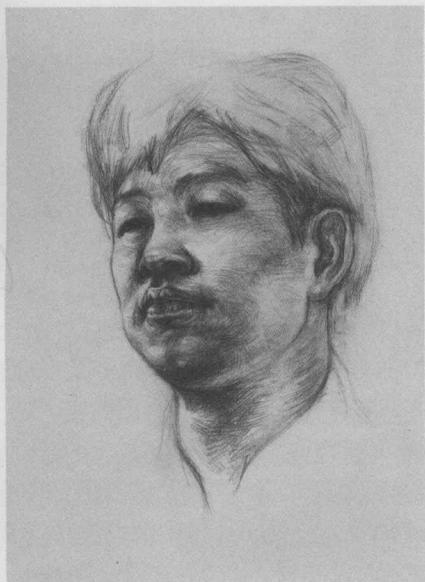
在人物头像写生中,由于头像动态的变化和作画视点的高低及不同的作画角度与距离,使头像在视觉上处于不同的透视状态,从而产生不同的透视形象。为了了解头部在空间中的各种透视变化,我们可以将头部理解成为一个立方体。立方体可分成顶、底、前、后、左、右六个面。以脸部正面为前面;以两个额结节为转折,上面部分包括头盖骨在内为顶面;脸两边的颞骨、颧骨、下颌骨及头部后侧组成左、右面;后脑勺为后面;以下颌为转折的下面部分为底面。

在作画过程中,首先应该从横向确认头像所处的角度是正面、侧面,还是正面与侧面之间。然后从纵向来确定视平线的高



低,确定头像是处在仰视、俯视、平视的哪一种视角状态。

处在仰视情况下的头像,五官的三条平行线从靠近视点的一端向下倾斜,头部形体上的各高点由近到远出现由高到低的排列。头部形体向上的面变窄,向下的面则变宽。处在俯视情况下的头像则呈现与仰视相反的透视现象。平视的头像透视现象表现较弱。一般情况下,人像写生中的透视现象并不是很复杂,只要注意头部五官在透视上的一致性,整个形体在视觉上感觉舒服就可以了。



5. 比例

形体结构的另一个关系是比例。比例是形体结构存在的形式,是点、线、面关系的最基本的法则,比例与透视密切相关。

这里的比例主要是指物体在空间中的高、宽、厚相互之间的长度的比较,是物体各部分形状大小的对比。任何物体的形体都有其自身特定的比例,比例制约着形体结构的基本特点,反映物体的造型特征。一个形体的比例关系变了,

据构成。这种透视变形形体的视觉比例,符合透视规律,符合我们对立体物的正常的视觉感受。

通过头像写生,我们可以发现在现实生活中,各个具有不同造型特征的头部形象都有其自身的不同于别人的固有的比例关系。不同的比例关系构成一个个互不雷同、富有鲜明个性的生动形象。

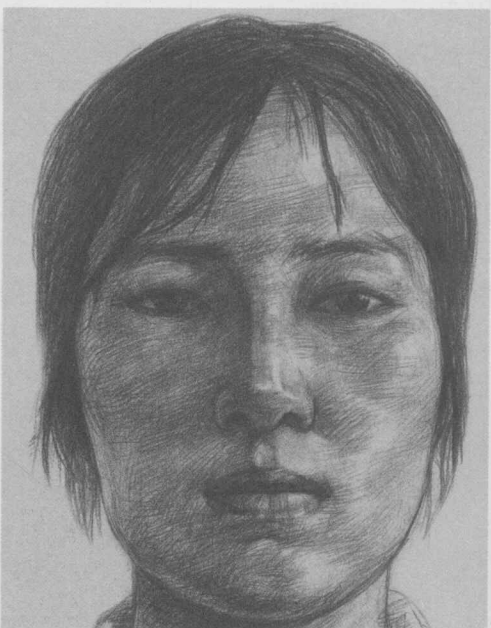
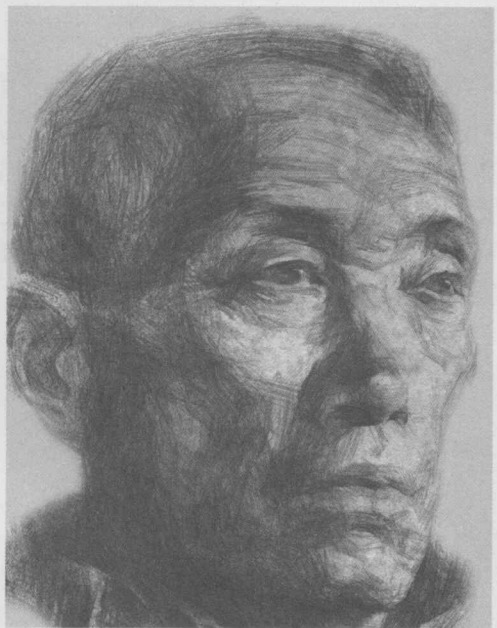
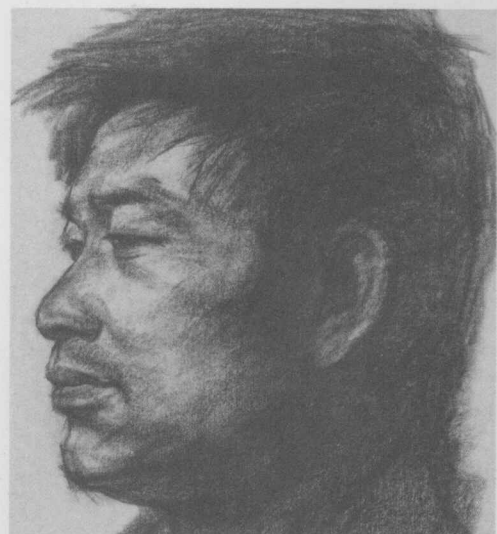
在头像写生中,我们可以通过整体的观察与比例,根

据头像所处的角度与高度,按透视的原理与规律,分析研究处在透视变形情况下的形体结构的比例关系,从总体上去把握对象各部分的视觉比例关系,从而进一步把握对象本身固有的造型特征。

对头像比例的把握,首先应从大处着眼,如头、颈、肩的比例关系,包括头部的大小,颈部的长短、粗细,肩部的宽窄、高低。通过对这三者的准确把握,就可以确定对象的基本造型与动态姿势。接着寻找头部各部分的比例关系,如各骨点在头部的的位置关系,头部各形体体面及体块之间的大小比例关系,以此来确定头部的高、宽、厚的比例关系,然后奠定头部形象的外观造型特征。接着再进一步细化五官造型的比例关系,这样,形象的个性特征倾向会更加突出与明显。也就是说这个头像基本画准了。

以下是在写生中要注意的头部各部分的比例关系。正面自上而下有额结节与眉毛之间距离,眉毛

与眼睛之间距离,眼睛与鼻底线之间距离,鼻底线与唇中线之间距离,唇中线与颌骨底之间距离的比例关系。而脸部正面左右之间要注意的是两个额结节之间、双眉之间、两眼之间、两颧之间、两颞之间、两个下颌角之间的比例关系,同时还要注意嘴的宽度与鼻的宽度。脸部侧面应重视后脑勺至耳之间,耳至颧突之间、耳至下颌角之间的距离的比例关系。



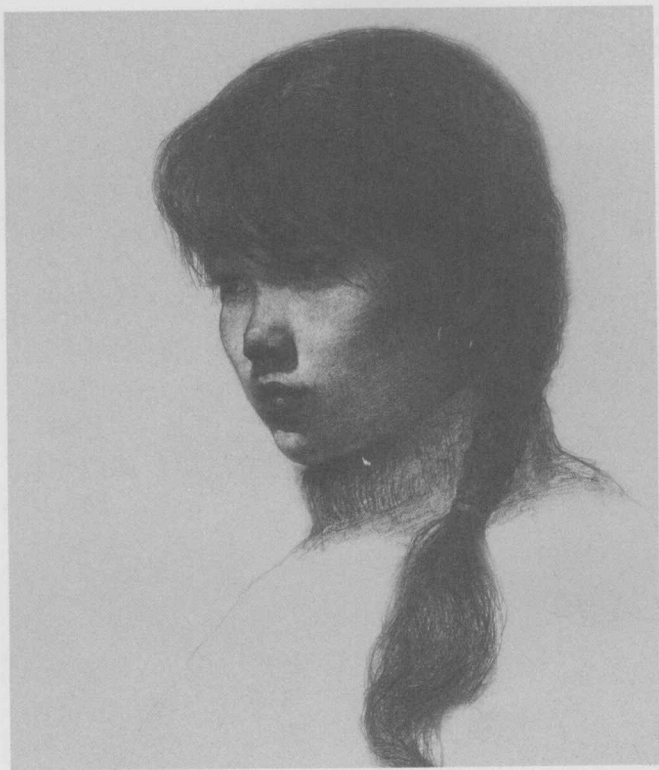
该形体的具体形态特征也就产生了变化。可见,准确把握各种不同物体的比例关系,是表现各种物体特征的关键。

虽然一个形体有其本身固有的、特定的实际比例关系。但要在平面上表现三维的可视形象,必须准确表现形体并在一定透视状态下的视觉比例关系,而并不是形体的实际比例关系。因此反映在画面上的具有立体感的形体,必须以形体在视觉上的透视变形后的视觉比例为依

6. 特征

不同性别、年龄的人物的头部形象都具有其相应的造型特征。

在具体的表现上,从性别特征看,男性头部骨点突出,结构明显,轮廓分明,因此在作画时要画得结实、浑厚、有硬度、有力度。而女性头部结构柔和,体感圆润,造型含蓄,因此在表现手法上可以用微妙、轻淡的色调层次加以表现,以突出五官造型为主,整个形体应以简约的描绘为宜,不要过分地作局部的结构分析,不要过多地去表现具体的结构转折。在年龄特征方面,主要表现为额部、眼鼻、下颏这三段的距离变化。成年人的眼睛处于头的中部,儿童的眼睛处于头部中部偏下,老年人有的由于牙齿脱落,会造成颏部的内缩。在一般情况下,老年人头部骨骼结构清晰、肌肉松弛显见,皮肤皱纹较多,细节较为丰富,眼睛瞳孔比较混浊。青年人的脸部肌肉比较结实,皮肤饱满、光洁,富有弹性,眼神清澈有神。在造型上,结构明确,相对于老年人要显得概括与整体。中年人在整体结构上显得浑厚,外形特点处在老年人与青年人之间。



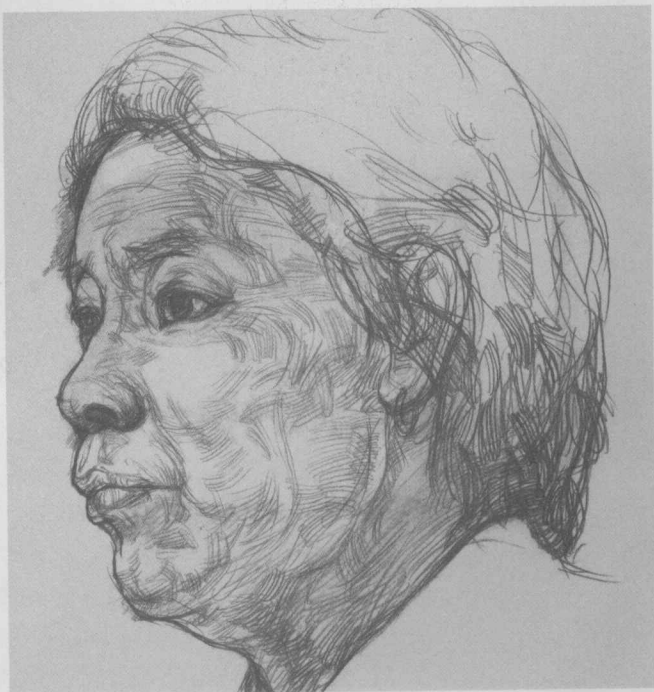
7. 神态

人物头像素描表现的是活生生的、有血有肉的真人形象。他们具有自己的性格、气质,内心怀有情绪与情感,能展露出种种表情,体现出各种不同的神态。因此,把握人物形象的神态特征,表现人物的精神面貌与内在气质,

揭示人物的内心世界是人物素描的一个主要内容。

人物头像的神态是通过其表情和动态来表现的。面部的五官会表现出种种不同的表情,其中眼睛和嘴部的运动变化对神态与表情的体现至关重要,需要在细节上仔细观察,加以适当强调。

对人物神态特征的把握应该紧紧抓住对象的形体结构特征,表现形体结构的不同的运动状态,刻画形体结构特征细部的种种微妙变化,才能体现出生动的神态特征,才能创造出栩栩如生的感人形象。



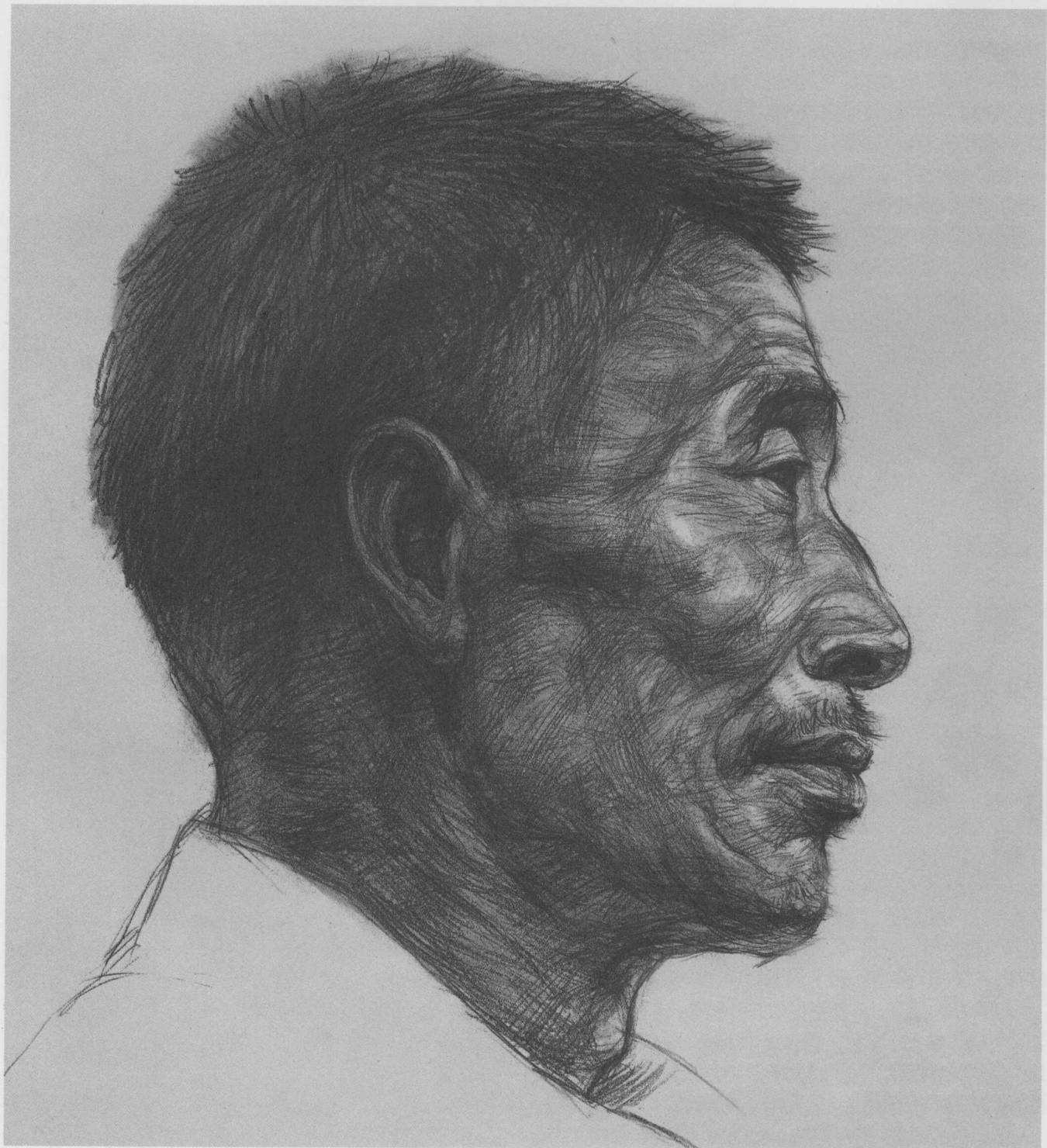
8. 质感

在人物头像写生中,除了要表现形体结构、空间、明暗等之外,人物头像固有的质感也应该成为一个重要的表现内容。质感是物质内在质地的外部表现,主要包括硬度、光滑度、反光度及透明度。质感是生动表现客观事物的一个主要因素,也是在表现人物头像中应引起我们重视的一个重要的造型因素。

与石膏头像单一的质感不同,真人头像的质感具有多样性。如毛发的蓬松感与柔软性;眼珠是透明体,具

有湿润与光滑的感觉,有明显的反光;鼻子的皮肤由于紧贴在鼻梁与软骨上,显得紧密且挺括;唇部表面色素较深,带有纹理;脸部皮肤有一定的韧度与弹性,色泽或白或黑,质地或粗糙或细腻等等。

人物头像各部分的不同质感是形成人物形象的重要因素之一。正确表现人物头像的质感能体现素描的丰富性与造型美感。



三、相关的几个问题

1. 明暗调子与黑、白、灰层次的处理

明暗调子是光源照射在物体上而引起的色度层次上的黑、白、灰的变化。

明暗是表现体积、空间等的有效手段,是素描的基本造型因素之一。使用明暗可以客观地再现物象,同时明暗也是画面构成的有机组成部分。

明暗不同的黑、白、灰层次的产生,取决于光源的强弱;物体受光面与光源的距离的远近;物体的受光面与光源的夹角的大小;物体自身的固有色的深浅;物体本身质地的反光性的强弱等因素。

物体受光照后产生的明暗调子基本可概括为以下两大部分:

①亮部:包括直接受光线照射的高光点和受光线侧射的中间调子。高光一般出现在较光滑的物体上,是亮色调中某些凸起点。中间调子呈现出较为清晰鲜明的特点,调子变化复杂而微妙。

②暗部:包括处于受光部分结束、背光部分开始部位的交界线和受侧面环境光影响而产生的反光以及由于物体遮挡光照而形成的投影。明暗交界线在色度上是最重的色调。反光往往反映暗部的形体转折与起伏,画好反光有助于物体立体感的表现。投影直接体现物体的空间感。

对画面的明暗处理要善于区分层次的微妙变化,看出对象最亮部、次亮部、再次亮部、最暗部、次暗部、再次暗部、浅灰部、深灰部等有序的规律性变化,同时要善于对复杂纷繁的明暗色调进行概括,把整个画面归纳为暗部、中间部、亮部三个黑、白、灰的大块构成,尽可能把一些小的明暗变化加以联系,统一在大块的明暗之中,形成画面大的明暗趋势,从而获得良好的画面效果。



2. 主次与虚实处理

一幅生动的绘画作品，画面肯定，主次明确，在处理上必然虚实有度，否则会在一定程度上削弱作品的艺术感染力。

“主次”指的是画面中应重点加以表现的部分和次要对待的部分。“虚实”的处理，是把画面中主要的部分用“实”来表现，次要部分则用“虚”来表现。

对主次的虚实处理涉及到三个方面的因素。一是形体在空间距离的远近，二是明暗色调的层次关系的强弱，三是视觉中心还是非视觉中心。

在具有前后空间关系的形体的表现中，对前置的主要部分形体的塑造相对于其他后面的次要形体应当更细致、更充分、更具体，边线处理相对肯定、尖锐、清晰。而对远处的部分形体则应进行适当的概括与简化，边线应轻淡、模糊。

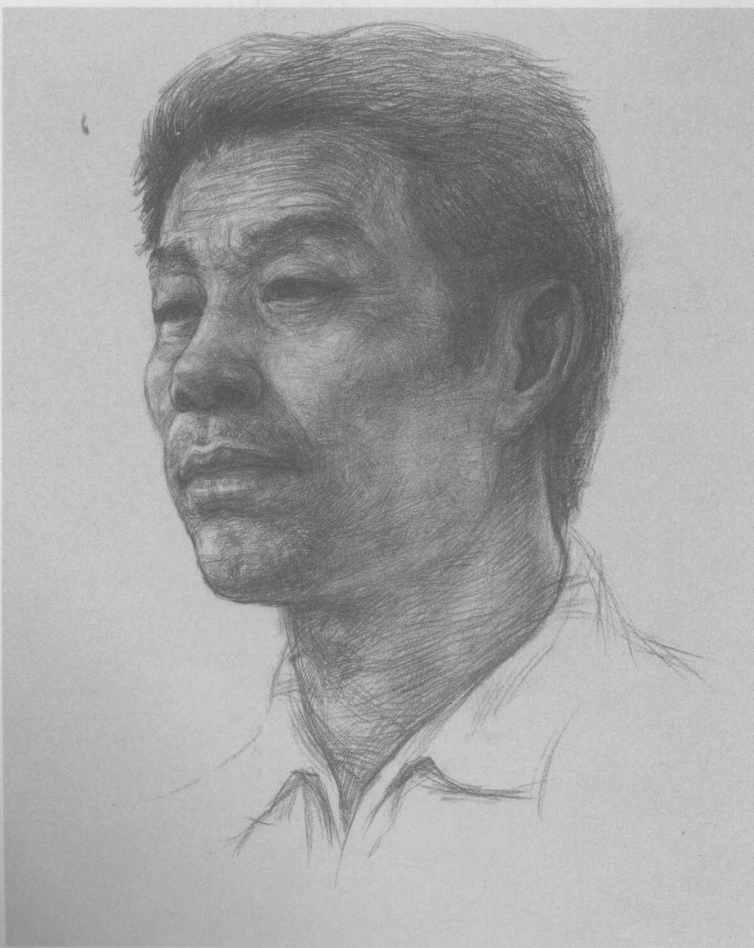
在明暗的处理上，主体或近处部



分的明暗关系对比应加强，对明暗层次的刻画应该较为丰富。次要或远处部分的明暗对比应减弱、淡化，明暗层次应相对简略。

视觉中心往往是对象本身最感人、作者最想表现的一部分。为了突出这一部分，加强这一部分在视觉上的冲击力，使之成为画面中最强烈、最主要的一部分，必须有意地加以充分表现。而对其他非视觉中心部分应淡化处理。

在人物头像的写生中，五官中的眼、鼻、嘴与脸部往往是主要的表现部分，五官中一般以眼为表现中心，在处理上要加以强调，而脑颅部、颈肩部则相对处于次要的地位，在处理上应虚化。



3. 空间的表现

这里的空间可以理解为观察物体时产生的距离感与纵深感，一般指深度空间。其中包括物体各部分形体因所处的位置不同、角度不同、距离不同而产生透视上的体积与形状的变化。同时是指由于大气的作用，物体各部分在色调层次上所



产生的明暗变化。

注重空间的表现，可以获得立体的、真实的视觉效果。在平面的绘画中，空间的表现具有生动的绘画性，是素描的一个重要的造型要素。空间的表现与透视上的变化规律相关，同时与明暗的虚实变化有关。

正确认识物体近大远小、近高远低的透视现象，掌握形体结构的点、线、面在空间中变化的透视规律，使用线条相互穿插、形面相互套叠、体块相互榫合的方式，能够准确表现出形体的空间关系，使描绘的物体呈现出一定深度的空间感。

明暗是表现空间的另一种有效的手段。明暗在空间的表现上有其自身的规律，如近处细节清晰，层次丰富，对比强烈；远处则细节模糊，层次单薄，对比较弱。运用这一规律，画出不同空间中的形体上不同的明暗层次，表现出物体的体积感与空间的纵深感，使形体空间与环境空间相互结合，从而真实、准确地表现出物体在空间中的立体感。

在人物头像写生中，虽然空间变化不会很强烈，但有意识地去理解与表现空间关系，有利于塑造出具有立体感的可视形象。

