

Jiaoxue Mendao

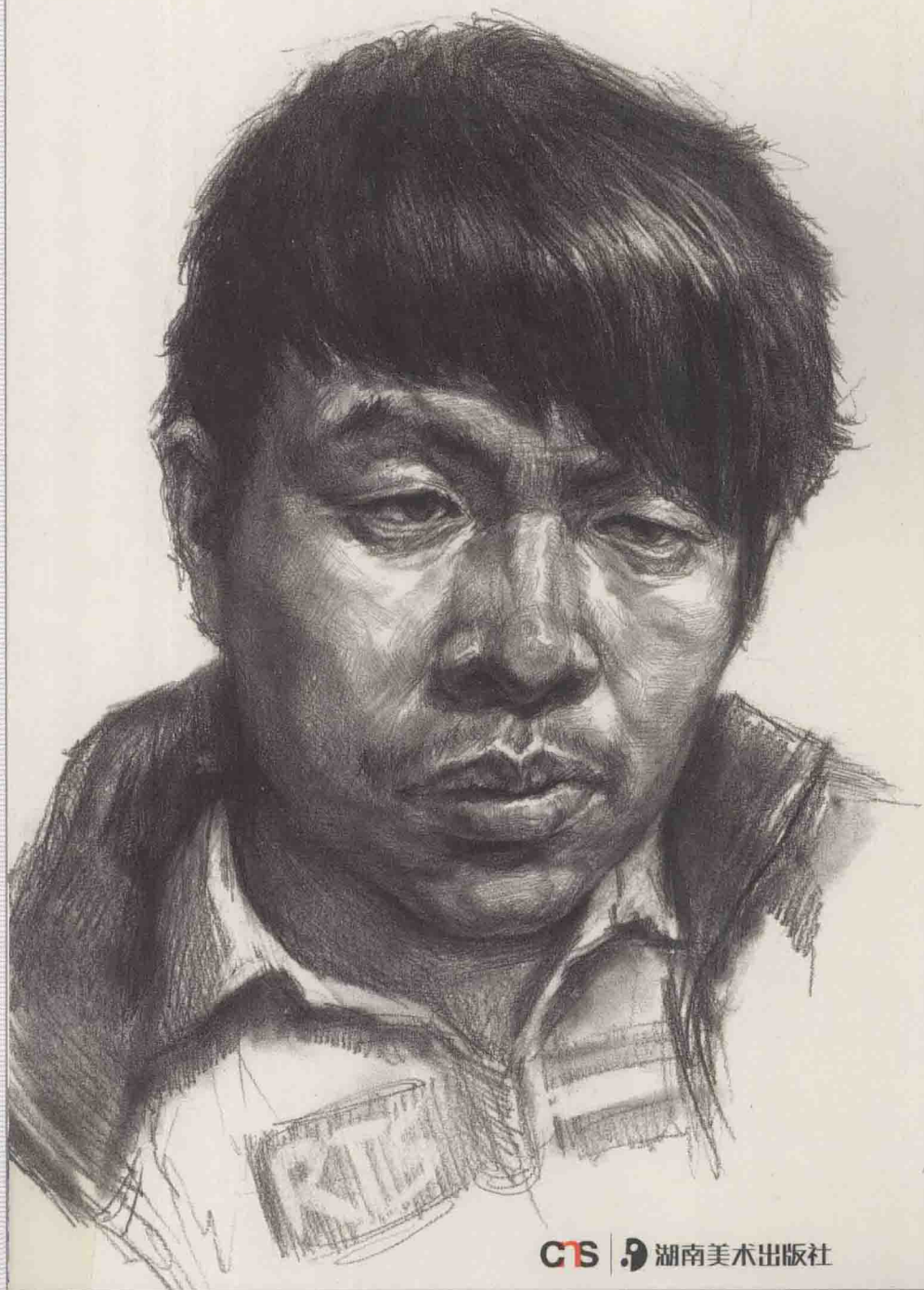
教学门道系列美术丛书

新起点 第7册

素描头像

时新题材 夯实基础 专题强化 紧扣考点 成就高分

编著：李世柱



图书在版编目 (C I P) 数据

新起点·素描头像 / 李世柱编著. — 长沙: 湖南
美术出版社, 2013.1
(教学门道系列美术丛书)
ISBN 978-7-5356-5810-4

I. ①新… II. ①李… III. ①肖像画—素描技法
IV. ①J2

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第256606号

新起点 素描头像

(教学门道系列美术丛书)

出 版 人: 李小山

编 著: 李世柱

责任编辑: 吴海恩

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段622号)

经 销: 湖南省新华书店

印 刷: 杭州嘉业印务有限公司

(杭州市登云路312号)

开 本: 889 × 1194 1/16

印 张: 2.5

版 次: 2013年1月第1版

2013年1月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5356-5810-4

定 价: 10.80元

【版权所有, 请勿翻印、转载】

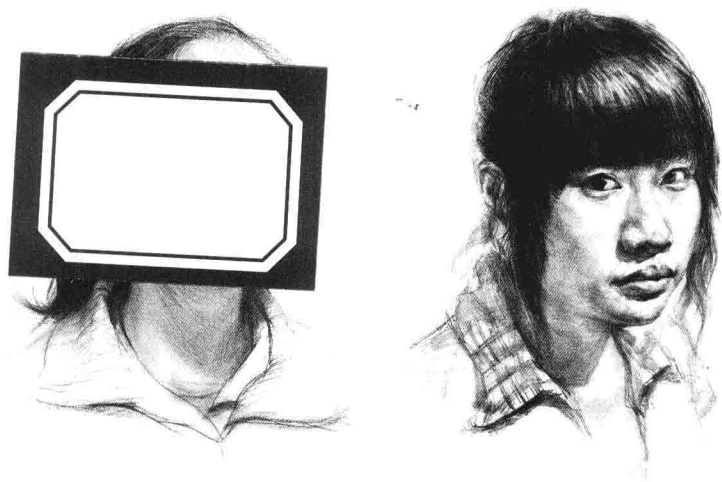
邮购联系: 0731-84787105 邮 编: 410016

网 址: <http://www.arts-press.com>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题, 请与

印刷厂联系调换。联系电话: 0571-88845626



素描头像 概述

素描头像强调绘画者对对象的形态、神态等要素的把握。人的头部是一个复杂的形体，如果不掌握一定的基础知识，练习的盲目性就很大，为了能更好地掌握头部的塑造，应先了解头部的骨骼、肌肉以及透视等知识。

真人头像素描所具备的各种独特的优点，使初学者能够在大量的、不间断的写生练习中，学习并掌握正确的观察方法、表现手法、作画步骤，提高自身对结构、形体、透视、比例、空间、明暗、质感等造型因素的理解能力与把握能力，了解素描造型的严谨性，掌握写实的技能，培养今后从事与艺术实践活动相关的创造意识与创造能力。

目 录

第一章 基础知识讲解

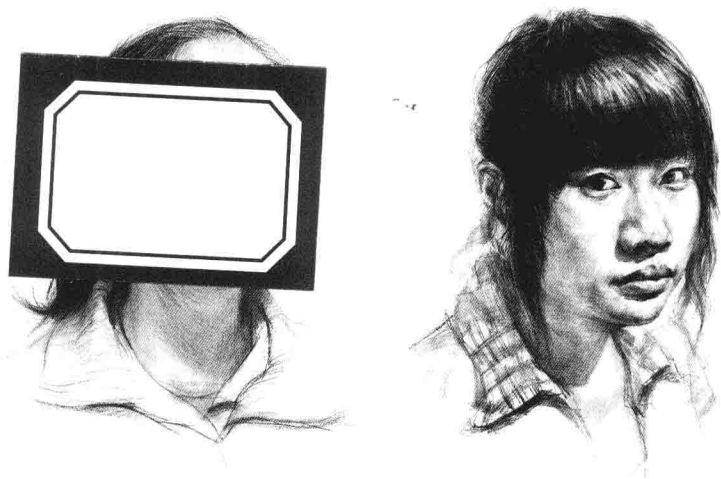
- 02 一、头部骨骼
- 03 二、头部肌肉
- 04 三、五官比例
- 04 四、头部形体透视
- 05 五、五官的形体构造
- 06 眼睛的画法练习
- 07 眼睛多角度范画
- 08 嘴巴的画法练习
- 09 嘴巴多角度范画
- 10 鼻子的画法练习
- 11 鼻子多角度范画
- 12 耳朵的画法练习
- 13 耳朵多角度范画

第二章 范画练习

- 14 男青年画法练习
- 16 女青年的画法练习
- 18 男中年的画法练习
- 20 男老年人的画法练习
- 22 女老年人的画法练习

24 第三章 精品临摹





素描头像 概述

素描头像强调绘画者对对象的形态、神态等要素的把握。人的头部是一个复杂的形体，如果不掌握一定的基础知识，练习的盲目性就很大，为了能更好地掌握头部的塑造，应先了解头部的骨骼、肌肉以及透视等知识。

真人头像素描所具备的各种独特的优点，使初学者能够在大量的、不间断的写生练习中，学习并掌握正确的观察方法、表现手法、作画步骤，提高自身对结构、形体、透视、比例、空间、明暗、质感等造型因素的理解能力与把握能力，了解素描造型的严谨性，掌握写实的技能，培养今后从事与艺术实践活动相关的创造意识与创造能力。

目 录

第一章 基础知识讲解

- 02 一、头部骨骼
- 03 二、头部肌肉
- 04 三、五官比例
- 04 四、头部形体透视
- 05 五、五官的形体构造
- 06 眼睛的画法练习
- 07 眼睛多角度范画
- 08 嘴巴的画法练习
- 09 嘴巴多角度范画
- 10 鼻子的画法练习
- 11 鼻子多角度范画
- 12 耳朵的画法练习
- 13 耳朵多角度范画

第二章 范画练习

- 14 男青年画法练习
- 16 女青年的画法练习
- 18 男中年的画法练习
- 20 男老年人的画法练习
- 22 女老年人的画法练习

24 第三章 精品临摹

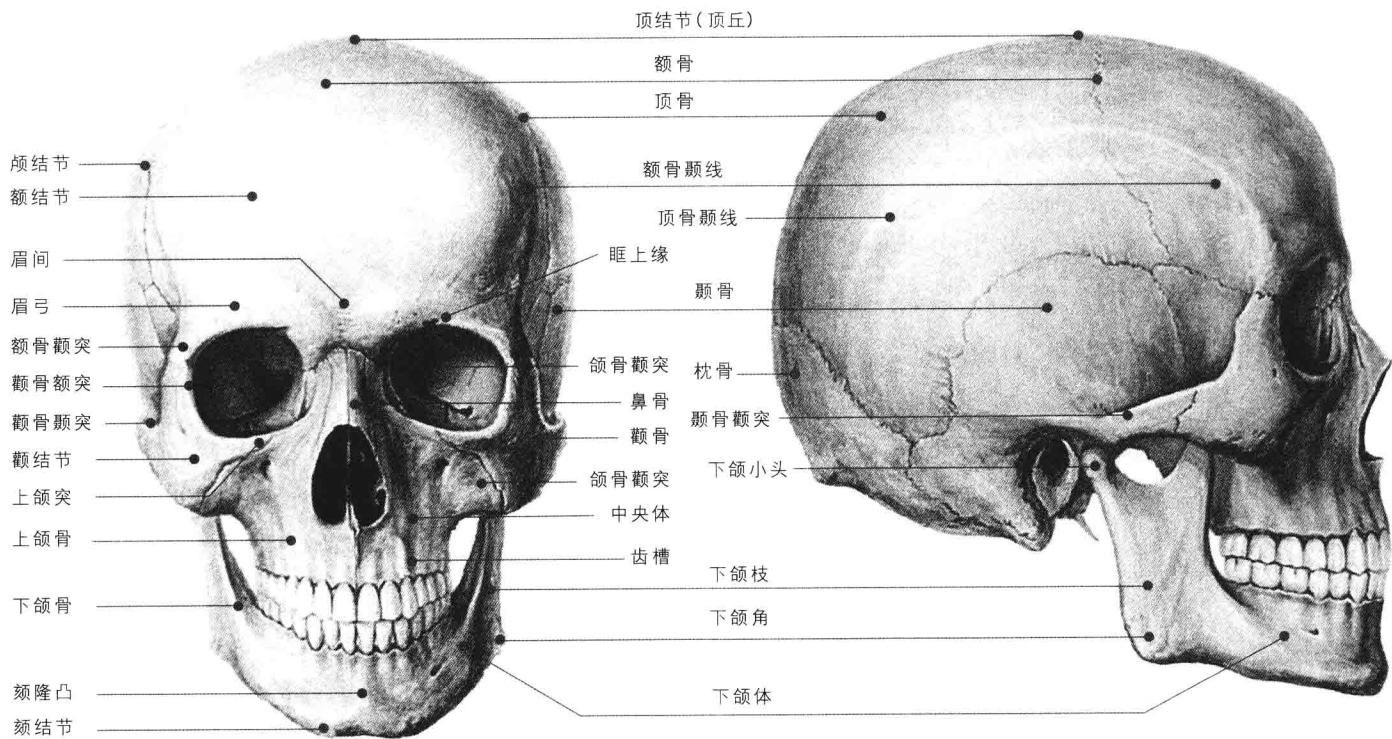


第一章 基础知识讲解

一、 头部骨骼

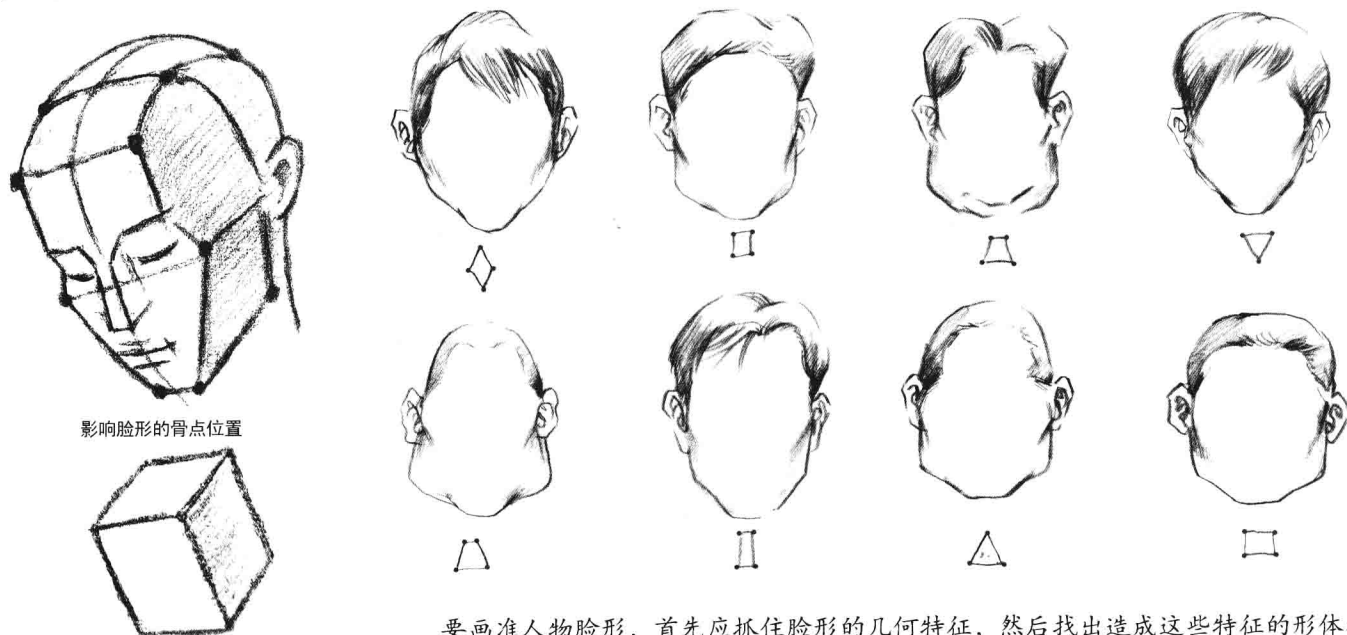
头骨由22块骨骼组成，除了下颌骨可以上下活动外，其余都是固定的。头部骨骼分脑颅和脸面两大部分，颅骨呈球体状，沿颞骨线至眼眶外侧变成方形，颞骨位置和下颌骨形状，决定着脸形宽窄方圆，上下颌骨至脸部中央组合成圆柱状，成为嘴部依托，下颌骨成楔形向前，构成头的底部。

额丘、眉弓、颞骨、下颌骨及下颌隆起在头部外表有明显的骨点，是头部形体塑造的标志。图中圆点表示头骨中突出的骨点。



骨点与脸形的关系

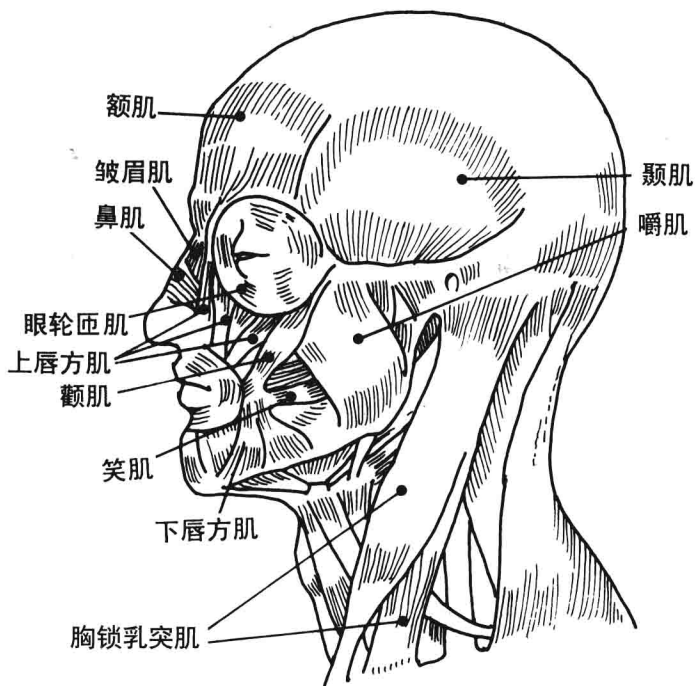
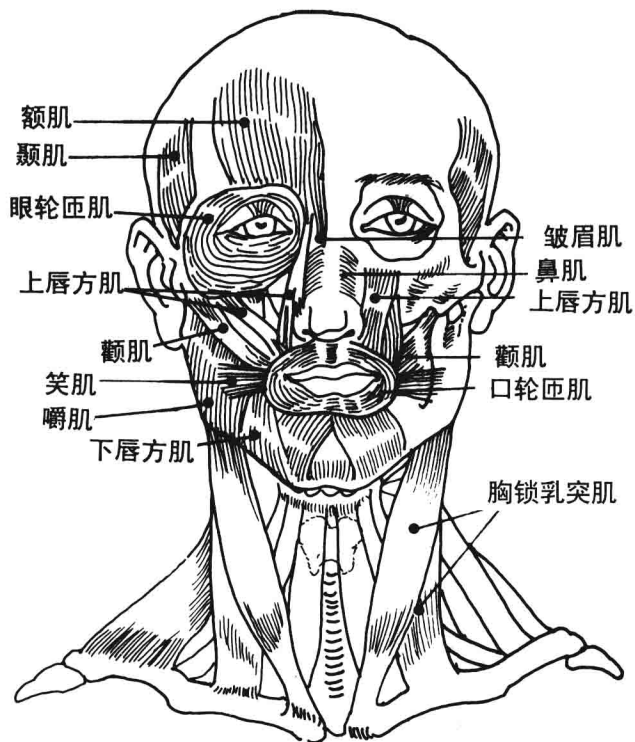
骨点是骨骼较显露的地方，它是对称的。我们把骨点连起来就形成头部的基本造型。由于骨点位置的不同，就形成了不同的脸形。脸形即头部基本特征。刻画人物头像关键在于准确地表现模特脸形面部特征。头骨特征决定头的基本形和脸形。



要画准人物脸形，首先应抓住脸形的几何特征，然后找出造成这些特征的形体构造进行具体表现，这样就能很好地把握准脸形。

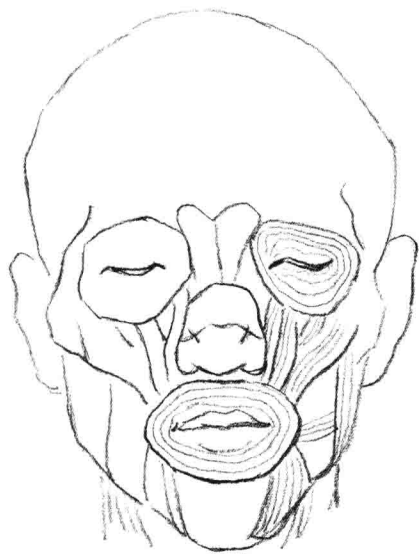
二、 头部肌肉

头部肌肉除咀嚼肌外，都比较薄。头部肌肉的分布和功能，对头部造型的影响主要有两个方面。一是肌肉填满骨骼的凹陷处使头像具有丰满的形体外表；二是对脸部表情的作用。一般欢乐、愉快的表情是通过颧肌、上唇方肌、颊肌的牵引，使嘴角、下巴、鼻、脸颊向外上拉动而形成；悲愁、愤怒的表情则通过皱眉肌、鼻肌、三角肌的作用，使眉、眼、口、鼻向下或向内拉而形成。面部表情变化就是依赖这些肌肉的运动来完成的。



不同年龄头部肌肉的变化

头部的肌肉和头骨一样，影响着外部变化，使人的面部呈现各种形状的起伏，而人的肌肉对表达着人物的精神面貌和表情特征有重要意义，初学者必须在以后的实践中仔细观察并熟记于心。



青年人肌肉变化分析图



中年人肌肉变化分析图



老年人肌肉变化分析图

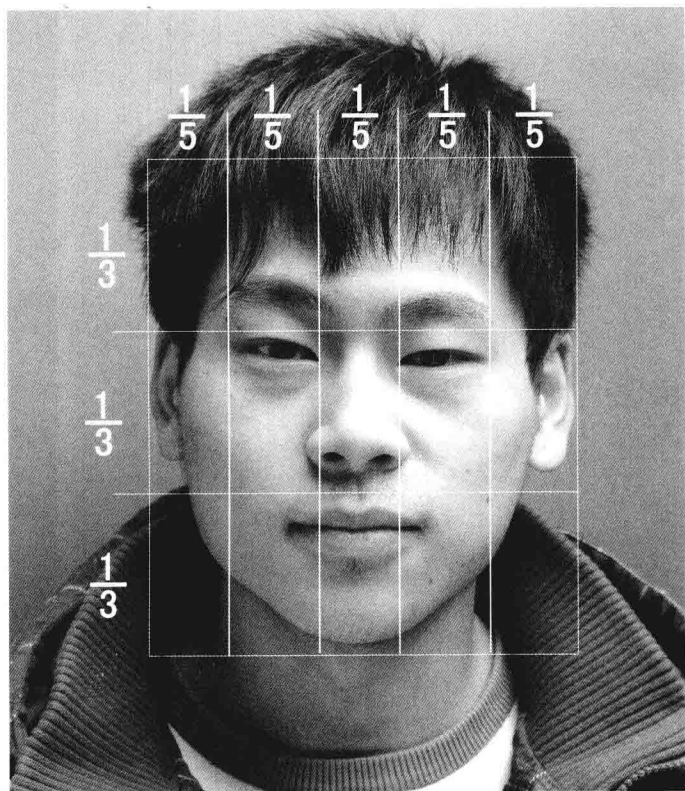
①青年人的肌肉紧而饱满，因此皮肤光滑而富有弹性，很少影响外部皮肤皱纹的产生。

②中年人的肌肉随着年龄的增长而略微松弛，但足以影响外部的形体变化，需要大家在以后的实践中仔细观察。

③老年人的肌肉随着岁月的流逝而变得较为松弛，颧肌、咬肌、颊肌等部位变得明显下垂。

三、五官比例

人头部的基本比例及脸部三停五眼的关系：头部的形体结构最为重要，所谓透过现象看本质，形体结构是从生理结构的基础上概括、总结和分析形成的，学习绘画的过程，就是要通过表面现象确定生理结构的位置发展趋势，再通过分析生理结构的发展趋势，进一步让形体结构变得丰满起来。



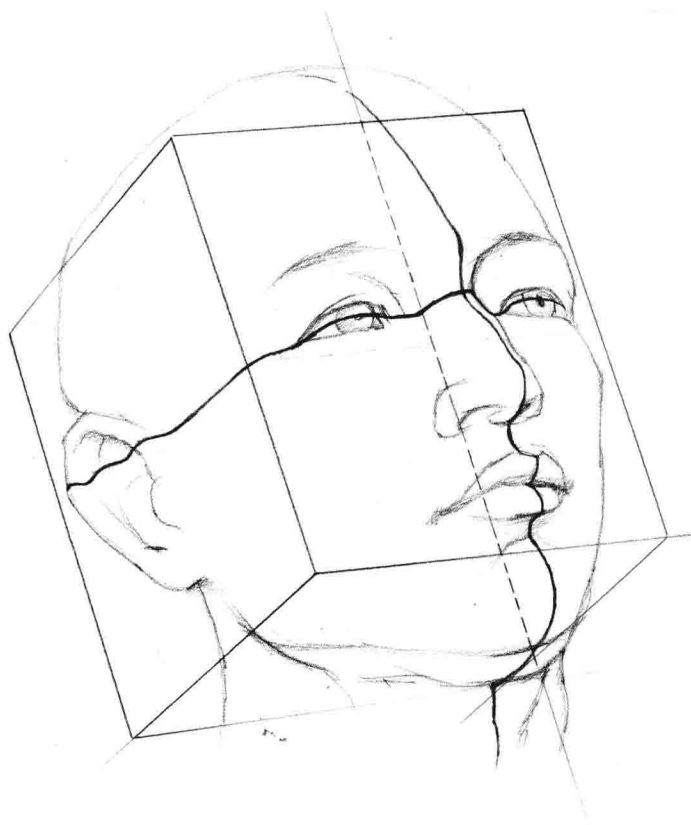
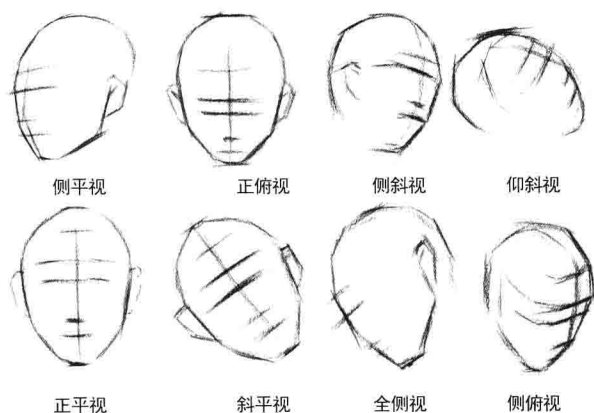
正面五官比例



侧面五官比例

四、头部形体透视

头部运动范围虽小，却使面部五官空间关系变化复杂。掌握头部动势和透视变化，可以用立方体或卵形来帮助理解。从正面看，脸部通过鼻梁的中心线与眼、嘴、鼻三条平行线成直角相交。当头前俯或后仰时，眼、嘴、鼻三条线都会产生相应的透视变化而改变原来的位置。例如，当头前俯时，耳的位置上移，眼、鼻、嘴三条平行线变为向下的弧线，鼻、嘴、下巴的距离缩短；头部后仰时，耳的位置下移，三条平行线变为向上的弧线，鼻、眼、额距离缩短。当视线的高低位置改变时，也会产生相应的透视缩形变化。



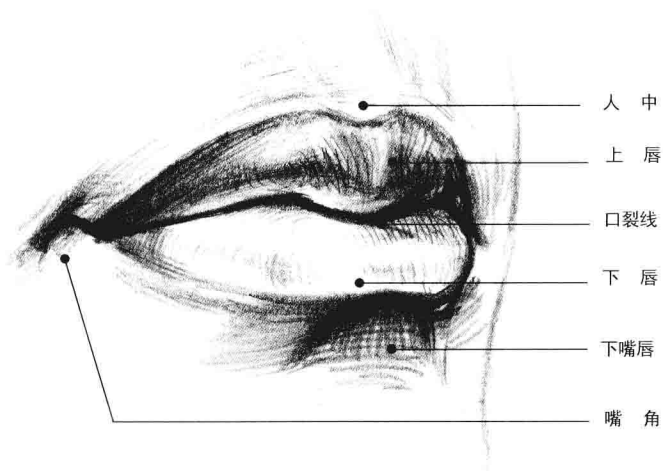
头部五官透视分析图

五、五官的形体构造

眉、眼、鼻、嘴、耳构成人的五官，它们都具有对称的特点，每一个人的五官又都有自己的特征，结构大同小异，特征却完全不同，东方人、西方人，又有明显的差别，要善于观察、表现。

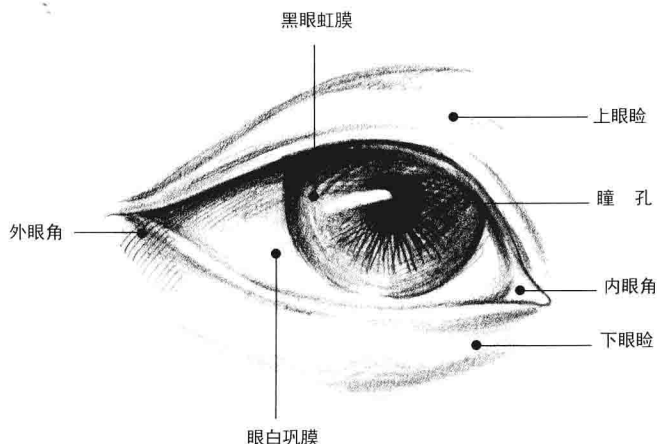
嘴巴的基本构造

嘴巴的结构主要由上下颌骨、牙齿、口轮匝肌、上下嘴唇、人中等组成。牙齿和上下颌骨构成嘴部外在造型的框架，口轮匝肌附在这一骨架之上，人中位于口轮匝肌之上，最外部由皮肤覆盖。



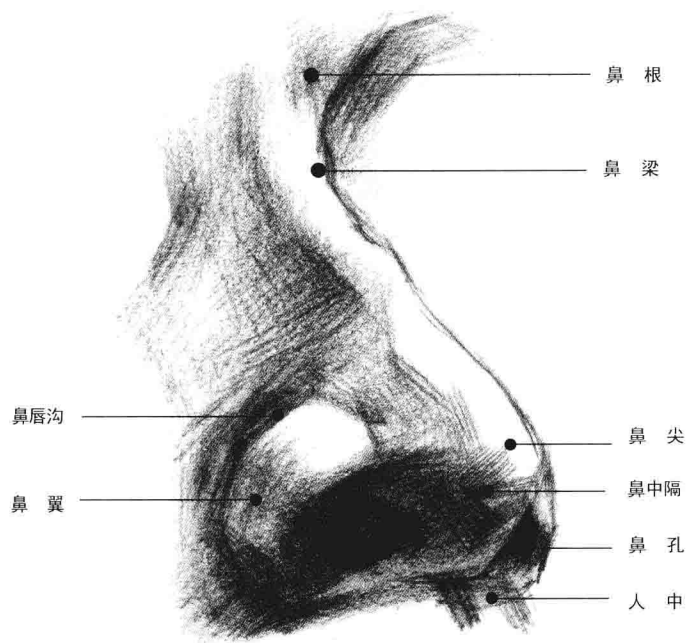
眼睛的基本构造

眼睛的结构主要由眼眶、眼球、眼轮匝肌、眼皮、瞳孔、眼睫毛组成。眼睛以眼球为中心，眼球镶入眼眶内并被眼轮匝肌、眼皮包裹，可概括为半球状。一般内眼角位置高于外眼角，内眼角有泪囊，所以它要比外眼角大、宽且深。



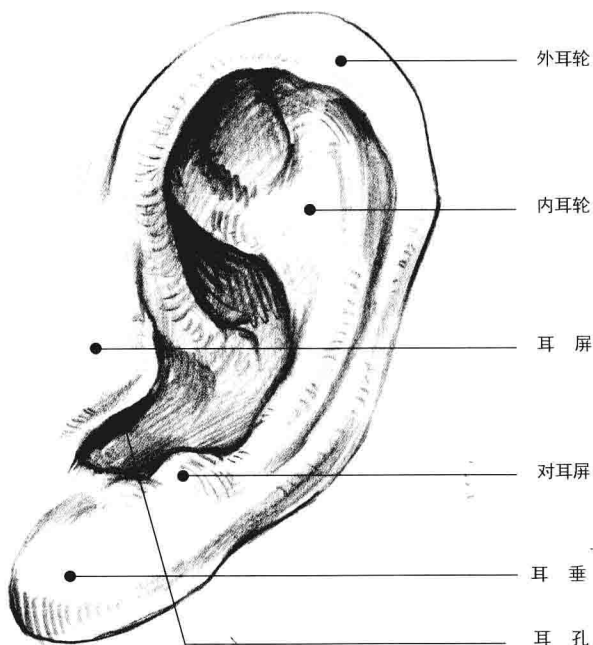
鼻子的基本构造

由硬骨和软骨构成，并直接同面部颧骨连接。鼻根同眉毛连接，并基本呈梯形。鼻头呈球状，它是鼻子的最高点，同时可看成鼻子的中心，它直接同鼻梁、鼻中隔、鼻翼、鼻孔连接。鼻翼呈外展的三角形状，可分为辐面和厚度面两块。鼻中隔呈钩状。鼻孔呈椭圆状，由鼻翼与鼻中隔和悬突的鼻头相连接而成。

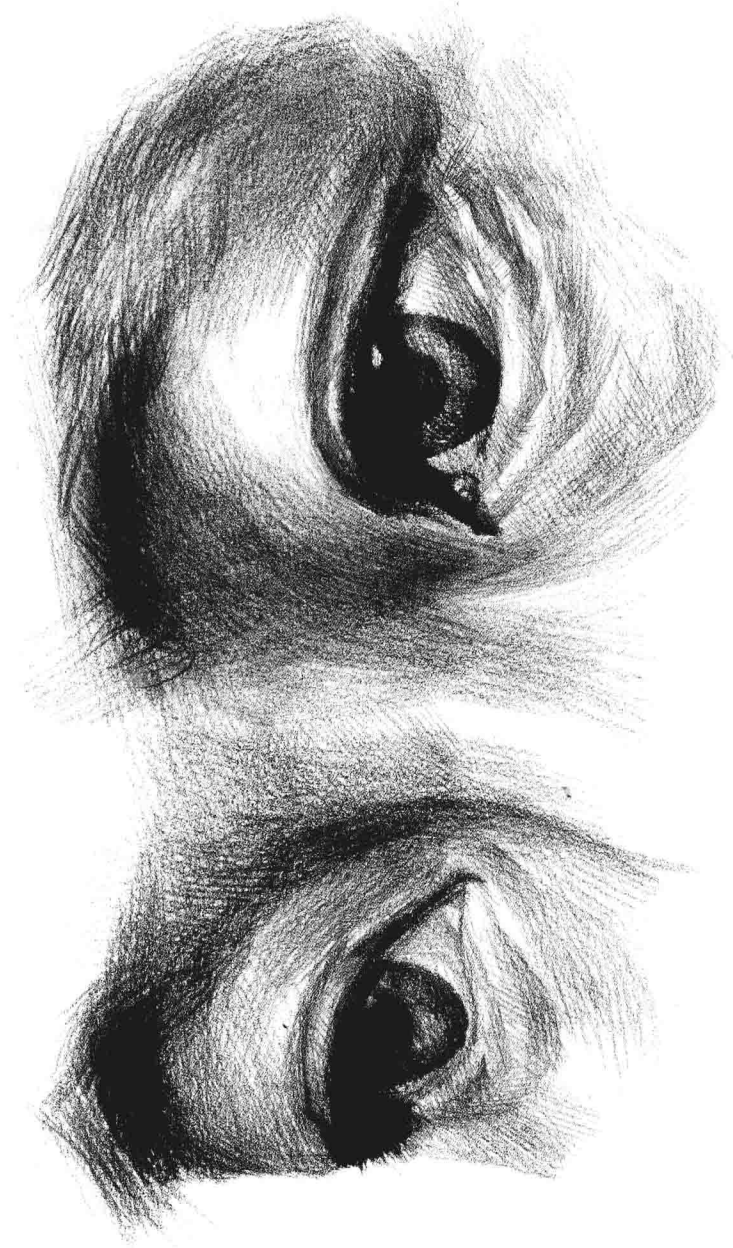


耳朵的基本构造

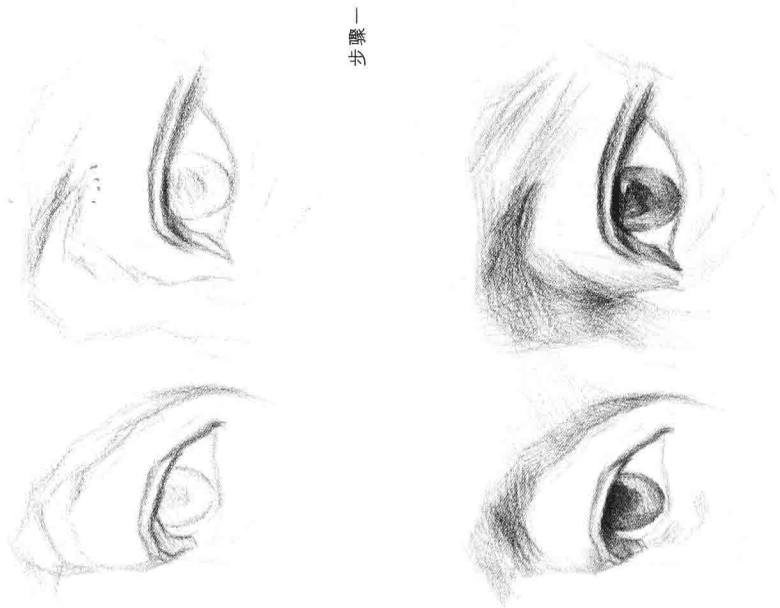
耳朵主要由内外耳轮、耳垂、耳屏、耳孔等组成。整个耳的造型呈内平外圆、上大下小的椭圆形。其轮廓像字母“C”。耳宽一般为耳长的1/2，耳宽为耳轮的最大宽度，即耳轮与耳屏的最大间距。整个耳部稍稍向脑后倾斜，成15度角。



眼睛的画法练习



步骤一



步骤二

步骤四

作画步骤

步骤一：首先根据纸张的大小及眼睛的朝向定好构图。画出眼窝的正确形体和眼球、眼睑的位置，注意眼睑的轮廓线不能刻画得太死。

步骤二：找出眉弓、上眼睑在眼球上的投影等几个暗面、有层次地画出暗部调子。

步骤三：深入刻画结构、形体。运用明暗变化的规律画出具体的形象，注意亮部的层次不能刻画得太多。

步骤四：全面检查眼睛的造型结构是否正确鲜明、眼神是否表现到位。运用线条和明暗的手段进行整体调整，突出重点，减弱细节。

刻画眼睛注意事项

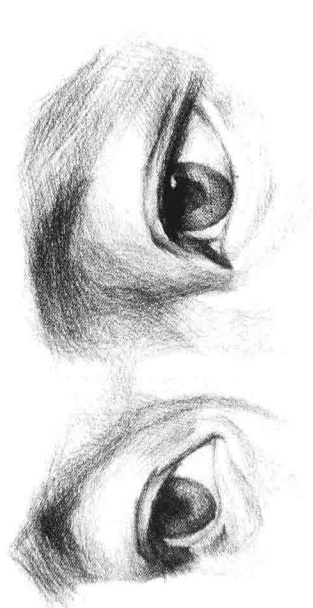
①随着面部朝向的变化，两只眼睛的形状也会随之改变，注意眼角的明暗和厚度的微妙变化。

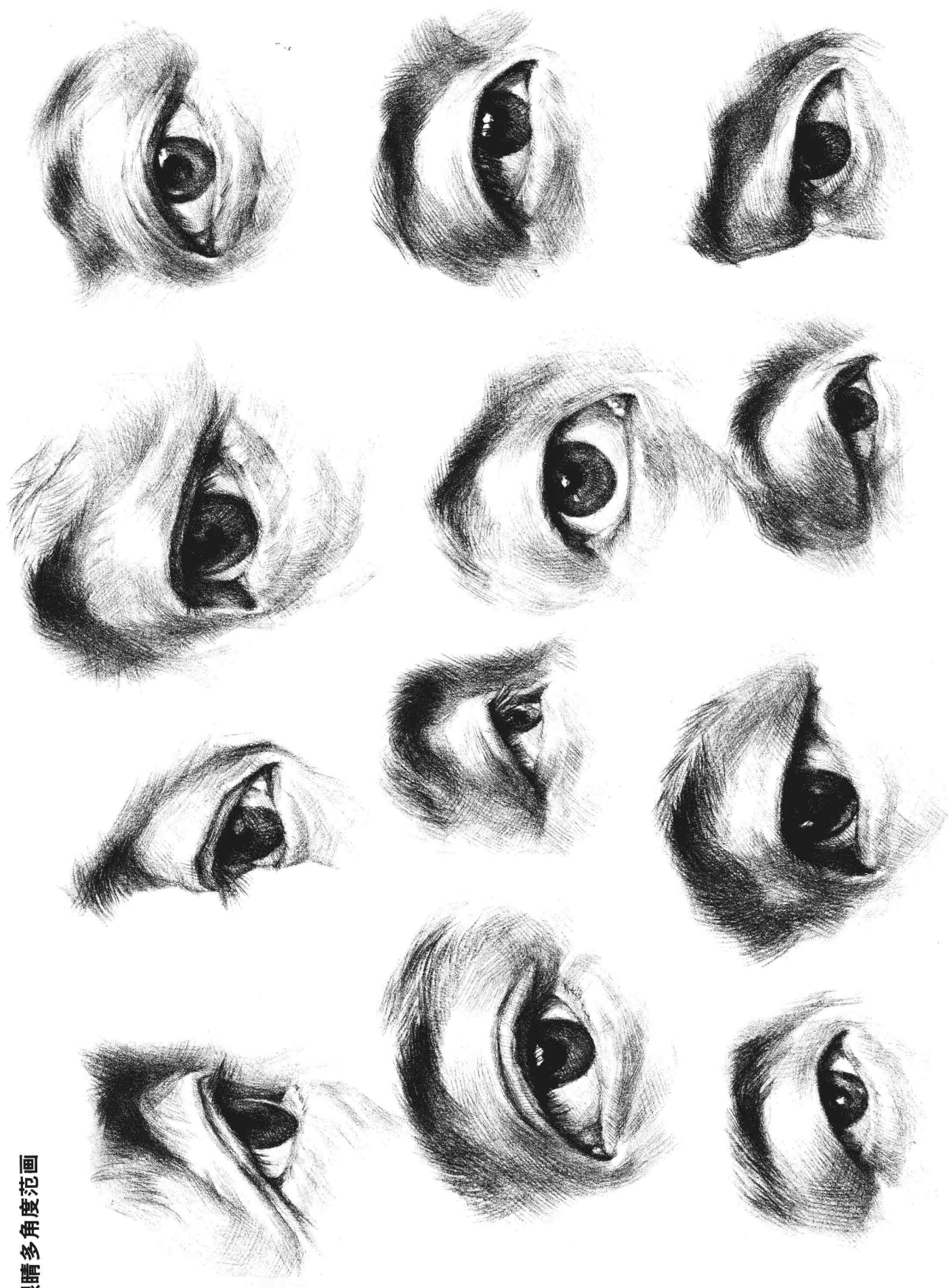
②两只眼睛的黑眼球部分，注意显露出来的椭圆形和前后大小的细小差异；眼白部分，注意眼珠的朝向以及左右眼白的面积变化要一致。

③注意两个内眼角和鼻根、鼻梁的关系变化。

④在表现侧面头像时，注意表现前后两只眼睛之间的虚实和空间关系，刻画的重点放在较近的这只眼睛上。

步骤三





眼睛多角度范画

嘴巴的画法练习



步骤一



步骤二



步骤四

作画步骤

步骤一：嘴的形不只指上下嘴唇的外形，它包括额唇沟、人中以及由口轮匝肌围绕的部位。

步骤二：找出明暗关系并对虚实关系进行技术上的处理。可以用一些餐纸柔和线面关系。统一后再画出形体。嘴角转折尤其要注意。

步骤三：强化结构特征，注意解剖的准确到位。嘴巴的嘴角、唇珠、嘴唇等解剖要找清楚。在此基础上要对嘴巴的明暗关系作概括处理。明暗交界线要刻画到位。

步骤四：把细节形体逐一显露出来。注意整体气氛的把握，技法上要注意皮肤质感的度。线条粗细要适中，这样有利于对青年男子皮肤质感的表现。

刻画嘴巴注意事项

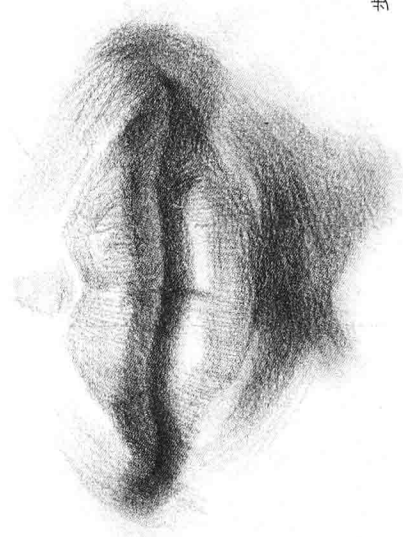
①把握上下嘴唇的比例关系和形状差别，重点是对嘴角的穿插关系的表现。

②表现下嘴唇应注意确定高光区域和对额唇沟的强化处理，要在理解口轮匝肌的基础上表现出上下嘴唇与面部的起伏关系。

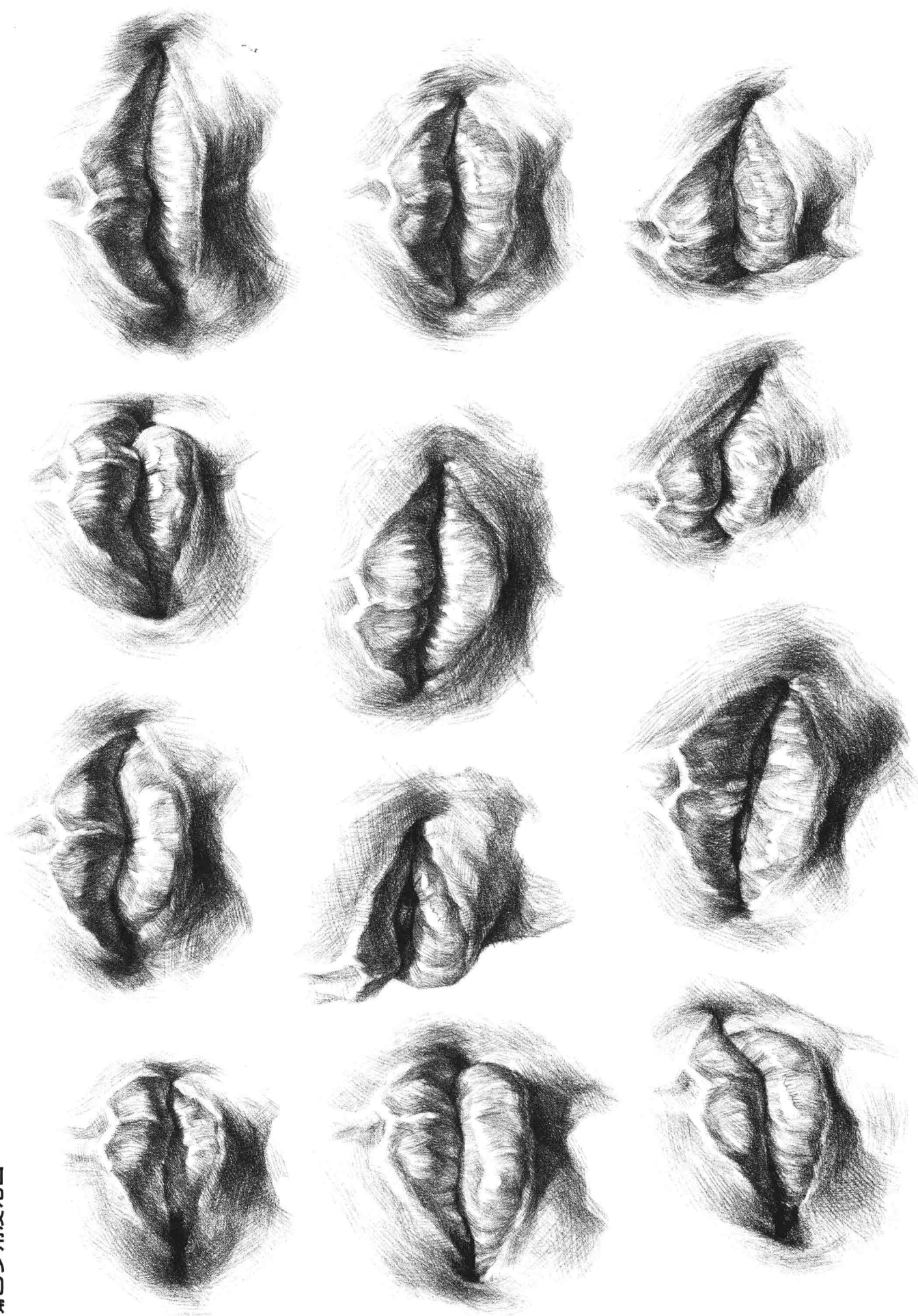
③嘴缝也是刻画的重点部位，和嘴角一样有丰富的明暗关系和微妙的起伏变化。

④上下嘴唇边缘的处理不宜太僵硬，注意细微的明暗过渡。

步骤三



嘴巴多角度范画



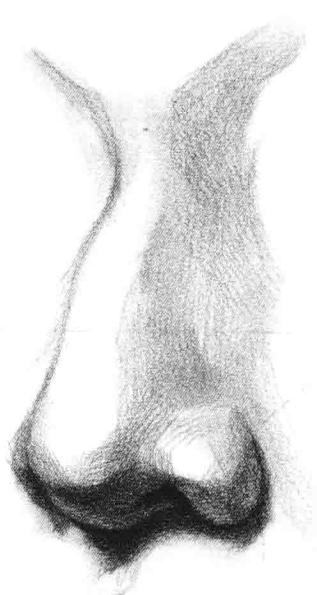
鼻子的画法练习



步骤一：抓形的时候一定要注意，鼻子有很多形体规律，我们尽量把它们归纳到一定的形象特征中，比如是鹰钩鼻还是塌鼻子或者高鼻梁。



步骤二：这一步利用调子的处理来表现皮肤的细腻特征。



步骤三：深入表现层次变化。明暗关系的准确描绘是反映形体的重要方法。有时要加强各个部位的清晰度，像画面中高光部位就作了着意的反映。

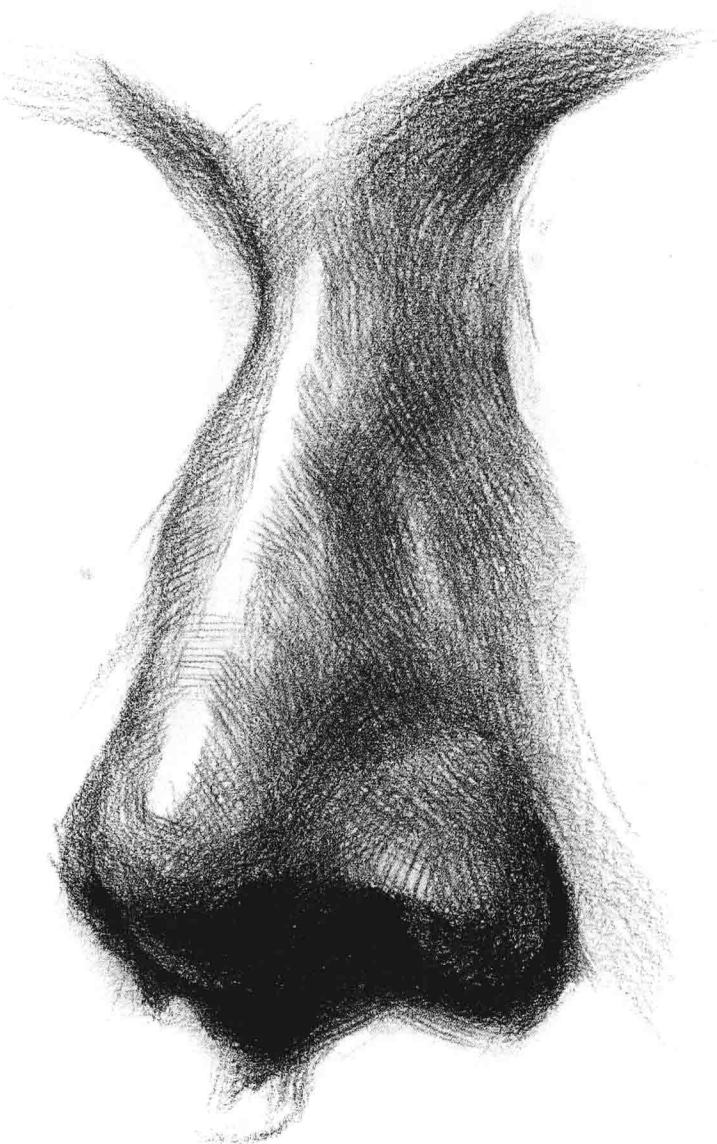
刻画鼻子注意事项

①处理鼻子的明暗变化，首先应找出鼻梁、鼻尖、鼻翼的明暗交界线，同时找出鼻翼的转折线，画时控制好其间的黑、白、灰三个层次的微妙变化。

②表现鼻子的形态，用线要注意变化，要条理分明、结构清晰，对鼻子与面部及眉弓的衔接转折明确。

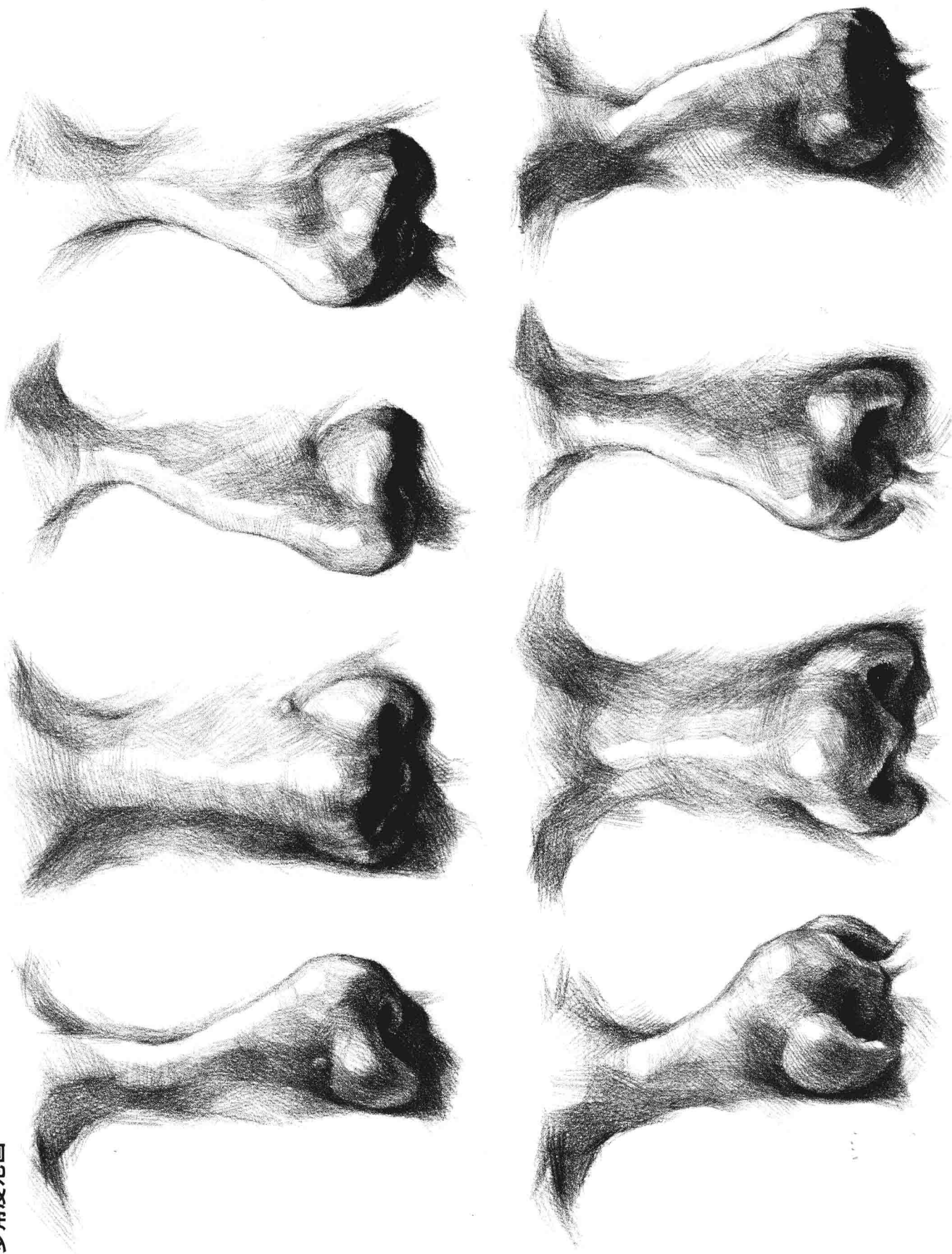
③鼻孔、鼻翼的刻画要注意它们之间的空间位置及透视关系，结构、边缘线应有虚实、强弱之分。

④应注意鼻子侧面与脸之间所形成的一个三角窝。鼻翼侧面由反光、交界线、灰面、亮面及投影组成，横向、纵向基本都如此。

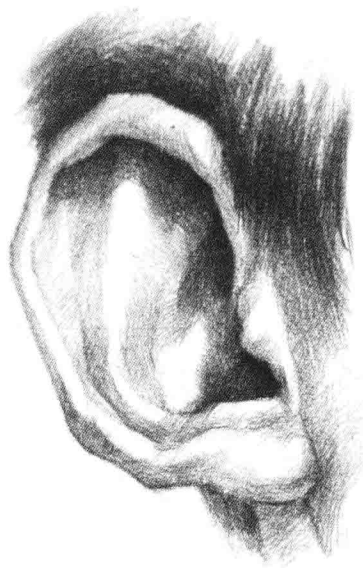


步骤四：整理阶段要注意与对象多比较，特别是在头像写生过程中要与其他部位一起比较，这样才能把握最后的刻画程度。

鼻子多角度范画



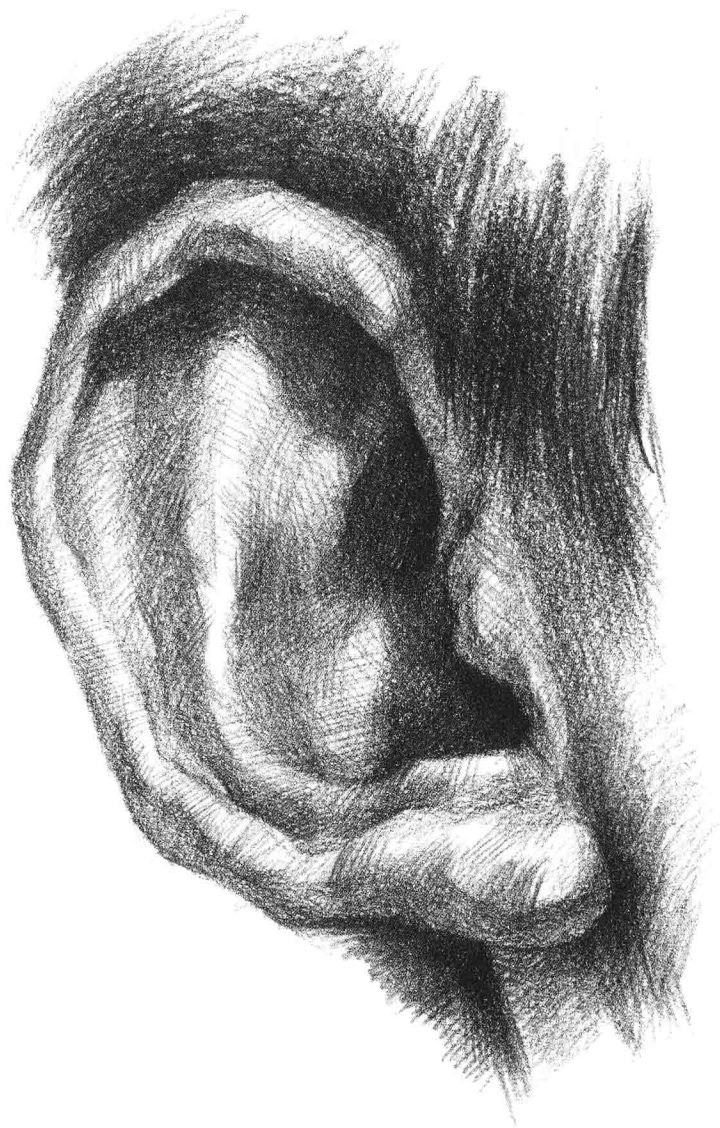
耳朵的画法练习



步骤一：耳朵的形体主要注意结构的前后穿插关系，对解剖的深入分析有利于迅速找出形体的特征。

步骤二：结合解剖知识调整耳朵外形。铺出明暗关系，注意线面结合。

步骤三：拉开虚实主次关系。深色部位要松动，不要画得太紧，此时多用偏软的铅笔，有利于后面刻画细部时的技法表现。



刻画耳朵注意事项

①耳朵是有一定倾斜度的，切忌画得太垂直。

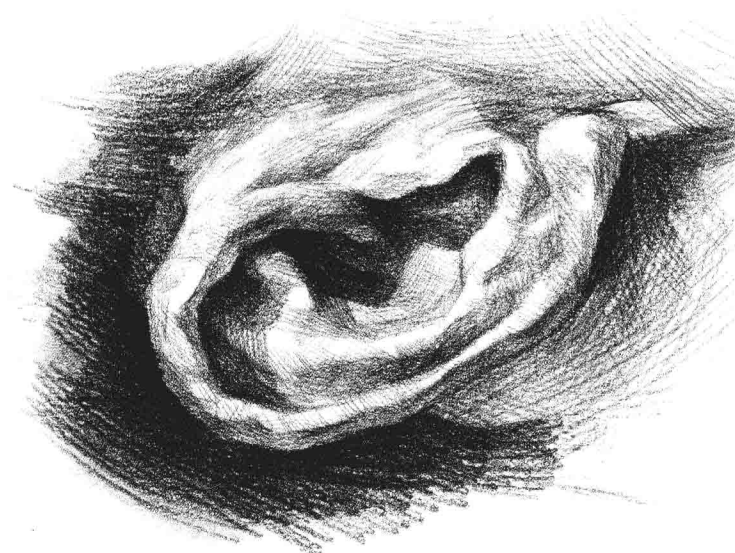
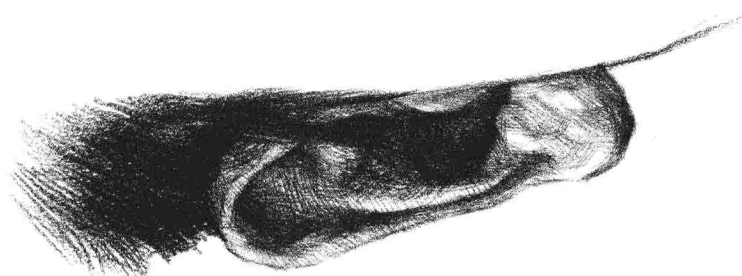
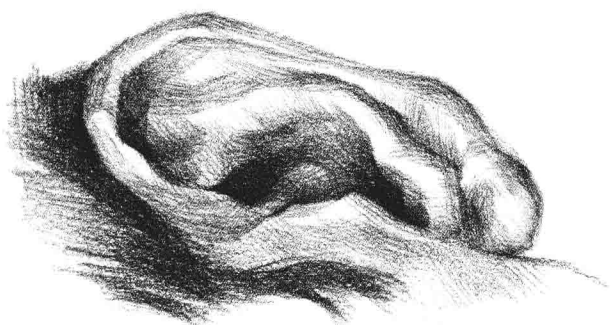
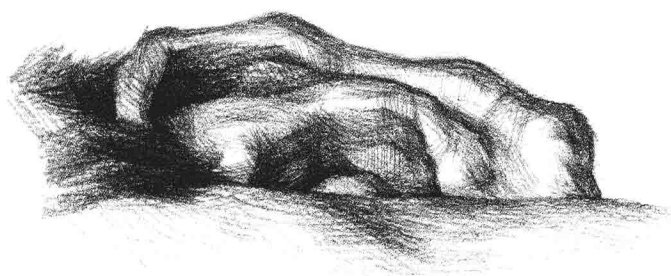
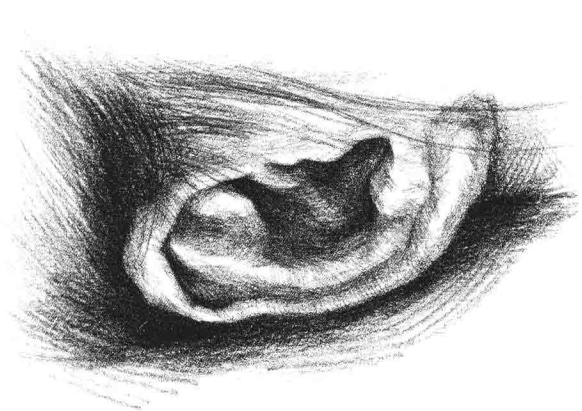
②耳轮通常由顶面的灰面、明暗交界处的亮面、侧立面的灰面三部分组成。

③外耳轮在形体表现时需有条明暗交界线由上至下贯穿起来。同时需注意耳轮中明暗交界线的粗细、深浅的变化。

④从空间角度来说，耳轮及耳垂靠前，需刻画得详细充分，耳屏、三角窝、耳道靠后，需整体表现得重一些，这样才能表现出耳朵的空间感。

⑤在耳垂与耳轮连接处会产生形体方向的变化，由此所产生的明暗变化也需注意表现。

步骤四：随着不断的深入，形体开始变得饱满而结实，这有赖于整体的观察和局部的不断调整处理。刻画再细致也要保证画面的轻松，不能画得太紧太板，多从技法上考虑。



第二章 范画练习 男青年画法练习



步骤一：观察分析头像的形体结构、动势、神情特点之后，再用较淡的直线勾画出头部基本构架及五官位置。



步骤二：在掌握透视的前提下找出对称关系，画出基本形。注意头、颈、肩三大块的体积透视关系。



步骤三：深入刻画和整体把控。塑造时大胆概括形体，表现出结实的体块关系和生动的五官表情。



步骤四：调整完成。调整头、颈、肩间的关系，调整亮部调子的层次。注意控制画面的色调层次，使画面整体统一。