



▶▶ 逐级深入 名师范画 素描头像

艺考加油站 1

YIKAO JIAYOUZHAN 1 DUBO SUMIAO TOUXIANG

杜
博

素描头像



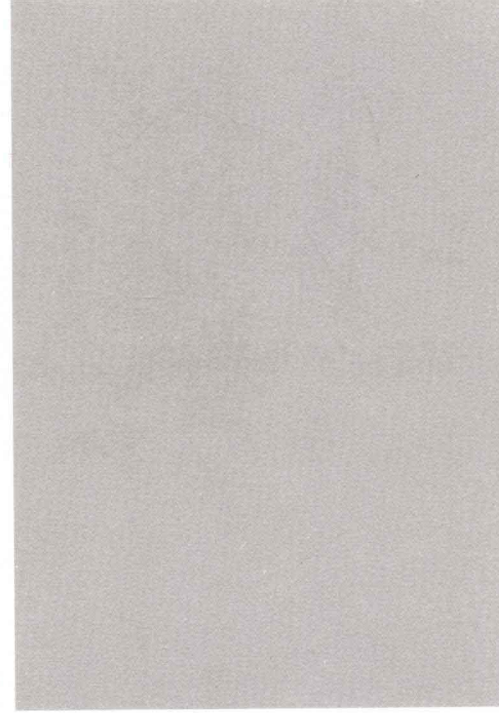
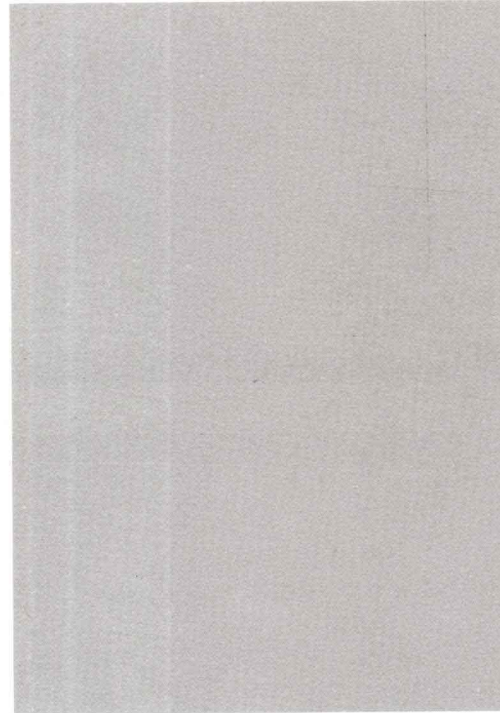
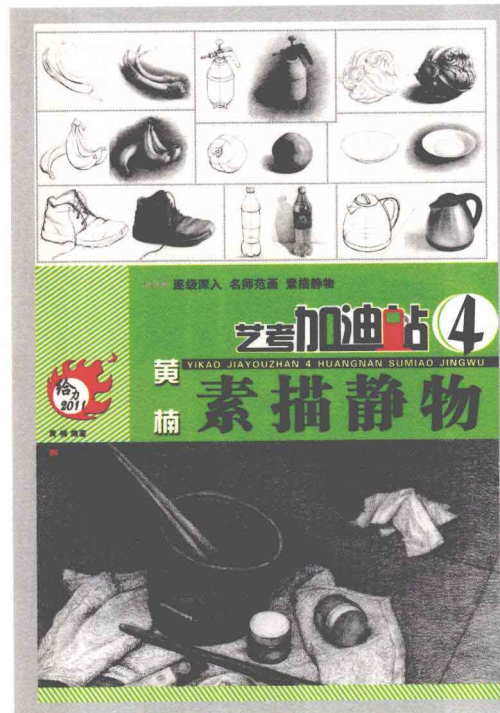
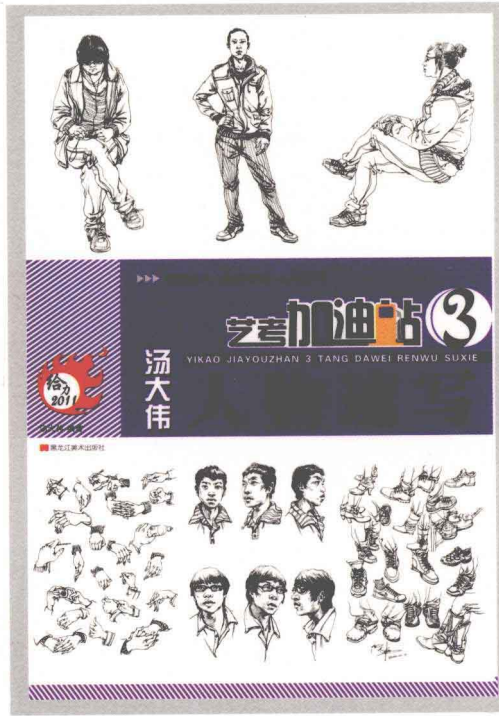
杜博 编著

黑龙江美术出版社



艺考加油站系列丛书

YIKAO JIAYOUZHAN XILIE CONGSHU



书名：艺考加油站——杜博素描头像

丛书策划：咸泽寿

编著：杜博

责任编辑：咸泽寿 滕文静

装帧设计：滕文静

电脑制作：郭志琴

出版：黑龙江美术出版社

地址：哈尔滨市道里区安定街225号

邮编：150016

经销：全国新华书店

发行电话：0451-84270525 84270522

网址：www.heimei001.com

制版：黑龙江美术出版社

印刷：辽宁美术印刷厂

开本：889mm×1194mm 1/8

印张：5.5

版次：2011年6月第1版

印次：2011年6月第1次印刷

书号：ISBN 978-7-5318-3019-1

定价：28.00元

图书在版编目(CIP)数据

杜博素描头像 / 杜博著. — 哈尔滨: 黑龙江美术出版社, 2011.5

(艺考加油站)

ISBN 978-7-5318-3019-1

I. ①杜… II. ①杜… III. ①肖像画—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(2011)第090896号

本书如发现印装质量问题, 请直接与印刷厂联系调换





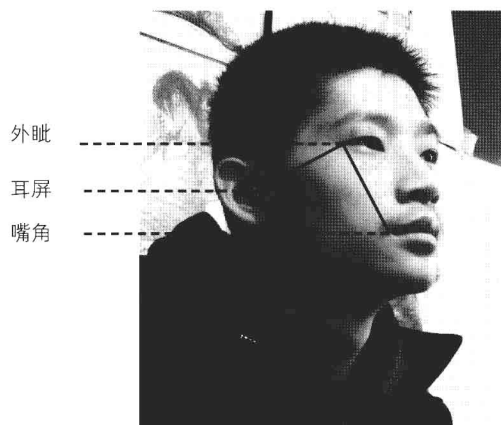
作者简介

杜博

1985年出生于黑龙江省伊春市，自幼热爱美术。8岁开始学习美术，先后在哈尔滨、北京等地学习，并且获得中央美术学院、湖北美术学院等院校艺术专业合格证书。2006年考入哈尔滨师范大学环境艺术专业。在校期间就开始从事美术高考教学培训工作。现任教于黑龙江龙美艺术培训学校，有丰富的艺术高考教学辅导经验。

一、什么是素描

素描 (sketch) 广义上的素描, 涵指一切单色的绘画, 是一切绘画的基础。起源于西洋造型能力的培养。狭义上的素描, 专指用于学习美术技巧、探索造型规律、培养专业习惯的绘画训练过程。单纯用线条描写、不加彩色的画。素描是造型艺术的基础。



① 耳朵的长度等于鼻子长, 外毗至口角等于外毗至耳屏。

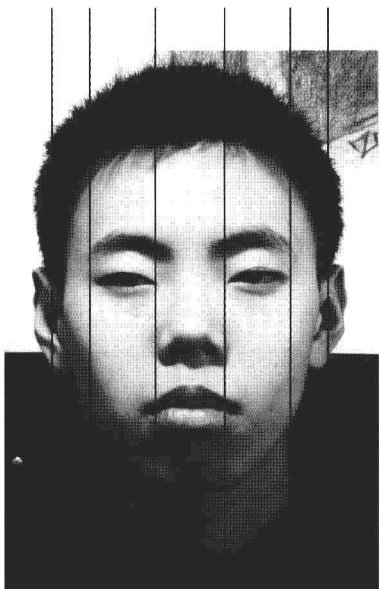
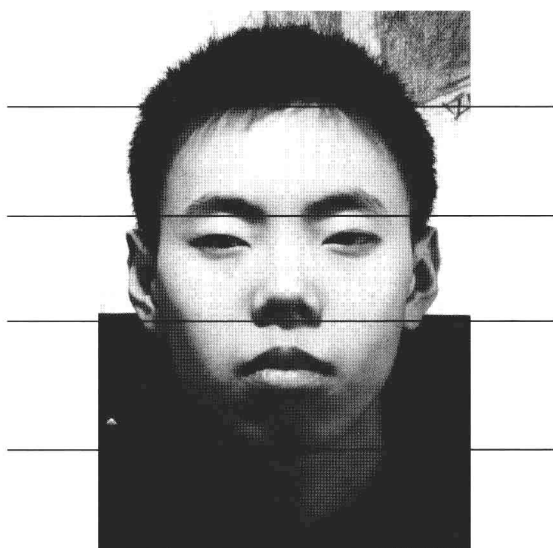


② 鬓至眉梢等于鬓至耳, 眉间至下颌等于眉间至耳轮。

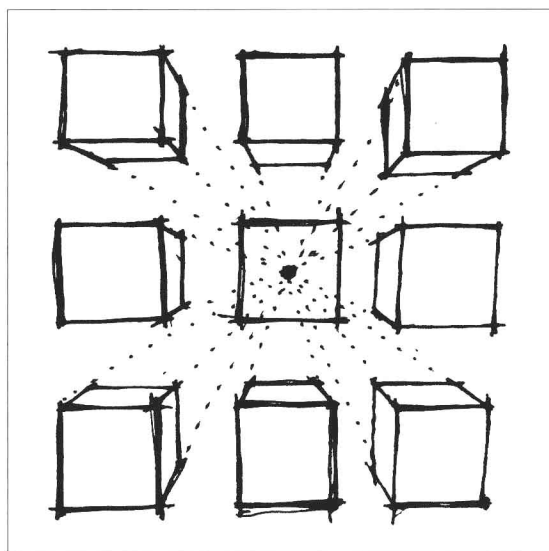
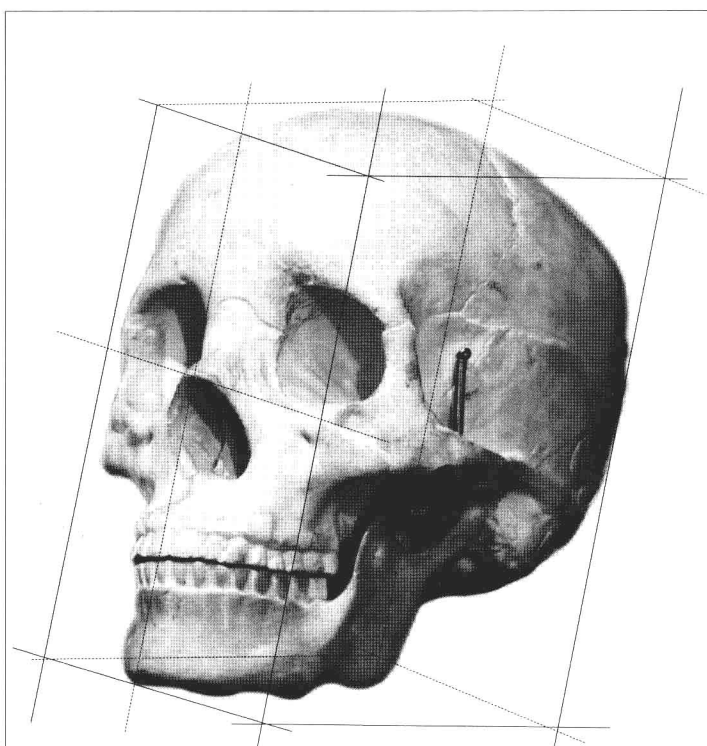
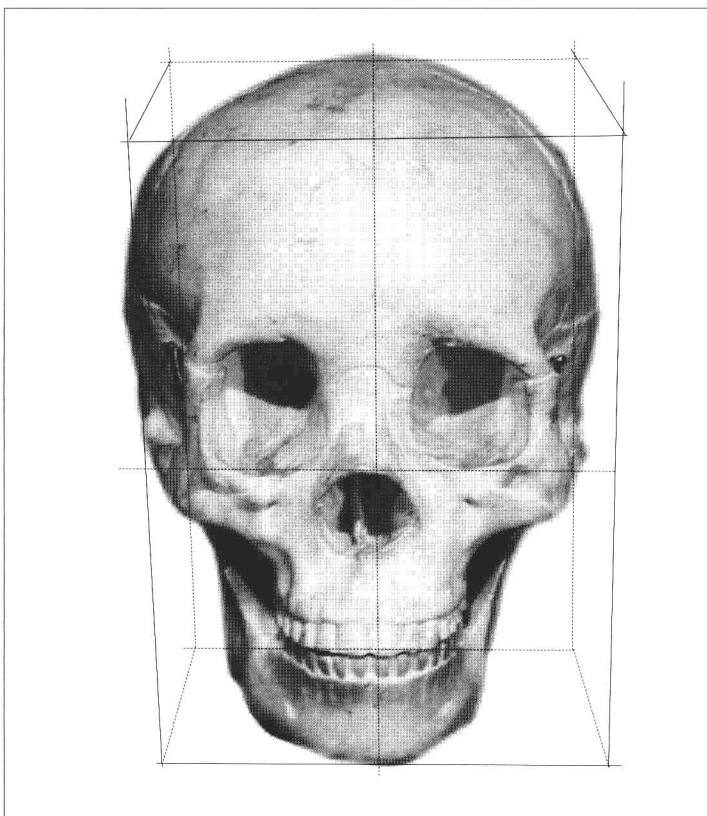
二、人物头部的基本比例与透视

三停: 发际至眉尖、眉尖至鼻底、鼻底至下巴, 三段基本相同。

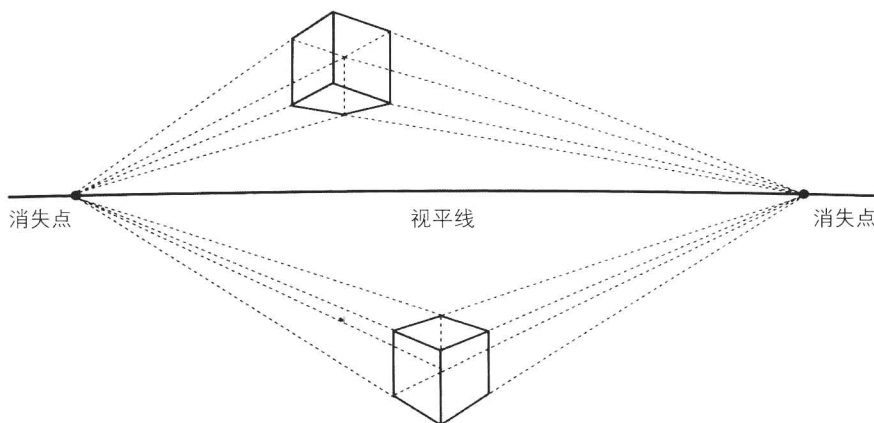
五眼: 脸部正面最宽处为五个眼睛的宽度, 即两眼间距为一眼, 两眼外至两耳分别为一眼。



透视: 一点透视和两点透视



一点透视

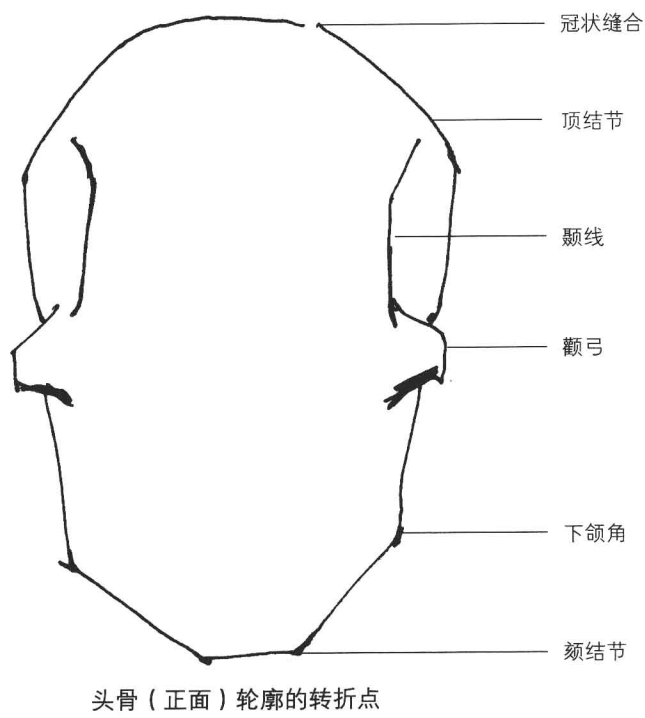
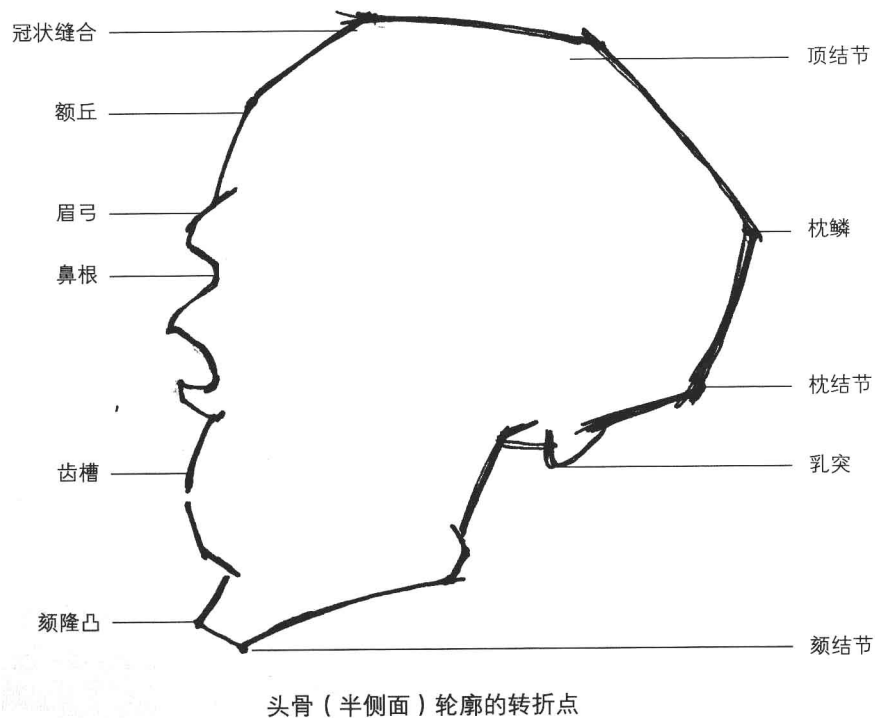
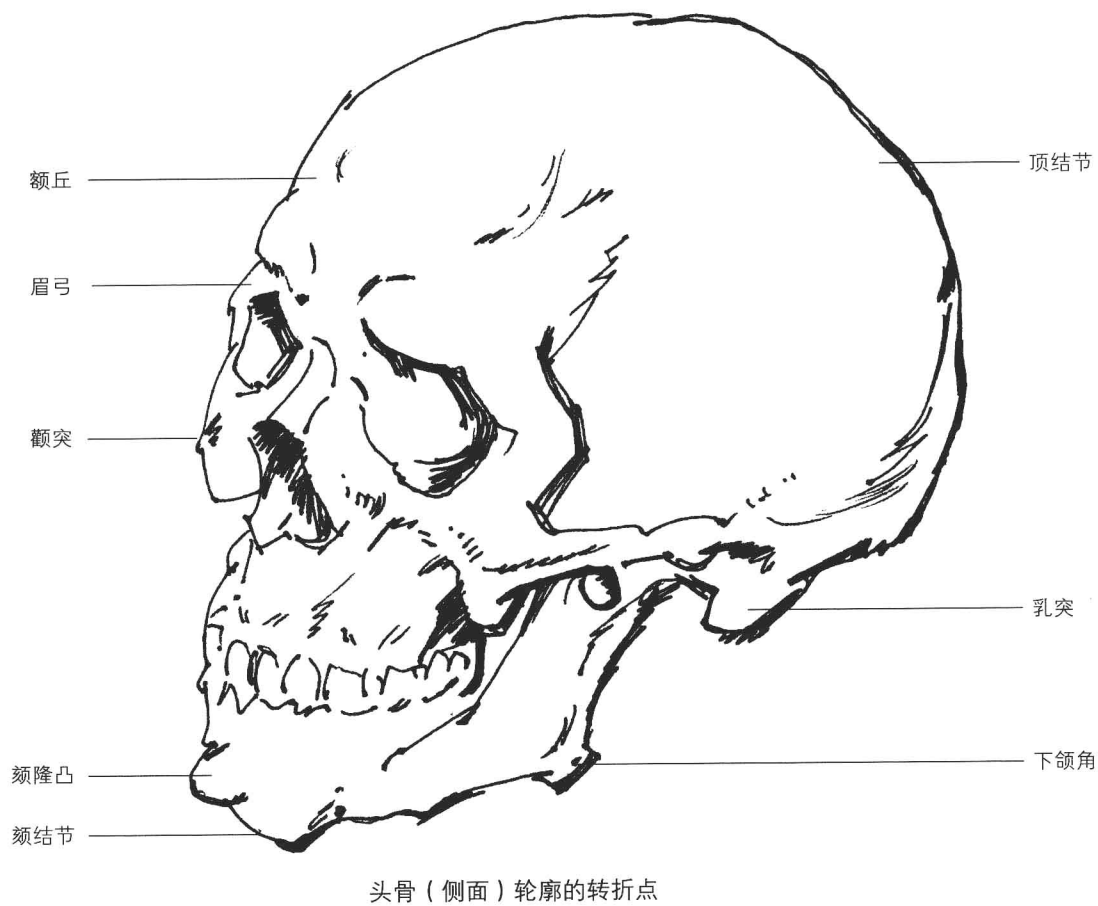
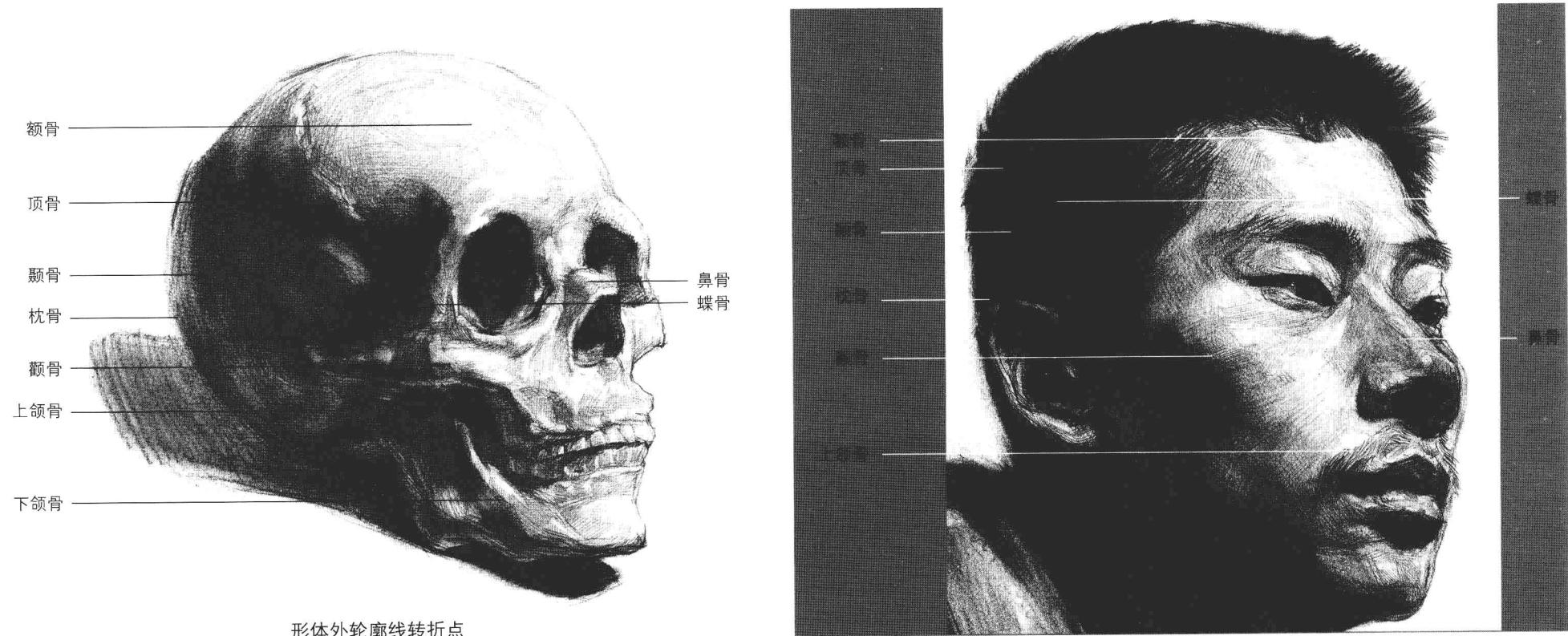


二点透视

三、人物基本形体结构

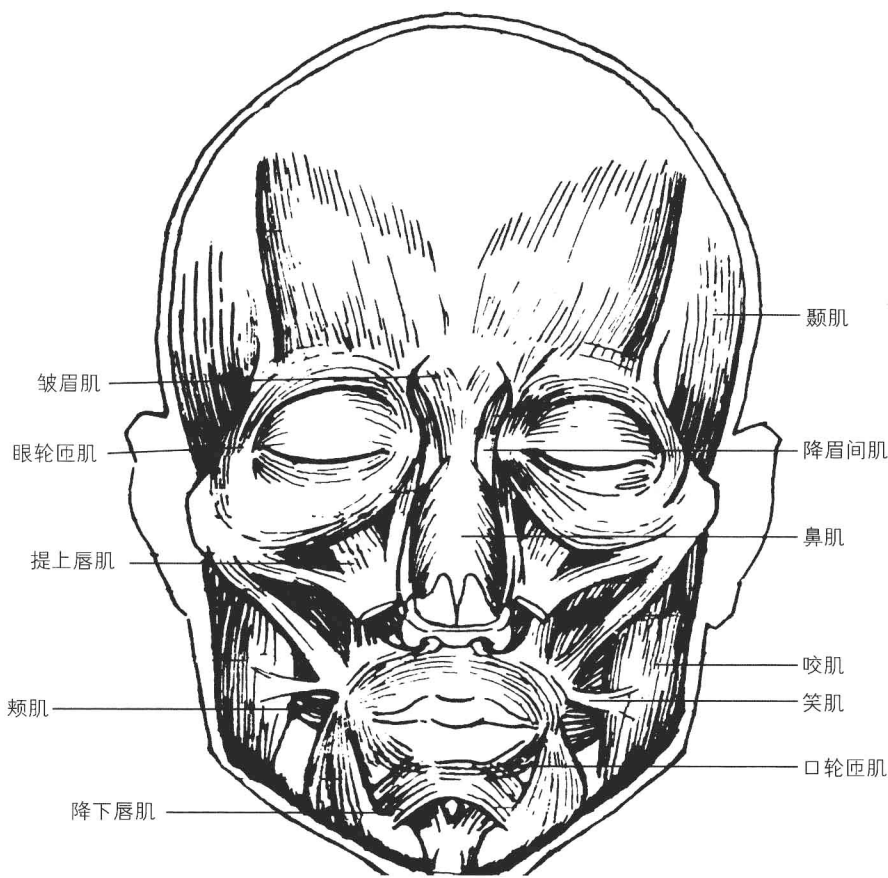
1. 头部骨骼的解剖

头由脑颅、面颅两部分组成，脑颅包括：额骨、顶骨、枕骨、蝶骨、颞骨；
面颅包括：鼻骨、颧骨、上颌骨、下颌骨。



2. 头部肌肉的解剖

包括：额肌，皱眉肌，眼轮匝肌，上唇方肌，颧肌，咬肌，口轮匝肌，三角肌，下唇方肌，颞肌。



四、形体与空间：

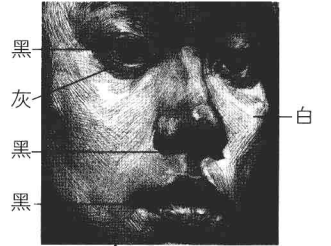
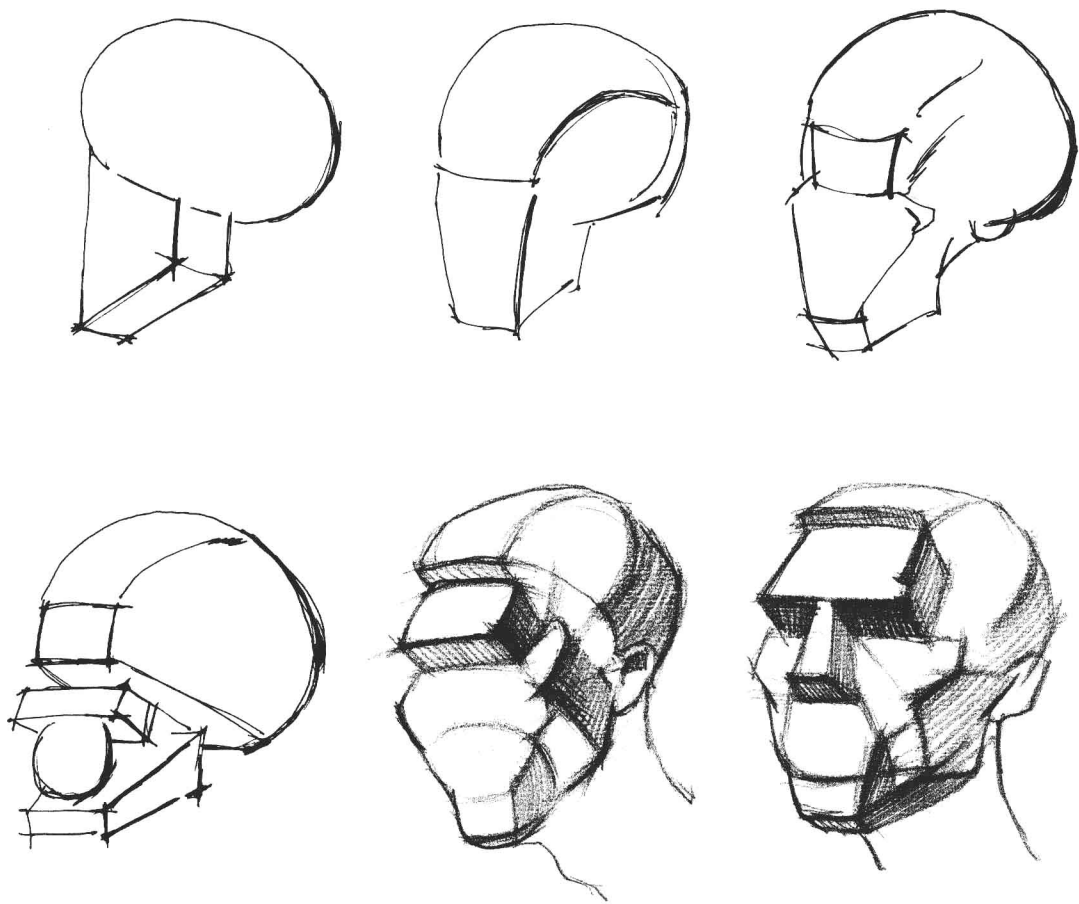
有形才会有体，形与体是密不可分的，所以要养成整体的观察方法，把头部当成一个整体的形态来对待，可概括为立方体或球体，五官与头发必须遵循头部大的体积关系。

空间可理解为形体之间的距离，远、近的关系，任何立体的形都是有空间的，所以作画时一定要把握好形体与空间的关系，塑造形体的空间体积关系时可利用近实远虚、近强远弱等素描技巧来表现人物的强烈空间感。

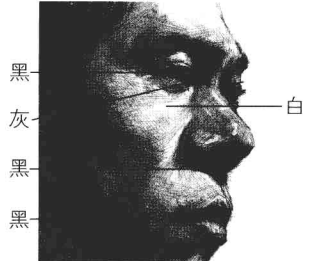
体块的理解：头骨的形状是由一个椭圆形和梯形组成。

头骨是由脑颅和面颅组成，脑颅为椭圆形体，面颅为梯形体接在脑颅前下方，额骨应理解为梯形方体插入脑颅，两颧骨像一长方体模型置在眼眶下，齿槽以半圆球体扣在颧骨下，下颌骨是扁的梯形体插在齿槽半圆球体下。

从简单理解到复杂理解。



局部五官黑白灰对比



局部五官黑白灰对比



局部五官黑白灰对比

五、调子与层次：

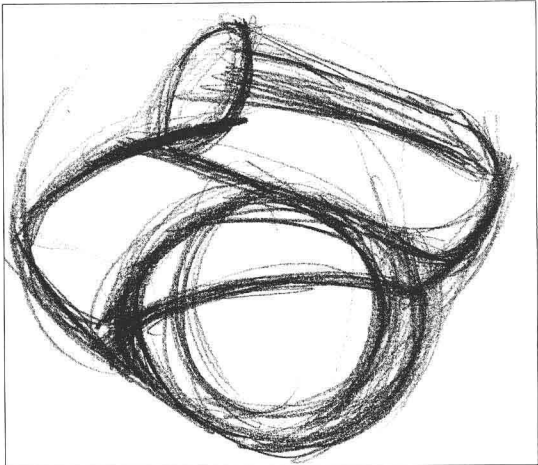
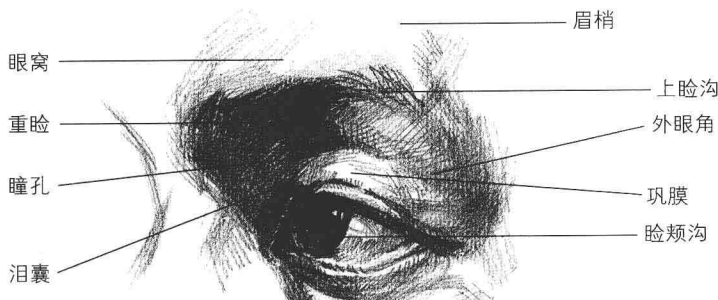
素描中最基本的调子关系为黑、白、灰三个大颜色，但在表现中可以用笔的轻重画出更丰富的灰调，大体可把头发当作黑、脸为白、衣服为灰，这样就形成了整体的黑白灰，然后再注意眉毛、眼睛、鼻底、嘴唇及耳朵之间的黑白灰比较，在大的黑白灰已确立的基础上再寻求更微妙的调子变化，例如：头发的颜色处理，头发暗部为重黑（注意暗部里会有反光为次重黑），随之过渡的面为中黑，亮面为浅黑，这样一个黑就分出了四个层次，那么再从高光往回推，高光最亮处为白，随之的过渡可为灰。以上的调子由于远近、高低的不同还会出现不同的调子变化，这样一来，仅头发就会产生七到八种的颜色变化，同时也具备了黑白灰的关系，所以每个局部也要把握好黑白灰关系。

脸部的调子大体可以从底面、侧面、正面的关系来划分，底面为黑、顶侧面为灰、正面为白，然后从这三者中去找变化，可以把眼睛、鼻子、嘴、脸的底面暗部处理成不同的调子的黑，侧面与亮面调子可以按三停的划分作不同处理。如果光源属于顶光源，那么额头为最亮，逐渐至下巴越来越暗，对比也就越弱，总而言之，在处理调子时，尽量必免灰调的过多雷同，尤其是灰面的处理，灰面也是素描中的最重要灰调，最不易把握与控制，这样就可以有效地控制画面容易灰、花的问题，并可使画面调子丰富生动，层次鲜明。

六、五官的结构与造型技巧

眼睛：

- 1. 眉毛的特征要注意，眉毛前半部分往上提，眉毛尾部往下表现。
- 2. 眉弓交界线位置要重一些。
- 3. 眼睛是一个球体，对于最强的明暗交界线，需上下眼皮一起表现，用笔的方向可随眼轮匝肌走向排线。
- 4. 要注意上眼皮在不同角度时厚度的变化。
- 5. 眼球要表现出类似玻璃晶状体的质感，通常的处理方法是在瞳孔最黑的部分，根据不同的光源找出高光的位置，高光一定在上眼皮投影的下方，然后可以处理成上重下浅，受光面重，背光面浅，同时要注意眼球一圈黑要有强弱变化。
- 6. 眉弓与脑门在表现时要有形体上的穿插。
- 7. 眼睛与眉骨之间的穿插，前后关系要交待清楚。
- 8. 画眼袋时要注意与内外眼睑之间的关系，一般可以概括为三条交界线。
- 9. 眼球也要随球形体积的变化表现出正面和侧面的交界线。
- 10. 眼睛的生动性要捕捉到最传神的一面，因为眼睛是心灵的窗口，要注意上眼皮的高点与下眼皮低点之间的角度关系和眼角眼睑的微妙变化，同时要把握眉肌与眼轮匝肌的肌肉变化。年轻人的眼睛黑白分明，高光比较亮，中年或老年会变得浑浊，所以就不要刻意地再去画过强的高光，但这些也与光线有关，可根据实际对象来表现。但切记要把黑眼球与白眼球看为一个整体，不要表现得分家、孤立。



鼻子：

- 1. 需要注意从眉尖至鼻头在空间上的起伏变化。
- 2. 注意鼻头、鼻翼之间的关系，鼻头与鼻翼可理解为一高一低的两个球体，需注意侧面是由亮面、灰面、交界线、反光、投影组成。
- 3. 要注意侧面一侧的鼻孔与鼻头之间的遮挡关系及与另一侧鼻孔的位置透视关系，同时要注意鼻中隔、鼻翼与鼻孔之间的穿插关系。
- 4. 处理高光时可用不同的方法与形状表现出不同的皮肤质感，高光也是表现其人物精神状态的一个重要方面。
- 5. 要注意鼻子底面的结构起伏变化。
- 6. 鼻子的生动性刻画要注意鼻梁、鼻头的高低、大小。刻画时不要过圆，要方中有圆，圆中有方。鼻梁属于皮肤较薄的位置，所以在刻画时要用硬朗的线条，这样可以表现出皮下有骨头的感觉。



嘴：

1. 要把握嘴的底面、侧面、立面的关系。

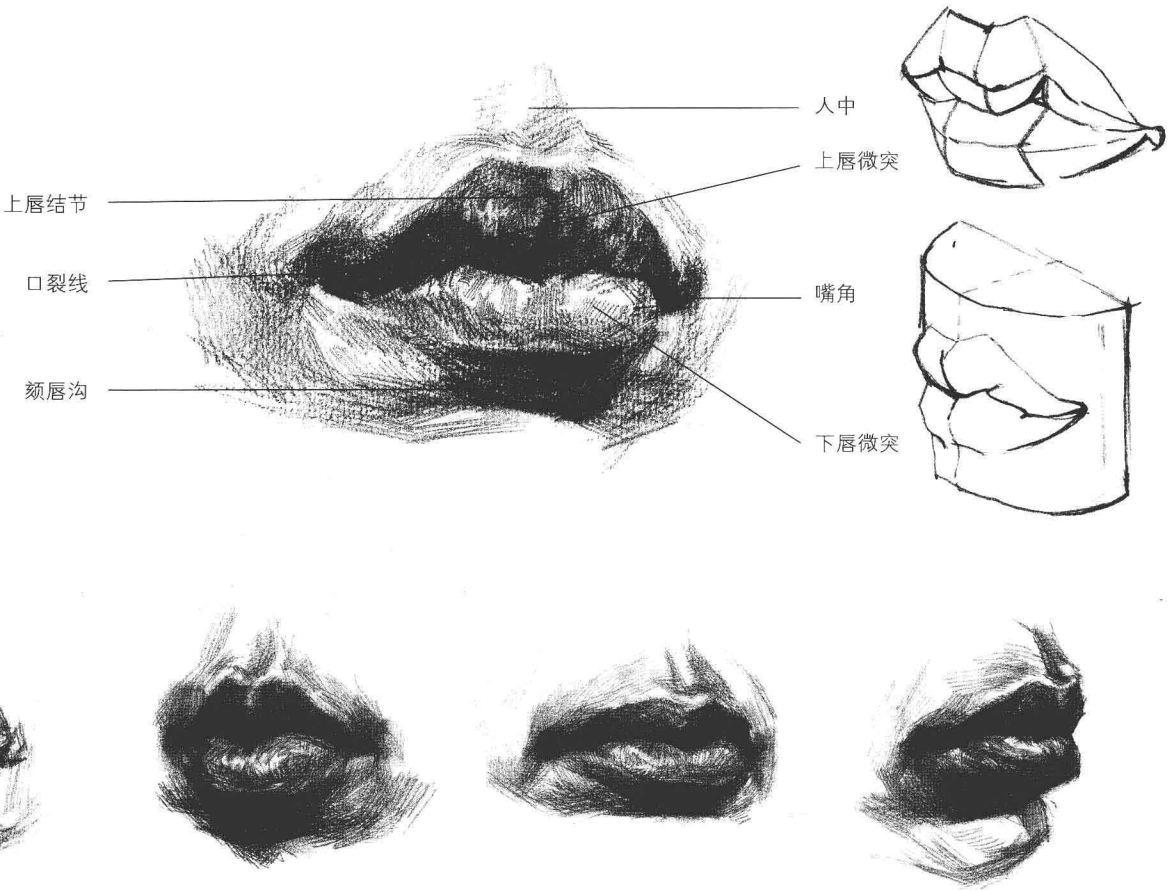
2. 嘴角通常会向上翘一些。

3. 注意嘴角与口轮匝肌之间形成的嘴窝，画时要重一些。

4. 口轮匝肌可归纳为：顶面为一个亮面，侧面为两个灰面，底面为暗面。

5. 上下嘴唇要注意从左到右、从上到下、从前往后的起伏关系。

6. 嘴的生动性主要靠嘴角的微妙变化，同时要注意上下嘴唇的薄厚，在表现质感时要注意不同年龄、性别的差异，不同季节嘴上的干裂程度都有不同的差别。嘴部的纹理是表现嘴巴质感最有效的方法。要注意：女性嘴巴可以表现得光油一些，但最终要以模特的实际情况来表现。



耳朵：

1. 一定要注意耳朵的倾斜角度。

2. 外耳廓、内耳廓是由组细宽窄不同的两个柱形体组成的，要注意交界线的粗细及深浅变化。

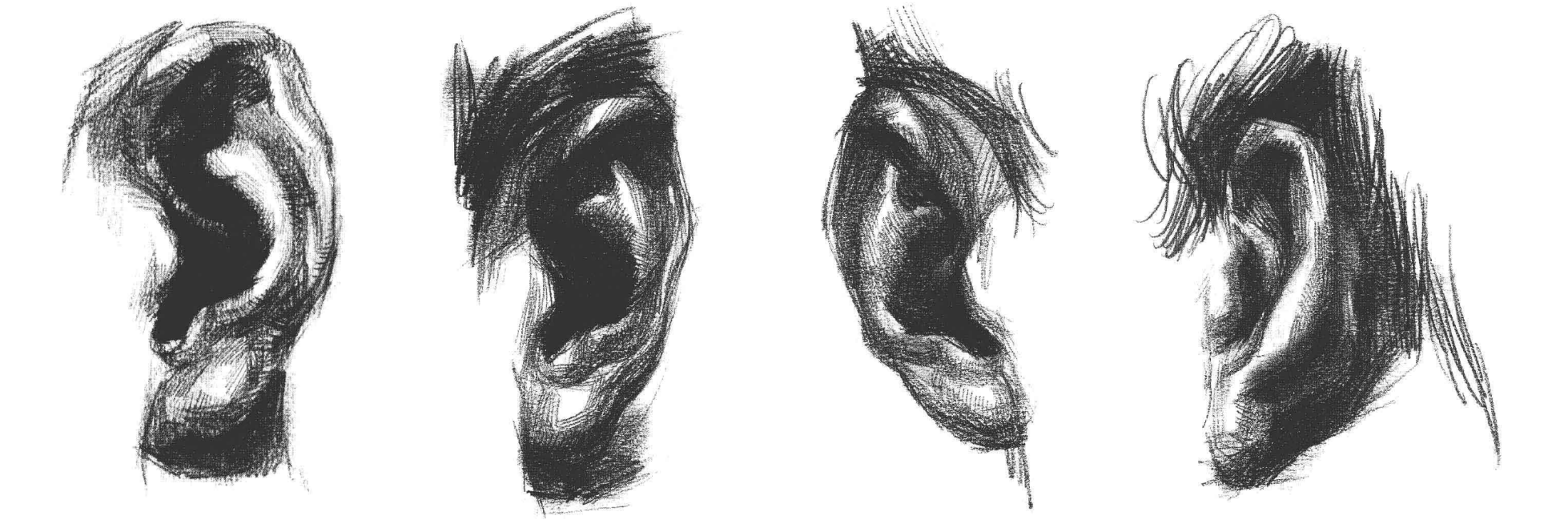
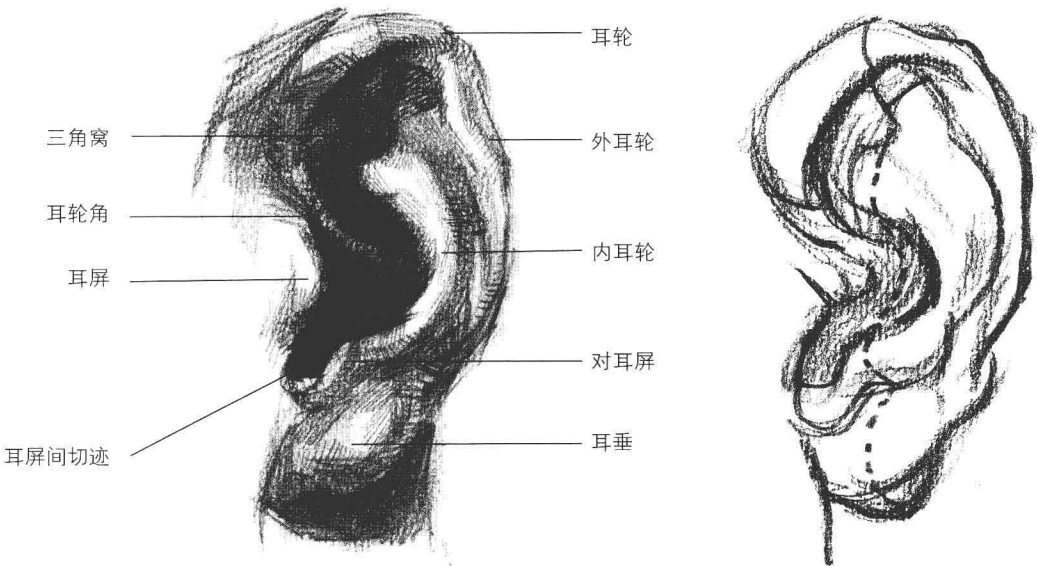
3. 耳屏是区分脸与耳朵之间的一个重要的转折位置，要注意其形状厚度。

4. 耳垂可以理解为一个球体。

5. 要注意外耳廓与头发、脖子之间的空间，要表现出其厚度。

6. 要注意耳朵的空间，可以利用整体的投影来表现空间，切记不要把耳朵的明暗处理得过于强烈。

7. 在大侧面的时候要重点刻画耳朵，因为它是你的视线最近的位置，可以把强弱对比拉开得稍大一些，这样会在视觉上有一定的冲击力。



感受力与节奏感	技法表现	默写的原则与技巧
要加强对模特特征的把握，前提是要养成严谨的绘画作风。 加强对脸形的特征、头部正面的外轮廓形态的把握，同时要对人物的心理状态及表情、神态有一定把握，可适当对模特的特征夸大化，这样会加大画的张力与视觉的冲击力，从而表现得更充分。 所谓节奏感就是要控制画面的疏密、虚实、强弱等关系，比如毛发的生动自然，五官的精彩刻画，衣服也是表现节奏的一个关键。	大体分为：摆、揉、抹、提、写等，要把每个绘画工具都充分利用，铅笔的优势是容易控制、易深入、层次丰富。 炭笔的优势是画面效果强烈，但不易深入，缺乏层次感。 起稿时首先用软型号的笔起稿，铺大关系，一是便于修改，二是便于利用揉、擦等手法对暗部进行处理，亮部一定不要擦得过多，容易腻，之后用稍偏硬型号的笔在明暗交界线和最靠前的位置顺着形体走势排线，亮面用硬型号笔排出调子，暗部的线条不要太清晰，可用纸巾擦出暗部，这样可以使铅灰沉稳地揉到画中去，使暗部颜色更加整体，使空间推进去，但同时要注意暗部的结构转折，这也可使暗面与亮面产生一种安静与喧闹的对比。 橡皮的用法不仅仅是只用来改正错误，它可以通过揉、擦等技法表现出皮肤及头发的质感。	一要熟练掌握人物头部解剖知识，这样可以加强对人物结构刻画的准确性。 二要有针对性地进行不同年龄段的头像写生训练，积累绘画经验，达到胸有成竹的心理状态。 三要大量地临摹，增强记忆，死记硬背是最有效的针对考试的一个捷径，在考场中拿到考题后要慎重审题。 设计构图，根据不同的考题要求，在纸上画上相应的草图，确定人像的大体形象特征及结构关系，做到心中有数。 然后就是要控制好画面的效果和大的体积关系，注意画面的黑白灰关系及空间关系。 最后要细心调整，深入刻画，改正错误与毛病，要使画面效果处理得丰富而生动。



► **步骤一：**首先起稿时注意观察模特特征，用简单的线条概括出人物的外轮廓及五官的透视线，注意头、颈、眉之间的衔接与穿插关系。

► **步骤二：**大形起好后要找出五官的具体位置，并且要从五官下手概括出底面的明暗关系，检查人物动态关系、比例、透视是否准确。要把握画面的整体关系，不要死抠小细节，用笔要保持放松。

► **步骤三：**进一步加强结构线的刻画，也是为了把形体抓得更为准确，这样可以为以后的刻画打下准确的基础，时刻不要忘记造型。

► **步骤四：**找出大的明暗关系，加强眼角、鼻底、嘴角的刻画，同时把衣领的暗部表现出来。

► **步骤五：**这一步主要是加强头发、眼睛、鼻子、嘴巴底面的颜色，这样可以使画中有重的颜色，不容易画灰，这也是为以后刻画固有色打下基础，继续保持画面的整体性，保持画面松动，不紧不死板，骨骼转折关系是塑造形体的重点。

► **步骤六：**加大整体画面的明暗对比关系，注意固有颜色的刻画。可以从眼睛开始，这时仍要注重整体的把握，暗部可以用纸巾擦出透气的感觉，但不要忽略脸部的转折关系，加

强明暗交界线的刻画，同时带出灰面的颜色。

► **步骤七：**加强五官的刻画，同时将头发、脸、衣服在整个画面中的黑白灰关系准确完整地表现出来。

► **步骤八：**深入刻画模特的具体细节部位，这时也需要对画面进行一定的调整，突出五官质感，并对形体细节进行刻画。





► 步骤一：首先捕捉模特的形体特征及头、颈、肩的透视，主要以形体结构线为主，注意结构的穿插关系及五官的摆放位置。

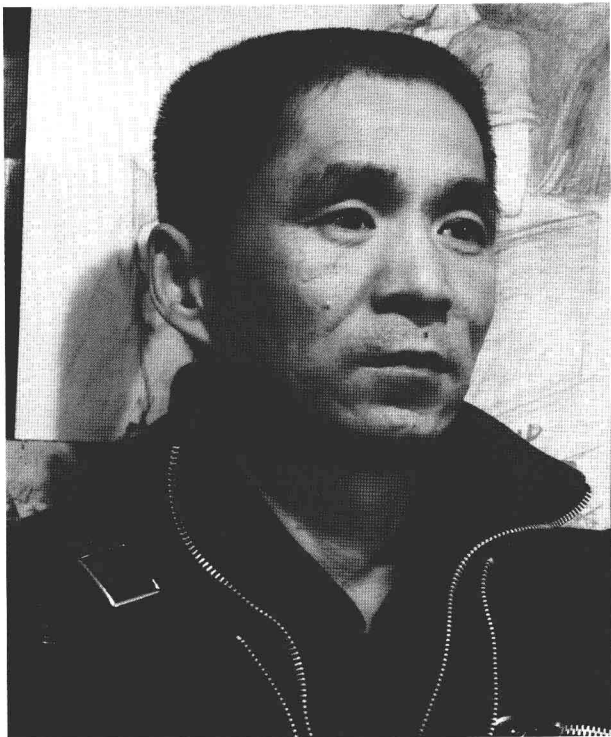
► 步骤二：加强底面与侧面的暗部颜色，分出黑与白的关系，同时表现出五官更为丰富的细节，但要保持整体关系，要学会利用线与面的方法来概括人物的体积。

► 步骤三：在准确表现出大的结构关系的基础上，拉开画面整体的黑白灰关系，突出强调五官、头发及衣服的颜色。

► 步骤四：加强整体黑白灰的同时，加强五官的突出性，眼球、嘴角、头发的质感进一步加强，可以对人物的精神状态加以表现，并要把衣领完整地表现出来，加强空间的表现。





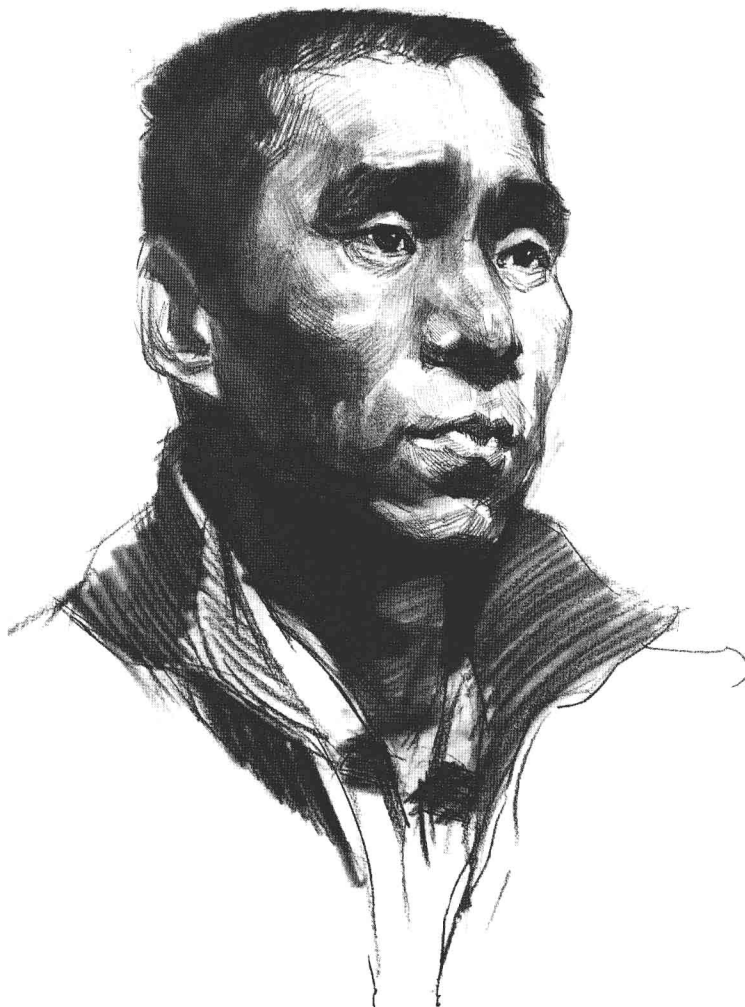
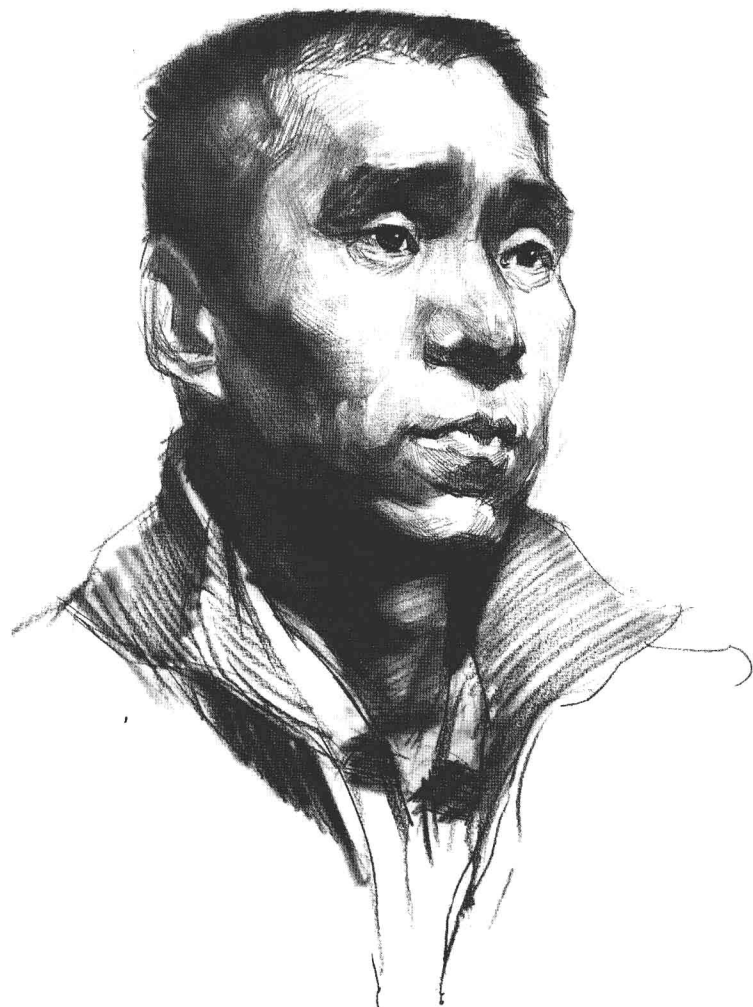


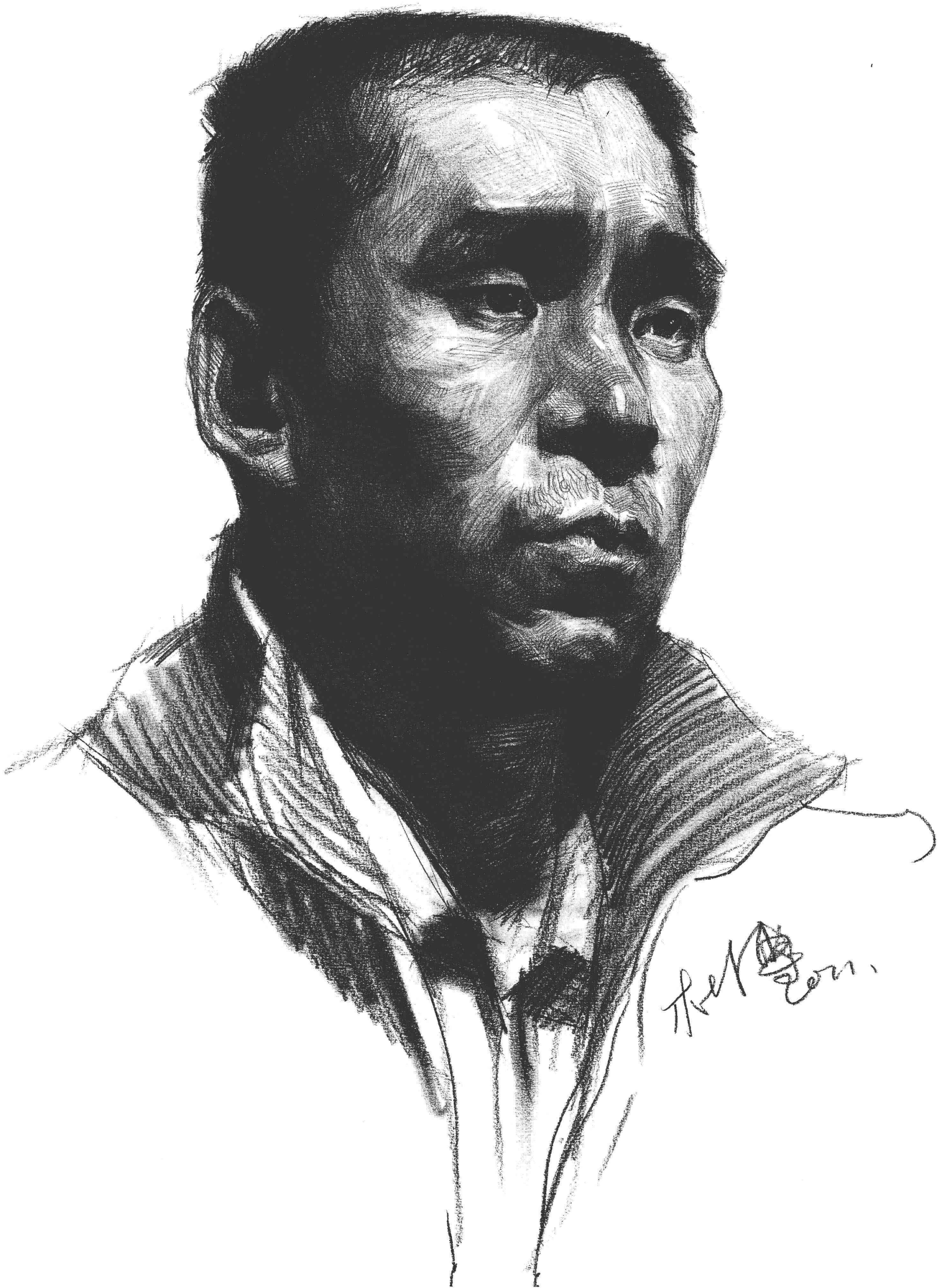
► 步骤一：这幅画首先想到的是体块的表现。头部形体类似方形，要归纳概括出头部为长方体，这样就比较容易理解头脸的明暗交界线，注意暗面部分的形状，要坚实有力。

► 步骤二：因为有了前一步的基础，这样这一步就会比较轻松，只是单纯地带出暗面，这样画面就会确立出大的光源及大的明暗关系了。

► 步骤三：这一步还是继续加强暗部的刻画，并同时带出灰面的结构与调子，因为暗部到了一定程度再去加灰面，可稍带一些亮面，并加强五官的刻画，这样画面不容易灰。

► 步骤四：继续刻画具体的细节，并加强处理明暗交界线与灰面的衔接，这样反复去做可使画面具有质感，亮面可以用明快的线条来表现。





►步骤一：快速地概括出头、颈、肩的动势关系，因为视角为仰视，所以要注意视觉中心点的位置，注意三停的透视变化，由上到下逐渐变大，注意耳朵的暗度，头略微向前探，这就要准确地把握头与脖子之间的位置关系。

►步骤二：加强块面的划分，可以略微生硬一些，概括面的形状，然后从暗面开始入手，注意近与远、高与低的空间关系。

►步骤三：在保持大关系的基础上进行细节刻画，可以先从五官入手，加大画面的黑白对比，同时注意画面的整体节奏感，注意头发、脸、脖子暗面的空间，要使脖子处在脸的下一空间里，耳朵处于侧面空间里，所以不要刻画过强。

►步骤四：进一步加强头发、眼睛、鼻子、嘴的细节刻画，肩部可酌情处理，不要画得过腻，并继续调整画面大的黑白灰关系，注意黑与白的比例关系，衣服可根据画面的需要来表现。





