

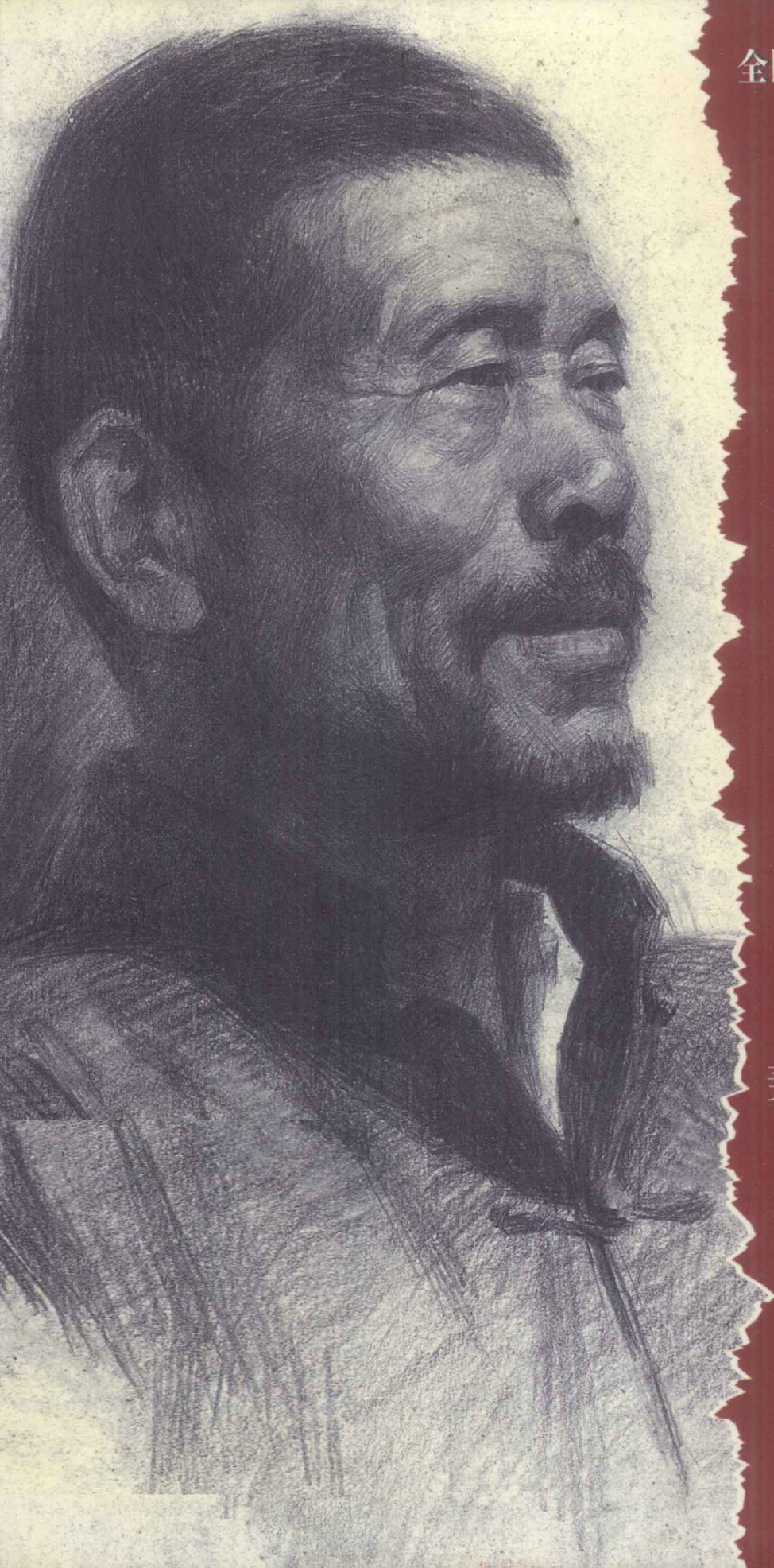
全国业余艺术教育教材

素描

⑥

美术技法丛书
(中级班)

开明出版社



素描

⑥

美术技法丛书
(中级班)

全国业余艺术教育教材



编者：张建春

目录

一、素描头像概述	2
二、头部骨骼解剖	11
三、头部肌肉解剖	13
四、透视	15
五、比例	18
六、五官结构	20
七、头像写生步骤	22
八、示范作品	40
九 大师名作	62

开明出版社

素描头像概述

素描头像是继石膏几何模型、石膏头像后,进一步深入造型的基础训练课程,相对于前者来讲,素描头像要复杂得多。我们在画几何时注意的是形体的体积、透视变化等,在画石膏头像时注意的是石膏像的比例关系、明暗关系、头部结构等。石膏头像由于是静止不动的,便于我们长期观察研究,加上其石膏单一的特质,使得整体关系相对来讲容易把握一些。真人头像虽然在比例结构方面与石膏头像相差无异,但由于真人头像在写生时是面对真实模特的,固定性不那么强,加上有头发、皮肤、眼睛等固有色的存在,使得主体关系、整体关系相对较难把握一些。在实际的教学中常常发现,许多初画真人头像的学生,充满信心地坐在模特面前,面对着能动的嘴、会眨的眼睛、表情不断变化的脸、时常变动的姿势,往往无从下手,或者信心变得不那么足了。由此可见,真人写生所要求的绘画技巧更高一些。

一、概述

要画好真人头像,掌握一些基本要领是很重要的,尤其是在对人的头部解剖结构知识有了深入的了解后,对

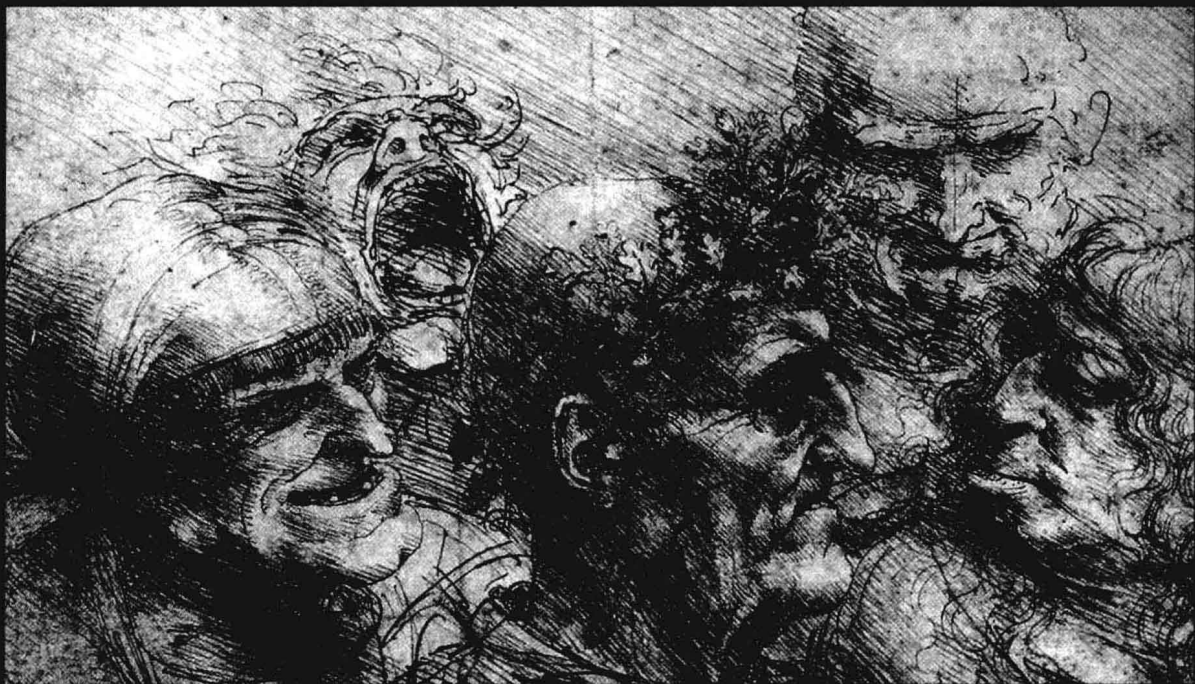
提高绘画水平会有极大的帮助。人的头部是一个复杂的形体,如果不掌握一定的基础知识,练习的盲目性就很大。

在具体讲解头像写生方法之前,这里先讲一下头像写



生的一些基本构成因素,它主要包括两大块,人物头像本身和写生过程中需注意的一些基本规律。

人头像本身包括基本的比例关系如“三停五眼”和基本的解剖关系,即形体结构关系等。在这里结构关系显得较为复杂,它也主要有两大块。其一是头骨,头骨中主要有顶骨、枕骨、颞骨、鼻骨、颧骨、上颌骨、下颌骨等。头骨的头形,决定头部的基本造型。头骨由脑颅骨和面颅骨组成,从前面和顶面观察头部,是长方形的;从侧面看,则接近正方形。在整个头骨上,分布着一系列对素描写生来说需掌握和了解的骨点,正是有了这些点,才能使头部很有形,使整个头部分成若干大面,如眉弓骨、鼻骨、颧骨结节等。骨点是骨骼较显露的地方,具有对称性,把骨点的边缘连接起来就形成了头部的基本造型。第二部分,如果想把头像表现得更加生动,肌肉的一些基本变化规律就显得很重要。因为一些表情的变化跟面部肌肉的变化是分不开的,面部主要肌



肉有额肌、颞肌、眼轮匝肌、鼻肌、口轮匝肌、咬肌、三角肌、胸锁乳突肌等。因为面部肌肉薄且偏平,又被肌肤包裹,所以在常态下除眼轮匝肌、鼻肌、口轮匝肌较明显外,其他肌肉皆比较平缓,老年人肌肉松弛,面部皱纹起伏大都是由于表情肌常年收缩造成的。学生在作画时先找到骨点,确定其基本形,再用骨头延伸出肌肉的起伏,完成骨骼与肌肉自然而生动的衔接,为下阶段的深入打好基础。

头像写生构成的另外一个因素是素描本体的一些艺术规律,如比例、构图、透视、动势等。皮肤、肌肉、骨骼构成了头部的体面形象,从表面上看,头部的形体结构极为复杂,比如在正面有侧面,侧面中也渗透着正面;起中有伏,伏中有起;有的地方见圆但圆中有方,有的地方见方但方中有圆等。头部形体结构的体面受头骨和肌肉变化影响而体现出一定规律性,这个规律我们要力求掌握,这样才能更有效地表现其形体结构。

二、素描头像的注意事项

构图

在绘画中,构图是指画面尺寸安排及画面组合排列形式,包括形体结构、空间处理、大的黑白灰关系的对比等。素描习作和其他绘画一样,离不开画面的安排与设计,尽管素描习作构图相对来说要比创作构图简单一些。学生应当掌握一定的构图规律,在有限的画面上把局部形象组成艺术的整体,可以提高我们的审美能力,丰富作品表现力。

比例

形体比例主要是指长度比较和分割关系,古代的人们把比例作为是具有美学性质的关系,努力探求各种和谐的比例,以求得造型解剖学。绘画、雕塑和设计中把比例关系作为极重要的造型法则。比例关系是形体结构存在形式的点、线、面关系的最基本法则。比例关系一般包括整体比例关系、局部比例关系。在素描学习过程中,比例关系的确定主要是靠目测,通过观察,对每个形体的角度比较而得出结论。先是比较大的比例关系,确定形体在构图中的基本位置,然后按照由大及小、逐渐分割比较的办法确定其比例关系。

结构

这里的结构是指物体构造的外观形式、或事物组合构成的基本方式。物体以什么样的方式占有空间,形体就具有什么样的结构。比方说,物体以立方体的方式占有空间,就会有立方体的结构,若以圆柱体的方式占有空间就会有圆柱体的结构,形体结构本质地决定着形体的外观特征。而光线照射下所产生的明暗变化、虚实变化、大的黑白灰变化等只是一种外在变化,其实质上的形体结构并未发生变化。

空间

空间是素描的生命,因为素描是在平面上用抽象的观念来设计深度的,设想一幅作品如果没有空间感就会变得毫无生气。

在实际素描写生过程中,空间的表现主要体现在对纵深层次的理解上。对于作者来说,最前面的或最突出的部分,首先要加强明暗对比,细致刻画,而后画面层次的处理需对比减弱、关系概括,这符合空间的变化规律。近实远虚,近强远弱,有意识地拉开其层次感,也就在平面上抽象出了一个立体的空间。这个空间既能增强画面空气流动感,也使画面立体的表现更加突出。通过画面层次感的组织可以增强物体的空间感和画面绘画感。

解剖

解剖是构造的科学,它作为一门科学,只有在艺术家熟练运用这些要素的时候才会在作品中体现其价值。比如我们常说的头部结构特征实质上是指头骨及附着于头骨表面的头部肌肉的组合特征。正如美国艺术大学联盟主任克劳尼兹说的:“大师在他们的作品中巧妙地运用了艺术解剖学的知识,这就如同他们运用光线、体面、个人感受和观点一样重要”。因此在素描初学者画石膏像、真人头像时,也要对头部解剖有个基本了解。

线条

线条在素描过程中是广泛存在的,线条可以表示物体的外轮廓、块面交界的位置,也可以表示一块颜色与另一块颜色的交界转折。当然,线条也是用来表现其自身的。在素描过程中线条的表现力很强,其自身的变化也很丰富,比如一条外轮廓线,它要求有虚实变化和粗细强弱变化,以表现物体的起伏和形体的转折。

块面

一个有经验的艺术家十分善于把各种形体归纳成几种比较简单的体块。这样不但可以帮作者把握物体的体形,更容易表现几个不同朝向的有转折的体积,以有效地解决素描过程中的空间问题及整体问题。

光影

要是没有光线,就不会存在明暗或阴影,就像我们闭上了眼睛,也就无所谓结构。因为无光线我们就看不到凹凸起伏,就不会有通常说的五大调子。在素描过程中,既要集中精力观察分析形体变化,也不能忽视光影调子的存在,因为它会使我们更方便地表现形体。

在素描过程中要善于利用工具,我们最常用的工具是铅笔、炭笔,这两种中较容易掌握的是铅笔。在同一幅素描中,使用的铅笔软硬跨度不要太大,以免色调花乱而不易统一,也不要只使用一种铅笔,以免色调单一而不丰富。

培养造型艺术能力是我们学习素描的目的,其中涉及到的艺术处理,主要是指概括地表现形象。艺术的哲学就是概括的哲学,没有概括就没有艺术。首先,观察对象时不能太局部,一定要从大处入手分析其大块面、大转折、大的质感变化、大的起伏关系等。在仔细刻划或深入阶段,也要能收得住,观察和分析是一幅好作品产生的必要条件之一。另一方面,是正确的表现方法,它不但要求恰当地运用素描的基本规律,而且要求提高认识形象、理解形象、深刻准确地表现形象的能力。为了表达形象的主要感受,突出某种艺术效果,在素描中,我们可以着重刻划突出形象特征的某些因素,而简化、忽略或省去另外某些对比因素。其次,不同形象给我们的审美感受不同,可以采用不同的表现方法,有的以线为主,减弱明暗调子,以表现轮廓美感为主;有的则加强色调对比,表现其厚重有力的形体美。总之要用概括的艺术手法表现对象,表现作者感受,以增强作品艺术感染力。

素描是一篇大文章,它是有关前面讲过的诸多因素的综合运用,对于考生来说,除了加深书面知识的吸收外,在具体实践中不断总结学习经验,分析作品的优劣,也是提高专业水平的较好途径。编者愿这本书能真正地给广大考生带来启迪和帮助!

我们通常要求人物作品“形神兼备”,而这里的神主要指人物的神态即情感的自然流露。表情主要指五官的神态,其中眼和嘴的变化起到了突出作用,不同变化体现着不同表现特征。如果眉头皱起,眼角、嘴角下拉,五官拉长则表情呈现出不开心的感觉。神态表现到位,其一是对形体结构必须有较好的了解,其二作者应与模特进行交流,进行内在的情感体验和收集,在这种条件下,笔下的形象神态才能自然生动,神态动人。



三、素描头像的步骤

下面就头像写生的步骤及注意要点讲述一下:

(一) 画前准备

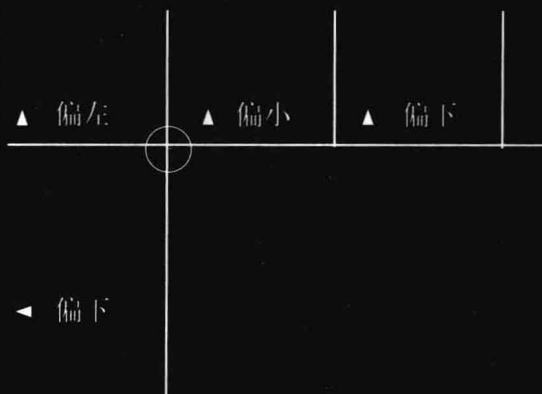
要想画好模特的形象,画前就必须先仔细观察,主要是全面观察和体会形象特征,在有所感受的前提下选择作画角度。而在观察、体会形象特征的同时,也要预想自己的画面效果,包括构图、形体美感、光线色调、表现方法及内在结构等。

(二) 构图

指头像在画面上通过作者的安排确定大的空间位置。头像在画面中大小要适中,一般来说面前空间要稍大些,以显得头像的视线宽阔些,上下也都要留空间,俗话说“上留天,下留地”。在构图阶段需确定的主要是头像大的外形



特征和头颈胸的比例关系及动态关系,在表现这部分时,可多用辅助线,通过多方面关系的比较来确定自己要表现的形体是否正确。



(三) 起形的基本方法

素描的构图过程也是起形过程。找形时要从“大型大势”入手，再者应该有意识地确定头像主要的结构骨点，高点的位置，其位置主要体现在额结节、眉线性、颧结节、鼻梁、鼻头、下颌结节、下颌角等处。不妨把画面理解为由无数水平线和垂直线构成的坐标图纸，任何一点都有自己特定的坐标方位，并和其它的点产生垂直或水平的联系。在找轮廓时要确定一个点的位置不仅要和相近的各点比较，而且还要根据垂直线和水平线向上、向下、向左、向右地在整幅画面内进行比较，这样才能把这个点的位置定准。作画者的眼中，任何形象都有一个视觉中心，也就是最能引起人们注意和关注的部分，在画头像时这个引人注目的位置必然集中在面部及五官。在找准主要骨点位置和大轮廓后，作者应集中精力画准面部的中心、眉、两眼和鼻子的造型关系，这个造型大致形成一个三角形，起着承上启下和联结左右的作用，如鼻子的长度、两眼的距离和宽度往往是确定其他部位的长度和宽度的比例标准。

在遇到胡子和头发等较复杂的形体时，应该先理解这些毛发下面覆盖着的结构形体，要根据这些形体变化而通过分组分块的办法找出这些形体结构的变化规律。

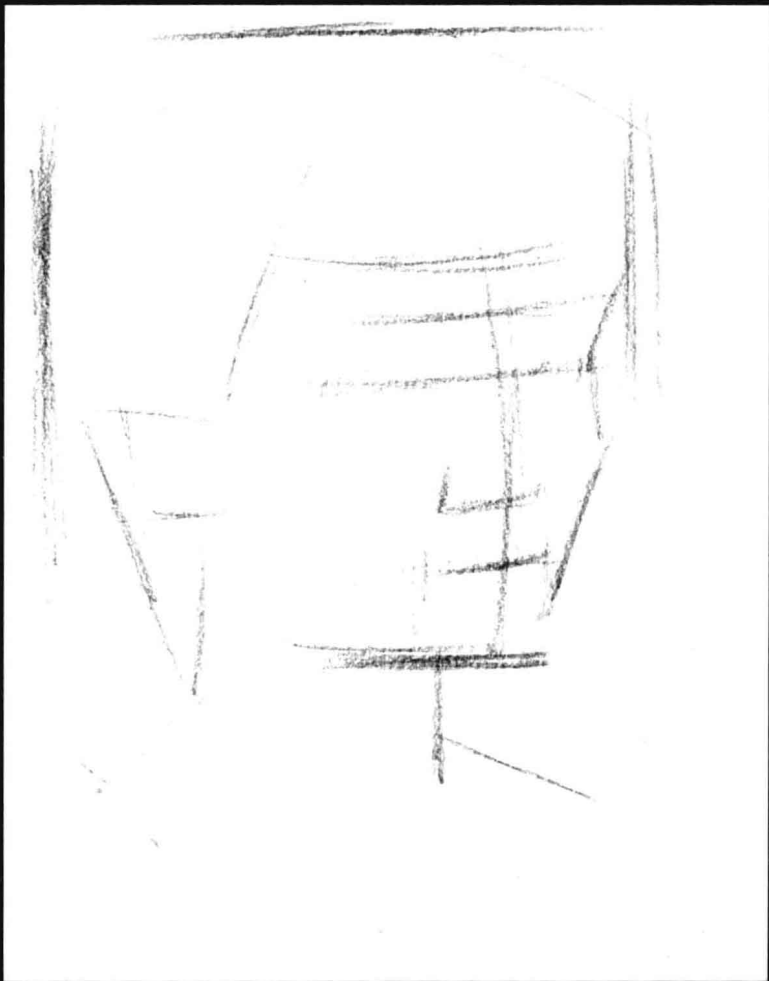
在起形阶段不仅要准确地表达形体的比例、透视关系，而且还要在线条中体现形体的纵深空间关系。具体的说，离视点近的主要转折点应该画得清楚和肯定，线条颜色也应稍重，离视点远的轮廓应较虚，颜色也应稍浅一些，形体凸起部位的线条应该画得较实、较重，低凹之处的线条则应该相反处理。这样，在没有上调子之前，通过一些结构、辅助线、轮廓线等的穿插组织和表现足以让物体拉开空间。

要提高起形的能力，平时可多画速写，培养自己对形象的敏感性和整体把握能力。

(四) 起形

这个阶段主要包括构图和起形，构图是每张画开始都不应忽视的问题。在动笔前作画者应多观察，首先应该分析其动态、头颈胸的关系，透视大小，除关注大的外轮廓外，还要对头部自己面对的这个角度形体的处理做到心中有数。

在起形时首先确定其大的外轮廓，解决构图和动势，接下来应该确定以额间、眉间、鼻底为中点，人中直到下颌中点的连线。要确定这条线在面部所处的位置及垂直或倾斜的关系，因为这根中线和五官的透视线直接涉及到头部在画面上的关系确定和准确与否。



（五）大的关系确定

形体的位置关系得以确定以后，接下来是用明暗调子把大形和空间做开，象五官及大的起伏变化也应做出来，在这个步骤完成时，大的形体神态业已具备。

大轮廓确定后，应对五官及面部形象的体面关系进行深入分析和刻划，要找准形象的额丘、眉弓、颧骨、下颌丘及下颌角等骨点的相互位置和起伏关系，这些骨点决定着头部的基本形体和个性特点。“找点拉线再分面”，找大面大转折。表面五官的具体特征及表情神态，方法和要领基本等同于石膏像写生。但由于人物形象的生动性和可变性比起石膏像来所包含的主观认识，选择和主观艺术表现相对加强。在刻划人物形象时要以自己的感觉和认识为前提，有选择，有提炼，有概括地表现，做到有感而发。在这一阶段，五官的刻划应基本到位，做出协调的空间关系。空间的大小直接影响到形的大小，像嘴唇也有空间厚度，这个空间是建立在基本形上的，利用明暗调子的深浅变化和明暗交界线的变化，来丰富基本形的块面空间变化，以便更好地表现形象的神态。



（六）深入刻划

深入刻划阶段应该是临近完成的阶段，所表现的内容较多，很多形体需要通过对比反复修改，一般来说整体上有一个中心作为最优先深入的层次。比如五官，其他要刻划的部分都是通过和它对比而确定一个深入的程度的，像左3/4侧面，左眉弓和眼睛的刻划程度就是第一步先要做的，而右边眼睛的深入程度则要 and 左边相比，就处事程度上来说左眉、左眼、左嘴角要刻划详尽，色调对比强烈，而右侧面的形体由于透视关系应该刻划得概括些，整体、色调对比减弱，通过这种手法处理，空间感会得到加强。

不管是五官还是脸上其他形体的造型都要建立在对人头部结构的深刻理解上。人头像的外轮廓线是很有讲究的，它不单是一根线把人脸的侧面或边缘勾一下，而是用线的粗细浓淡变化来表示边缘形体的骨骼起伏，肌肉穿插。而脸部也可用排线来分面，使一些主要的转折部位显得结实而丰富。用调子制造大的空间，表现物体的起伏关系，同时也起到了衔接每个形体的作用，使人物头像浑然一体。

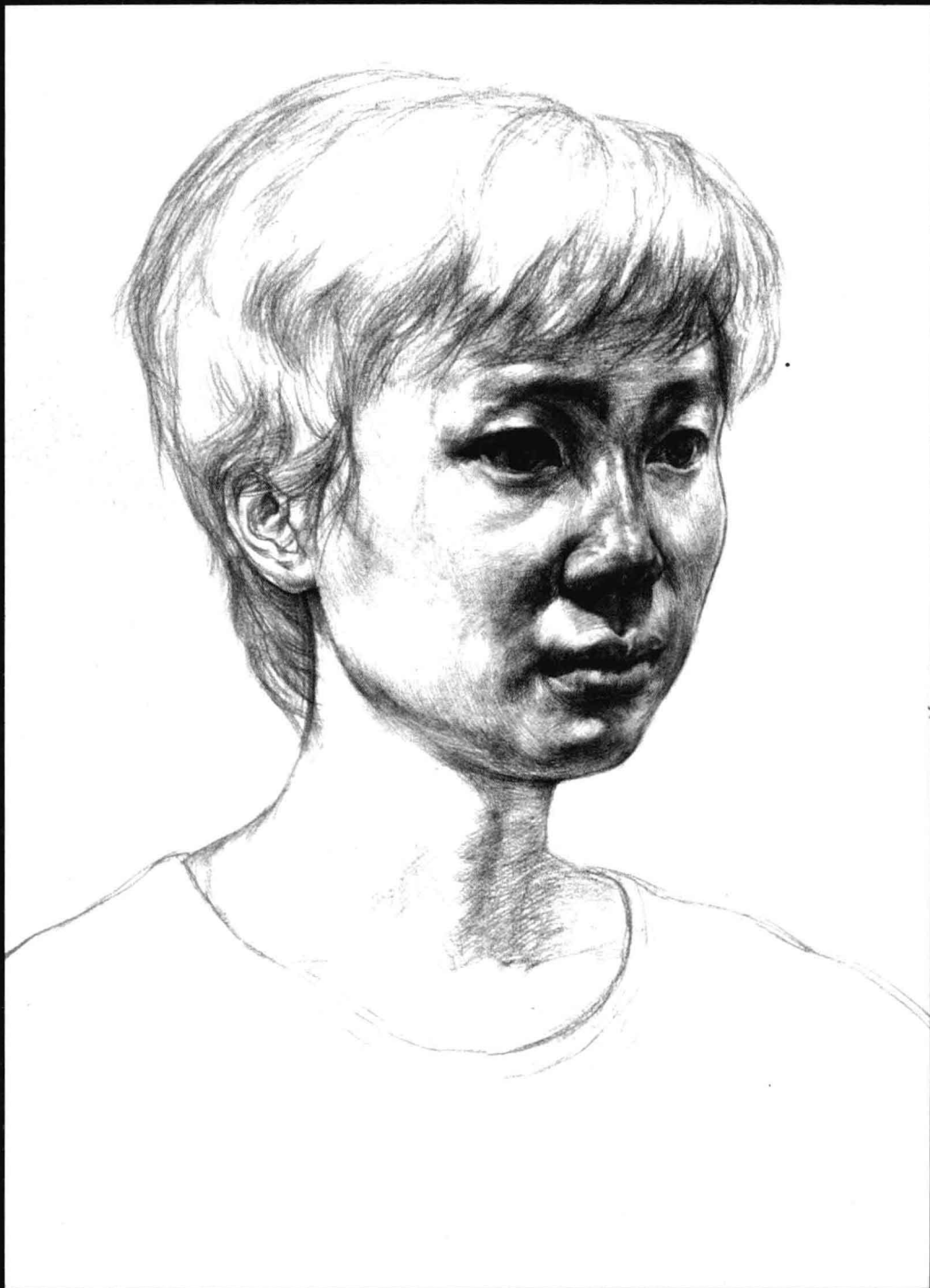
在深入阶段，还应注意在表现形象特征时对形象敏感性的培养，切忌表现形象的一般化或概念化。在画眼睛时要重点刻划眼睛的结构、质感和神态，但不要不顾具体情况一味强调黑眼球和眼白的对比及眼球的高光，否则很可能使眼球脱节。其实在很多情况下，眼白呈灰色，而眼球的边缘和高光并不清楚，因此说作画时一定要具体问题具体分析。再者头发处理尽量蓬松，不要死黑一块，要注意头发本身也有形体变化。



（七）最后的整理与调整

头像的画面整体调整在作画过程中应当是一直注意的，不断地注意调整整体关系会省去许多的时间和少犯错误。

但是最后的整理显得更为重要，有句俗语讲“画得好不如整理得好”，这句话虽然有偏颇，但也说明了最后收拾、整理画面的重要性。最后这一步做得好往往会起到画龙点睛的作用，使整幅画显得更有生机。在收拾整理阶段，除了保持画面的原有整体性外，还要特别注意画面人物形象的生动性，调整一些过于死板、缺少变化的形体塑造和明暗调子。如果像前面所说，每一阶段都注意对比和调整，那么到了最后只要稍加整理就行了。在调整时对能表



现对象特征的地方，要在经过观察后用肯定的笔触来修整，特别是眼、嘴、鼻子、各骨点等。如果用笔准确、干净利落，会使画面显得更加生动。

四、在素描头像写生中容易出现的问题

整个素描头像的训练过程始终在经历着这么一个循环圈：出现问题——解决问题——出现问题——再解决问题……如此周而复始。用一句话说：素描的过程是发现和解决问题的过程。任何一位初涉画面的人都不可避免地会遇到各种各样的问题。因此，在学习过程中要多问、多画、多总结，以迅速提高自己的艺术素养。这样就可避免在作画时出现的一些问题，也可以帮助自己提高发现问题及解决问题的能力。

一般来说在素描头像写生过程中会出现构图问题、形的问题、透视问题、结构问题等，而最常犯的毛病有：脏、乱、灰、黑等。

构图问题

构图时，没有保持形象在画面视觉上的平衡，要么太偏，要么太小或者太大，会严重破坏画面美感，以及作为作画第一步的基础性意义。

造型不准

型不准或结构不准都是素描大忌。型不准包括形象的外轮廓线不准和内在的结构或骨点不准。它严格地说还包括两方面，一种是作画的形象和客观对象有差距；另一种是画面形象和客观对象在大的特征上相似，使画面上的一些内在结构不准，如变形，或不对称等。内在结构是构成物体的基本形式，错误的结构会造成松散和不严谨的造型，这肯定会影响素描表现力，引起这些问题的关键是对眼前的参照物缺乏深入的观察和理解。

透视不正确

透视是表现立体空间必不可少的手段，如：近大远小、距离缩短的透视规律。但在日常写生中，透视角度不会太大，形成的透视不会太剧烈。有的同学在做画中时常出现透视不正确，甚至反透视的问题，如正确的透视是“前大后小”，而反透视是“前小后大”，这是初学者常犯的错误。另一方面是透视的不一致，各个形体有各自的透视点。比如在画真人头像时，如果五官的透视不正，就会造成头像的扭曲变形。

结构问题

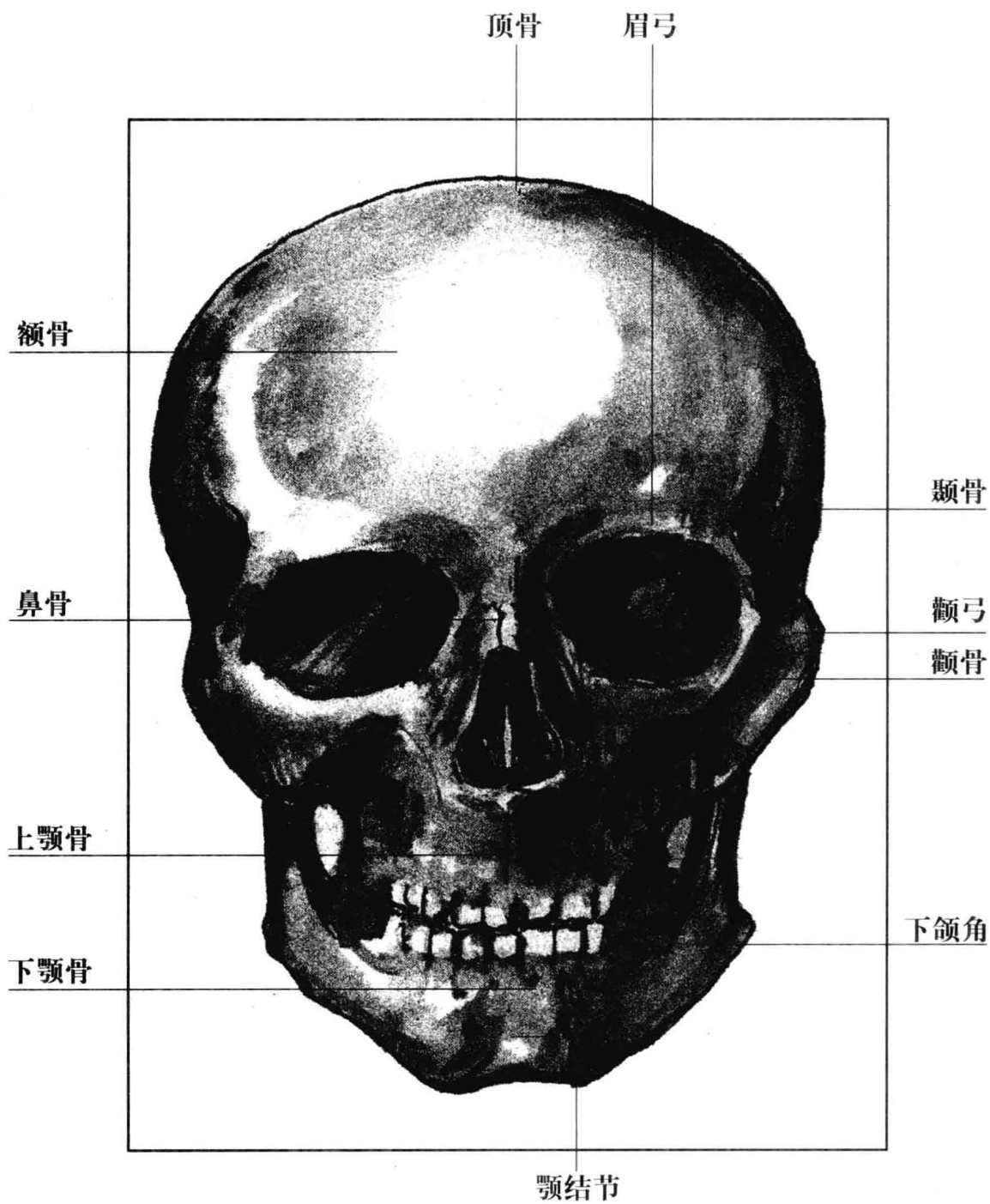
一方面是解剖问题，另一方面是形体表现问题。所谓解剖问题就是对解剖关系理解不够，直接导致在做画时的错误判断和塑造。另一方面就是因为解剖知识的生疏，误导初学者表达的形体不准，而直接形成对象的特征变化，进而不能形象生动地表现对象。

五、意义与目的

真人头像写生与前期的几何、石膏头像练习既有内在的联系，又有一定的区别。它们的意义与目的在于培养和掌握造型的规律，提高绘画作者的观察能力与表现能力，理解头部形体关系，把握头部的外部特征。

头部骨骼解剖

正面解剖图



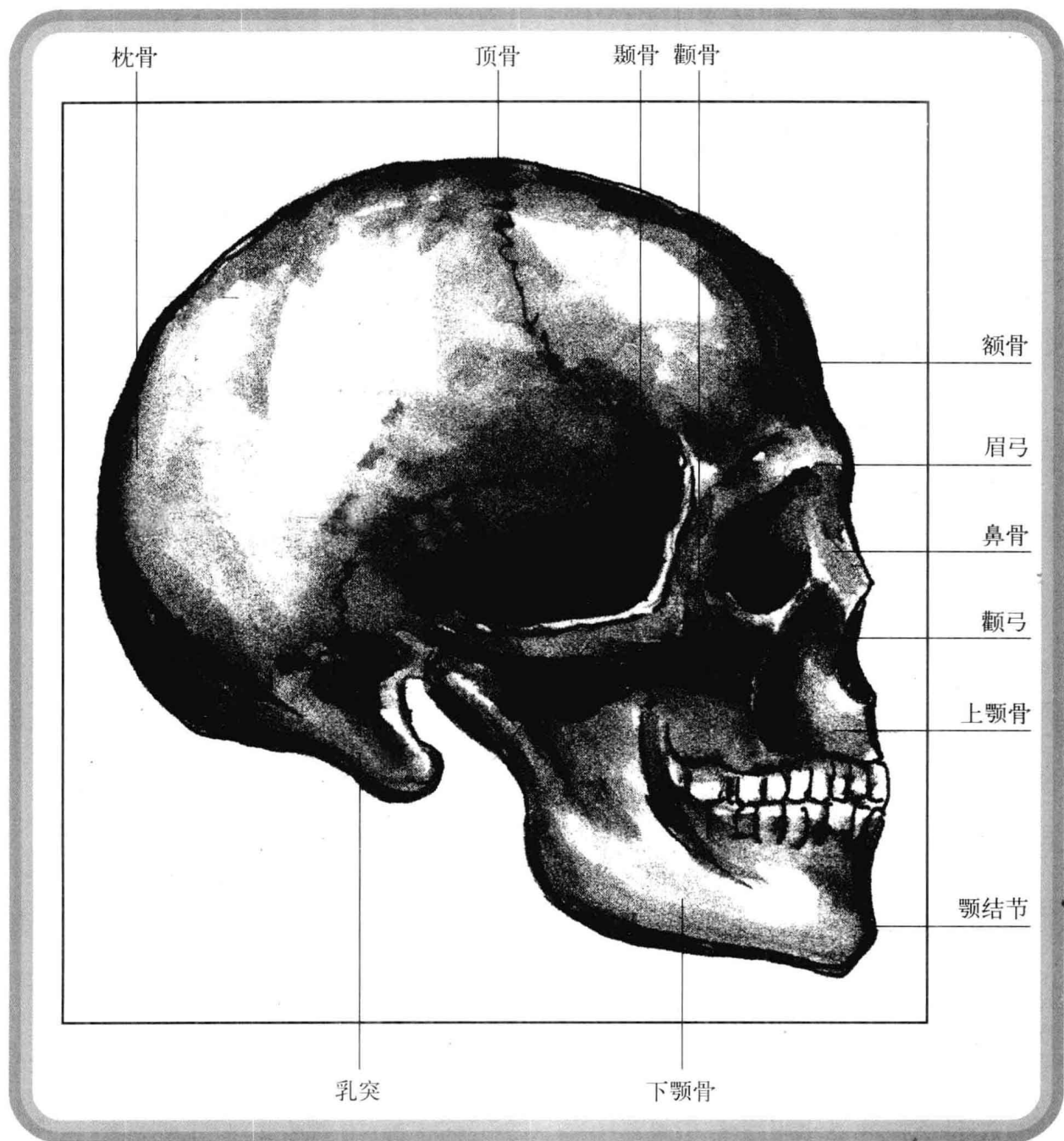
我们在头像写生前,首先要正确观察和理解头像的外部特征,一定要理解头部骨骼和肌肉结构的基本解剖知识。头部解剖结构包括头骨及脸部肌肉,头骨是头部造型的基础,是决定头部外形的要素和关键,头骨上覆盖着肌肉层。

人的头骨是由两大部分组成:下颞骨和构成头颅骨的其余骨头。

脑颅部的骨骼有:额骨、颞骨、顶骨、枕骨;面部骨骼包括:鼻骨、颧骨、颧弓、上颞骨、下颞骨、颞结节、上颌骨;而下颌部分只有一块下颞骨。

头骨中的高点是造型的基本点,这些高点包括额丘、顶隆起、顶盖隆起、鼻隆起、眉弓、颧突、乳突、下颌角、颞隆起、枕外隆起等,这些点是寻找与确定头部基本形与体积的基本点。

侧面解剖图



头部肌肉解剖

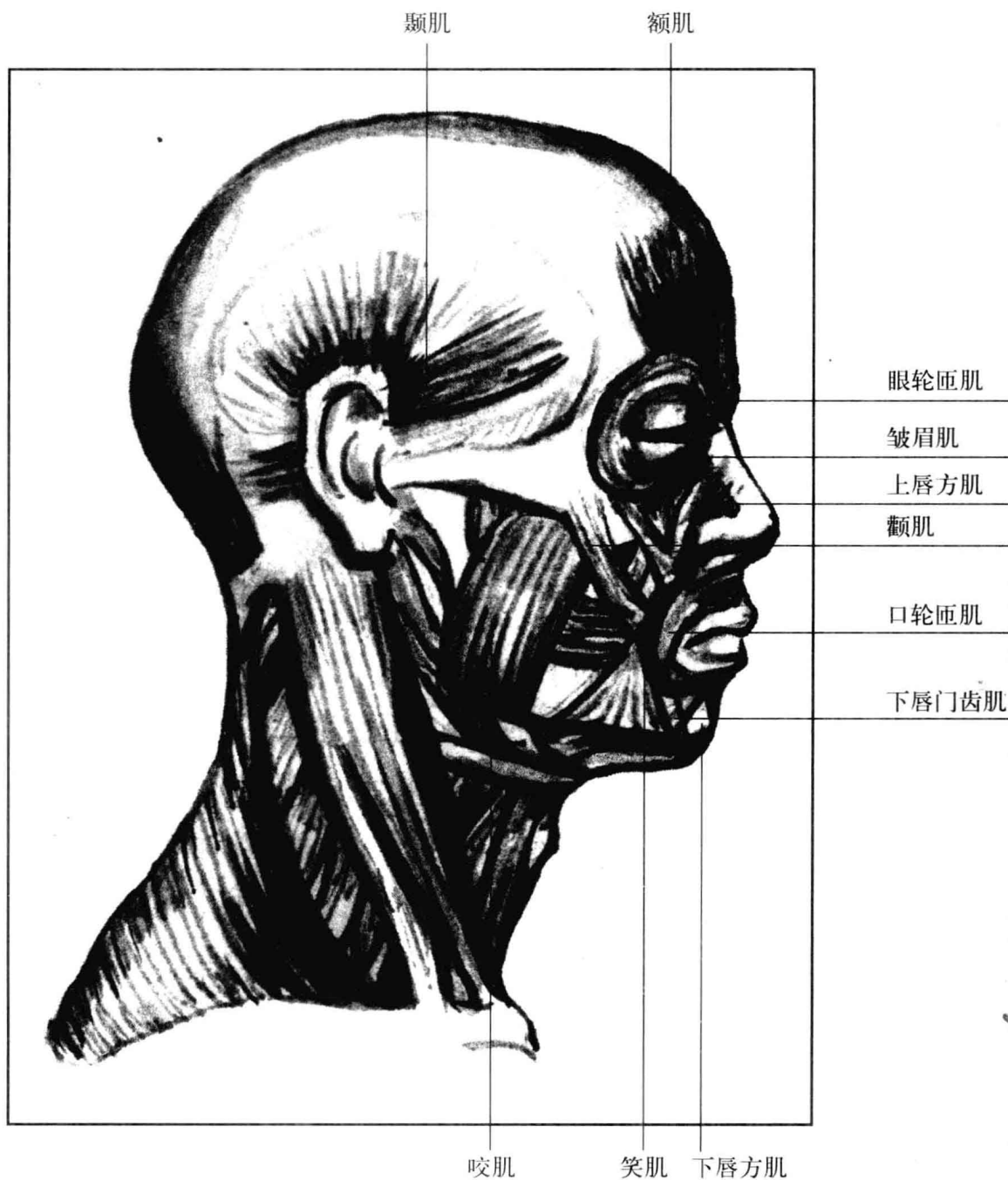
头部肌肉是覆盖在头骨表面的一个薄层。它主要包括：额肌、皱眉肌、眼轮匝肌、上唇方肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌、三角肌、下层方肌、颞肌。肌肉是头像外部表情的重要因素。

正面解剖图



在真人头像写生时，首先要认真观察，通过头骨写生与肌肉石膏模型写生来分析、熟悉、理解头部的解剖结构。从大的形体结构出发把握大的形体关系，使人物头像能生动地表现出来。

侧面解剖图



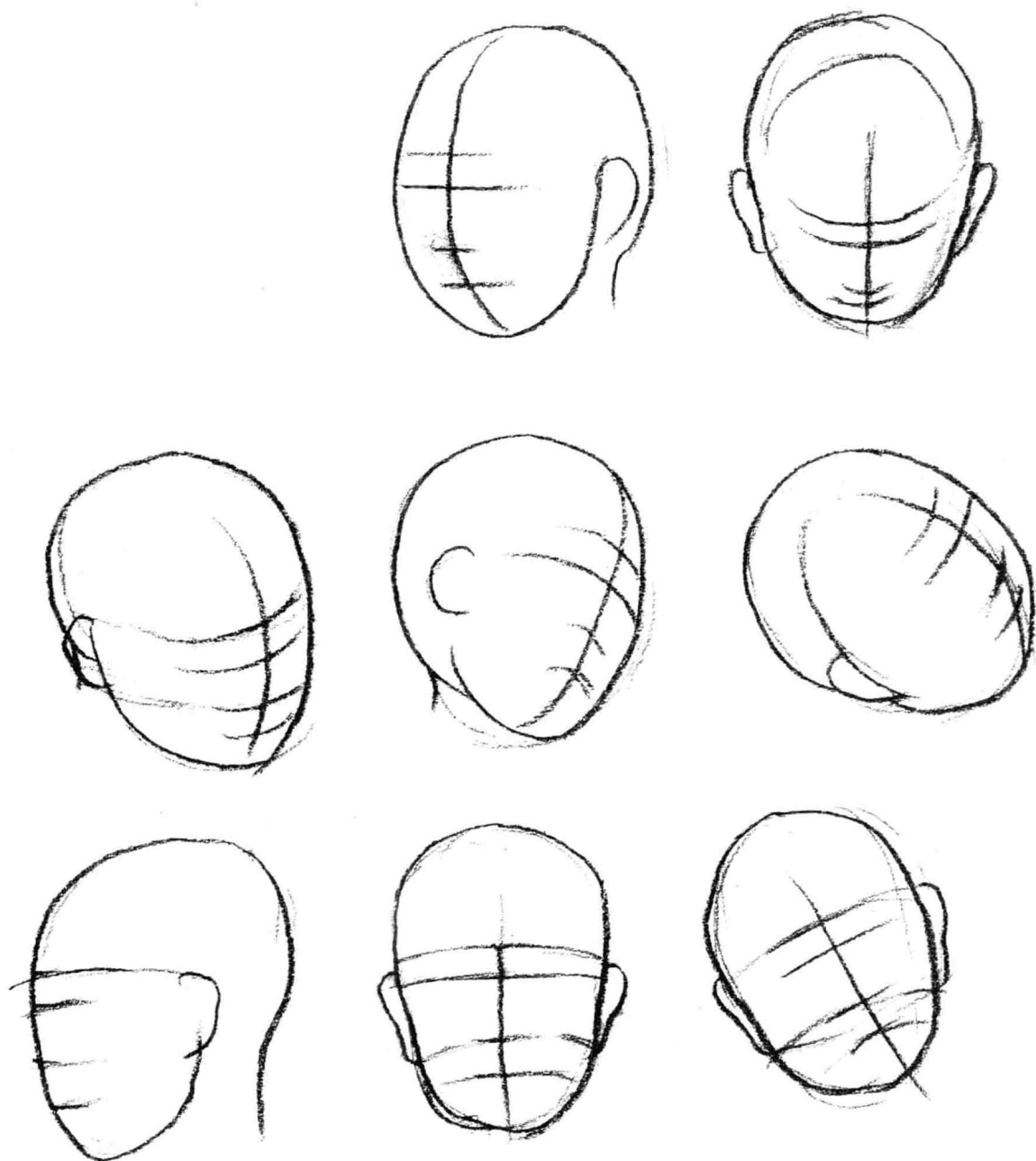
作画过程中由于选择的角度不同,人物头像会产生视觉的变化,也就是这里说的透视变化。为了更好地把握头像变化的透视规律,首先要确定好头部中心线的位置,它是决定头部的运动的方向。

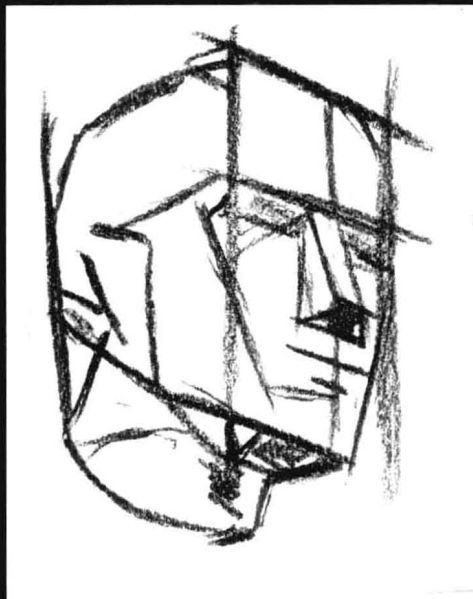
透视简单的可以分为平视、俯视、仰视。

透 视

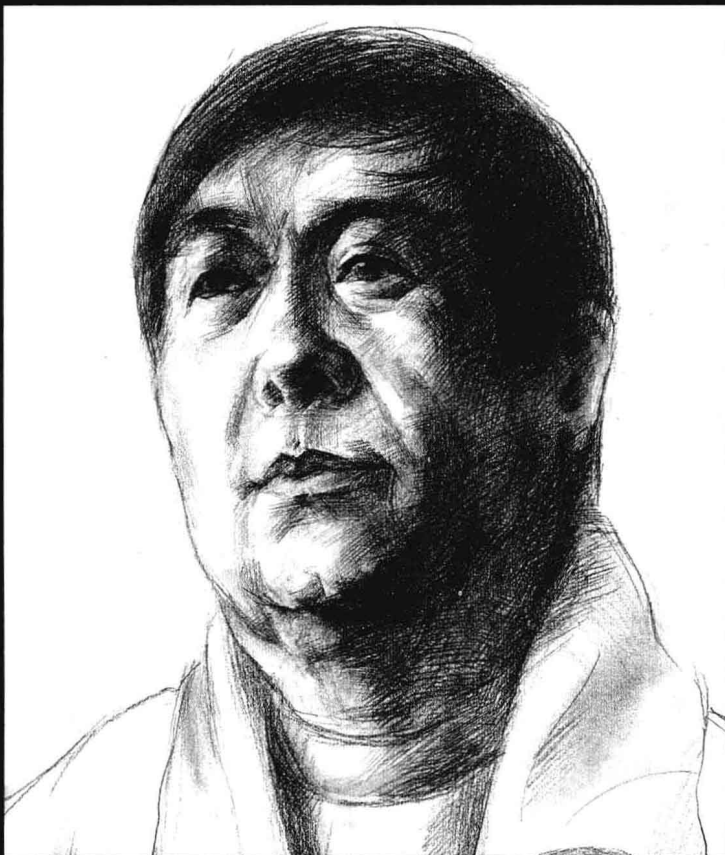
透

视





▲ 平视：从人物头像正对面观察对象时产生的透视变化，平视的透视现象较弱。



▼ 仰视：是从人物头部的下面观察时所产生的视觉透视变化，而仰视的现象与俯视则刚好相反。

