



头像

AVATAR THE CHAMPION TRIP

状元之旅

● 李泽远 易志坚 策划 ● 晁岳鹏 王 娟 编著



重庆大学出版社
<http://www.cqup.com.cn>

头像状元之旅

TOUXIANG ZHUANGYUAN ZHILV

李泽远 易志坚 策划
晁岳鹏 王 娟 编著

TOU XIANG

编委主任：李泽远 易志坚 周士昌

编委成员：晁岳鹏 王 娟 余连水 冯琼飞

李泽勇 王 麒 李绍华 谭雄文

年向忠 刘 浩 王 欣

重庆大学出版社

图文编辑：张晓东
装帧设计：刘 琴

敬告读者：

我们没有什么，有的只是一份真诚与执着。在未来的道路上我们愿与您携手合作！
一部优秀作品出版，您满意，我们才满意。全国读者满意才能让我们大家都满意！
如果您有意与我们合作，请及时与我们沟通！
QQ: 154726649 2011281134
微 信:YangMeiYouYue 2011281134
微 博:@央美有约
视 频: <http://i.youku.com/u/UMzA1NTQ4OTMyOA==>
E-mail: zcguo@126.com

《央美有约》编辑部

《央美有约》编辑部成员张承国、洋洋、谭本芬、戴文奇、张晓东、张翎、蒲滢玮、刘琴向关注本书的全国读者表示感谢！

图书在版编目(CIP)数据

头像状元之旅/ 晁岳鹏, 王娟编著. — 重庆: 重庆大学出版社, 2015. 7
(央美有约)
ISBN 978-7-5624-9278-8

I. ①头… II. ①晁… III. ②王… 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(2015)第148507号

头像状元之旅
TOUXIANG ZHUANGYUAN ZHILV
策 划: 李泽远 易志坚 编 著: 晁岳鹏 王 娟
责任编辑: 蹇 佳 版式设计: 刘 琴
责任校对: 张红梅 责任印制: 赵 晟

重庆大学出版社出版发行
出版人: 邓晓益
社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号
邮编: 401331
电话: (023) 88617190 88617185 (中小学)
传真: (023) 88617186 88617166
网址: <http://www.cqup.com.cn>
邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)
全国新华书店经销
重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印刷

开本: 889×1194 1/8 印张: 10 字数: 90千
2015年7月第1版 2015年7月第1次印刷
印数: 1-8000
ISBN 978-7-5624-9278-8 定价: 58.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换
版权所有, 请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书, 违者必究



新书推荐：

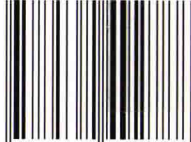
头像状元之旅
速写状元之旅
色彩状元之旅

“央美有约” 微博 “央美有约” 微信



上架建议 美术类、辅导资料

ISBN 978-7-5624-9278-8



9 787562 492788 >

定价: 58.00元

ONE 基础练习

01 头像基础	01
02 真人头像比例	01
03 认识石膏头骨	01
04 认识头部肌肉	01
05 五官的表现	02

FIVE 全光影素描

01 步骤表现	54
02 画面理解	56
03 画面剖析	57
04 对照临摹	58
05 课堂内外	62

TWO 结构素描集训

01 步骤表现	06
02 画面理解	08
03 画面剖析	09
04 对照结构临摹	10
05 课堂内外	14

THREE 头像块面单元练习

01 画面理解	26
02 画面剖析	27
03 对照块面临摹	28
04 课堂内外	32

FOUR 结构、块面到光影的过渡

01 理解结构感悟光影	38
02 理解块面感悟光影	39
03 理解结构、块面感悟光影	40
04 对照看结构、块面分析光影	42
05 对照临摹结构、块面、光影	44
06 课堂内外	52

01 头像基础

形体

形体是客观物像存在于空间的外在形式。任何物像都以其特定的形体存在而区别于其他物像。对形体的认识，我们也可以将其分解为外形和体积两个因素。外形指平面的视觉外像；体积指空间的立体体量。在素描中这二者既有各自独立的意义和价值，又是相辅相成、不可分离的一对统一体。形是体积的外像，而体积必须是由形体来体现的。我们在观察物象时，应首先注意其整体呈现的基本形。构成物像的基本形不同，则物像的形体特征就会不同。基本形是物像的大关系，把握住对象的基本形，就抓住了形体特征。而准确地把握物像的形体特征便奠定了素描造型的基础。

明暗

明暗是素描的基本要素之一，是描绘物像立体与空间的重要因素。任何物体在光的照射下都会呈现一定的明暗关系。光是物体明暗形成的先决条件，也是物体明暗变化的外在因素。物体在一定角度的光照下，会产生受光部分和背光部分两个既相互对比，又相互联系的明暗系统。

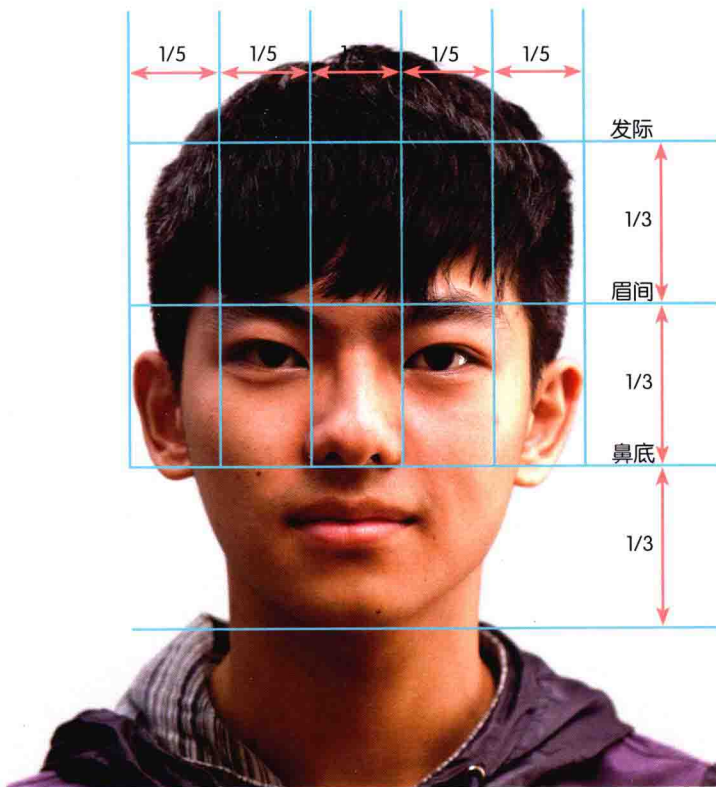
透视

我们看到的自然界物像呈现近大远小的空间现象，就是透视现象。在素描中，透视的运用是在画面上确定物体的深度，即物体及其各部分的形在画面中的空间位置，是绘画中表现物体的立体感和创造空间效果的基本因素。

将知识运用到写生

观察模特的时候首先要看这些重要的骨点和肌肉，在普遍规律中寻找每个模特的特征，作画时要时刻注意这些骨点和肌肉，将这些特征适当地进行取舍和夸张，让画面更加生动不“死板概念”。

02 真人头像比例



物像的结构、形体等造型因素体现在外观形态上必然同一定的尺度相联系，不同的尺度关系则表现为一定的比例关系。对形体的比例的观察不应是机械、刻板地比较，应注意立体物像在一定角度在透视的变化中的比例关系。

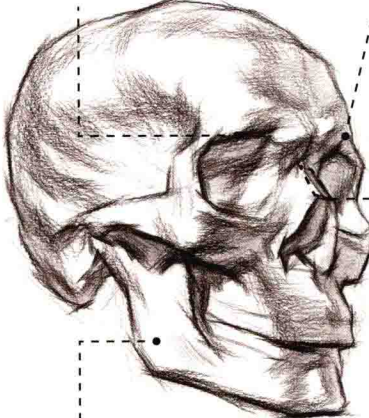
绘画过程中要灵活地运用这些普遍规律，在头部角度和观察视角产生变化时“三庭五眼”能够随着这些不同而产生变化，但是始终遵循着近大远小的视觉规律。

03 认识石膏头骨

脸型概括

人物头像由脸部、五官、颈部等组成，而脸部又有不同的形状，有人把它区分为“田、由、国、用、目、甲、风、申”等字型，这些形态主要是由人物头部的骨骼所决定的。因此在画头像时，对头骨理解是非常重要的。

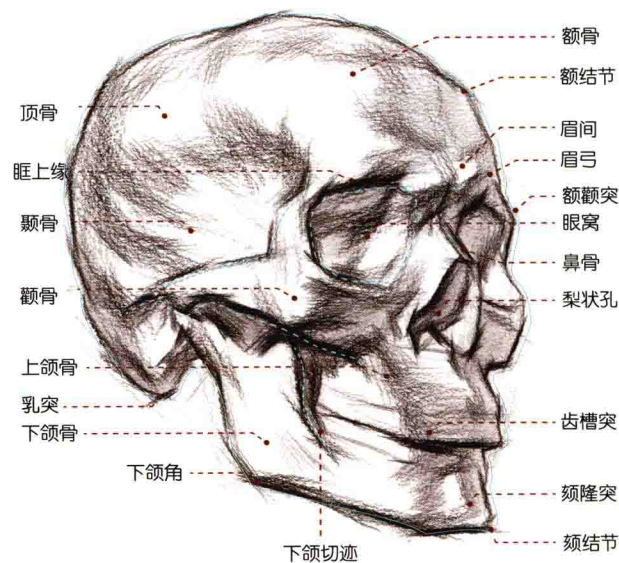
眶上缘：眉弓向下到眼眶处形成的边缘，通常老年人比较明显。



眉弓：呈弓状地隆起，外表正好是眉毛生长的地方。

鼻子的外形很大程度上要取决于鼻骨的长短、宽窄和高低。但无论是哪种类型的鼻子，我们都要有意识地将鼻骨画得结实一点。

下颌骨：下颌骨上的颏结节决定了人下巴是尖的还是方的，并且它还是下巴正、侧和底面的转折点。而下颌骨上颏隆突的坡度则可区分下巴是翘的还是直的。



理解头骨是塑造的根本

由于头部的肌肉层较薄而且紧贴在头骨上，所以头部骨骼对人物头部外形影响最大。因为每个人长相的不同，主要是取决于头骨骨点之间位置的不同，骨点是皮下骨，是看得见摸得着的，是形体结构的转折点，抓不住骨点就抓不住形体，画面就会出现松散凌乱或轻浮等毛病。

04 认识头部肌肉

皱眉肌：眼眶上檐，靠近眉心，拉动眼眶皮肤向中心运动。

额肌（额肌）：在额骨正面，眉弓上方，向上提拉眼眶上的皮肤与肌肉。

眼轮匝肌：在眼缝周围，是睁眼，闭眼和各种眼部运动的关键肌肉。

颊肌：嘴角外，口轮匝肌和咬肌之间，可将嘴角拉向左右两边。

唇三角肌：嘴角到颏结节外部，主要起下拉嘴角的作用。

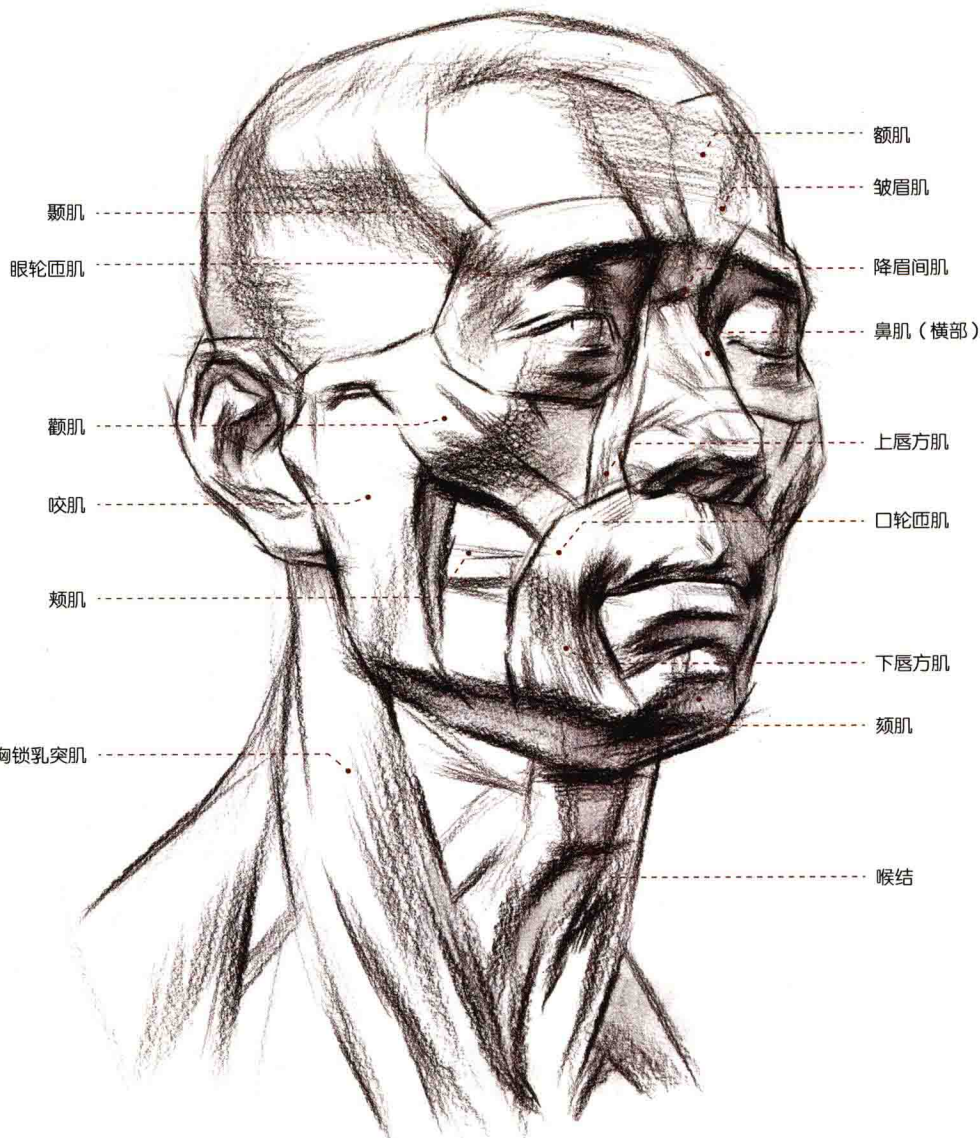
降眉间肌：在眉心处，鼻骨的上部，向下拉动使额头皮肤向下运动。

鼻肌：在鼻骨和鼻软骨上，有皱鼻和提拉上唇的作用。

口轮匝肌：在嘴角处交织叠合，与其他扩张肌相接，可分为内、外圈两个部分，内圈为唇缘，外圈为唇缘外围。

下唇方肌：口轮匝肌的下方到颏结节的外侧，起下拉下唇和嘴角的作用。

颏肌：下巴颏上边，主要起下拉下唇的作用。



此外，头部肌肉与颈部肌肉紧密相连，对于脖子的塑造，主要把握住喉结和胸锁乳突肌即可。对于头的俯仰旋转，肩胛舌骨肌与斜方肌都有各自不同的作用。

头部骨骼肌肉理解

想要画好人像，对头部骨骼和肌肉结构的深入理解必不可少，头部骨骼肌肉结构从根本上决定了面部体块穿插关系中人类的共性特点，不是说机械地背下来就可以理解好结构，对于结构解剖知识需要多角度全方位理解，需要重点掌握那些直接影响画面效果的骨骼肌肉。

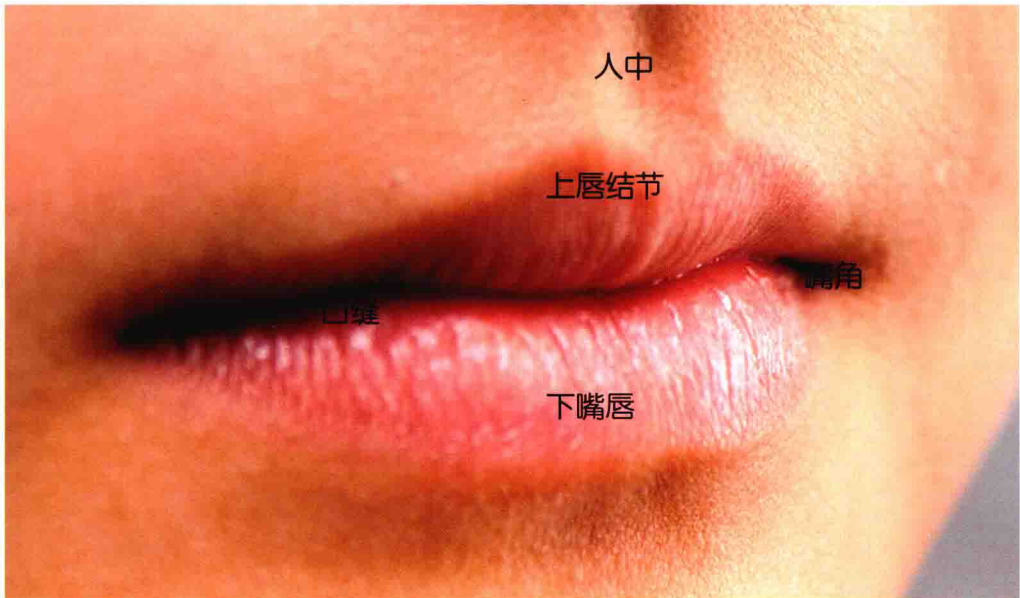
嘴

嘴的画法

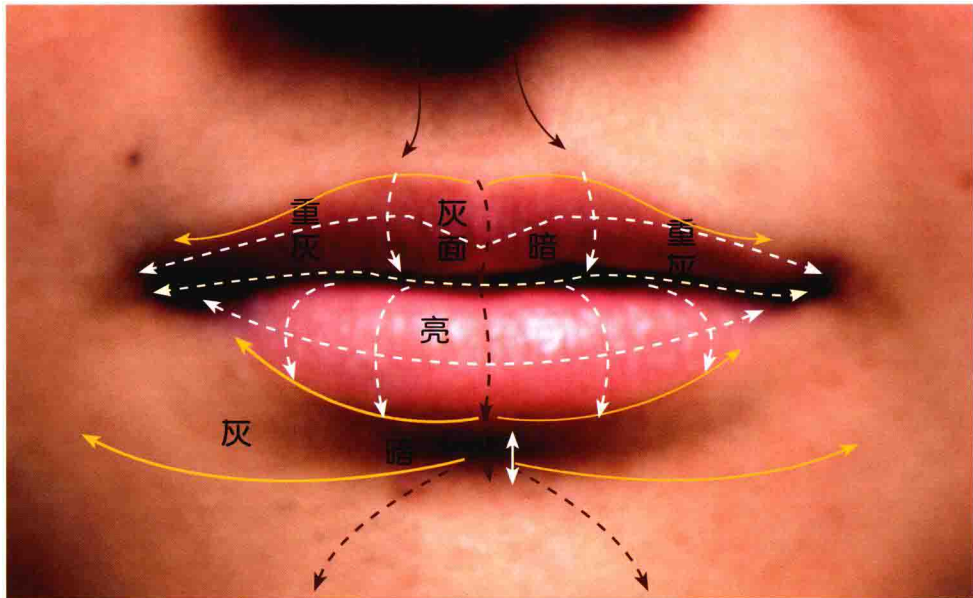
嘴依附于上下颌骨及牙齿构成的半圆柱体，形体呈圆弧状。嘴部在造型由上下口唇、口线、人中和唇唇沟构成。上下口唇分别是两个相对的W形，上口唇比较长，唇线比较分明，一般突出于下口唇，中央有一个上唇结节唇线将上口唇一分为二。人中位于上唇结节线的上部，是鼻子与嘴之间的凹槽。这一部分的结构由凹到凸，使它的对比变化较为突出。下口唇的变化比较圆滑，分别由左右两个唇结节形成两个微突点。唇唇沟位于下唇的中心下部，是突出的口唇底部与下颌骨正面构成的弧形转折线。这一部分的暗部作用，能使口唇抬起。

口线是上、下口唇闭合后形成的波状线，两端是口唇终端的嘴角。口线的变化很复杂，由口唇缝隙、上口唇形成的投影和结构转折等几个因素构成。嘴部的表情肌肉是很发达的，它使口线和嘴角产生丰富的变化，是刻画人物表情的主要部位。

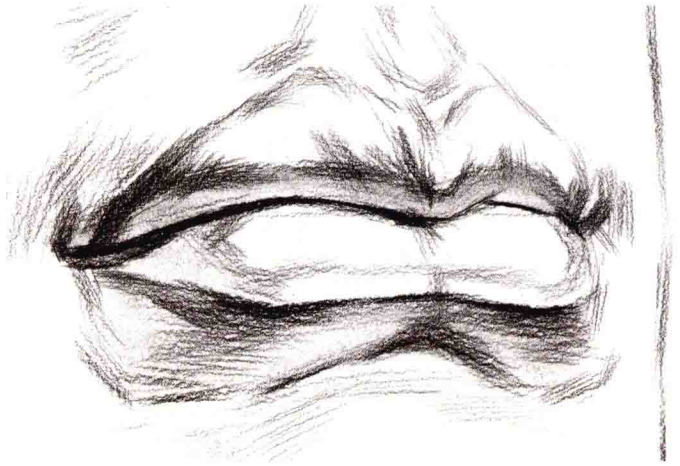
认识嘴



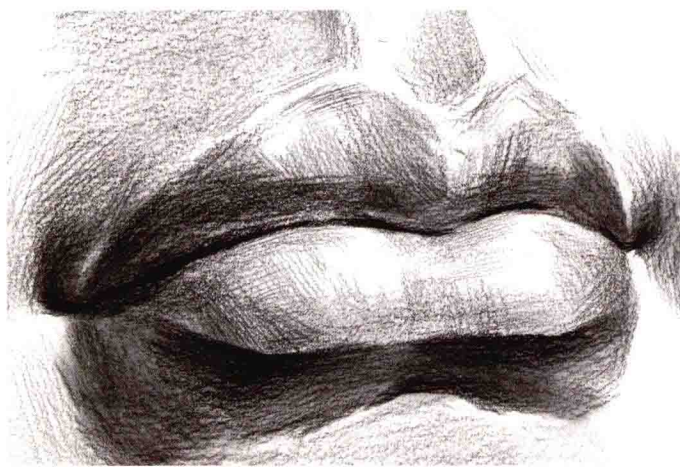
嘴的光影分析



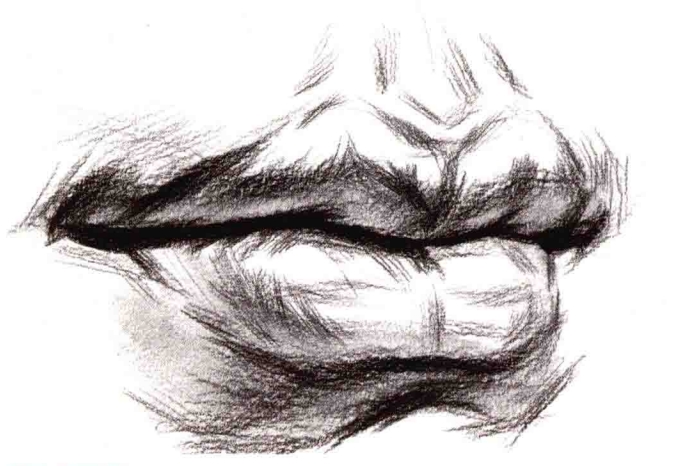
石膏嘴结构



石膏嘴光影



真人嘴结构



真人嘴光影

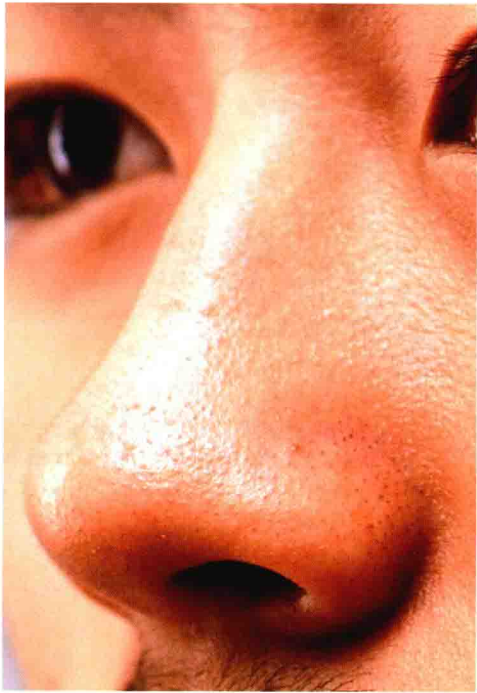


鼻

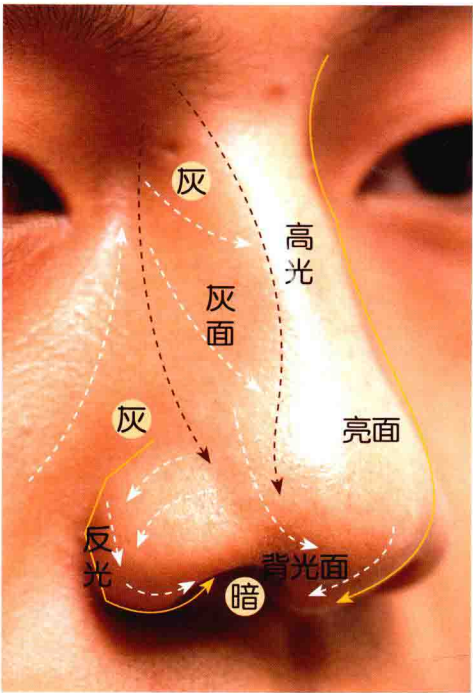
鼻的画法

鼻是面部最突出的部位，鼻由三个部分组成：鼻骨和鼻软骨组成的鼻梁；椭圆形鼻球和它下面的鼻中隔；两个向外下方倾斜的鼻翼和中空的鼻孔。整个鼻子类似一个上窄下宽的梯形。鼻头和鼻翼外形比较丰满，要特别强调它们的体积感，注意鼻翼厚度。鼻孔不要画成死黑，应根据鼻翼的转折变化合理地处理虚实感、透气感。

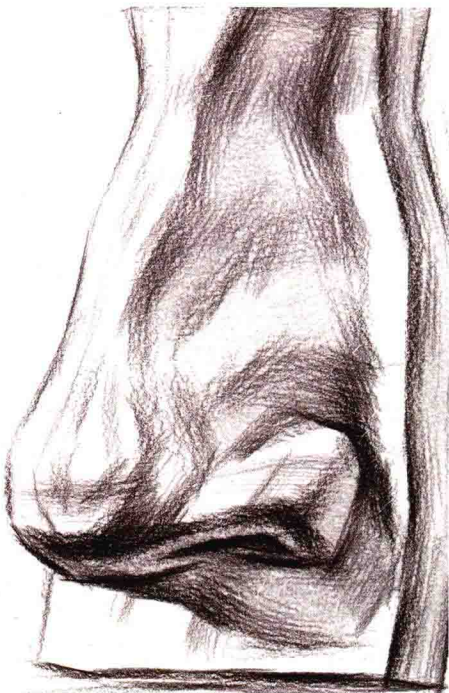
认识鼻



鼻光影分析



石膏鼻结构



石膏鼻光影



真人鼻结构



真人鼻光影



耳

耳的画法

耳朵常常因它的特殊位置、角度透视或头发遮挡，在很多时候不参与人物神情的表现，也因此被忽视或简单化。耳朵的结构转折变化较大，也相当复杂，主要由耳轮、耳屏、耳垂三部分构成。在表现时，用线要流畅有弹性，轻快而富有节奏，以此表现它的质感。用面的虚实变化表现它的厚度感、体积感。

石膏耳结构



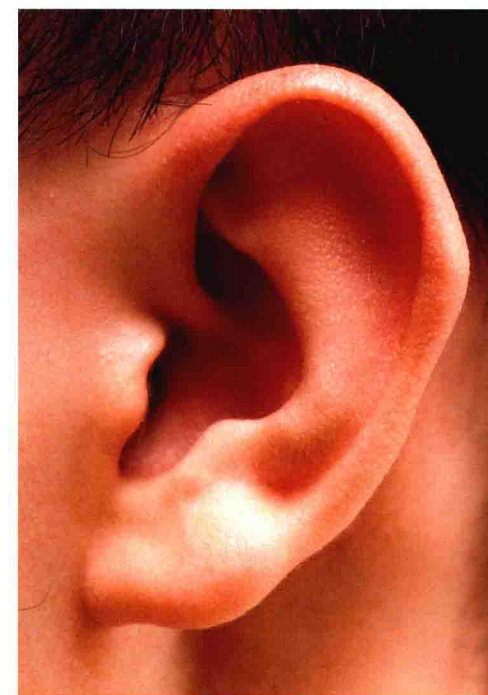
石膏耳光影



耳光影分析



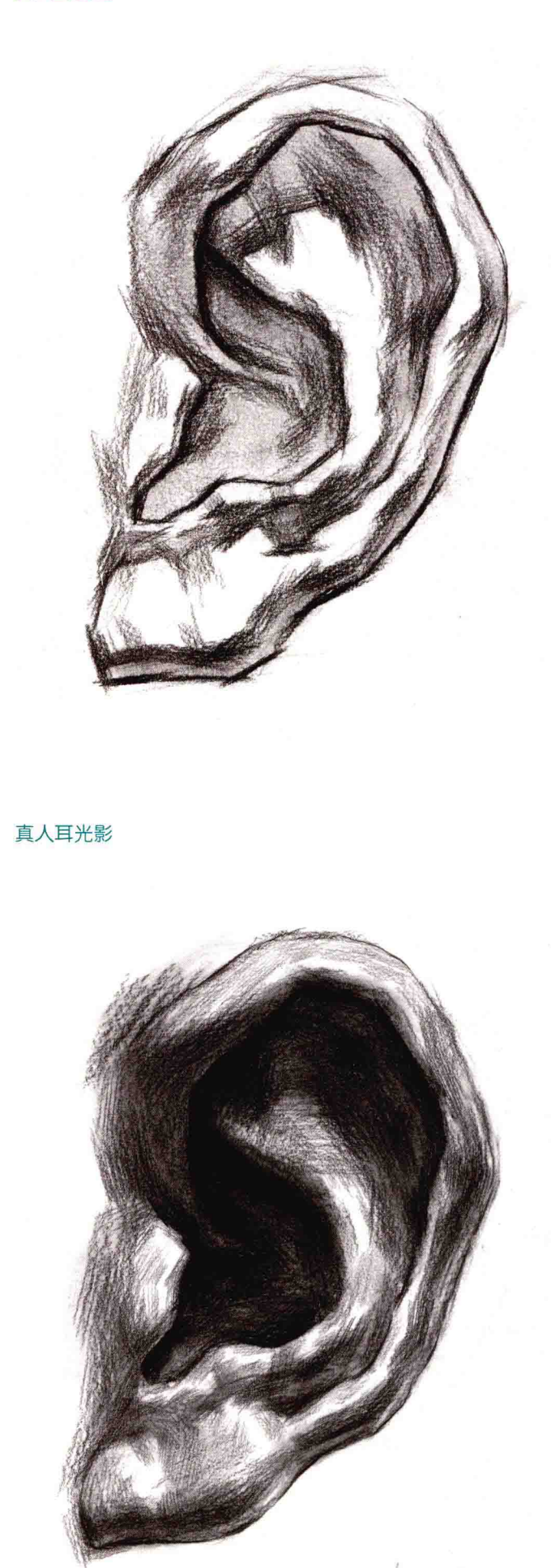
认识耳



真人耳结构

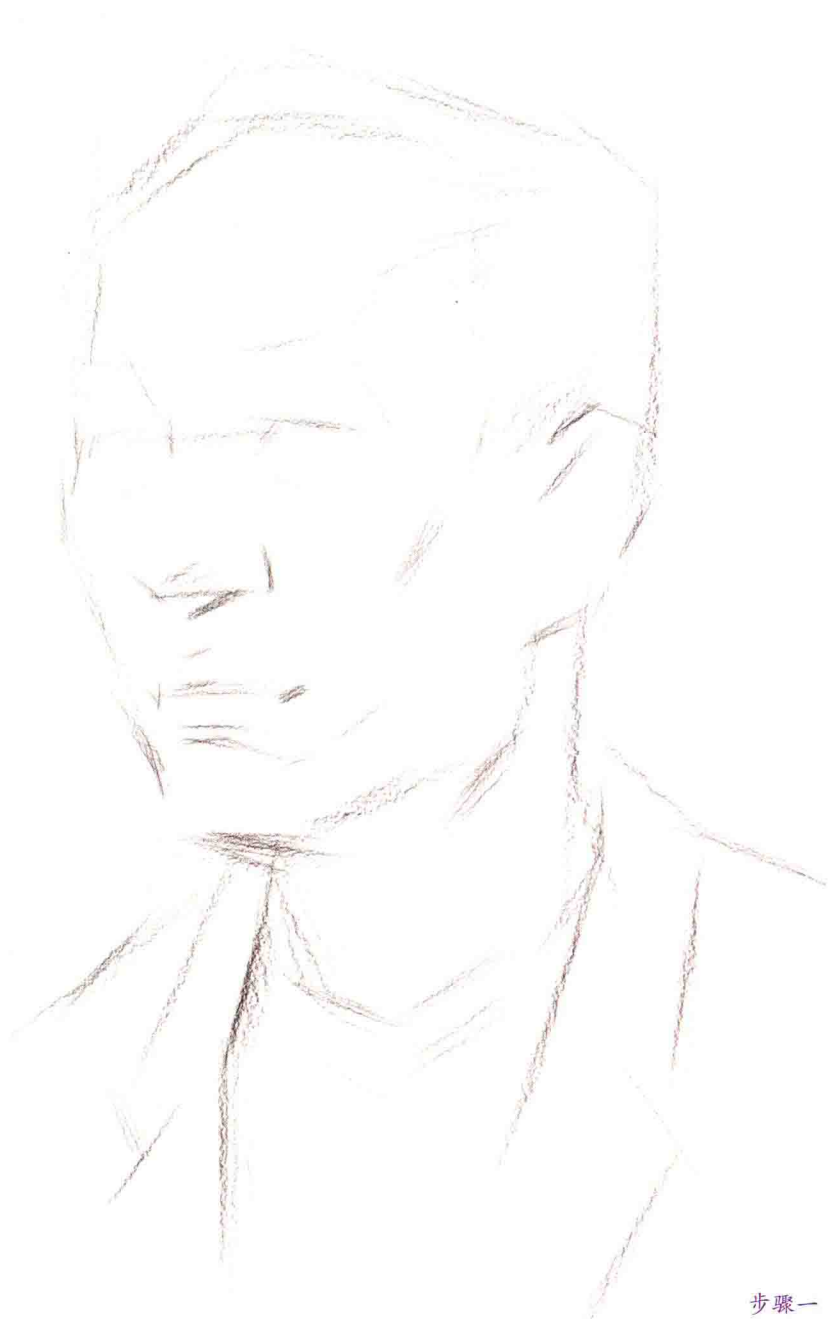


真人耳光影



01 步骤表现

真人照片



步骤一

要先观察人物，抓住人物的大的特征、神态表情。做到写生时纵观全局，这必须经过长期严格的训练。在作画的时候，如果我们看到什么画什么，不仅会使画面失去绘画中所必须遵守的主次虚实关系，而且会导致顾此失彼，因小失大，造成形体比例上的错误。

步骤一：根据大的轮廓特征，用长直线，轻轻地“切”出人物的大致轮廓以及简略的带出五官的位置、作画时构图的上下位置。



步骤二



步骤三

步骤二：在大轮廓的基础上将主要的结构线加深，表现肯定。五官的位置、比例关系更加明确，脸部的正、侧面，鬓角以及发际线也要确定下来。

步骤三：五官的特点、比例、基本定型。随着脸部结构的深入，在各个骨点上带点明暗调子加深人物的主要面部结构，同时衣服的结构也一应画出，绘画中应带有“宁方勿圆”的感觉。

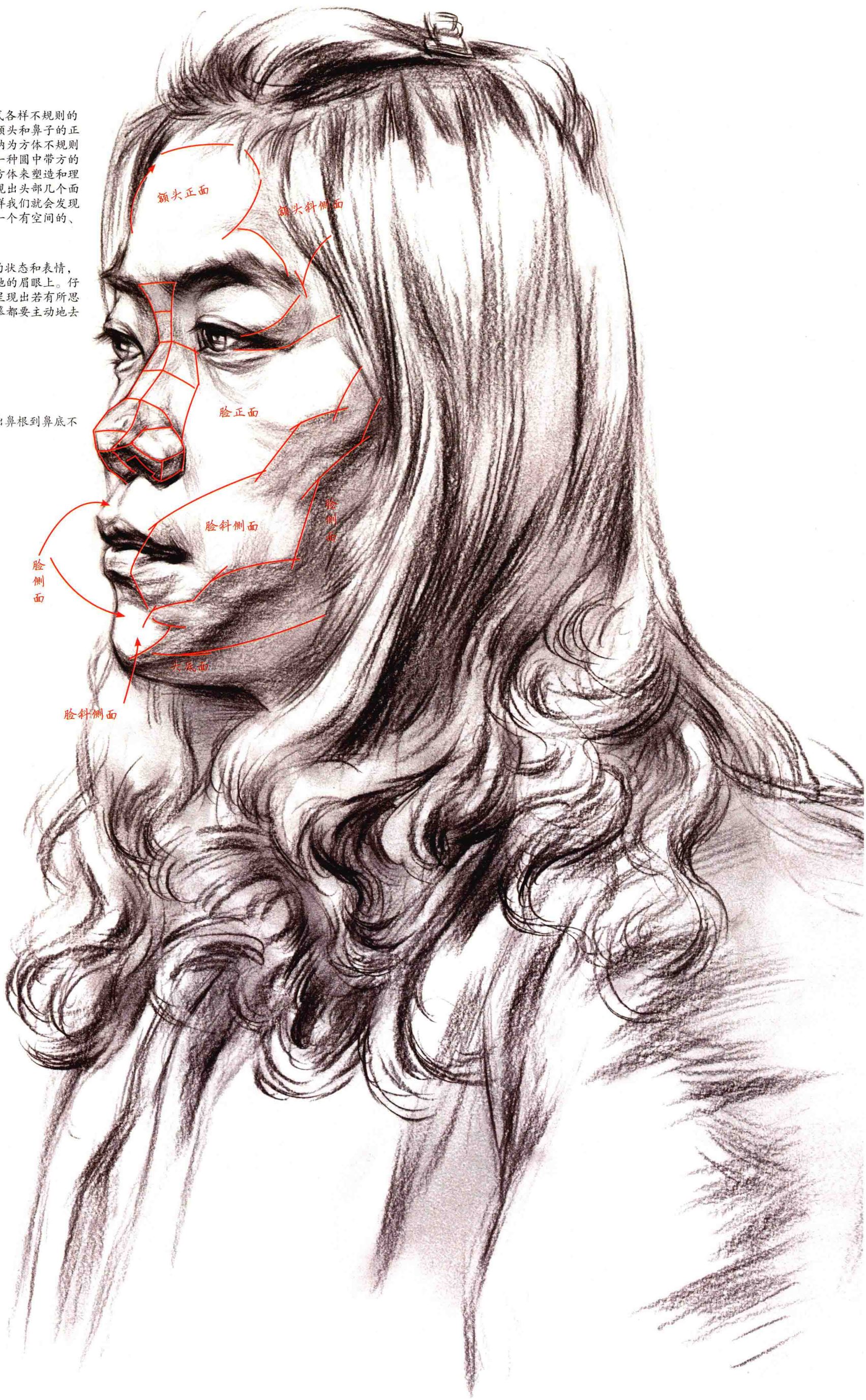


我们要在理解素描头像体面关系的同时，还要加强结构意识，因为结构是支撑整个形体的框架，也连接了每个形体内部的构造。头像学习的基础阶段需要将骨骼与肌肉之间的联系、头颈肩的关系和形与形之间的联系，以结构素描的形式加以归纳和概括，这样有利于提高归纳能力。透彻理解复杂形体，正确认识和看待客观对象，才能为下一步的光影头像学习打下坚实的基础。透过表面现象理性分析体面和结构的关系。利用体块的归纳方法，将对复杂的头部形体结构进行提炼和概括，用体面的表现方式交代出形体的转折和体块关系，再加以素描调子的辅助，表现头像的体积感和空间感。

人的头部实际上是由各式各样不规则的方体不断套用组成的。比如额头和鼻子的正面、侧面、底面，都可以归纳为方体不规则的延伸，因为人的构造就是一种圆中带方的模式。如果你能很好地运用方体来塑造和理解的话，就能够很直观地表现出头部几个面在空间上的转折和走向，这样我们就会发现画的不是一个平面了，而是一个有空间的、可以触摸的“体”了。

每个模特都有一种自己的状态和表情，这个女青年的表情就体现在她的眉眼上。仔细看，她的眼神凝视远处，呈现出若有所思的状态，无论是写生还是临摹都要主动地去寻找这种生动的细节。

根据鼻子的内部结构画出鼻根到鼻底不同的转折面。





将头发形体的变化与头骨的结构结合起来，找出头部正面、侧面及顶面最重要的三条明暗交界线的位置。头发的顶面到侧面最重的交界线之间往往会形成一个斜侧的灰面。同时，我们还要注意高光从前到后、从左到右在明度变化上的差异。



眼睛是素描头像中五官体现的重要部位。眼睛画不好整幅画就会因此丢分，每个人虽然长相不同，但是眼睛的结构却是大致相同的。画面中眉弓下方暗面和眼皮的转折是最深的，所以在刻画时要注意，此处应刻画实一点，但不能一味地画“黑”、画“死”，这样眉弓下面的暗面就不透气了。要根据眼睛和眼睛周围骨骼的结构下手。脑海中要有“方”的结构意识，不能跟着画面走。



嘴部的肌肉柔软而富有弹性，但是又有形体支撑，在绘画中要注意人中到上嘴唇的过渡，那里容易出现高光，接下来就是呈现一小范围的灰面，再往下走就是明暗交界线，它是由光线照射在嘴唇上体现出来的。因其嘴部的结构走向，同样有深浅变化。下嘴唇突起，导致有一面灰受光，但是嘴唇两侧有转折，所以在绘画时要求对嘴唇结构有充分的理解才能找准面与面的关系。受其周围肌肉的影响，嘴角与下嘴唇的暗面最深也最实。所以在绘画时要跟着结构走才不会画错。



鼻头部分。它全部由鼻软骨构成，分为鼻尖和鼻翼两个部分。鼻尖形似球体，两个鼻翼似半球体，因而在形体特征上与鼻梁的梯形有明显的区别。

半侧面的嘴在绘画时要注意横向上的透视，近大远小。抓住嘴部中心透视线的透视方向，确定嘴部左右两侧的大小和宽窄变化，并且还要注意中心透视线本身的起伏转折变化。

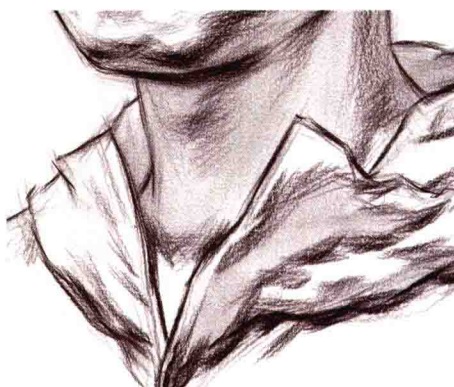
由于作画角度的不同，嘴部的透视要以人中为界，按照近大远小的透视规律画出嘴和上唇结节两点所产生的左右大小的比例关系，这个豁口不能画得过宽，一定要对比着嘴唇整个的宽度比例进行表现。



鼻子由三个部分组成：鼻骨和鼻软骨组成的鼻梁；椭圆形鼻球部和它下面的鼻中隔；两个向外下方倾斜的鼻翼和中空的鼻孔。整个鼻子类似一个上窄下宽的梯形。特别注意鼻子的造型是因人而异的，是人物形体特征的一个重要组成部分，表现时可强调结构的作用，先掌握它的整体形象特征，再进行局部刻画。



耳朵的形状是不规则的壳状，其轮廓呈C形，上宽下窄，中央是一个凹形碗状体。耳部主要由耳轮、对耳轮、耳屏、三角窝和耳垂等几个部分组成。虽然每个人耳朵的外形特征各不相同，但结构却基本一致。并且当头部平视时耳朵是斜着的，总体倾斜度与鼻梁近似。其次，因为耳朵大部分是由具有弹性的软骨组织构成的，外部形态呈现方中有圆、圆中带方的感觉，所以耳朵的外轮廓一定要画出体积感。



画衣领时要抓住形体转折的衣纹来着重表现，尽量将颈部和肩部之间的前后和衔接关系处理好。并且还要尽量通过衣纹的变化暗示出下方的骨骼和肌肉的基本形。用笔一定要大胆，千万不能一个个衣纹慢慢地表现，避免将衣服画碎而失去整体感。因此，大家要大胆地画，大胆地揉，然后再拿笔在揉过的灰面上将关键的骨点收住，再把衣领和腋窝处该有的方圆结构卡住。







