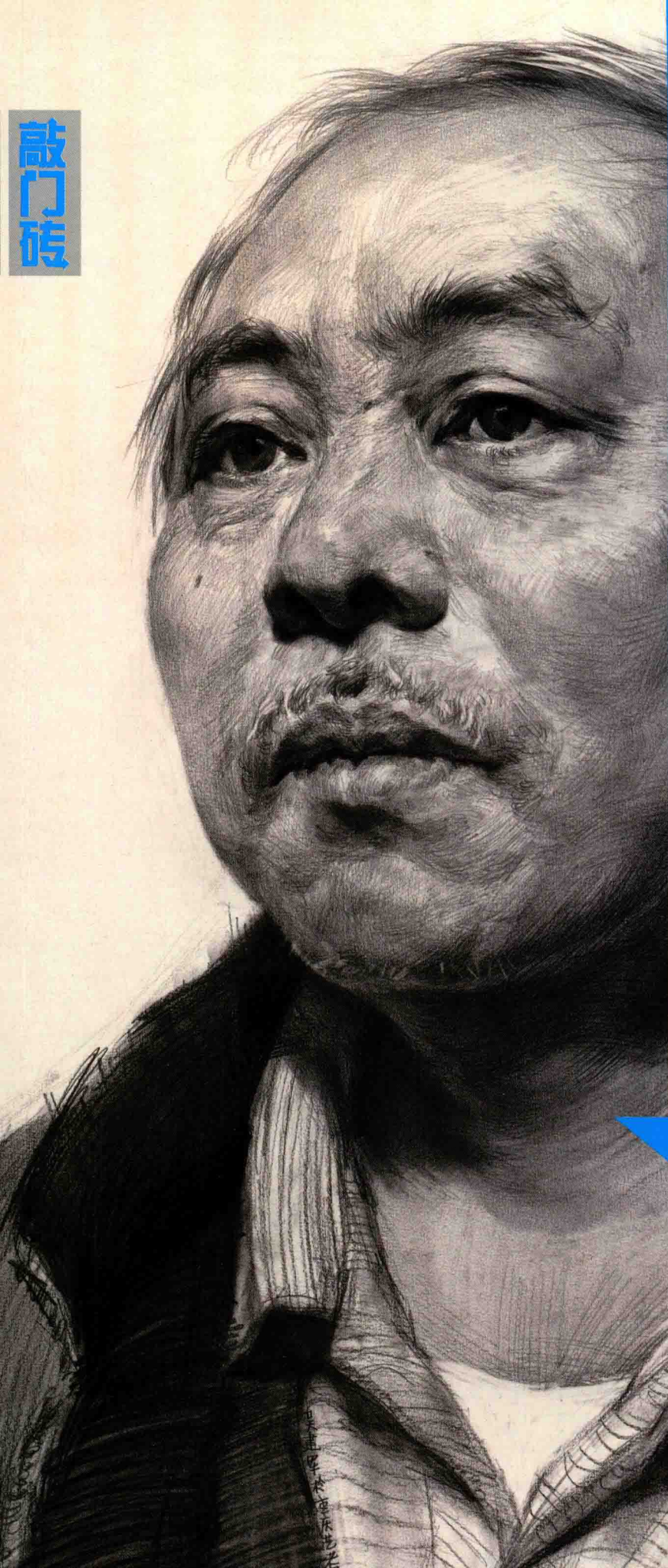


敲门砖



SKETCH 22

李家友·主编

重庆出版集团  
重庆出版社

# 素描的方法

素描速成正规教程

素描头像

## 图书在版编目(CIP)数据

素描头像/李家友主编.—重庆:重庆出版社,2015.2  
(素描的方法)  
ISBN 978-7-229-09463-8

I.①素… II.①李… 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026275号

## 素描的方法——素描头像

SUMIAO DE FANGFA——SUMIAO TOUXIANG

李家友 主编

---

出版人:罗小卫  
本书策划:李家友 邹 颀 郑文武 蒲俊杰  
责任编辑:郑文武 张 跃  
装帧设计:黄 静  
责任校对:何建云



重庆出版集团

重庆出版社

出版

重庆市南岸区南滨路162号1幢 邮政编码:400061 <http://www.cqph.com>

重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印制

重庆出版集团图书发行有限公司发行

E-MAIL:fxchu@cqph.com 邮购电话:023-61520646

全国新华书店经销

---

开本:889mm×1194mm 1/16 印张:2.5

2015年2月第1版 2015年2月第1次印刷

ISBN 978-7-229-09463-8

定价:12.00元

---

如有印装质量问题,请向本集团图书发行有限公司调换:023-61520678

---

版权所有 侵权必究

01

NO.01 基础知识讲解-02

A. 头部骨骼-02 / B. 头部肌肉-03 / C. 头部透视-03 / D. 头部比例-04 /

02

NO.04 范画临摹-30

NO.02 局部讲解-06

A. 眼部-06 / B. 鼻部-08 / C. 嘴部-10 / D. 耳部-12 /

04

NO.03 步骤讲解-14

A. 男青年1-14 / B. 男青年2-18 / C. 女青年-22 / D. 男老年-26 /

03

CONTENTS

# NO.01 基础知识讲解 ★

## JICHU ZHISHI JIANGJIE

### A. 头部骨骼 ☆

头骨对头部的造型结构起决定性作用，掌握头骨的结构是表现头部的根本。头部骨骼的形态和表面的起伏，决定了头部的形态特征，所以头部骨骼对头部外形的影响最大。（具体骨骼解剖结构请见右图）

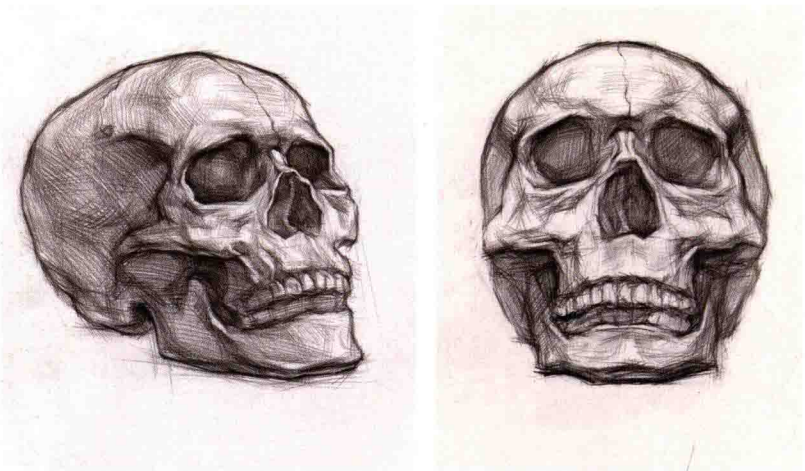
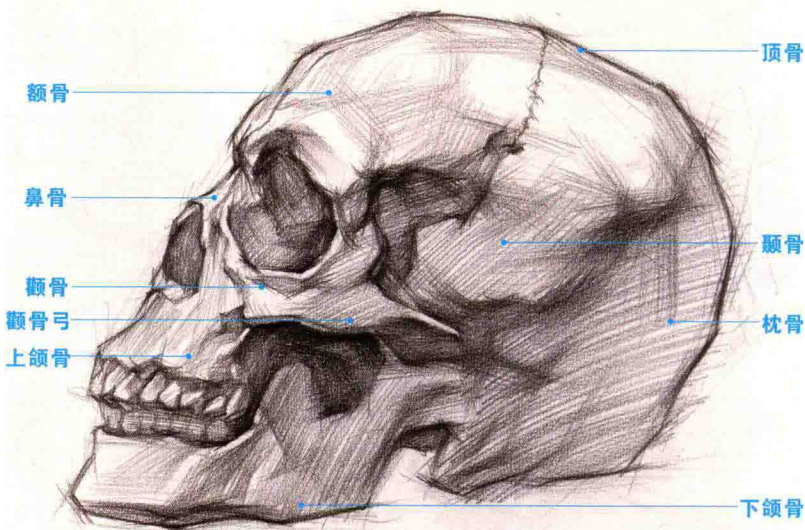
头部的脑颅部分是由额骨、顶骨、颞骨、枕骨等构成。脑颅部分的骨头上都只覆盖了一层薄薄的皮肤、肌肉和毛发，几乎都将骨形全部显露在外，这些骨头所形成的骨点是头颅造型的重要参照，同时也决定了头颅形状的特征。

头部的面颅部分是由颧骨、鼻骨、上颌骨、下颌骨等构成的。颧骨：颧弓处是面部的最宽处，两侧颧弓的宽窄与高低，决定了面部的宽度与面颊的形状，也是脸部侧面上下两个倾斜面的分界线，而颧骨的高低使面部显得高突或是扁平。

鼻骨：鼻骨的倾斜与隆起决定了鼻部的坡度与高低。

上颌骨：它的长度则决定着人的脸型是“长脸”或者是“圆脸”。

下颌骨：下颌骨上的下颌角决定了人的脸型是鹅蛋形的或是四方形的，“瓜子脸”、“‘国’字脸”就是这么来区分的。下颌骨的颈隆突的坡度来区分翘下巴或是直下巴。看了罗马青年和伏尔泰石膏像，大家就很容易理解了。



男女的头部及不同年龄的头部骨骼区别：

- 男性头骨：棱角分明、线条刚直、眉弓较女性突出、额头坡度较大。眼眶较女性小、鼻骨和下颌骨较发达。
- 女性头骨：棱角柔和、浑圆，额结节较男性突出。眼眶较男性大、鼻骨和下颌骨不及男性发达。
- 老人头骨：棱角分明，上、下颌骨萎缩，整个头形显得略小。
- 儿童头骨：轮廓圆润，脑颅部分的骨骼显得较大，面颅部分显得较小。

## B. 头部肌肉 ☆

### ► 肌肉结构

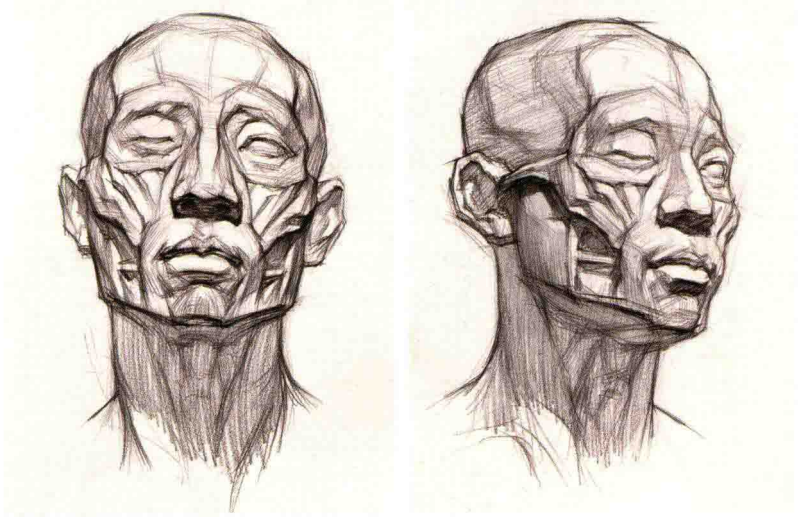
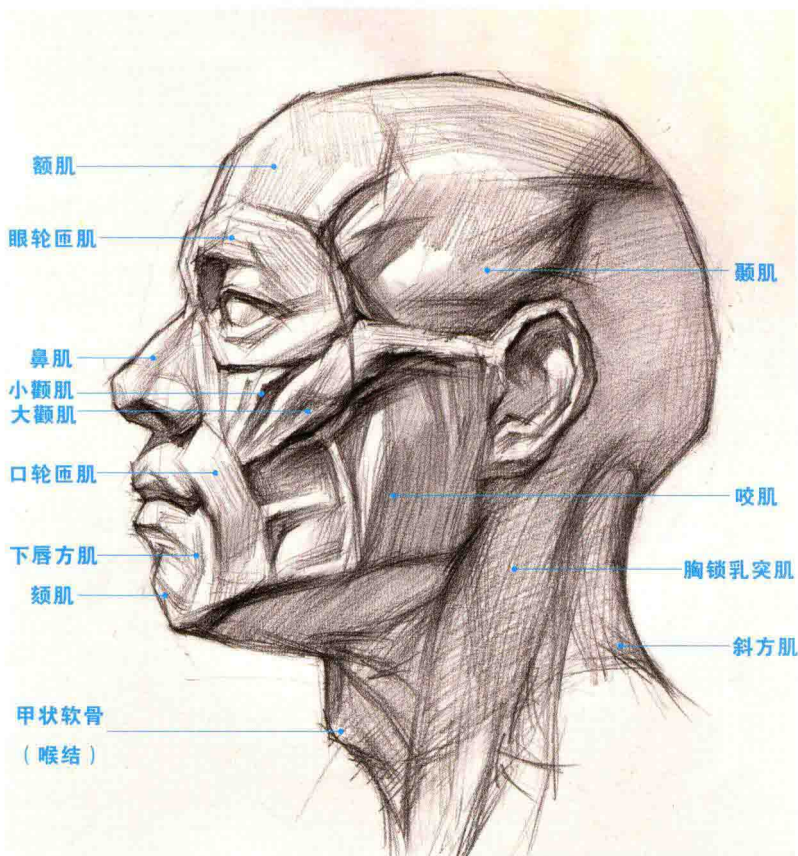
学习肌肉解剖结构能进一步理解素描头像的结构和造型，应该要了解头部肌肉的起点和位置，以及它对人的面部和外形有何影响。特别是附着在人面颅骨骼上的肌肉，对于我们刻画传神的面部表情是非常重要的。

由于头部骨骼在结构上是对称发展的，故而决定了生长其上的肌肉和软组织同样构成对称发展的肌肉结构。人体头部的肌肉起止点两端位置通常是固定在骨骼两端的，而有一些则是固定在特定的骨骼面上，还有一些则是附着在附近的肌肉或表皮上。

头部的肌肉主要集中在面部，肌肉的伸缩、松紧形成人的各种面部表情。额肌主要影响额头的皱纹；降眉间肌、皱眉肌、眼轮匝肌，主要影响眼部的运动和皱纹；鼻肌主要影响鼻翼的扩张；口轮匝肌、上唇方肌、下唇方肌、颊肌、颏肌、咬肌、颊肌、三角肌，主要影响嘴部的运动和进食；笑肌则会影响人的笑容，有时会产生“小酒窝”。

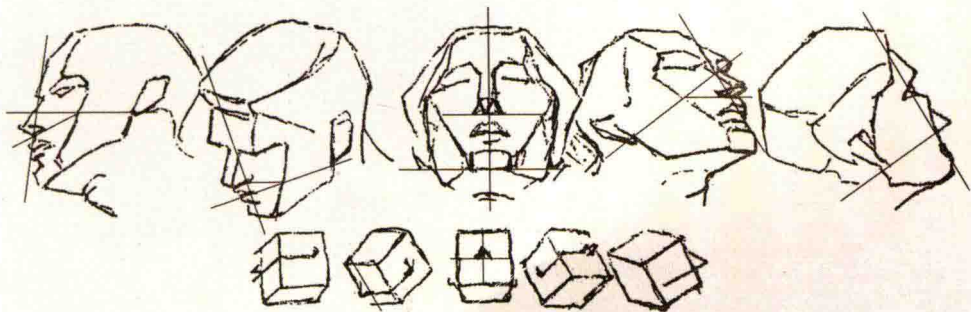
### ► 肌肉与表情

任何一种面部表情都是由面部肌肉整体功能所致，但面部某些特定部位的肌肉对于表达某些特殊情感的作用更明显。一般地说，表现愉悦的关键部位是嘴、颊、眉、额；表现厌恶的是鼻、颊、嘴；表现哀伤的是眉、额、眼睛及眼睑；表现恐惧的是眼睛和眼睑。



## C. 头部透视 ☆

透视是人眼观察事物的视觉规律，如右图所示，我们将头部看成正方体来理解。这样我们就清楚地看到复杂的头部被分成了正、侧、顶面，或者正、侧、底面。中间小的形体则根据它们的比例和结构连接被轻松地安排在了相应的大面上。



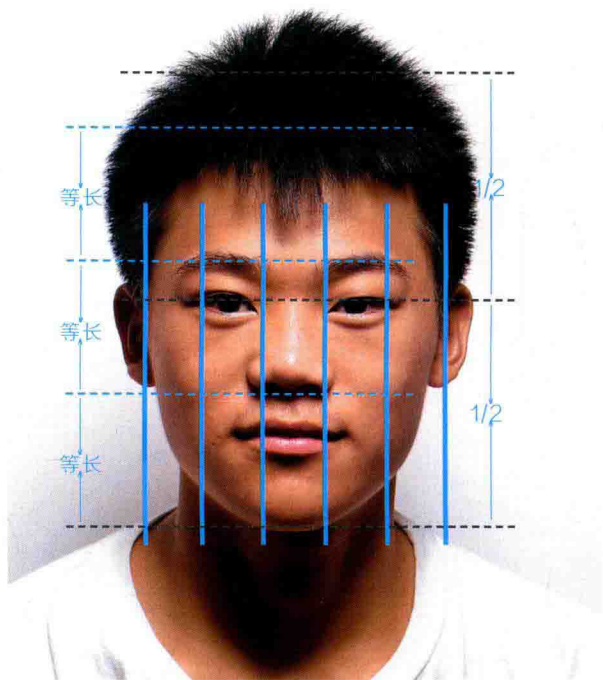
把头部的透视与几何体的透视结合起来理解

# D. 头部比例 ☆

## ▶ 三庭五眼

人物头部的比例可归纳为“三庭五眼”，即竖有“三庭”，横有“五眼”。需要注意的是，所谓的“三庭五眼”只是一种较概念的比例关系，我们只需头脑中有大致的认识即可。真正作画时，大家还需根据实际情况作具体分析。

如右图所示，“三庭”指的是从对象前额的发际线到下巴的底面可以竖向分为三等份：从头顶的发际线到眉毛的区域称上庭；从眉毛到鼻底的区域称中庭；从鼻底到下巴底部的区域称下庭。“五眼”是以一个眼为长度单位，将脸的正面横向分为五等份。两眼之间的距离为一个眼宽，从外眼角到头部同侧发际边缘各为一个眼宽，加起来就是五个眼宽。

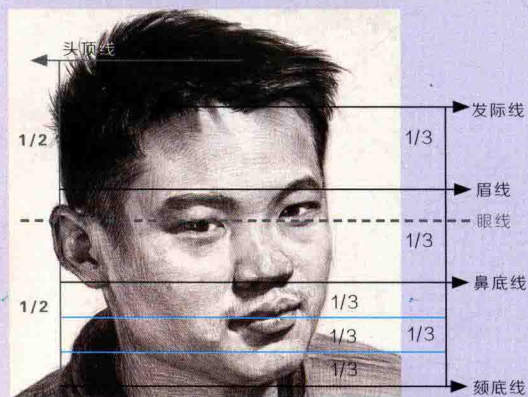
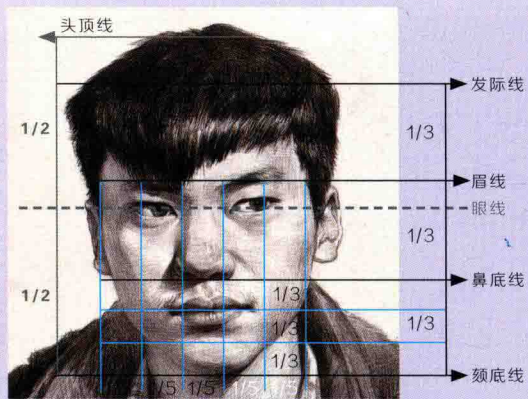
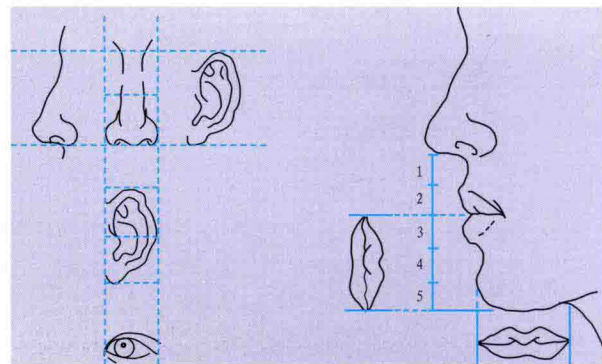


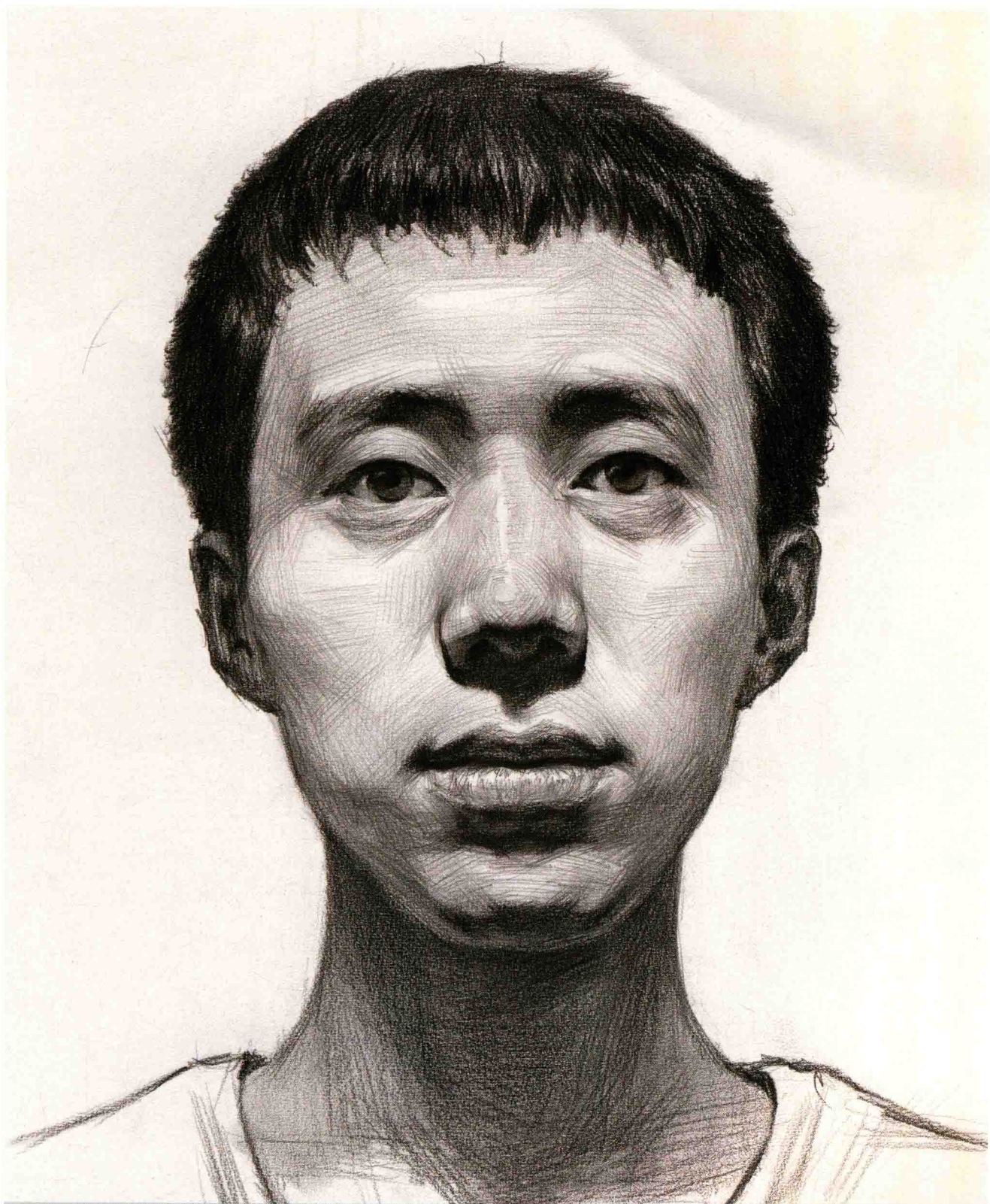
## ▶ 头部比例的比较

从五官大小看。鼻子的长度约等于耳朵的长度，鼻子的长度是其宽度的两倍，耳朵的长度也是其宽度的两倍。鼻子的宽度约等于耳朵的宽度，同时也和眼睛的宽度等值。耳宽一般为耳长的二分之一，耳宽为耳轮的最大宽度，即耳轮与耳屏的最大宽度。（左下图）

从五官侧面看。外眼角至耳屏与它至嘴角的距离相等，头部高度的二分之一处在眼睛的水平线上。嘴巴口裂处在鼻尖至下巴五分之二的位置。（右下图）

从不同年龄对象头部看。对于成年人来讲，从头部最上边到最下边，眼睛大概位于中间位置。幼儿的头部和面部可以分为三个部分，眼睛位于中垂线从上量三分之二处。所有头部的鼻子底部位于眼睛和下颌之间距离的三分之二处。成年人和幼儿年龄不同，两者之间存在一定差异。





要了解头部的骨骼和肌肉，并学会如何将它们用于绘画，那么就得做到以下几点：

A. 首先要熟悉人物头部的主要骨骼及肌肉名称，以及它们的位置、大小。比如笑肌和咬肌的前后位置、颧骨的大致位置。

B. 其次要知道主要骨骼和肌肉的具体穿插关系。比如笑肌在口轮匝肌的后侧、皱眉肌和额肌的穿插关系。

C. 对解剖知识要活学活用，这些肌肉和骨骼的位置都不是孤立的，肌肉是附着在骨骼上的，各个骨骼和肌肉之间本身就相互关联。比如鼻子、嘴巴的体块都是由里面的骨骼和外面的包裹着的肌肉和软骨一起组合成的。再比如说，记上颌骨和下颌骨的时候，可将口轮匝肌、下唇方肌、上唇方肌等一起联系着记忆。

# NO.02 局部讲解 ★

## JUBU JIANGJIE

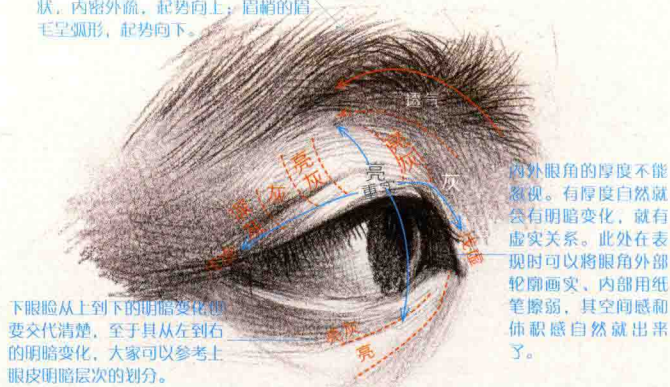
### A. 眼部 ☆

眼部结构及其刻画要点分析：眼球、上眼睑、下眼睑、眼眶和泪阜是眼部的重要组成部分。眼球成球体，嵌在凹陷的眼眶内，眼球凸出的部分由上、下眼睑包裹。眼部还要与眉毛一同表现，眉毛的形状要与眼部呼应，这些都影响着对象的表情。

眼部造型规律：刻画眼部有两点需要注意，一是塑造出眼部的体积感，二是把握对象的眼神。眼部总的造型可以理解为一个嵌在眼窝中的球体，要想塑造出球体感就必须把上下眼皮贯穿起来表现。而且，上眼皮用笔的方向要与眼轮匝肌的走向一致，如此用笔也可在视觉上加强眼睛的球体感。此外，注意观察上下眼皮的开合程度。

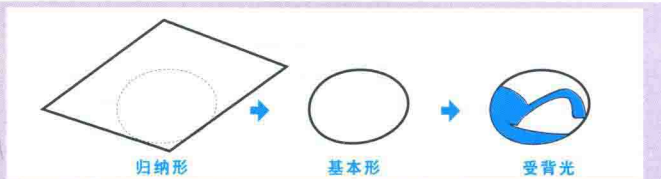


注意观察眉毛的走向，眉头外呈放射状，内密外疏，起势向上；眉梢的眉毛呈弧形，起势向下。



下眼睑从上到下的明暗变化也要交代清楚，至于其从左到右的明暗变化，大家可以参考上眼皮明暗层次的划分。

内外眼角的厚度不能忽视。有厚度自然就会有明暗变化，就有虚实关系。此外在表现时可以将眼角外部轮廓画实、内部用纸笔擦弱，其空间感和体积感自然就出来了。



归纳形：将眼部看成是一个菱形。

基本形：观察眼部的外形特征，确定其凸点和凹点，然后根据其转折和方圆关系画出基本大形。

受背光：根据光源眯眼观察眼部的明暗关系，找出明暗交界线以及确定暗部的位置和大小。



1

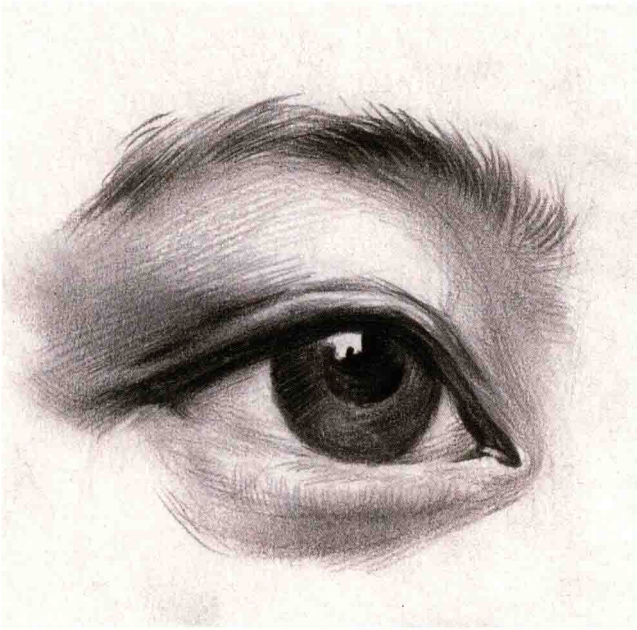
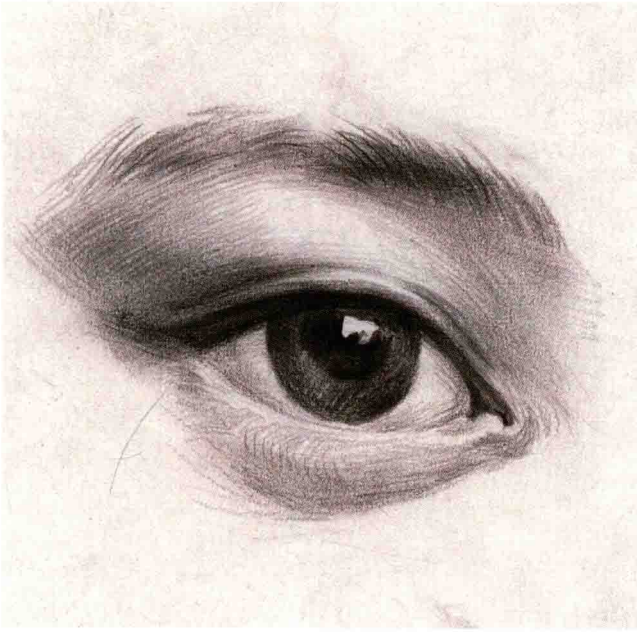


3

### ▶ 刻画步骤

1. 观察对象并归纳其外在的形状特征，找出大的明暗交界线和投影线。
2. 明确黑、白、灰层次。眼窝深陷，是眼部调子较重的部位之一。画眉毛时配合眼部造型特点。
3. 加强眼部边缘线，注意整个外形不能画死。调整眼部整体的明暗关系，交代清楚形体的穿插关系。



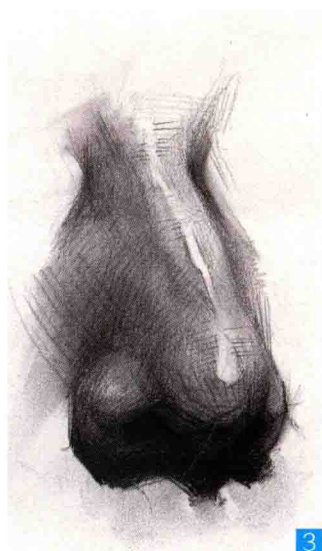
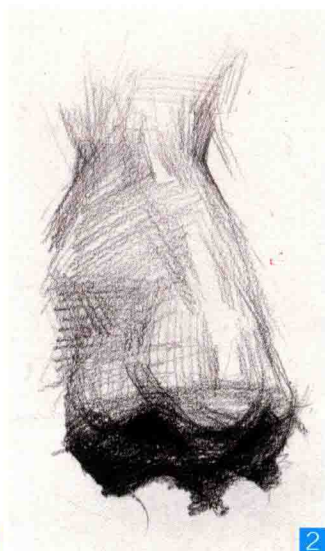
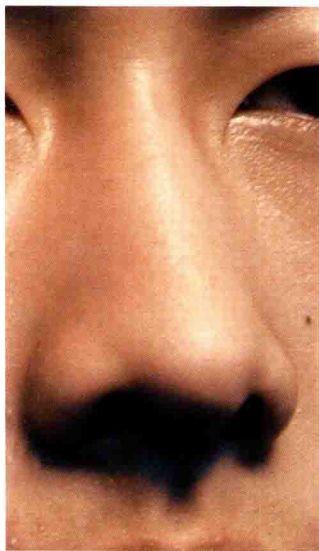
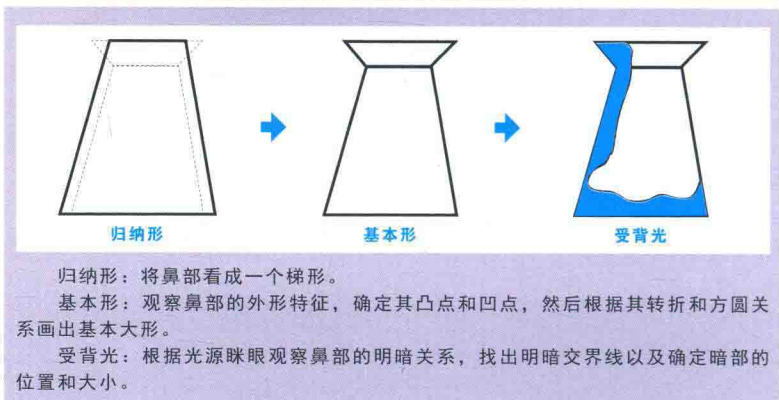
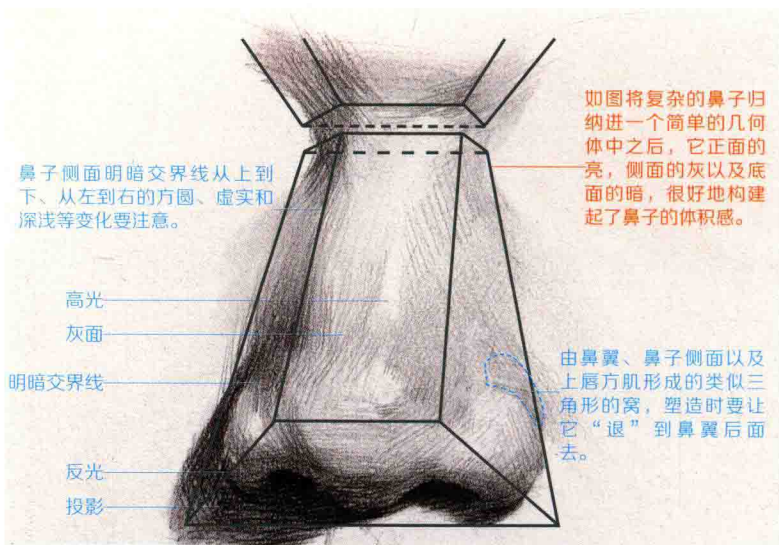


## B. 鼻部 ☆

**鼻部结构及其刻画要点分析：**鼻部由鼻根、鼻梁、鼻尖、鼻翼、鼻唇沟、鼻缘、鼻孔和鼻小柱几个部分组成。初学画鼻子要加强对鼻部结构的理解，注意各部位之间的穿插、前后、虚实等关系，并将鼻部的各个形体进行归纳和概括，理解鼻骨体块、鼻尖体块和鼻翼体块的关系。

**鼻部造型规律：**在顶侧光线下，鼻子的底部最暗，两侧灰，正面亮。特别是在斜侧面角度下，鼻子两侧的灰更有一点微妙的深浅变化，此时就要把鼻部的黑、白、灰关系表现得更丰富一些。并且，在明暗处理上，我们通常会让交界线部位的黑白对比强于暗部，鼻子亮部的实和暗部的虚就能很好地拉开鼻部前后空间了。

鼻子侧面略微鼓起的位置，正好处在鼻梁向外延伸这一带上。因此，鼻子在抓住最大的明暗交界线和鼻子侧面与暗面衔接处的深浅变化后，还要把侧面的这种形体变化表现出来。

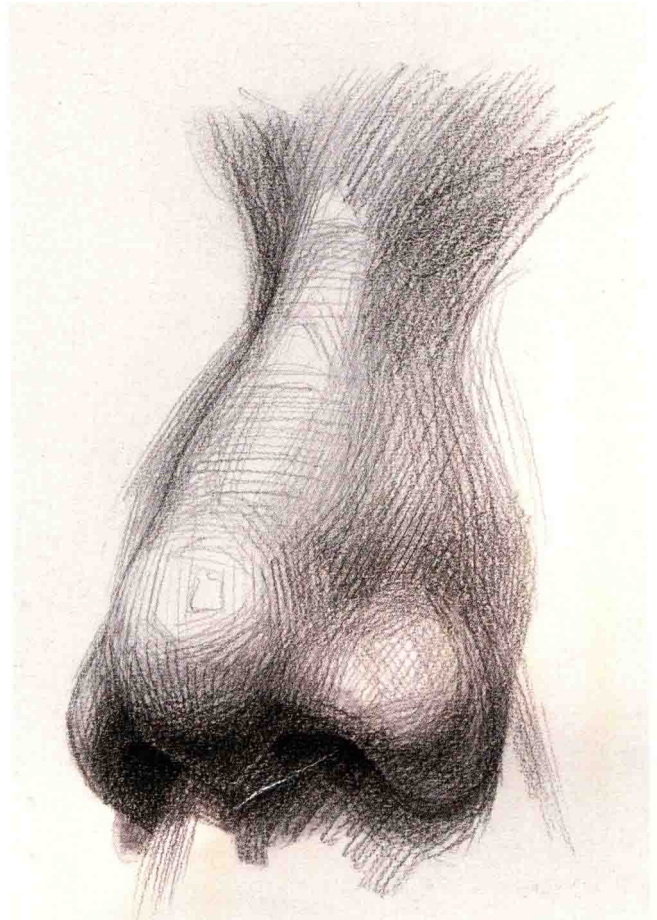
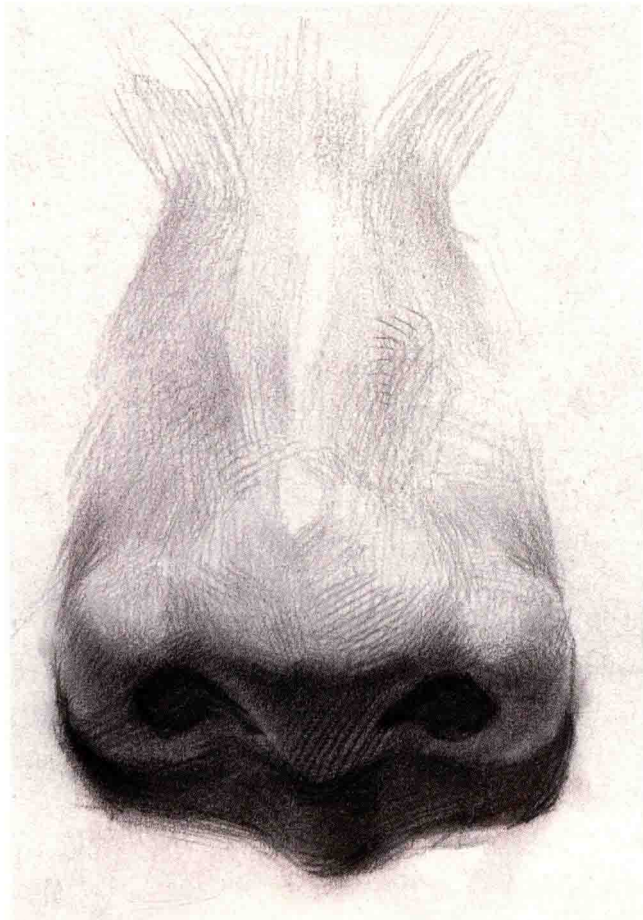
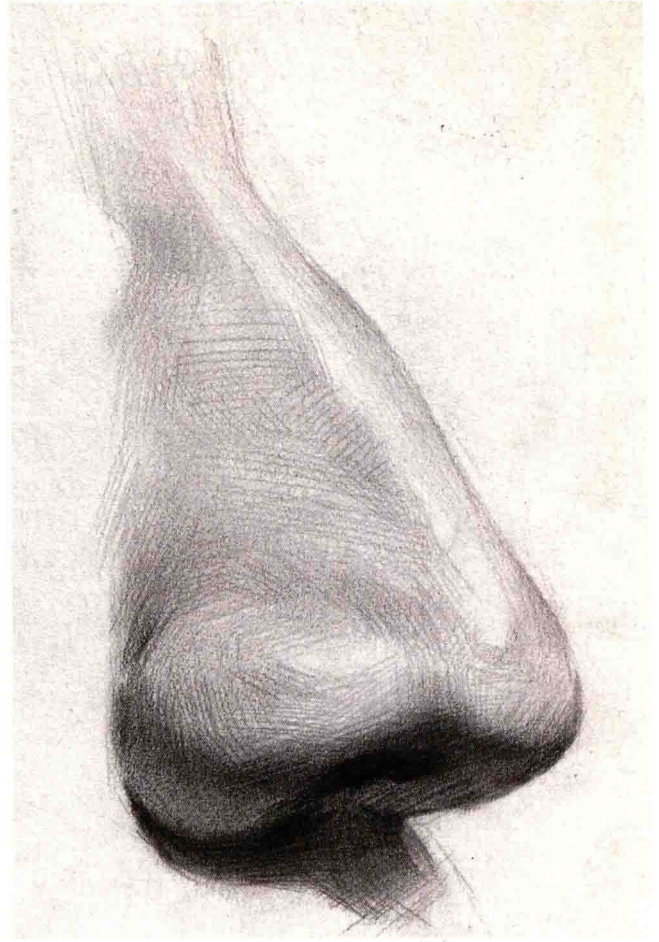
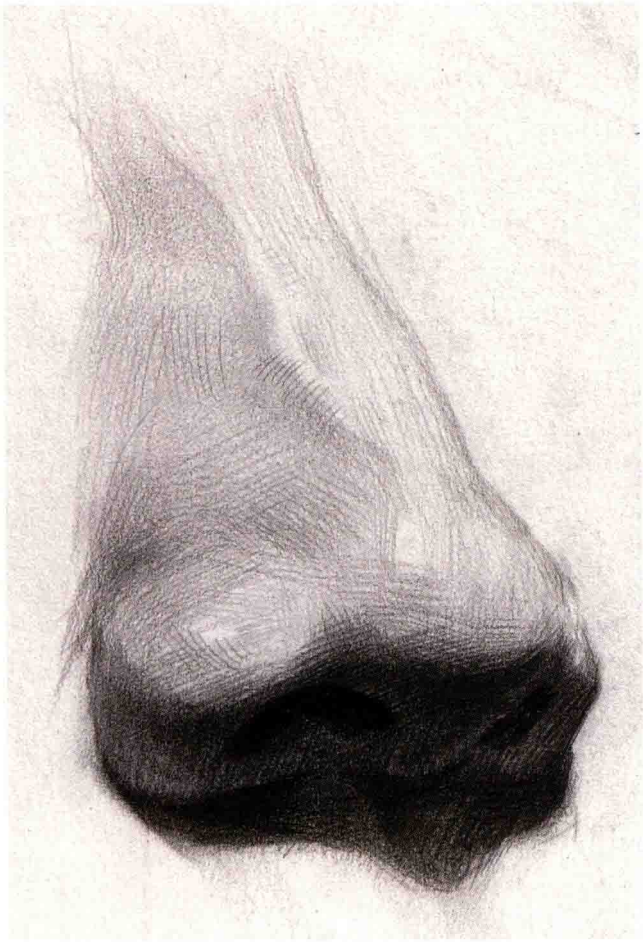


### ▶ 刻画步骤

1. 正面对称性形体在抓形时首先要画出对象的中轴线，然后横向切出鼻子各部位的长短关系。注意鼻子的结构，相当于一个上小下大的梯形。

2. 找出大的明暗关系，明暗交界线在鼻底和鼻梁的转折处。眉弓和鼻底暗部的暗仅次于鼻孔。注意暗部不要画得太黑太死板。

3. 调整鼻子的灰面，有些地方可以用涂擦的方式进行调整，使画面暗部透气。调整各部位间的衔接关系，还可以在亮部排些精致的线条，强化高光，体现鼻子的质感。



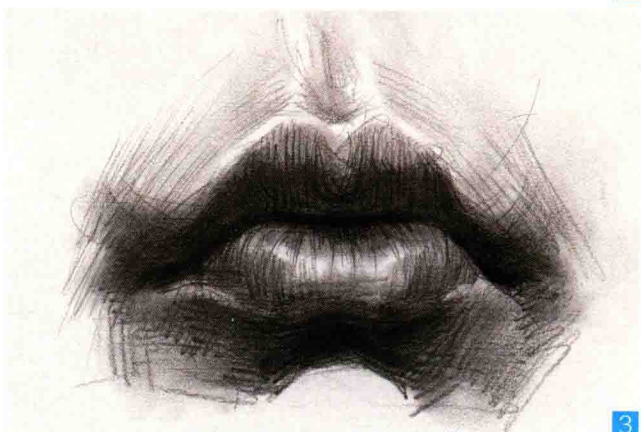
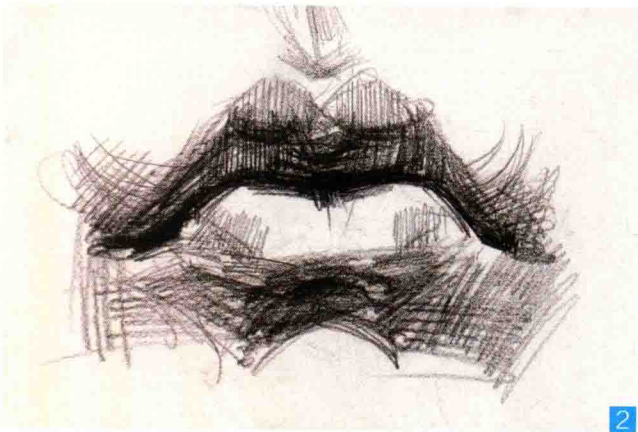
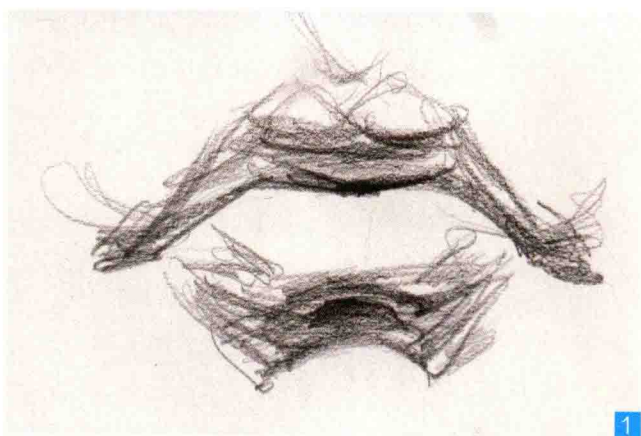
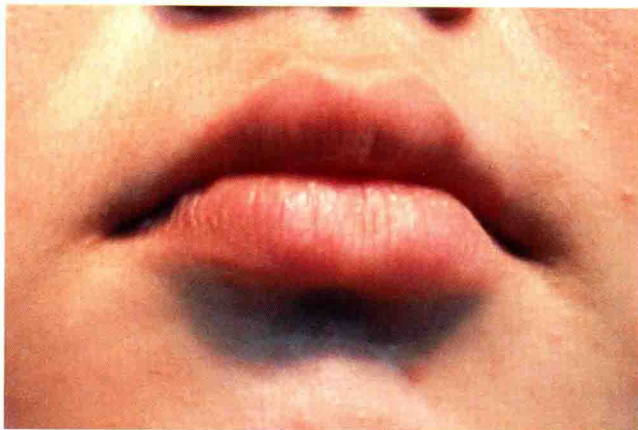
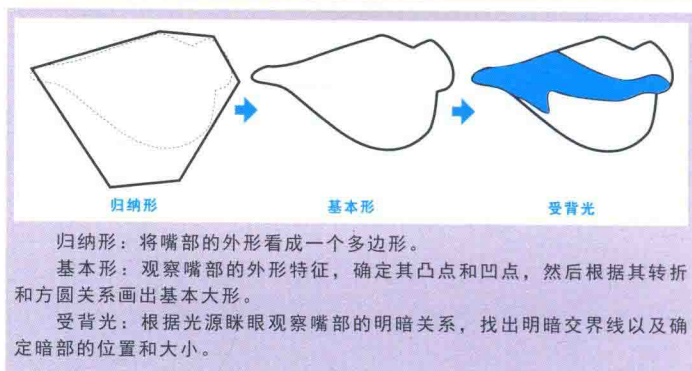
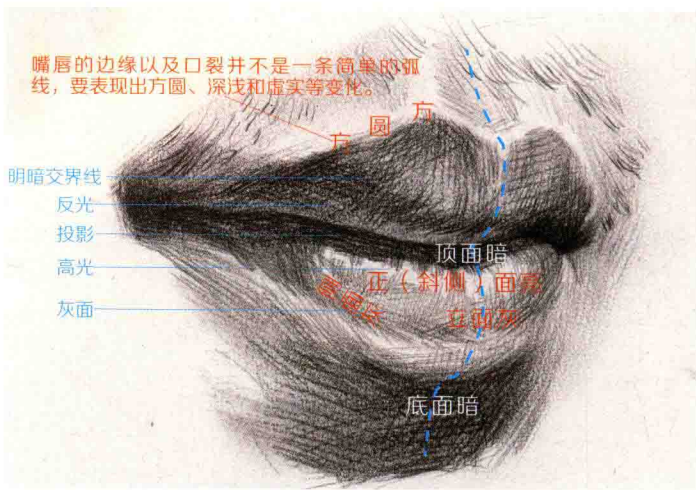
## C. 嘴部 ☆

嘴部结构及其刻画要点分析：嘴部依附于牙床构成的半圆柱体上，呈圆弧形。它被分为上唇、下唇、口裂、唇结节、嘴角和人中部分。嘴部肌肉较灵活，随着表情变化而变化，画嘴部的表情要和嘴部肌肉联系起来。

嘴部造型规律：在画嘴部时首先要注意两个嘴角的连接线一定要与两只眼睛和左右鼻翼的连接线多少有些近大远小的感觉。其次，要捕捉不同对象嘴部在不同的视角下，上下嘴唇在厚薄和长短上的区别。再有，画嘴唇边缘时不要盲目强调嘴唇红润的固有色，不应过分表现嘴唇的边缘轮廓，而是要更多地去关注嘴唇“体”的表现。

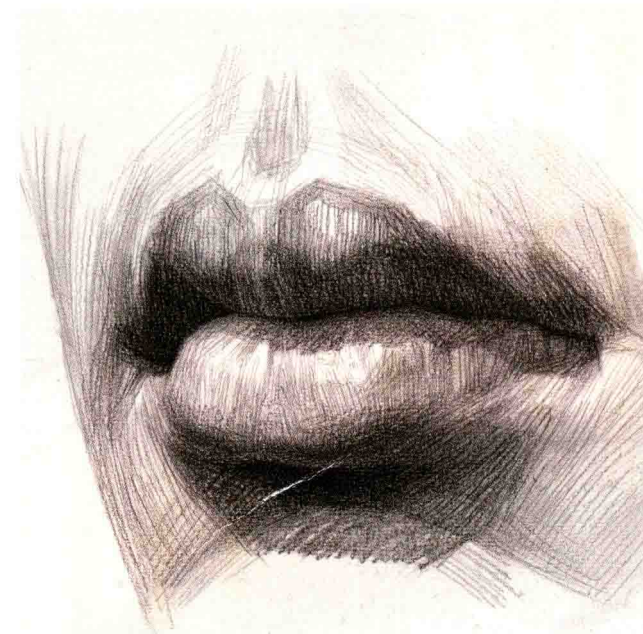
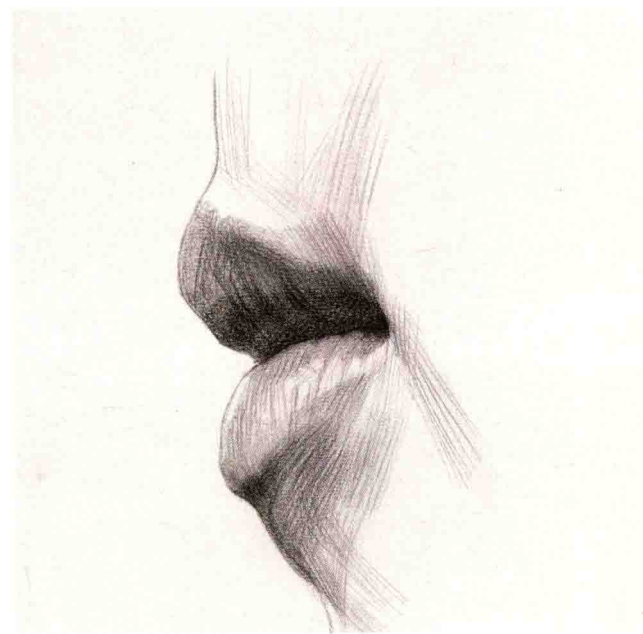
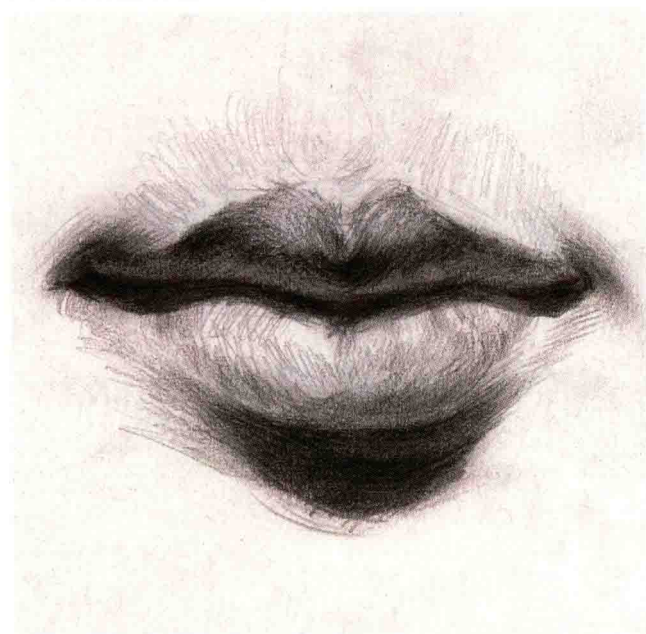
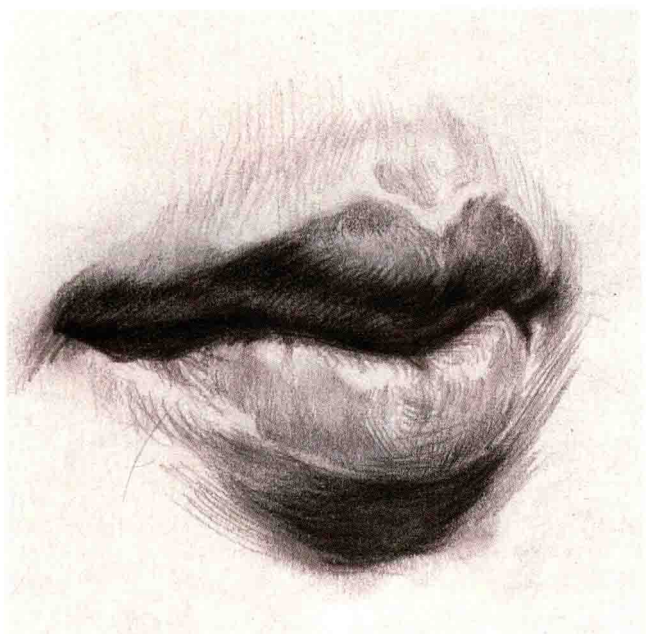
由于作画角度的不同，嘴部的透视要以人中为界，按近大远小的透视规律画出嘴和上唇结节上方两点所产生左右大小的比例关系。

由于嘴部在横向上是一个（半）圆柱体的感觉，所以不能忽视嘴部中间部分实、两侧嘴角虚的感觉。上唇中央有一个上唇结节，表现时要注意它鼓起后对交界线形状的影响。



### ▶ 刻画步骤

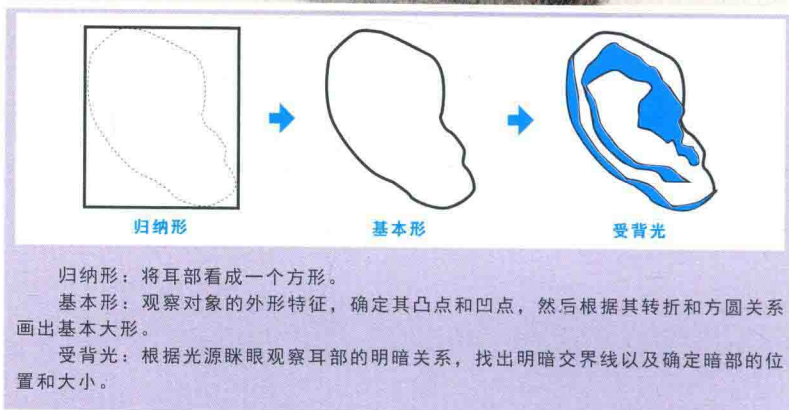
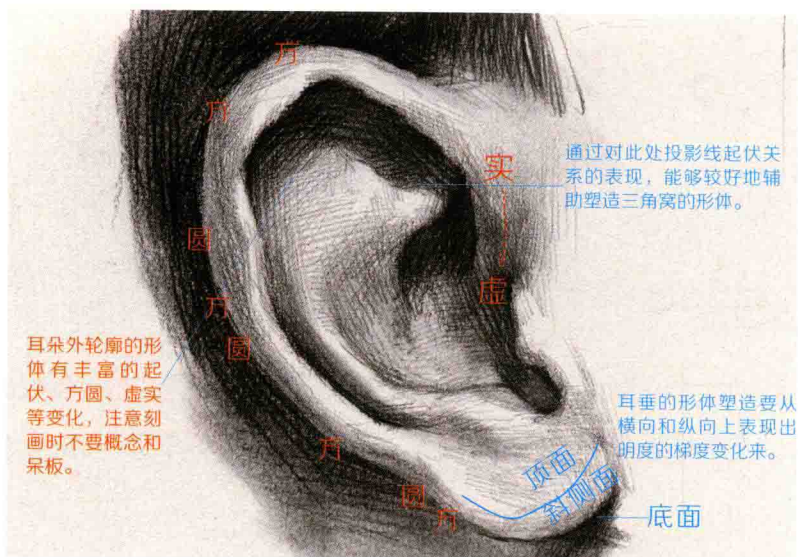
1. 将嘴部放在一个半圆柱体中理解，注意上、下嘴唇的厚度和两个嘴角的位置关系。
2. 根据嘴唇的结构找出明暗交界线，画出明暗调子，此时可稍微强调上、下唇结节的结构转折。
3. 加强明暗对比，区分嘴唇的明暗关系。调整整体的明暗关系，注意交界线由近到远的变化及固有色的轻重。



## D. 耳部 ☆

耳部结构及其刻画要点分析：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。耳部的形体结构是一个壳状，整个外轮廓呈“C”字形，上宽下窄，中央为凹形的耳甲。表现耳部时，要注意它与脸部的平面关系和自身的透视变化，还要注意各部位之间的穿插、组合关系。

耳部造型规律：由于耳朵的外部形态呈现方中有圆、圆中带方的感觉，所以耳朵外轮廓交界线从上到下的粗细、深浅和方圆节奏就要给予重视，并且还要在耳轮上分出交界线、反光、灰面和亮面。耳朵上部的三角窝多数处于暗部中，在对耳轮上所形成的投影形的起伏变化就要给予高度重视。耳屏、三角窝和耳道在空间上比耳轮、对耳轮和耳垂靠后，为了拉开耳朵前后的空间，我们要适当减弱靠后部分的黑白对比，在刻画上注意主次和虚实关系。在表现对象耳垂时，无论厚薄都要表现出耳垂底部的交界线、灰面、亮面以及反光。

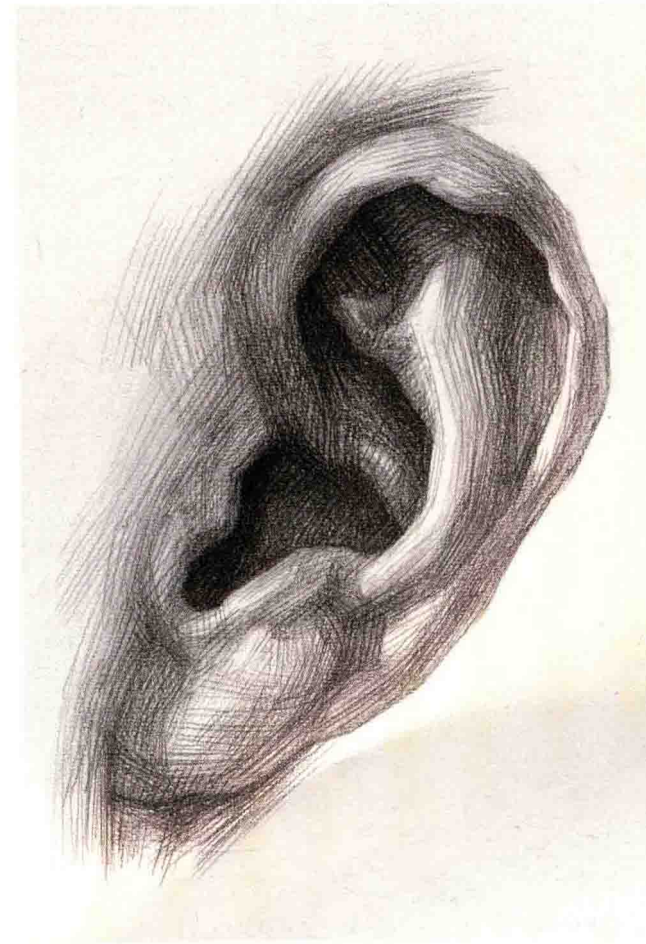
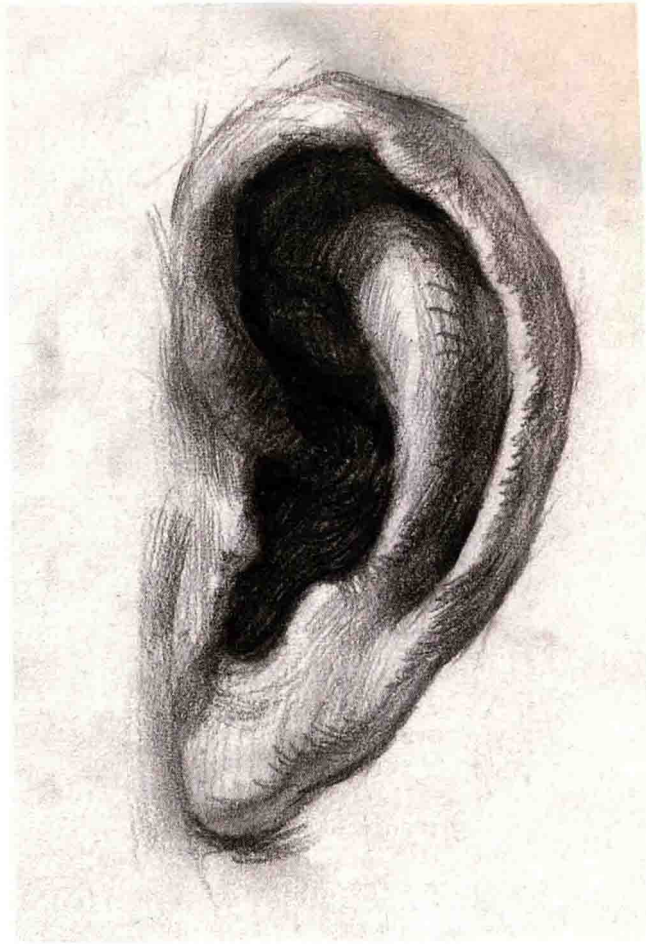
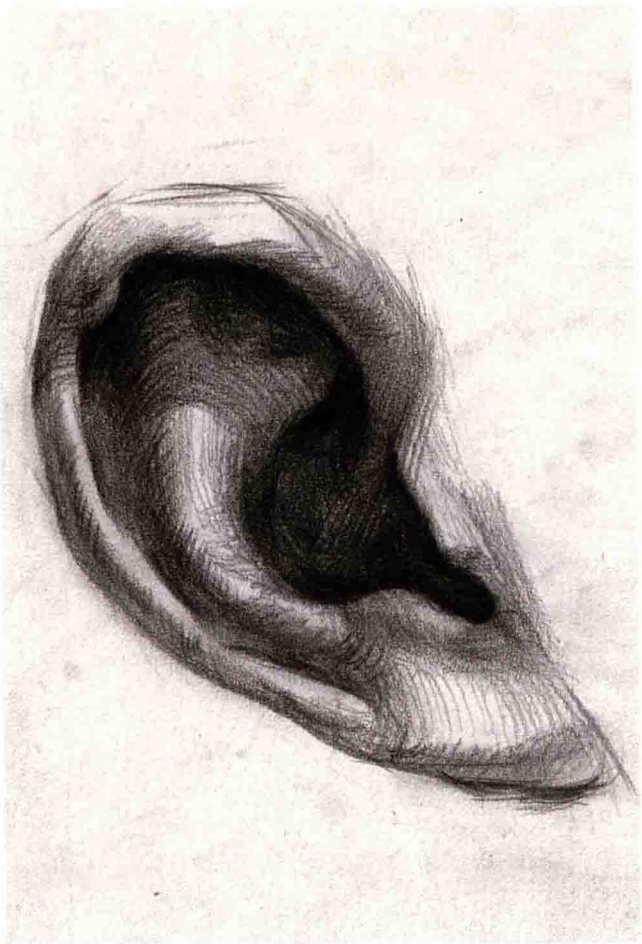


### ▶ 刻画步骤

1. 观察耳部，定出几个点的位置，然后用线勾出大的形体关系，注意线条的方向性要准确。头发属于刻画耳部的“背景”，可用来突出耳部的亮。

2. 注意外耳轮上方外翘部分，受其影响，下面暗部较大。耳洞的地方应该画得黑、实一些。在耳朵的转折部位要注意线条的排列和高光部分的位置。

3. 注意耳朵各部位体感的塑造，特别是耳轮圆柱体的感觉，表现时要注意灰调子的衔接。调整阶段，整体审视，检查亮部和暗部是否明确合理，衔接的调子是否准确到位。





### 刻画步骤

1. 观察模特照片，正面模特应遵循标准的三庭五眼的位置，定出几个点的位置，然后用线勾出大的形体关系，注意线条的方向性要准确。暗部地方的线条可以实一些。

2. 铺设大色调，迅速地把模特的明暗体积关系铺出来，使画面的体积虚实和空间关系恰当地表现出来。然后确定画面基调之后就可以逐步深入五官。

3. 注意五官质感的表现，加强主次关系，完善画面的感染力，深入细致地完成五官，面部及头发的刻画，注意控制画面的黑白灰关系。头像不光是头部，衣服部位也要做适当的深入。最后调整头、颈、肩的关系和亮部调子的层次。记住，学习阶段要运用所有有利的元素去完善画面。





