

· 爱林文化 主编
陈珍珍 编著

「用铅笔 绘画高手
这样画素描」

画出纯美人像」

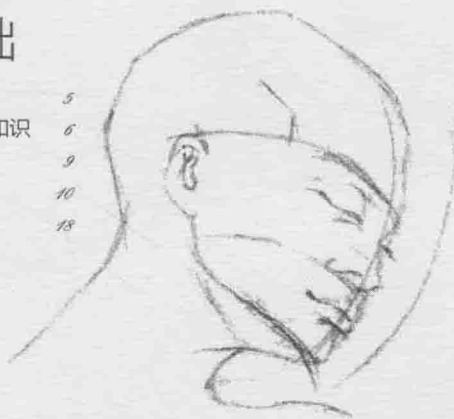


人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Part 01

素描头像基础

- 1.1 绘制素描要准备的工具 5
- 1.2 学习素描要了解的基础知识 6
- 1.3 素描头像的基础知识 9
- 1.4 五官的绘制 10
- 1.5 头像透视分析 18



Part 02

小孩解析篇

- 2.1 初雪嬉戏 21
- 2.2 那一明眸 26
- 2.3 淘气卷卷 31
- 2.4 清新女孩 36
- 2.5 沉思垂眸 42
- 2.6 默默直视 47
- 2.7 咧嘴微微笑 53
- 2.8 虎头虎脑 59
- 2.9 小小心事 64
- 2.10 捂嘴惊讶 69
- 2.11 天真无邪 75



Part 03

青年解析篇

- 3.1 齐眉短发少女 81
- 3.2 棒球少年 86
- 3.3 楚楚动人 92
- 3.4 搞怪的表情 98
- 3.5 魅力男士 104
- 3.6 三千秀发 110
- 3.7 一抹微笑 115
- 3.8 一缕阳光 121
- 3.9 你眼中的光 127
- 3.10 睡眼朦胧 133



Part 04

老人解析篇

- 4.1 凝视远方 139
- 4.2 笑由心生 144
- 4.3 一丝哀愁 150
- 4.4 岁月流逝 156
- 4.5 岁月沧桑 162
- 4.6 目光寻思 167
- 4.7 艳阳高照 173
- 4.8 白发苍苍 178
- 4.9 怡然自乐 183
- 4.10 高山婆婆 188

用铅笔 绘画高手 这样画素描

画出纯美人像

○ 爱林文化 主编
陈珍珍 编著



人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

绘画高手这样画素描. 用铅笔画出纯美人像 / 爱林文化主编; 陈珍珍编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2015.4

ISBN 978-7-115-37874-3

I. ①绘… II. ①爱… ②陈… III. ①肖像画—素描技法 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第004947号

内 容 简 介

这是一本帮助你找到画面质感、人物灵魂的素描绘制技法书。本书区别于普通教材中刻板的人物绘画, 而通过一种绘画手法更加细腻、生活气息更加浓郁的表现方式, 让人物头像更加生动地表现在我们面前。

全书分为4部分, 分别是头像素描绘制基础知识、儿童头像绘制技法、青年头像绘制技法与老年头像绘制技法。从年龄的变化上去理解人物头像表情的表现。每一幅头像范例, 就像一个完整的故事, 带领学习者走入每个人物的内心世界, 教学习者从感觉入手, 有效提升绘画能力。

本书不仅适合绘画初学者作为自学用书, 同时适用于各美术培训机构作为参考教材。

◆ 主 编 爱林文化

编 著 陈珍珍

责任编辑 郭发明

执行编辑 高 悦

责任印制 程彦红

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

三河市中晟雅豪印务有限公司印刷

◆ 开本: 700×1000 1/12

印张: 16

2015年4月第1版

字数: 450千字

2015年4月河北第1次印刷

定价: 39.80元

读者服务热线: (010) 81055296 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

Part 01

素描头像基础

- 1.1 绘制素描要准备的工具 5
- 1.2 学习素描要了解的基础知识 6
- 1.3 素描头像的基础知识 9
- 1.4 五官的绘制 10
- 1.5 头像透视分析 18



Part 02

小孩解析篇

- 2.1 初雪嬉戏 21
- 2.2 那一明眸 26
- 2.3 淘气卷卷 31
- 2.4 清新女孩 36
- 2.5 沉思垂眸 42
- 2.6 默默直视 47
- 2.7 咧嘴微微笑 53
- 2.8 虎头虎脑 59
- 2.9 小小心事 64
- 2.10 捂嘴惊讶 69
- 2.11 天真无邪 75



Part 03

青年解析篇

- 3.1 齐眉短发少女 81
- 3.2 棒球少年 86
- 3.3 楚楚动人 92
- 3.4 搞怪的表情 98
- 3.5 魅力男士 104
- 3.6 三千秀发 110
- 3.7 一抹微笑 115
- 3.8 一缕阳光 121
- 3.9 你眼中的光 127
- 3.10 睡眼朦胧 133



Part 04

老人解析篇

- 4.1 凝视远方 139
- 4.2 笑由心生 144
- 4.3 一丝哀愁 150
- 4.4 岁月流逝 156
- 4.5 岁月沧桑 162
- 4.6 目光寻思 167
- 4.7 艳阳高照 173
- 4.8 白发苍苍 178
- 4.9 怡然自乐 183
- 4.10 高山婆婆 188



Part 01

素描头像基础

1.1

学习素描要准备的工具

1.1.1

纸的选择

要画好一张素描，纸是很重要的。因为画素描，会经常抹、擦、蹭等，所以画素描的纸一定要经得住磨练，如果画着画着，纸就起毛了，画面就不容易修改，蹭起毛，纸就烂掉，很影响画面的美观。下面我们对纸做一个鉴定。

实验结论

可以看到，第二种的效果更加匀，那是纸2的效果。所以我们选纸，就选些表面摸起来略带粗感，又很匀称的，纸重量在180克以上的就好。那样的纸，抹背景会很均匀的一片，也容易上色，不会出现太大的纹路，既耐磨，又不易起毛。



纸1：这种纸表面一放大，纸面凹凸太大。

在纸1上排线，然后抹开。

纸2：这种纸面，摸起来不是太粗糙，但看起来也不是很细腻。

在纸2上排线，然后抹开。

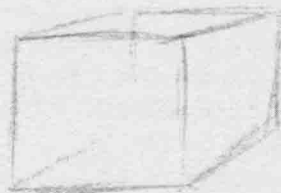
1.1.2

笔的选择

用铅笔画素描可以画得很细腻，炭笔容易出效果。所以我建议用铅笔比较好，可以更好地描绘头像的细节。笔不需要准备太多深色的。打稿一般用B、2B就够了，因为软铅打稿，容易修改，基本上线条不会死。细节我们就需要用硬铅，B以下的HB，软铅画大体。买笔，我们可以间隔着买，不需要从最小的HB笔一直买到8B，比如：6H、2H、H、B、2B、4B、6B。在整个画面中，我们画得比较多的就是灰调，所以看个人爱好，在灰调子中可以多选几支B左右的笔。



软铅笔用侧锋打稿，这样的线稿容易修形。



用硬铅打稿，改形容易有印子。一般只有在刻画细节的时候才会用到。

1.1.3

橡皮

橡皮一般有方形的或长条形的，种类上还有可塑橡皮。橡皮拿在手里，要看它的软硬度。软点的橡皮比较好，太硬的橡皮不好用，杂质还多，有些橡皮擦了之后，会在橡皮上留下一层铅，用手搓都搓不掉，还滑溜溜的，这种就最好不要了。我个人建议画画用一块可塑橡皮，再加一块长条形的绘画橡皮即可。用可塑橡皮，你可以捏成你想要的形状，一般在画细节的时候，用得比较多，因为可以捏得很细，去改微妙的细节。用长条形的橡皮，我们可以把一头切出棱角，这样方便去画头发、高光之类的细节。



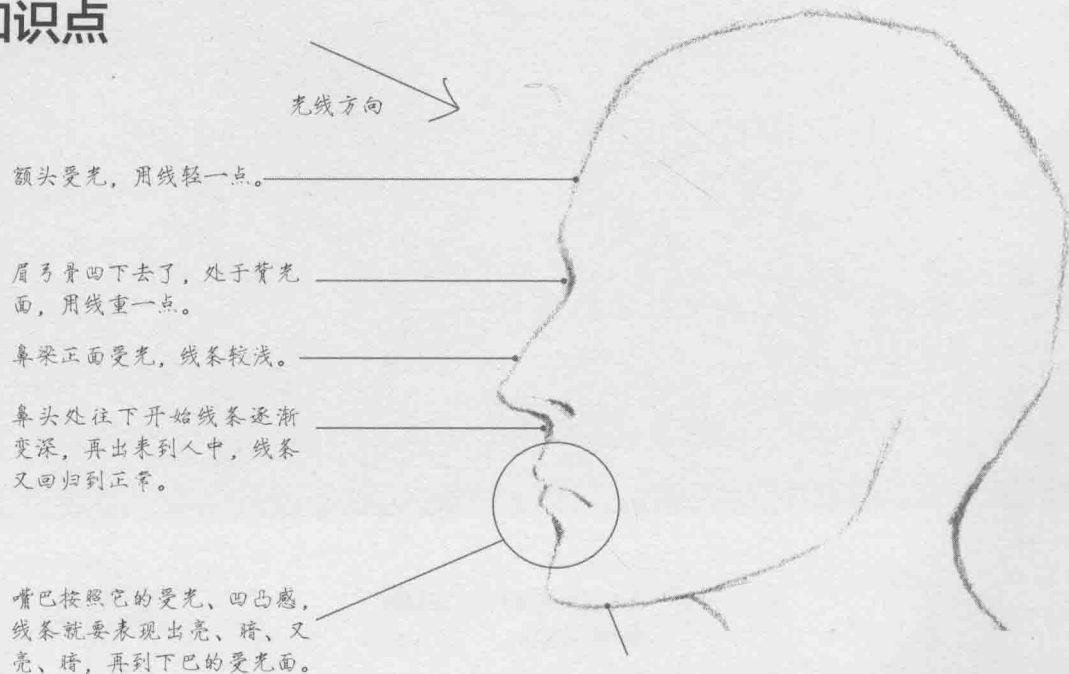
1.2

学习素描要了解的基础知识

1.2.1

用线的知识点

线是我们画素描最好的表达方式之一。用好线，是画素描的基本功。线条可以随意，也可以严谨，但最重要的是虚实结合。单单用线就可以表达出一个画面的体积感。下面我们以头像为例剖析一下线条的虚实结合效果。



像下巴、脖子这种处在暗面的，是衬托头像的，所以这里的线条就不需要太具体。在这整个过程中，线条要一气呵成，虚实结合。

1.2.2

线条适用地点



一样力度的线条排成一个面，这样的线面适合用在大面积的铺色，比如在刚开始画的时候，大面积给头像上色的时候，也可以用在融合画面的时候，当一个面画得太碎的时候，可以轻轻排一排线，来统一整个画面。



两三个面排在一起相交叉，突出中间的面，一般我们会用在颧骨这种类型的转折点，中间的暗面，就是表现颧骨点的地方。



有弧度的线，一般都是绕着肌肉的走势所排的弧线，像口轮匝肌、眼轮匝肌，绕着肌肉的走势，可以让我们更好地表达出头像的体积。



这种蔓延一般的线面，由重到轻，在五官线条和脸部融合的时候，就可以用到，这样的五官边缘线在画面中不会抠死，这种渐变的过程，还可以是光线的表达，投影也可以。



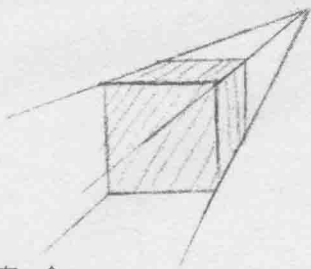
比较凌乱，随意的线条，头发丝就是最好的表现。



几个线面朝不同的方向连在一起，可以用来表现鼻头，体现几个面的不同转折。也可以用在口轮匝肌、眼轮匝肌的地方。不同的是，这种比较硬朗的线条就适合绘制男性。

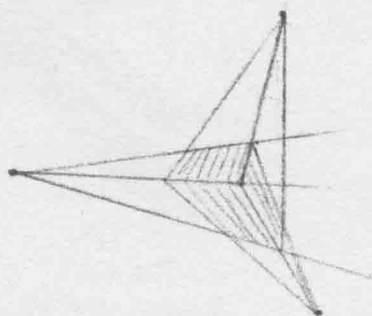
1.2.3

透视



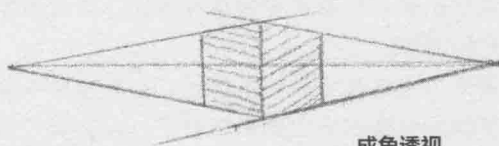
平行透视

只有一个消失点，有一个面与画面成平行的正方形或长方形的透视。



倾斜透视

三个消失点，它的各个面和各个透视点，立方体相对于画面，它的各个面和棱线都不平行。

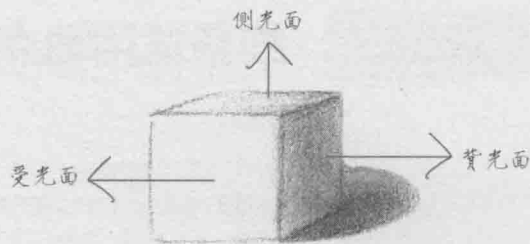
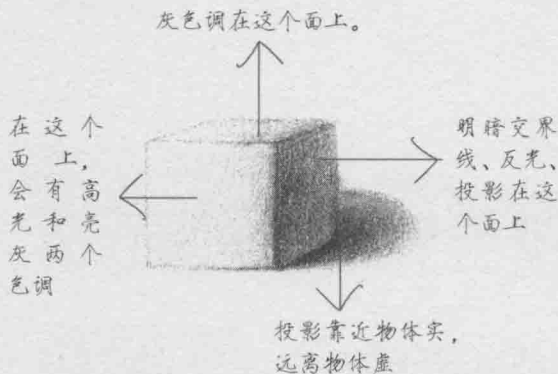


成角透视

两个消失点，任何一个面都不与正方形和长方形平行的物体透视。

1.2.4 三大面五大面调

黑白灰就是素描基本的大调子，用黑白灰表现画面的光感、体积。三大面五大调，就是一种包容关系，在黑白灰三大面中寻找五大调。五大调分别为：高光、亮灰、明暗交界线、反光、投影。五大调是物体在一定的光线下所产生的更加丰富的变化。



投影视情况而定，光线的强弱决定物体投影的明暗，特别是最接近光线的投影最明显。

黑调我们也称为暗调，是整个画面中颜色最深的一块，在这一块暗调中找出不同色调的暗调，可以丰富这一块面的细节，反光一般在暗面旁，是一块亮于暗面的灰亮调子。

灰调是我们可以画面中最多变化的调子，丰富画面，它可以分为很多个色阶，每个色阶间的色差很微妙，灰调是我们画面中最细腻的，是我们画头像细节最重要的组成部分。

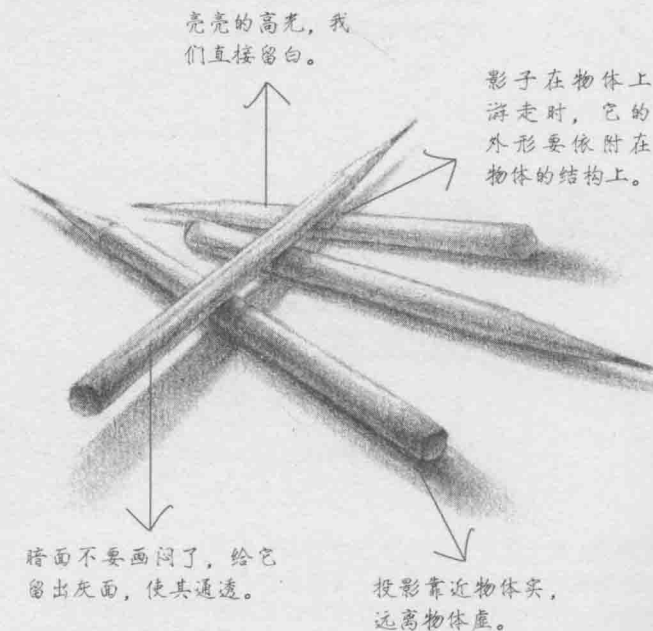
亮调就是我们说的白，但并不是一片白，而是在一片亮面中，还分有高光 and 亮灰，并不是全白，亮调中也是有深浅的，只是不明显。要懂得过渡，除了像眼睛这种特别的地方，高光不需要过渡，直接就是黑与白的强烈对比。

1.2.5 光影

有光就有影，当有一定的光线打在一个物体上的时候，物体就不再是自然光的状态，就会有更多的光影变化。光影素描，就是我们在物体的结构基础上对物体的进一步深入描绘。光影变化，强调突出物体的光照效果。

黑白灰是我们表现光影素描的基本手法，五大调才是光影素描变化的阐释。

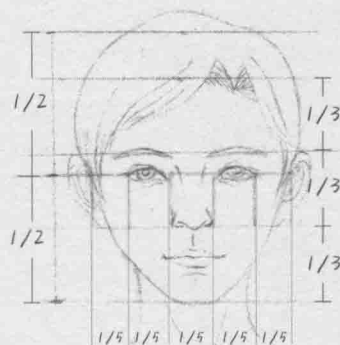
在大体调子中寻找光影中的变化，会有很多不同的丰富变化，不同的光源有不同的光影效果。但不管光线再怎么变化，物体本身的结构是不会变的，所以光影的变化，不过是在物体结构上的游走。



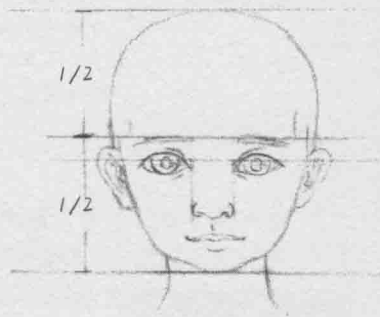
1.3.1 三庭五眼

三庭五眼是我们画头像的一个基本标准的头像比例。但并不是每个人都是这样的比例，这只是大部分人的，但就算有偏差，也就几毫米的差距，所以三庭五眼是我们画人像的一个参照，具体的五官细节还是要我们去找出每个人像不同的地方。

由于小孩还没有发育完成，所以和成年人的头像比例是有所不同的，小孩的五官还没有长开，脑门就会显得特别大，所以小孩是从眉毛开始把头像平均分的。而且小孩的眼睛，眼白会看到的比较少，显得眼睛比较大。其他的五官比例基本和成年人的头像比例没什么太大的不同。

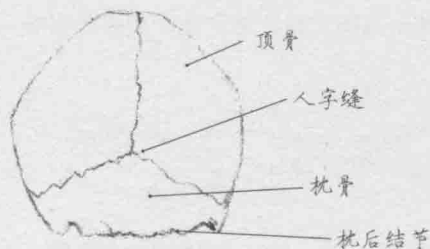
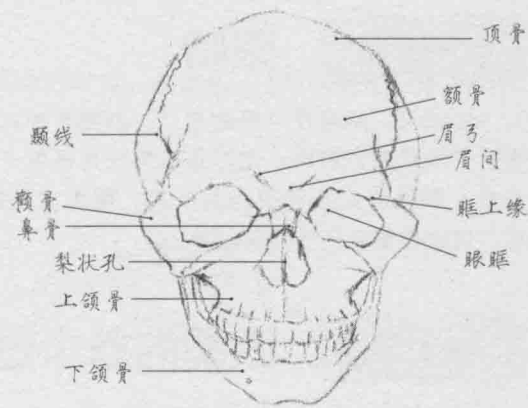
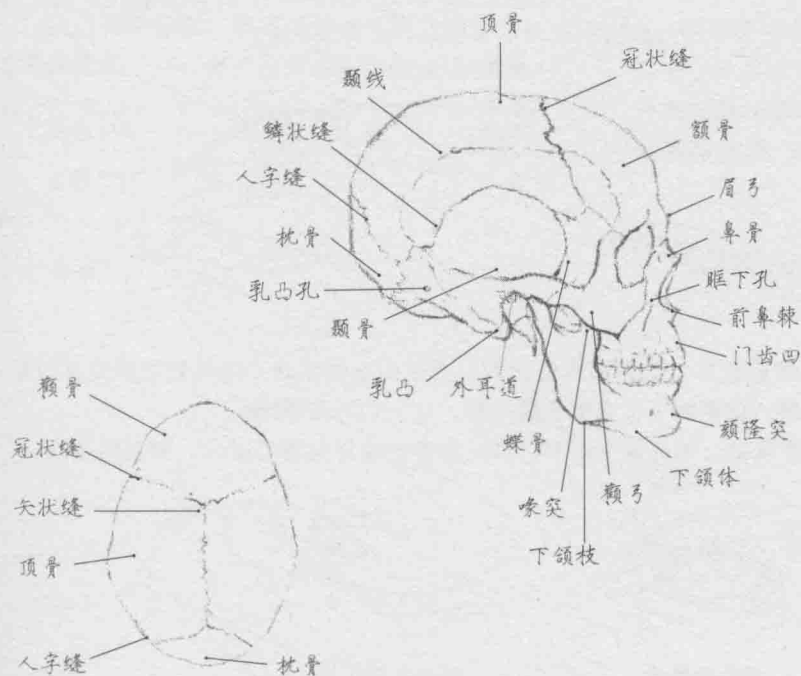


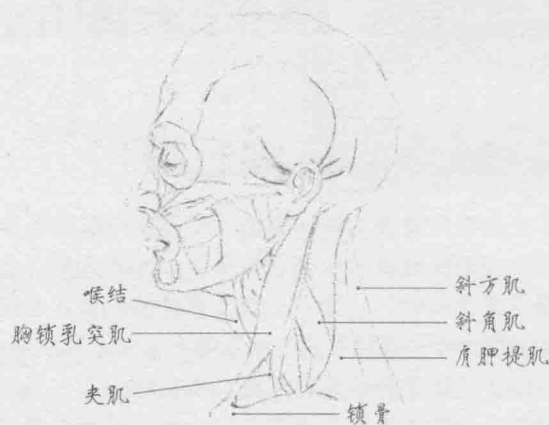
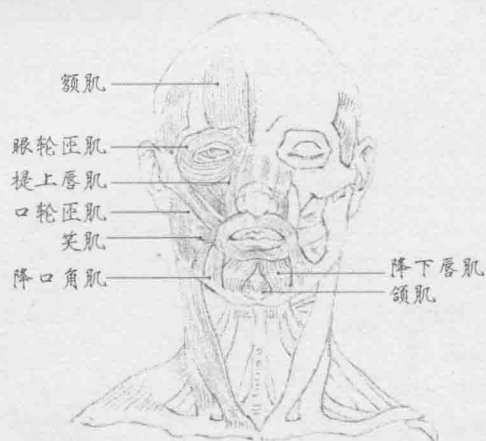
图一



图二

1.3.2 头盖骨





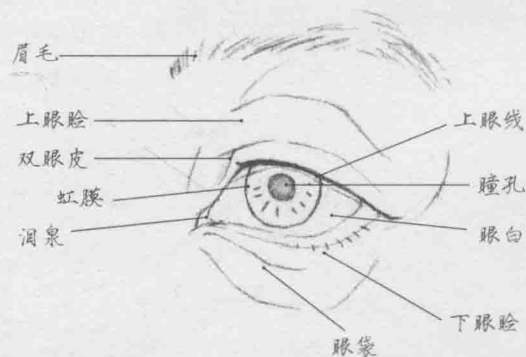
1.4

五官的绘制

1.4.1

眼睛

俗话说，眼睛是心灵的窗户，眼睛有神，可以让整个头像更加生动。我们要先了解眼睛的结构。眼球是被眼皮包裹着，外观看起来，就像球体凸出来一部分。眼睛有好几种不同的质感，像眼皮的褶皱、虹膜的透亮、睫毛的硬朗等，这些都是我们要表现的地方。



1.4.2

眼睛的各个透视角度

透视的不同，眼睛的角度所看到的也不一样。眼睛所表现出来的状态也是有情绪变化的。比如俯视的眼睛，给我们的感觉是略带点伤感的，而闭眼则给我们一种沉思的感觉，我们在画眼睛的时候，就像赋予了它们生命一样，让它们活灵活现。

特别注意，正侧面的眼睛，瞳孔和虹膜之间还是隔着一定的厚度的，刚开始学画的时候，容易把瞳孔贴着虹膜画，那是错误的。

正面眼睛的角度观察



平视的眼睛



稍微仰视的眼睛



仰视的眼睛

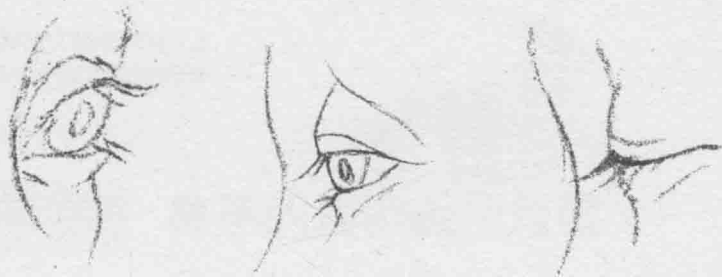


俯视的眼睛

侧面眼睛角度观察



3/4侧面仰视的眼睛，我们可以看到上眼皮的厚度，眼珠子看向不同的位置时，眼睛的弧度就会跟着变化。



第一只是眼睛3/4侧面头像中在我们视点后面的那只，后面两只眼睛是正1/2侧面，它们有一个共同点就是我们看不到后面的眼角，所以眼皮的包裹角度很重要。

带有情绪的眼睛

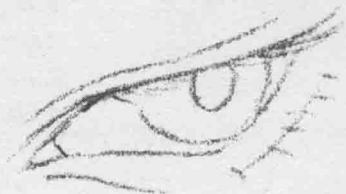
我们不难发现，眼睛的情感表达主要是通过眼神传送，眼神主要是眼球的变化以及眼睑的配合。眼睛是一个球体结构，眼球所在位置是凸点，所以眼皮的弧度会跟随眼球变化。



怒视



沉思



斜视



闪躲



惊吓



忧伤

1.4.3

眼睛的绘制过程

要画好眼睛，先要了解眼睛的结构，然后能在二维的图纸中感受到三维的体积。现在先用单纯的线条去画出眼睛的体积（如步骤1所示）

图中除了眼睛本身的轮廓线外，还有体现眼睛凹凸感的线条，从线条走向的弧度，能感受到眼睛的体积。上眼皮整个的厚度到双眼皮开始往下凹到眼球凸出来，到下眼睑眼袋凸。正对着我们视线的这一面的，我们视觉上会感觉平稳点。其实把眼睛像一个球体的转折一样去体现就好。

1. 从体现眼睛的结构线去理解，在眼睛的凹面涂上一层阴影。

3. 往里凹陷的就加深色调，像眼窝这里，上眼皮上方抹上一层阴影，中间高光，从眼角蔓延出来的阴影，让整个眼皮有厚度。双眼皮的厚度是在整个眼皮中体现出来的，所以不能破坏整个眼皮的厚度感，从双眼皮的实线中蔓延出一些淡淡的灰面就好。眼球圆形的转折，从眼尾处的灰面蔓延，到中间受光处的高光停止。

2. 抹匀刚才的线条，让一些虚面蔓延出去，让面与面之间的转折更加柔和，体积的表现也更加圆滑。

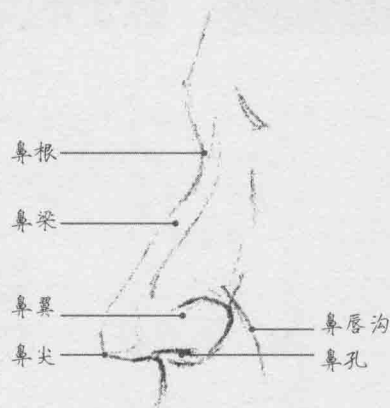
4. 让凹面与受光面之间的转折更加柔和，处在它们之间的转折线用面去体现。

5. 睫毛的长势顺着整个眼睛的转折去表现，睫毛就是长在一个球体上的，所以画睫毛就是用线表达一个面的转折。

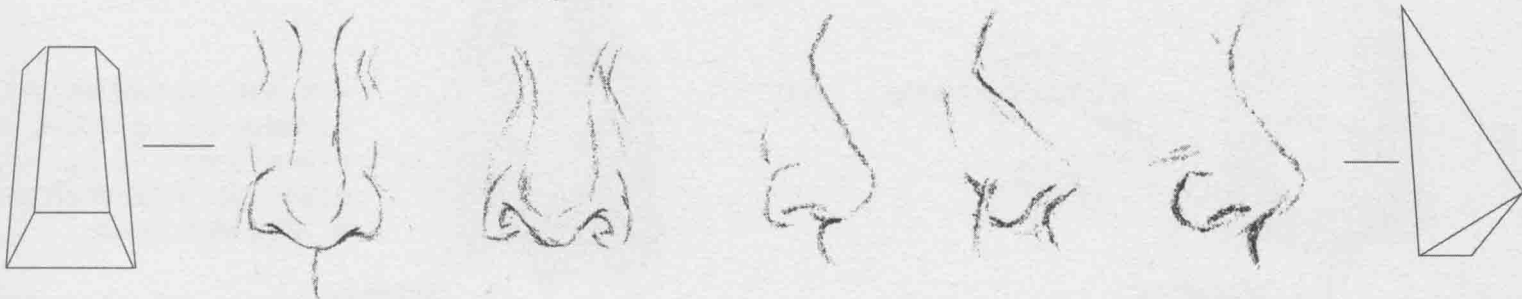
1.4.4 鼻子

鼻子的结构看起来很像几何形体里的梯形，所以可以按照梯形的转折面去理解鼻子的几个面之间的转折。鼻子是整个脸部的最高点，突出地画出鼻子的体积，可以丰富脸的层次感。

很多初学者绘制鼻孔时会将其理解为一个简单的圆，画好之后总会觉得哪里不对，其实鼻孔的走线是有穿插关系的，看右图就会发现问题了。



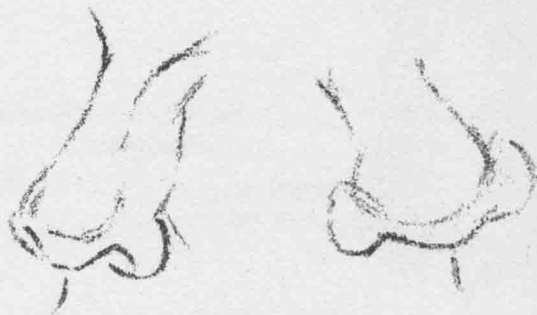
1.4.5 鼻子的各种透视角度

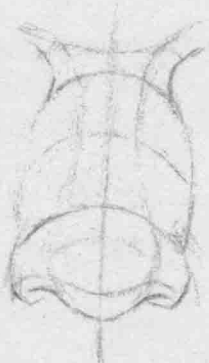


正面的鼻子我们以梯形体来理解，然后在里面找结构。

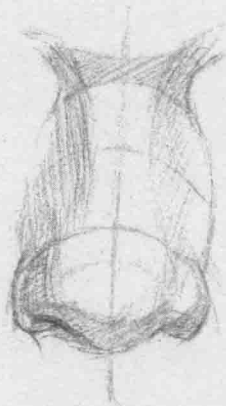
我们可以将侧面的鼻子的外形理解为三角体。

从上面的解析我们可以得出结论，鼻子不管从什么角度观察，它都可以概括成一个立体形状，在这个形状里面我们再慢慢找形就可以了。要注意的是鼻子的鼻翼都是矮于鼻头的两边，所以画鼻翼时，不要超出鼻头。

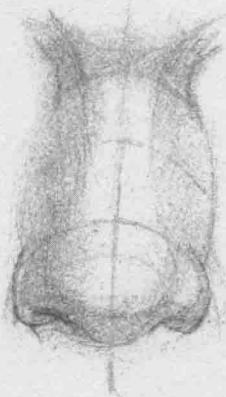




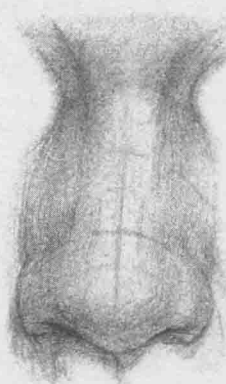
1. 正面的鼻子，很容易画扁，表达不出它的体积感。图中的弧线表达出鼻梁的高度和鼻面的坡度，可以很好地看出正面的鼻子的面之间的转折。



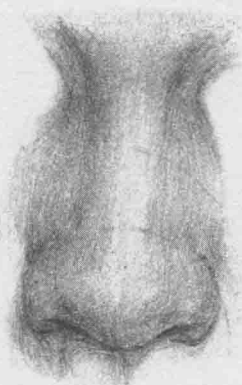
2. 先把鼻子的凹面用线暗下去。



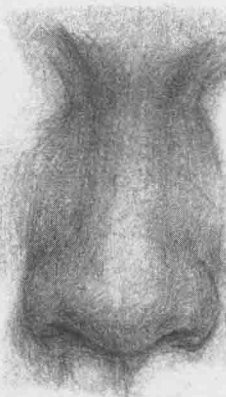
3. 让面之间的转折线模糊化。让坡面透气。



4. 鼻孔是鼻子色调最深的地方，鼻头处的明暗线、反光、鼻头的高光，都可以把鼻头的厚度感表达出来。鼻根处的两个坡面不像鼻面一样坡度很缓，所以这里的色调要更深。



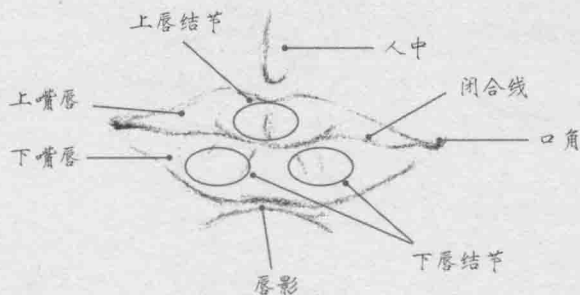
5. 面与面之间的过渡再加上些灰面，让它们的转折更缓和。



6 让鼻梁处的骨点相比于两边的鼻面更加突出，再加上鼻梁的高光，鼻梁的体积感和转折感就有了。

1.4.7 嘴巴

嘴唇是很柔软的地方，它本身的颜色深于皮肤，但还是很有润度的，刚开始画时，嘴巴不要画得死黑死黑的，像中毒一样。嘴巴也是有转折面的。



1.4.8 嘴巴的各种透视角度与情感

嘴巴和眼睛一样，是我们脸上表情最丰富的两个器官。不同的表现状态，就是不同的情感表达。



1/2 侧面的嘴巴



3/4 侧面的嘴巴

仰视的嘴巴下唇线是跟着透视线方向往里凹，俯视的嘴巴下唇线也是跟着透视线一样是弧线。

