

李家友·主编 | 敲门砖

九大美院强力推荐

- 中央美术学院 · 四川美术学院
- 清华美术学院 · 天津美术学院
- 中国美术学院 · 湖北美术学院
- 鲁迅美术学院 · 西安美术学院
- 广州美术学院

# 美术标准教案

## 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, 2015.1  
(美术标准教案)  
ISBN 978-7-229-09390-7

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014453号

### 美术标准教案——素描头像

MEISHU BIAOZHUN JIAOAN——SUMIAO TOUXIANG

李家友 主编

---

出版人: 罗小卫  
本书策划: 李家友 邹 颇 郑文武 蒲俊杰  
责任编辑: 郑文武 张 跃  
装帧设计: 李 星  
责任校对: 李小君

---



重庆出版集团 出版  
重庆出版社

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1月第1版 2015年1月第1次印刷  
ISBN 978-7-229-09390-7  
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: 023-61520078

---

版权所有 侵权必究

# S Contents KETCH



02-11

## PART ONE

### 感悟素描-02

01 关于素描-02

02 头部骨骼-02

03 比例透视-03

04 局部分析-04

12-21

## PART TWO

### 表现方法解析-12

01 写生步骤-12

02 照片写生步骤-20

03 照片对临-22

28-41

## PART THREE

### 优作临摹-28

# S Contents KETCH



02-11

## PART ONE

### 感悟素描-02

01 关于素描-02

02 头部骨骼-02

03 比例透视-03

04 局部分析-04

12-21

## PART TWO

### 表现方法解析-12

01 写生步骤-12

02 照片写生步骤-20

03 照片对临-22

28-41

## PART THREE

### 优作临摹-28

## 01 关于素描 |

什么是素描？

素描的要素是线，但是线在实质上却不是存在的，它只代表物体、颜色和平面的边界，用来作为物体的幻觉表现。直到近代，线才被人们认为是形式的自发要素，并且独立于被描绘的物体之外。

素描是用线条来组成物体的形象，并且描绘于平面之上，借由线条形式引起观者的联想。例如两条线相交所构成的角，可以被认为某平面的边界；另外加上第三条线可以在画面上造成立体感。弧形的线条可以象征拱顶，交汇聚集的线可以表现深度。

在素描中可以用线条区分立体与平面，至于色彩明暗是为了加强和理清整体与部分的关系。我们可以运用线条的开始、消失和中断来画出边界，并且形成平面，也可使色彩至边界而上。线条的粗细能表现物体的变化，甚至光和影也可用线条的笔触变化表现出来。

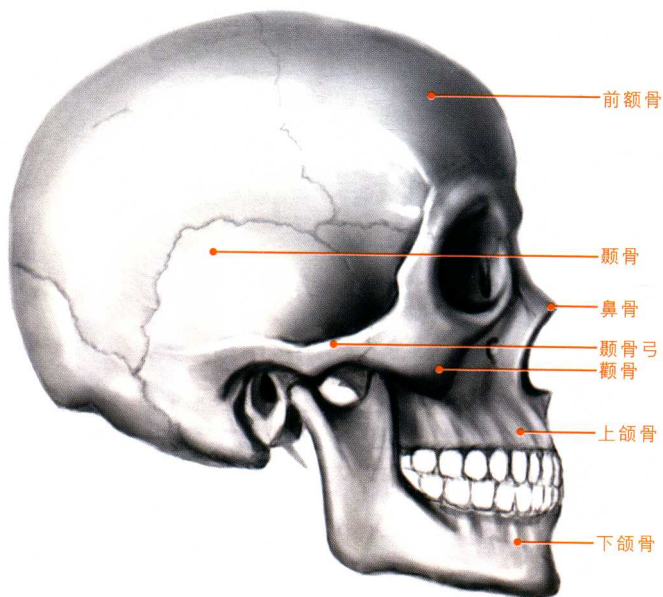
素描的线条技法还需要平面的辅助。平面技法在使用炭笔时，在明暗对照上可用擦笔法。素描也可用多色画笔作为基本材料，用来加强素描效果以及素描的艺术性。

## 02 头部骨骼 |

学习头部骨骼和解剖的目的有两个：

①是对头像形体组成有更进一步的理解和认识，培养我们整体的观察方法和表现能力。

②是培养造型能力。对骨骼和肌肉的位置，构成肌肉骨骼的形状、大小等不同因素有更深的认识之后，才能进入光影的练习。同时对空间变化也有不同要求。因此，认真理解和学习解剖知识对素描训练有着很重要的意义。



侧面重要的骨点



重要的骨点有

1. 颅顶骨
2. 眉弓
3. 额突
4. 颞突
5. 颞骨点
6. 上颌骨
7. 下颌骨
8. 颌结节

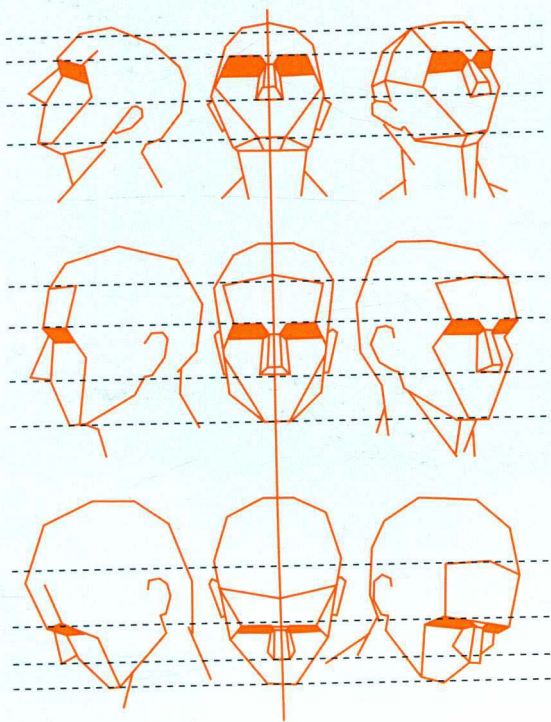
正面重要的骨点

头骨对头部的造型起决定性作用。如果把头骨理解成一个六面体的话，会分成顶面和底面、前面和后面、两个侧面。在表现人物形象时，要根据头骨大小来分块面。头部有22块骨头——头骨8块，面部14块。面部组块：方形的额、顶进去的头盖骨、扁平的面颊，形成嘴巴和鼻子的直立圆形形状、三角形的下颌骨。

# 03 比例透视 |



成年人的头部有“三庭五眼”的说法。“三庭”分别是上庭、中庭、下庭。上庭是指从发际线到眉间，中庭是从眉间到鼻底，下庭是从鼻底到下巴。“五眼”是在人体正面的时候，面部宽度约等于五只眼睛的宽度，即脸边到眼角，两内眼角之间均为一只眼睛的长度。眼睛处于头长的二分之一的位



“三庭五眼”是头部的比例，当头部发生运动时，三庭五眼也会发生变化。

当头部向上运动时，“五眼”的比例关系不会发生变化。“三庭”会由下庭向上庭依次变小。但五官的透视线也会随之改变，不再是原来的直线。

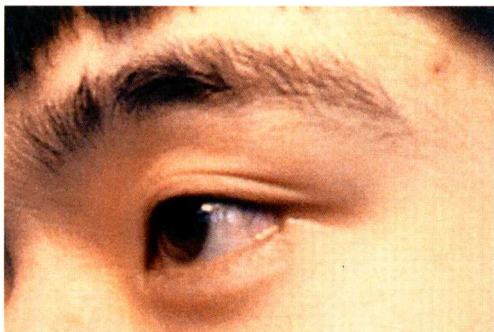
当头部向左右运动时，“三庭”的比例关系不会发生变化，“五眼”的比例关系会由右向左依次变小或由左向右依次变小。

当头部向下运动时，“五眼”的比例关系不会发生变化，“三庭”由上庭向下庭依次变小。五官的透视线会发生变化，不再是原来的直线。

# 04 局部分析 |

## 眼部的塑造

眼睛由眼眶、眼球、眼轮匝肌、眼皮、瞳孔、睫毛组成。它是一个球形镶嵌在眼窝中，在球体的表面覆盖着上眼皮和下眼皮，外眼角上下眼皮的衔接，可以看作是上眼皮压着下眼皮，内眼角的穿插像“人”字形。另外，内眼角和外眼角不在一条直线上，通常是内眼角稍低于外眼角，同时，上眼睑和下眼睑的最高点不在一条直线上。



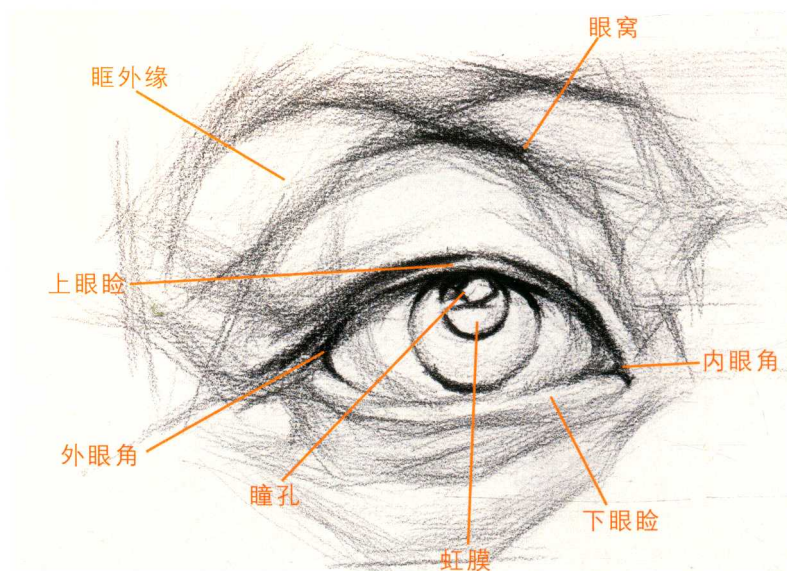
1



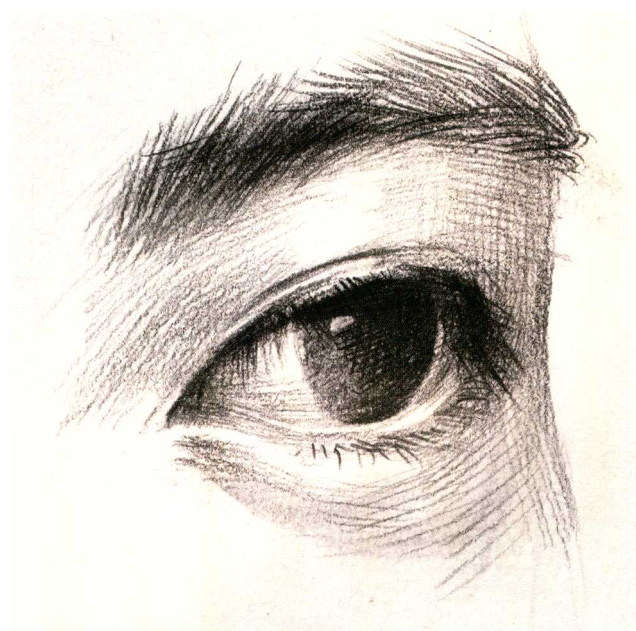
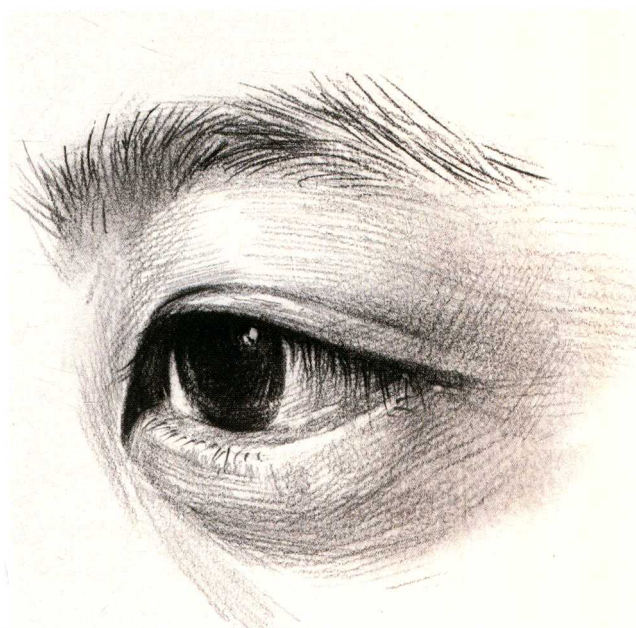
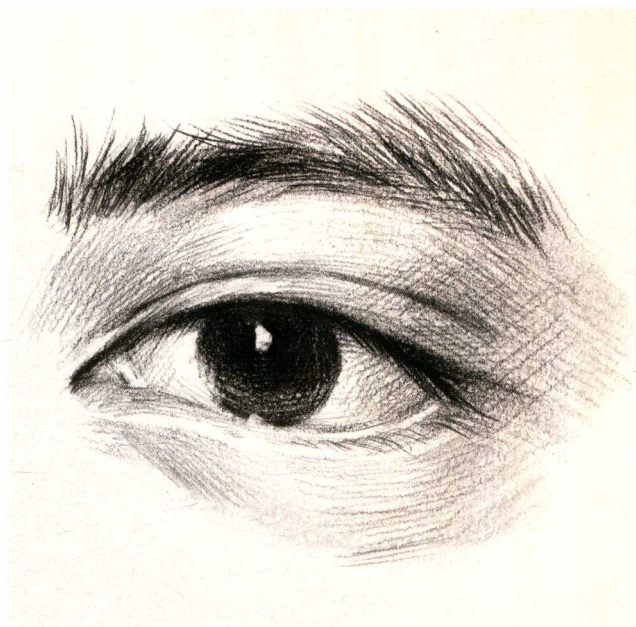
2



3

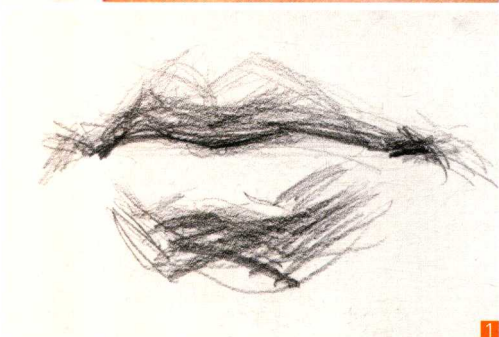
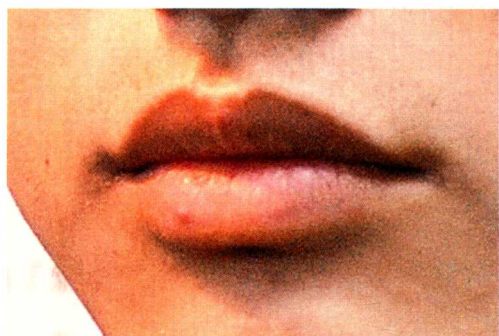
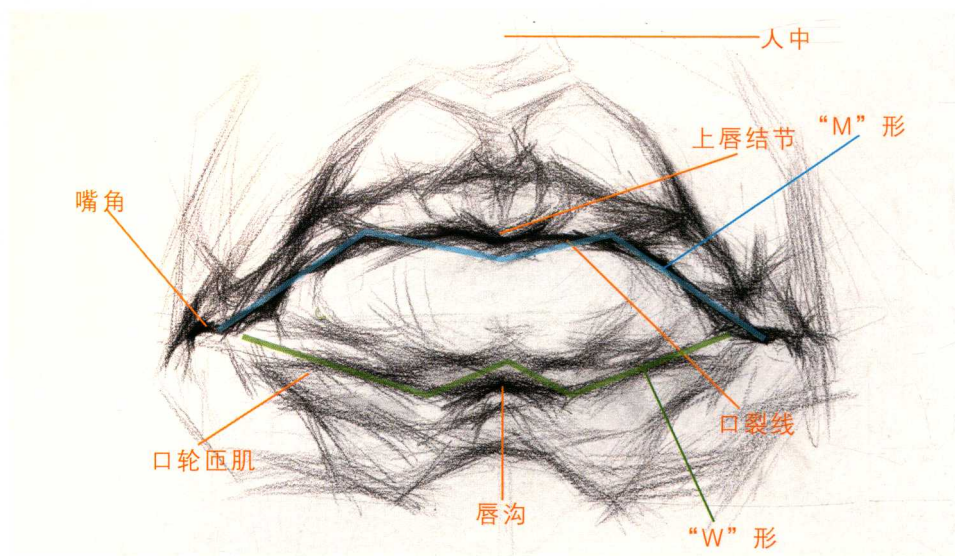


4

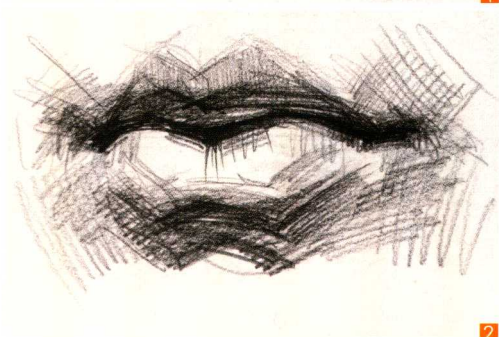


## 嘴部的塑造

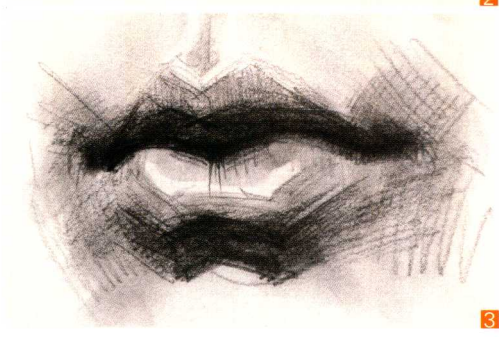
嘴巴由上下嘴唇、口轮匝肌、人中、牙齿、上下颌骨组成。我们可以把嘴巴理解成一个半圆体依附于面部，形成从近处唇结点到远处嘴角的空间，在刻画时，要把握住这样的空间位置变化。嘴唇是嘴部最直接的造型部分，上嘴唇的外形类似于一个扁平的“M”形，上唇结节微微隆起，下唇与上唇正好相反，它类似于拉长的“W”形。



1



2

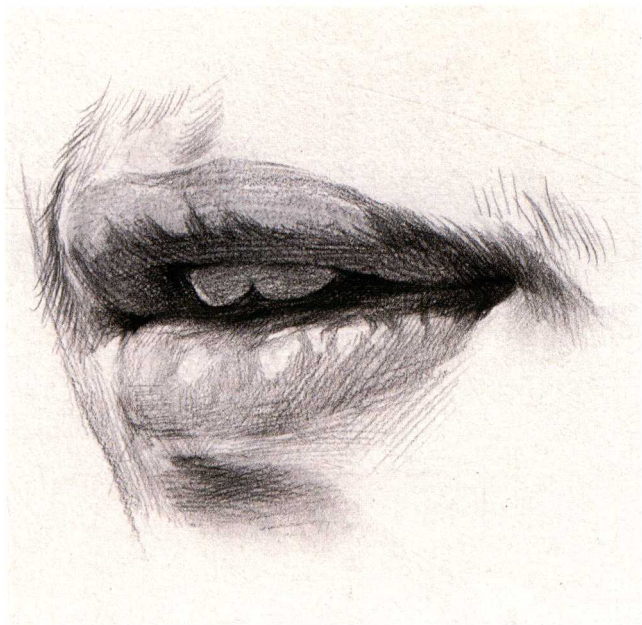


3

在画嘴部的时候一定要注意找准上唇结节的位置。稍有偏差，嘴巴就会给人歪的感觉。

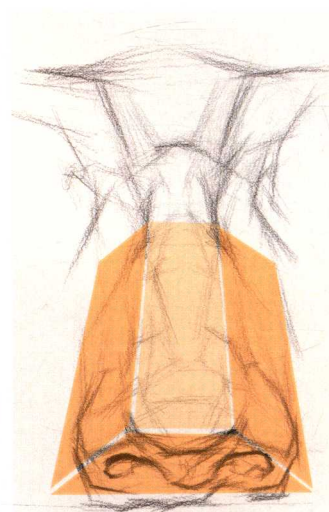
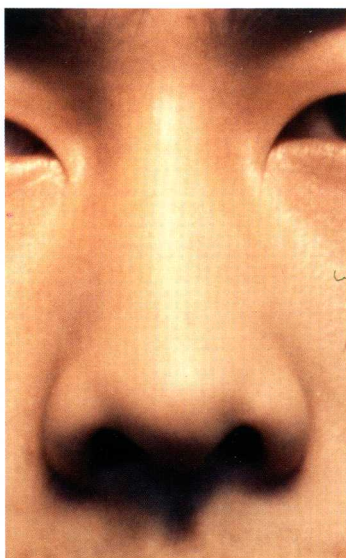


4

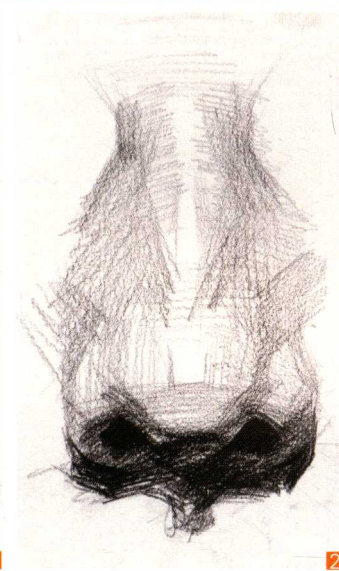


## 鼻部的塑造

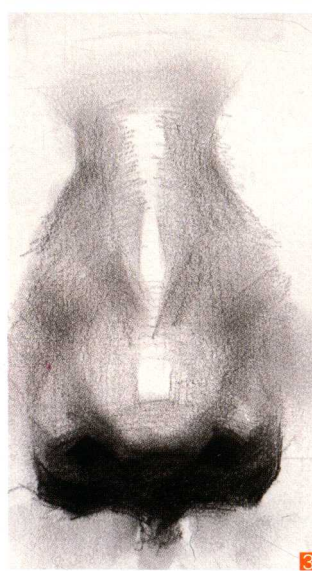
鼻子由硬骨和软骨组成。整个鼻子看起来是一个上窄下宽的梯形，刻画时要注意底面、侧面、顶面的区分。可以将鼻头看作球体，它是鼻子的最高点，也可以看作鼻子的中心。鼻翼呈外展的三角形形状。鼻中隔呈钩状。鼻孔呈椭圆状。侧面的鼻子像一个三角形，能看到底面、侧面、顶面。



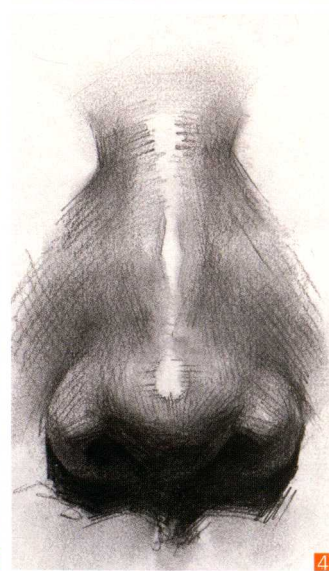
1



2

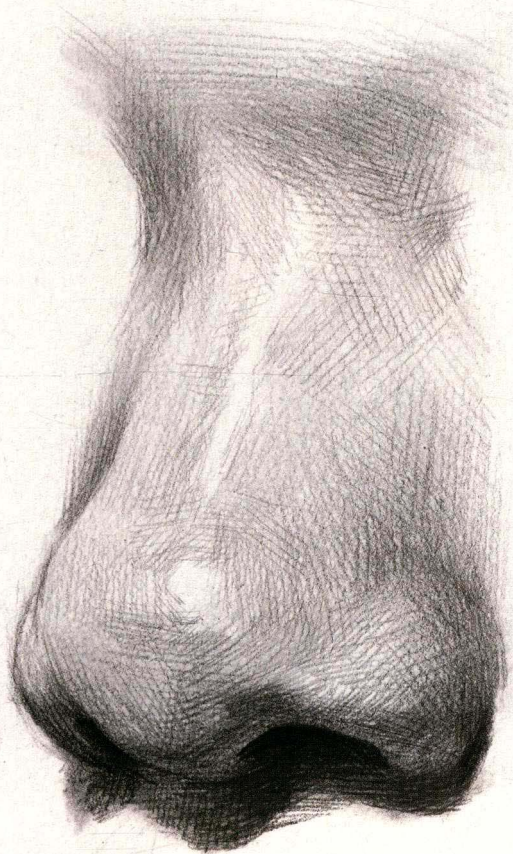
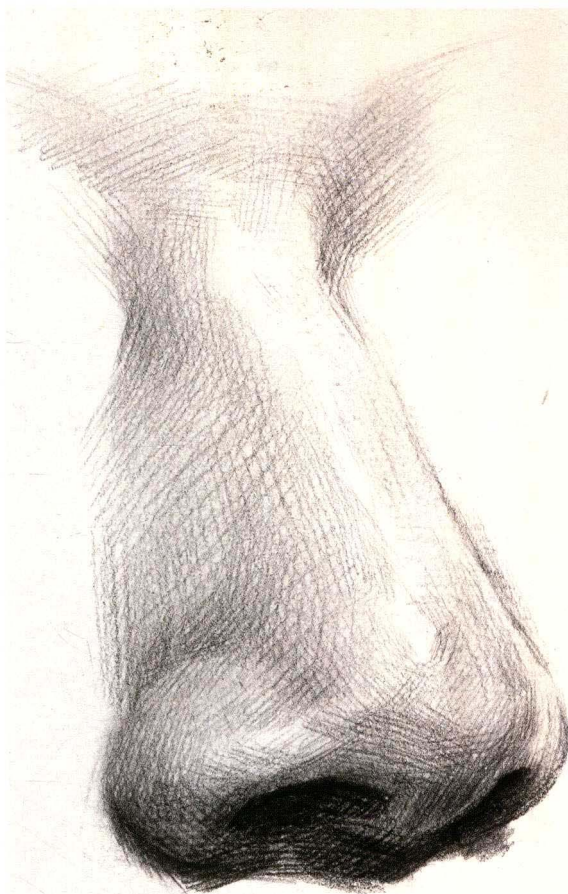
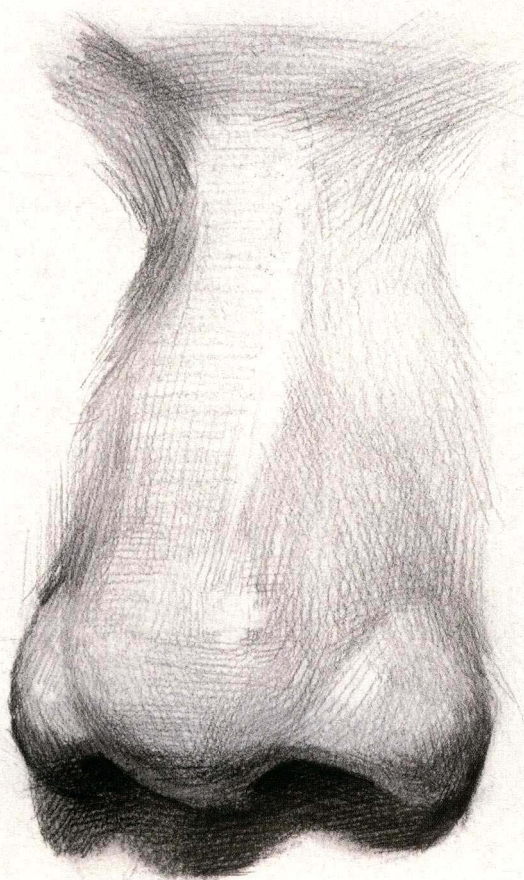


3



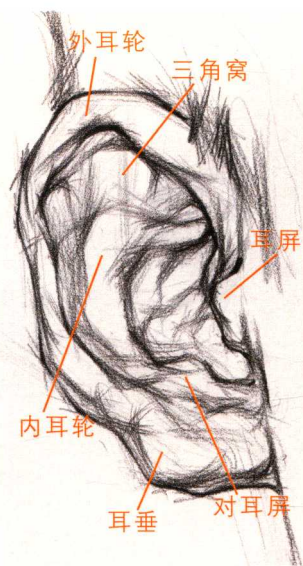
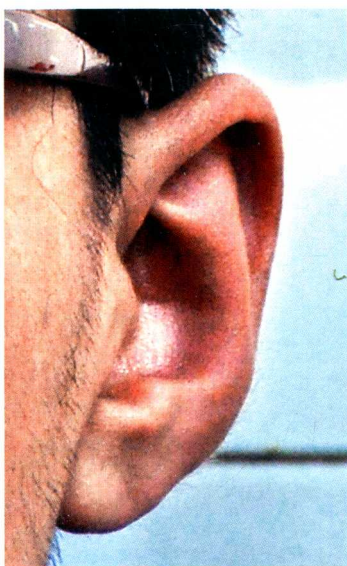
4





## 耳部的塑造

耳朵由外耳轮、耳垂、耳屏、对耳屏、三角窝、耳孔等组成。整个耳朵的造型像一个字母“C”。耳朵长度约为耳朵宽度的两倍。另外，耳朵不在一个平面上，外耳轮的上部和耳垂微微向前，所以，从上到下会形成近——远——近的空间关系。



1



2

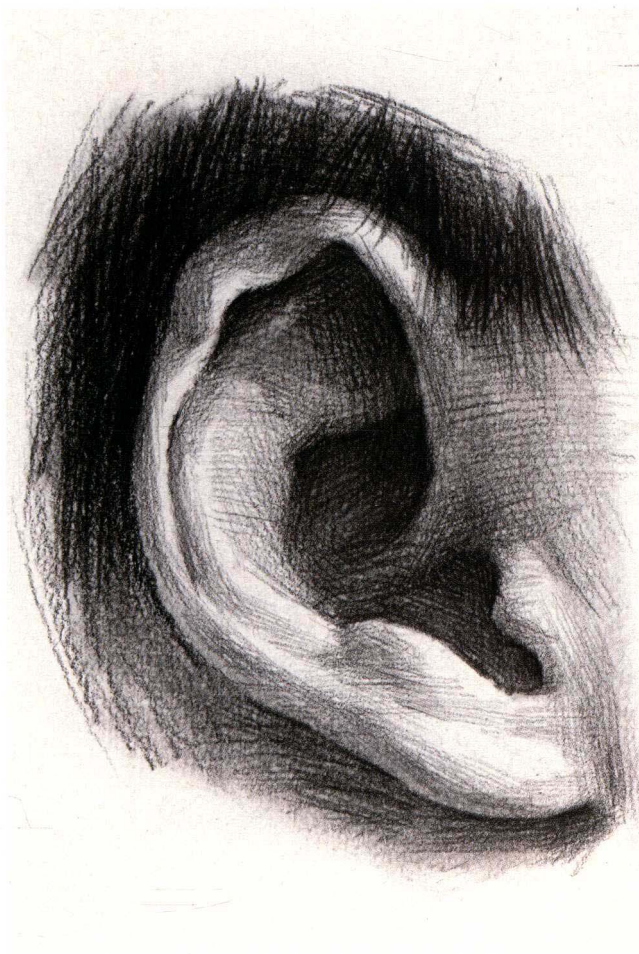


3



4

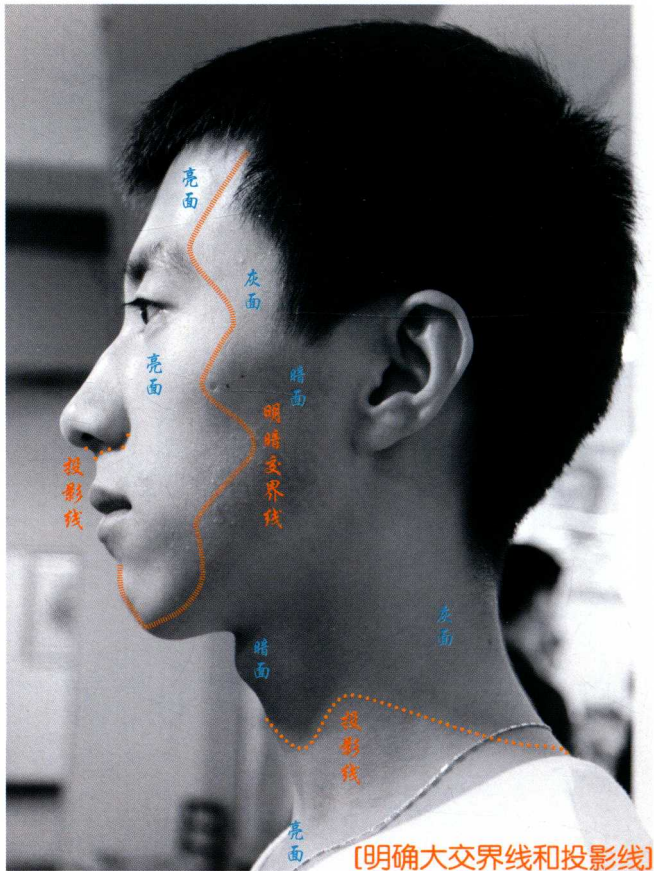




# Part Two 表现方法解析

BIAOXIAN FANGFA JIEXI

## 01 写生步骤



[明确大交界线和投影线]



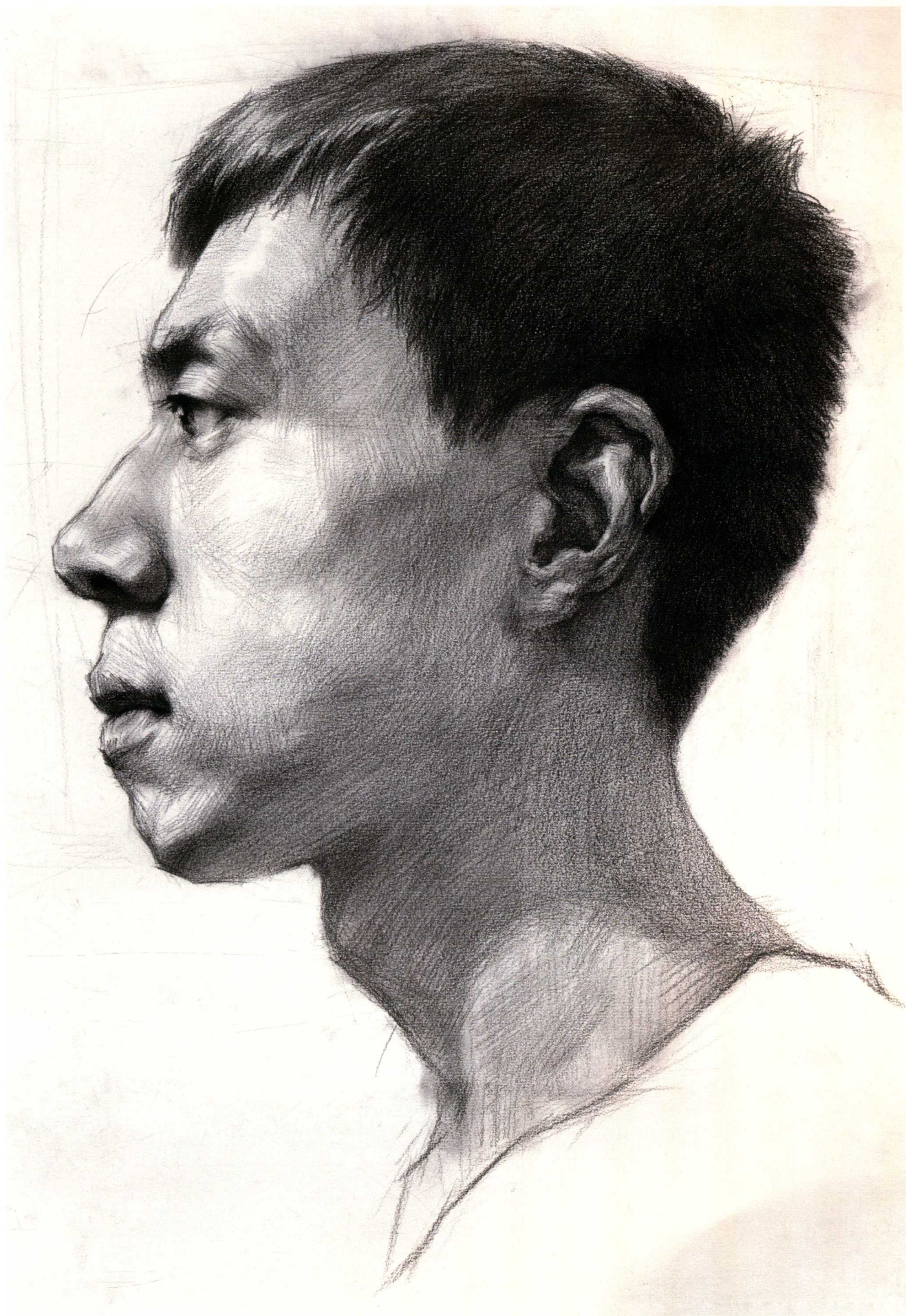
[铺设黑白灰大关系]

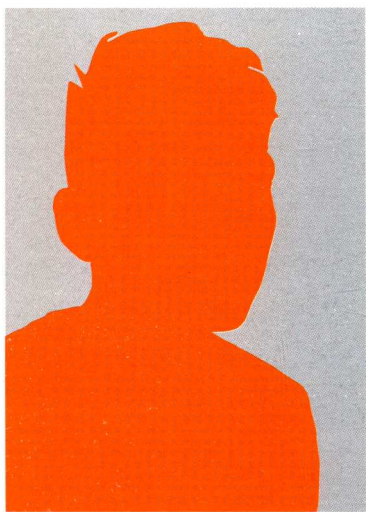
1. 眯眼观察大关系：“眯”眼观察能增强照片的亮部和暗部，几条大的明暗交界线和投影线会更加明显。

2. 明确大交界线和投影线：根据眯眼观察看到的画面，明确对象头部明显的明暗交界线和投影线。另外，五官等局部的交界线和投影线也要明确。

3. 铺设大的黑白灰关系：在空间意识的主导下进行，比较出不同距离的形体与形体、轮廓线与轮廓线、明暗交界线与明暗交界线、块面与块面、阴影与阴影、细节与细节等在不同空间中的色序与色距关系，画出体面的明度秩序和距离。

4. 深入刻画：在铺设大的明暗关系之后，整个画面的空间、体积、层次能初步地表达。这个时候我们应该对细节深入地刻画，注意边缘线的虚实和小的黑白灰关系，如五官的黑白灰等，在把控整体黑白灰关系的基础上也要塑造局部的黑白灰关系。最后调整画面。





在日常写生训练中，应仔细观察模特，眯着眼，想象模特在画面中的位置。然后只看模特的外轮廓，即剪影，这时候要抛开一切细节，确定模特的外貌特征，快速地图用线条标出上下左右四个点，之后确立主要轮廓转折的点，把它们连接起来，就形成了头像的基本外形。

在此之后，观察模特的面部特征，以及面部肌肉骨骼的转折，通过前文所学习的骨点位置，确立骨点转折的部位，用线条表现出来。这样就形成了头部的结构图。有了结构才有明暗，所以找准结构十分重要，它有助于以后的刻画阶段，如果结构稍有偏差，画出来的头像就会出现“畸形”的感觉。

仔细分析这幅作品我们能够看出，作者对于头部大小形的来龙去脉都交代得很清楚，每一条轮廓线的转折、眼皮细微的起伏、微微抵起的嘴角，都有很准确的表现。同时，作者还把五官与头部的透视关系以及头部与脖子和肩的动态关系也表现得很准确。

从空间上来讲，除了后方的耳部，眼部、鼻部和嘴部的结构用线都比较实。另外，对于同一位置虚实关系的表现同样加强了画面的空间，比如对象的右眼靠前、较实；左眼靠后、较虚，采取相同处理手法的部位还有头发、额头、颧骨、下颌，甚至是肩部等等。

在表现头部结构时就要重视衣领形的起伏变化，这样能避免将对象衣领画得简单和概念。将对象复杂的头发分成如图几个大组，这有利于深入阶段整体把握画面。

