

素描

SU MIAO

老年人眼睛的刻画，老年人的皮肤松弛，上眼皮会下垂，眼角皱纹增多，眼袋明显，这些都是老年眼睛的特征，在刻画眼睛时注意眼睛与周围联系，同时要体现眼睛的立体感，同时要把握眉毛的特征，以及眼袋的深度，这样会更好的突出眼睛的特征。

人物的嘴比较小，嘴唇比较薄，因下嘴唇的质感要表现的到位，嘴唇的表现也要结合结构关系，用调子的体块感，嘴角随着年龄的变化会下垂，嘴角的小转折很好地体现了年龄特征。

老人的耳朵很有特点，外形的处理也很精彩，它在头像中也是一个重要的精彩点，笔法有速写的味道，同时也表现出耳朵的关系，耳朵与额骨骨相连，处于咬肌旁边，处理衔接的地方要减弱对比，加强耳朵厚度的刻画。

鼻子的处理注意鼻梁的位置，转折要清晰，转折要细腻，鼻子的皮肤要比其他部位的皮肤更紧致，处理时要符合鼻子的皮肤质感，给人以放松的感觉，鼻子是画面的高点，注意鼻底与亮部的对比，同时加强加强鼻头的刻画。

这是一张感觉没有画完的老年头像，我感觉这幅画需要再往下处理了，老人的精神气质已经完全地表达出来了，而且五官的刻画很精，人物与纸面很协调，没有完成的原因，这也是这张画的魅力所在。

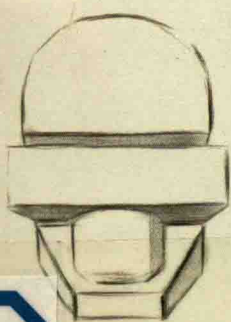
谈结构头像

TAN JIE GOU TOU XIANG

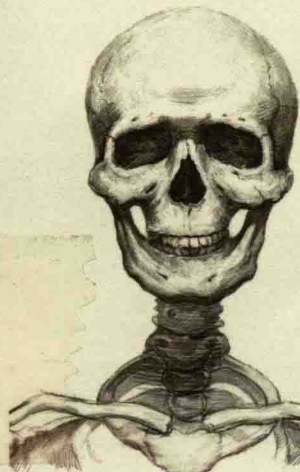
疯狂教学

主编 唐宏 / 编著 刘丕峰 / 江西美术出版社

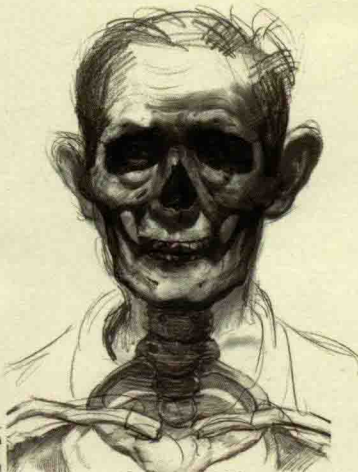
[全方位的结构分析 · 多角度的结构点评 · 还原形体结构的奥秘 · 再现素描结构的本质]



体块



骨骼



头像与骨骼



头像与体面



头像与体块



头像与肌肉



前言

谈素描头像中结构的重要性

一张好的素描头像，首先要把人物的形象特征充分表现出来，要避免公式化、概念化，将不同的人物画得千人一面，没有任何特点，人物的形象就像从一个模板里倒出来一样。要想准确把握人物的形象特征，首先就是要掌握头部的基本结构，结构分为两个大的方面：

（一）解剖 人类有相同的骨骼构成，相同的肌肉构成，由于每个人骨骼肌肉又有差异，我们只有了解这些人类的共性，才能更好地表现个体的特性。明确骨骼、肌肉的形状和位置，是我们学习的重点，了解他们的运动机能，才能在画面中做到形神兼备。在平时的学习中多观察模特的形体结构，结合书中所讲解的解剖知识，勤加练习，只有这样才能真正把握模特的形象。对于一些细节的骨骼和肌肉，自然是对画面细节，特别是五官细节的刻画至关重要，抓住人物的五官特征，就是抓住了人物最主要的特点。只有把握这些解剖知识，才能自然、生动地进行刻画，才能使画面充满生气。对于考生来说，形神兼备是人物头像写生的最高要求，应把解剖的学习贯穿在素描头像学习中，而不是一味地追求技巧，应把握最本质的知识。

（二）体块 人的头部结构非常复杂，在人物写生中，为了能更好地表达头部的体积，我们将人的头部进行几何形体的归纳。我们用立方体或球体概括头部，用半球体概括颅骨，用梯形概括鼻子，用圆柱概括上颌骨等。把复杂的头部结构概括成几何形体，便于掌握头部的体积空间关系，了解这些体块关系，可以更好地表现人物的黑白灰关系，更直观的在画面中把人物的体积感表现出来。通过对人物进行体块的概括，可以对人物的透视、空间关系、画面明度控制、线条的穿插等进行分析与理解，这就是人物头像的体块分析的作用。

总之，人物的结构关系对于画好素描人像至关重要，通过对人物结构关系的学习，可以更好地观察人物形象特征，理性处理画面，自然地表现人物，结构知识的学习加上大量练习，就能真正地画好素描头像。

目录



第一章 DIYI ZHANG

- 01 骨骼与头像分析
- 01 第一节 正面骨骼与头像分析
- 03 第二节 四分之三骨骼与头像分析
- 05 第三节 侧面骨骼与头像分析
- 07 第四节 头部透视与结构体块分析
- 10 第五节 三庭五眼画面应用讲解



第二章 DIER ZHANG

- 11 肌肉解剖与头像分析
- 11 第一节 正面肌肉与头像分析
- 13 第二节 四分之三肌肉与头像分析
- 15 第三节 侧面肌肉与头像分析
- 17 第四节 颈肩的解剖分析
- 18 第五节 颈肩画面范例讲解



第三章 DISAN ZHANG

- 19 五官
- 19 第一节 眉毛与眼睛的解剖分析及范例
- 23 第二节 鼻子的解剖分析及范例
- 27 第三节 嘴的解剖分析及范例
- 31 第四节 耳的解剖分析及范例



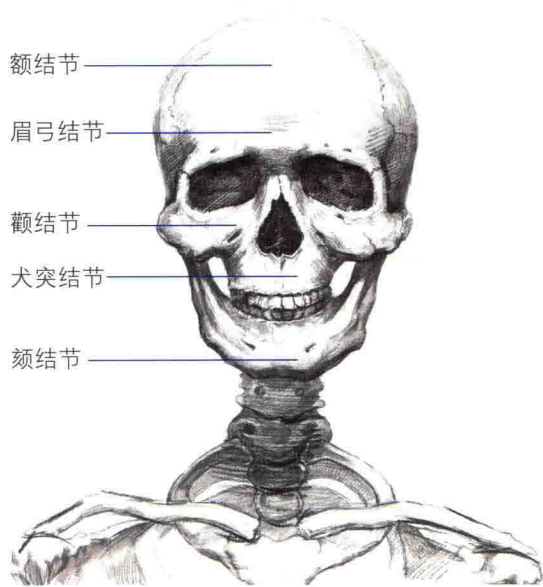
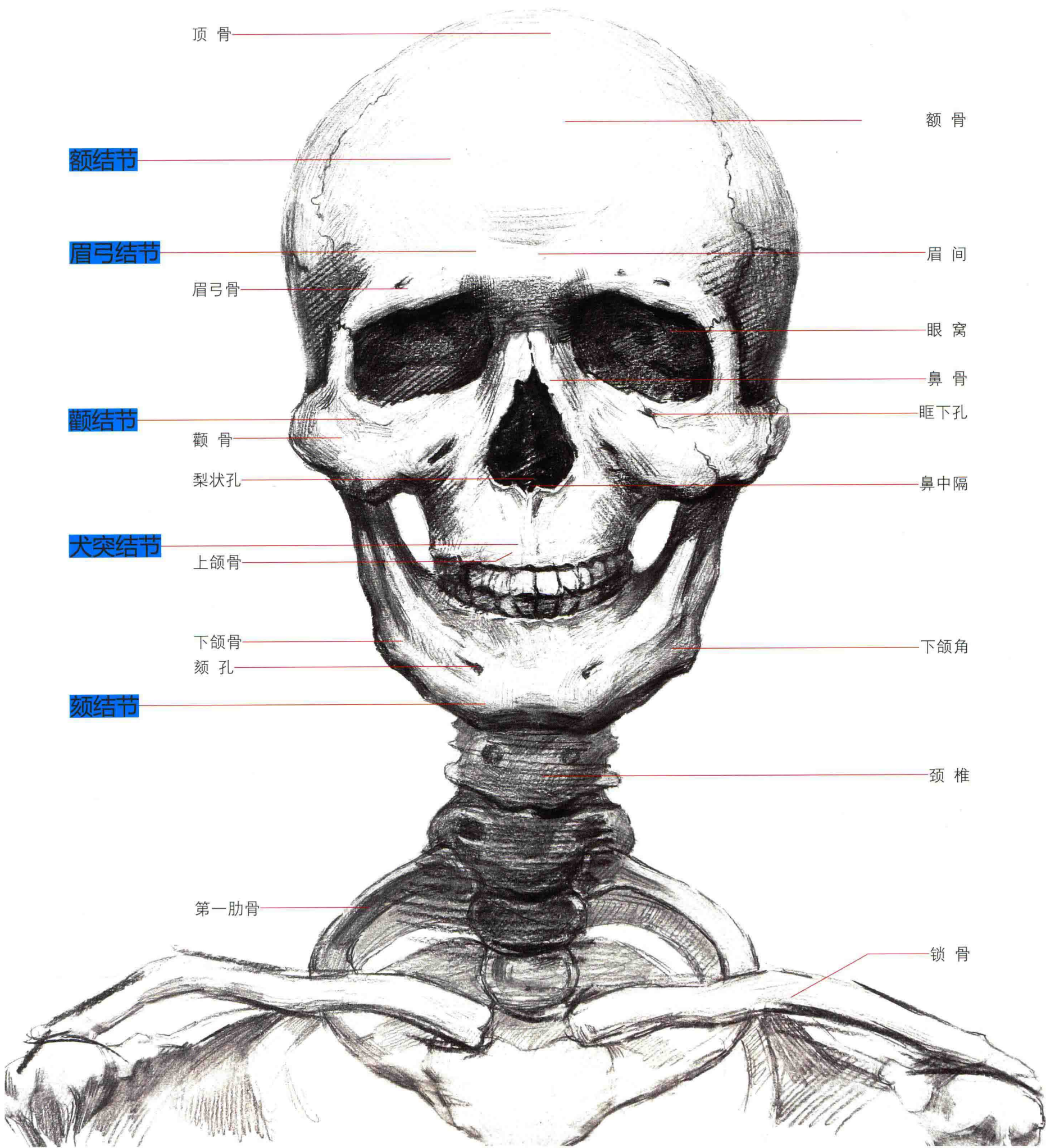
第四章 DISI ZHANG

- 33 结构头像图库及结构解剖应用实技
- 33 第一节 男青年结构解剖应用实技
- 47 第二节 女青年结构解剖应用实技
- 59 第三节 男中老年结构解剖应用实技
- 73 第四节 女中年结构解剖应用实技

骨骼与头像分析

头骨骨骼支持和保护着人体的大脑和五官。附着着肌肉，皮肤，使人类有丰富的表情。下颌骨是可以活动的，其他的骨骼是紧密相连的。艺用骨骼的分析，是确定它对外在表面的影响，只有弄清楚骨骼的关系，人物头像的表现才会精彩。

第一节 正面骨骼与头像分析



1

正面骨骼

正面骨骼是了解人物骨骼关系最直观的角度，也是头像作品中经常的角度。在处理形的时候要注意骨骼的对称性，还要注意额结节，眉弓结节，颧骨结节，犬突结节，颏结节这些骨骼对体积的影响，再找形的时候一定要注意骨骼点对形体的影响。

注

头骨是决定人头像的造型基础，这五个结节，对应十个点，决定人物的体块转折，同时也是把握人物特征关键的结节。额结节决定着额头的宽度及高度，对额头、发迹线的特征把握有积极的作用。眉弓结节决定眉弓骨的高度，以及眉间的宽度，男性相对明显。颧骨结节为颧骨中央隆起部分，在面部两侧最显著的突出，决定脸的宽度，颧骨也是人物特征明显的骨骼。犬突结节，决定上颌骨的高度，对人和嘴的特征影响明显。颏结节在颏隆凸的基底两端，稍隆起，男性较宽，对人物脸型起决定性作用。



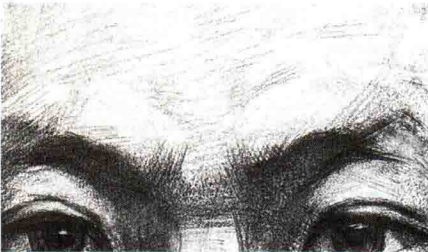
额结节

头部呈现出球体的体块关系，但是头部结构复杂，额头想要表现得饱满，就要把握骨骼的结构关系，额头上突出的两个点，称作额结节，也是额头的高点，找准位置，把它的起伏关系处理出来。



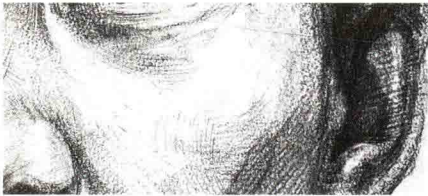
颞骨

额头侧面的转折，连接着眉弓骨，处于颞骨的上部，是头部重要的转折，这个转折要处理得明确、清晰，这样也利于前面眼睛的刻画。



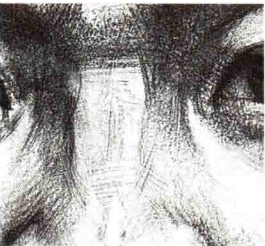
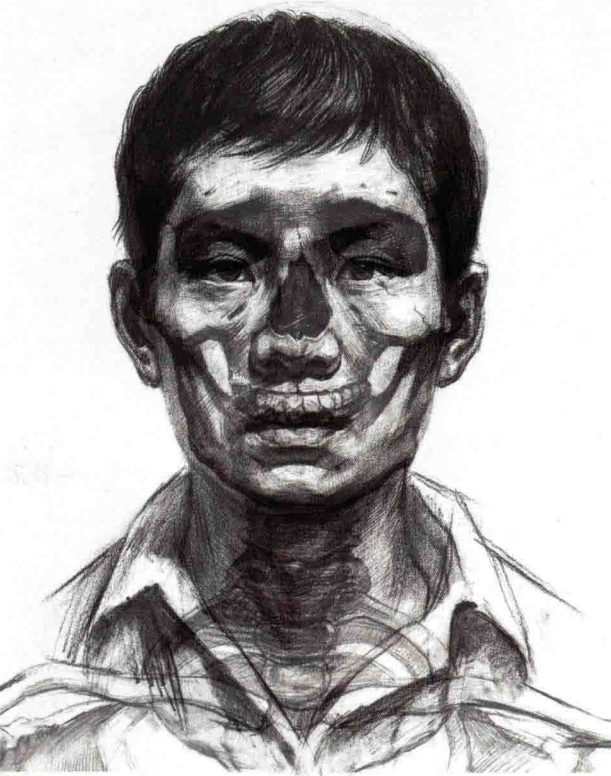
眉弓

眉毛生长的位置，额骨下方的隆起，下面是深陷的眼窝，是额头与眼窝的转折，也是三庭五眼中的第一庭的分界线，是交待眉毛与眼睛重要的骨骼结构。三庭五眼见详解。



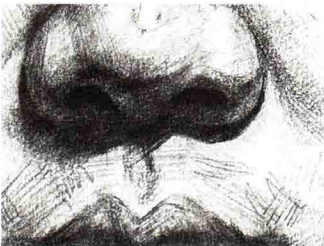
颧骨

脸部正侧面以及侧面上下部分重要的转折点，同时还决定着脸部的宽度，也是面部特征中重要的特征，是除了五官以外变化最丰富的骨骼点，在处理时要注意虚实变化，特别是与周围结构的联系。



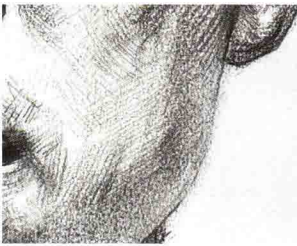
鼻骨

决定鼻梁的高度和宽度，也是鼻子正侧面的转折点，体现鼻子特征的骨骼点，从鼻骨以下，鼻子是由软骨支撑，了解这些有助于鼻子质感处理。



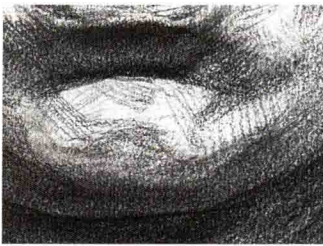
上颌骨

决定着人物面部的长短，人中和胡子所处的位置，可以归纳为圆柱体，上面是鼻子，下面是嘴，刻画时要相对减弱，突出五官的主体地位。



下颌角

下颌角决定着人物的脸型，把握好下颌角的位置及角度，有利于把握人的脸性特征，特别是在起稿的时候，一定要观察它的位置，还要注意与脖子衔接关系。



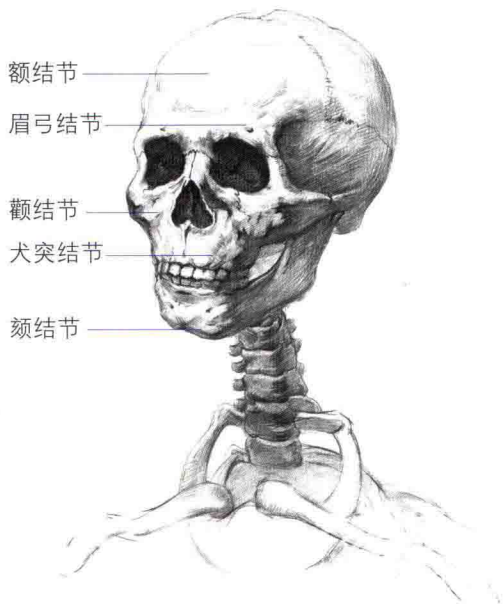
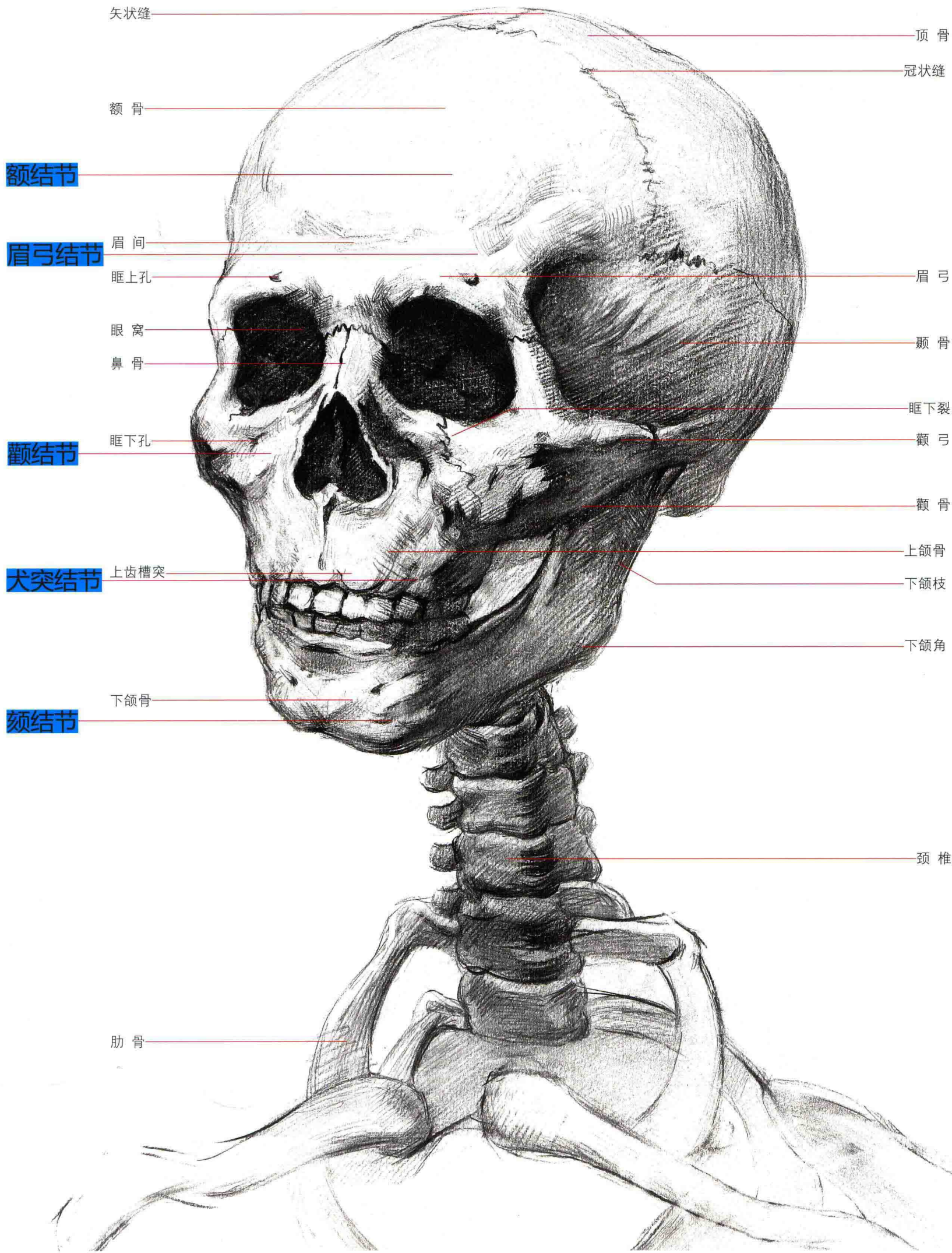
下颌结节

下巴的正侧面转折，面部的正面与底面的转折，两个结节之间的距离也是下巴的宽度，处理的时候注意结节的位置及下巴的厚度。

注

正面头像骨骼点决定人物的特征，这些骨点相互联系，就形成了人物的一些基本特征，在头像训练中要注意这些骨点的位置，对把握人物特征有积极的作用。

第二节 四分之三骨骼与头像分析

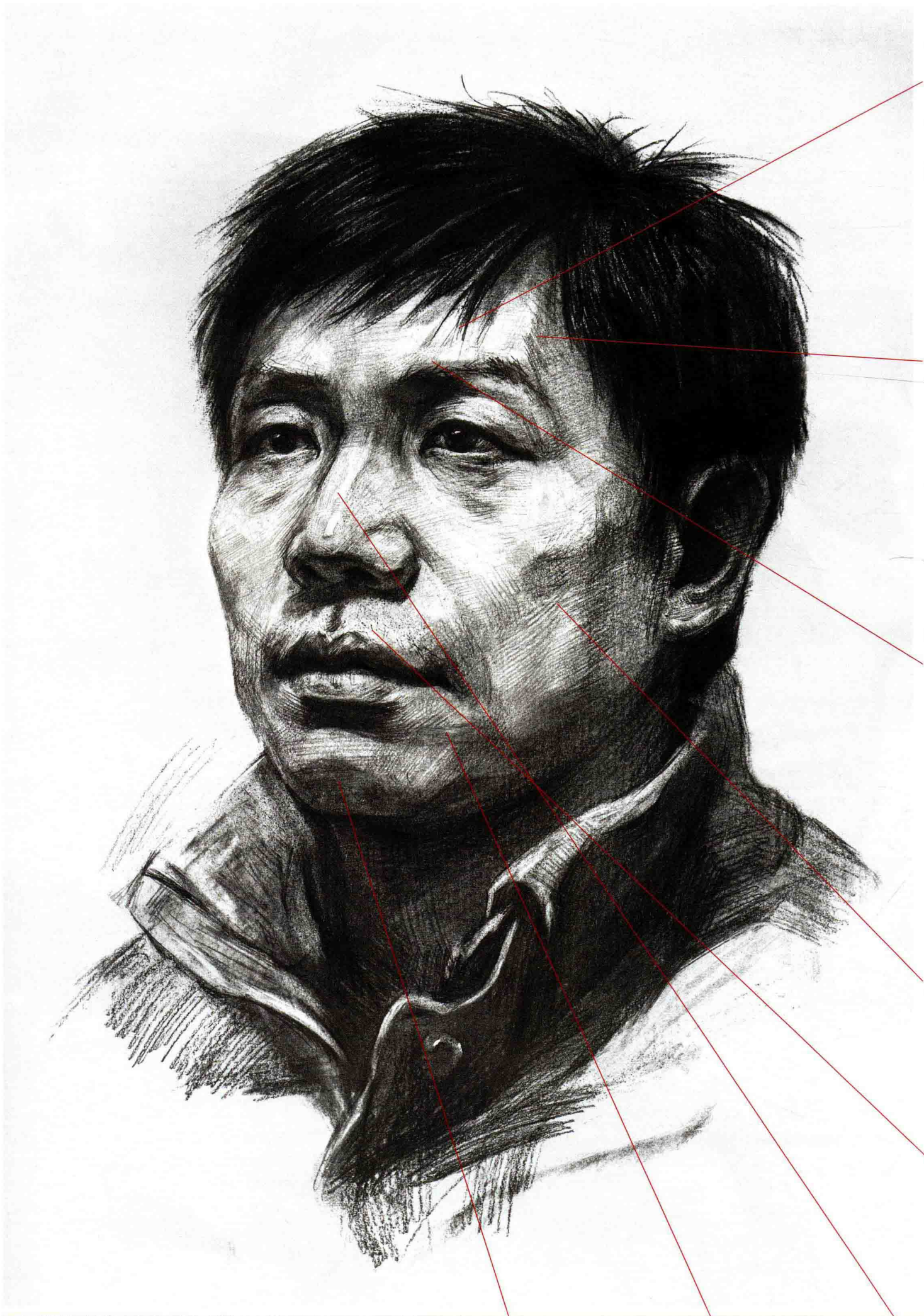


2 四分之三骨骼

四分之三侧的头像是最常见的角度，也是头像作品中最出效果的角度。在处理形的时候要注意侧面颞骨的形体，还要注意额骨、颞骨、眉骨、颧骨、下颌骨这些骨骼对外边缘线的影响，耳朵后面的枕骨是顶骨到颈部转折处，在找形的时候一定要注意骨骼对形体的影响。

注

四分之三头像骨骼点影响人物边缘线的特征，外侧骨点相互联系，就形成了人物的一些外形特征，在头像训练中要注意这些骨点的位置，特别是透视的变化。（第一章第四节详解）



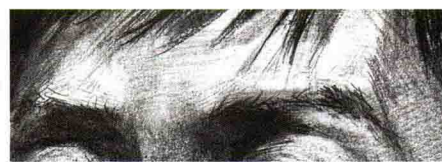
额结节

四分之三头像的额结节要注意透视，近端额头的高点，要找准位置，注意它与颞骨的起伏关系，转折要处理出来。



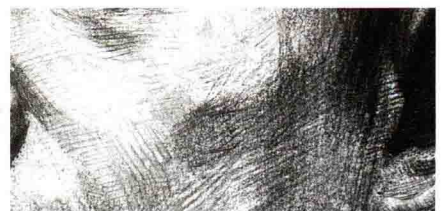
颞骨

额头侧面的转折，连接着眉弓骨，处于颞骨的上部，处理时要注意与颞弓的链接，眉弓向后的转折要处理得明确、清晰，这样也利于前面眼睛的刻画。



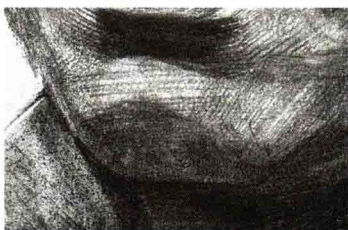
眉弓

注意外侧眉弓的形，眉弓向眼窝转折的厚度，眉毛生长的位置与方向，额骨下方的隆起，下面是深陷的眼窝，是额头与眼窝的转折，第一庭的分界线，是交待眉毛与眼睛重要的骨骼结构。



颧骨

外侧颧骨的面积变小，外形注意与颞骨的联系，往下走注意颞肌的厚度，处理好脸部正侧面转折，颞弓区分侧面上下部分，颞骨还决定着正面脸部的宽度，也是面部特征中重要的特征，是除了五官以外变化最丰富的骨骼点，在处理时要注意虚实变化，特别是与周围结构的联系。



下颌结节

注意下巴的正侧面转折，根据透视处理面部的正面与底面的转折，两个结节之间的距离也随着角度的变化发生变化，同时影响下巴的宽度，处理的时候注意结节的位置及下巴的厚度。



下颌角

随着角度的变化，特别是外侧下颌角的位置与外形，决定着人物的脸型，把握好下颌角的位置及角度，有利于把握人的脸性特征，特别要注意外侧下颌角的虚实变化，还要注意与脖子衔接关系。



鼻骨

随着角度的变化，鼻骨决定两个侧面的大小，以及鼻梁的高度和宽度，也是鼻子正侧面的转折点，体现鼻子体征的骨骼点。



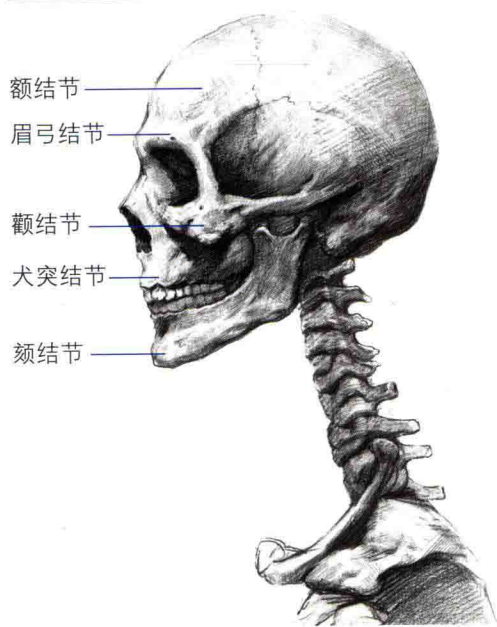
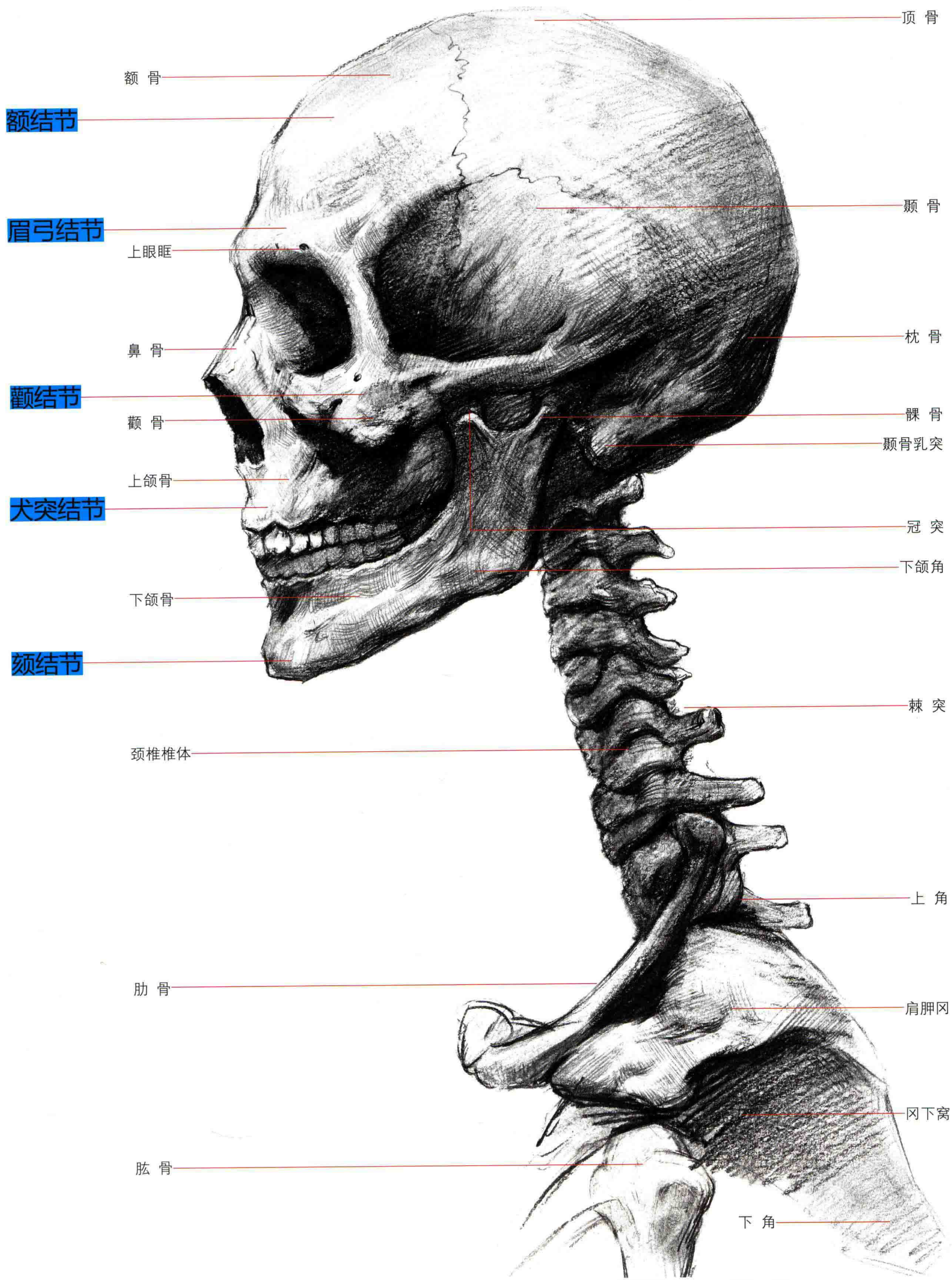
上颌骨

四分之三的角度，注意人中左右两侧的面积大小，上颌骨决定着人物面部的长短，人中和胡子所处的位置，可以归纳为圆柱体，上面是鼻子，下面是嘴，刻画时要相对减弱，突出五官的主体地位。

注

四分之三侧的头像，由眉骨，颞骨，下颌骨连接的外边缘线使画面的关键点，形一定要准确，要保证人物有对称干，还要注意两侧骨骼点的虚实变化。

第三节 侧面骨骼与头像分析



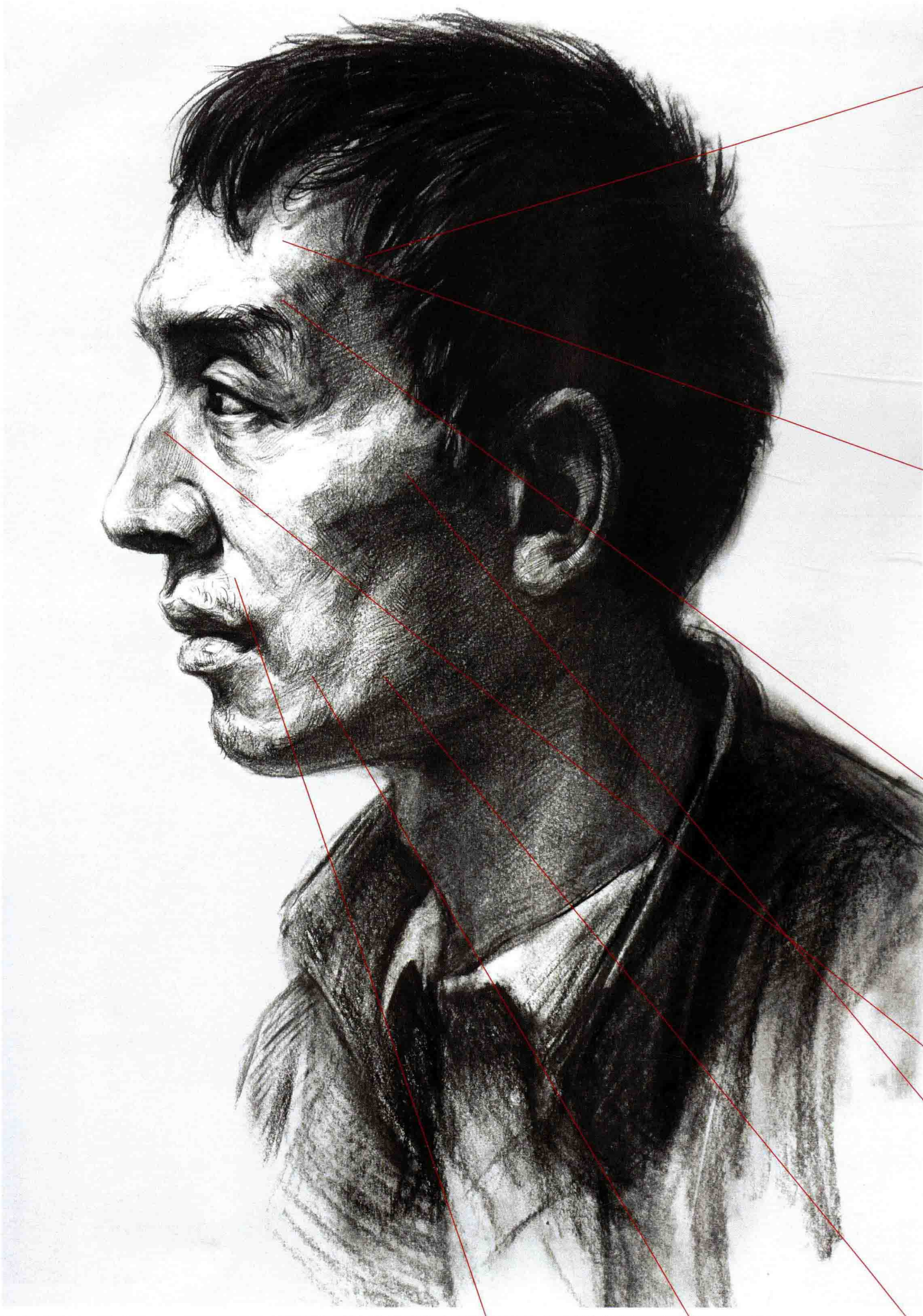
3

侧面骨骼

侧面的头像在处理形的时候要注意侧面下颌骨边缘的形体变化，还有颧骨与鼻骨的上下位置。侧面头像还要注意颧弓所起到的转折作用。

注

侧面头像只能看到一侧骨骼点。骨骼点的起伏变化影响人物体块关系，骨点相互联系，就形成了人物这一侧的具体特征特征。在侧面头像训练中要注意这些骨点位置作用，特别是远近关系的处理。



颞骨

额头到侧面的转折，注意连接眉弓骨的块面转折，处于颞骨的上部，处理时要注意与颞弓的连接，侧面头像颞骨转折要处理得明确、清晰，还有颞骨周围头发的处理，这也是画面中重要的点。



额结节

侧面头像只能看见一侧额结节，额头的形状交待额结节起伏变化，注意它与颞骨的转折关系，外形的虚实变化要处理出来。



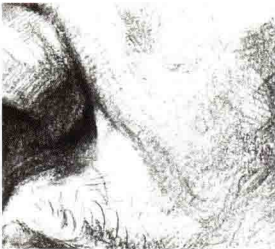
眉弓

侧面眉弓的处理，重点是眉弓向眼窝转折的厚度，特别是鼻梁与眉弓的连接，里面是深陷的眼窝，要注意眼睛的刻画。



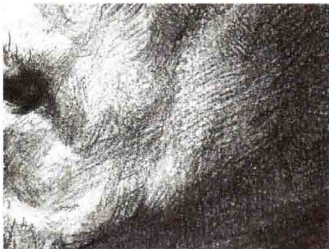
鼻骨

随着角度的变化，鼻骨决定着鼻梁的外形，侧面鼻子只有一个侧面，鼻骨的刻画要是一点。



上颌骨

积大小，上颌骨决定着人物面部的长短，人中和胡子所处的位置，可以归纳为圆柱体，上面是鼻子，下面是嘴，刻画是要相对减弱，突出五官的主体地位。



下颌结节

注意下颌结节的侧面转折，处理好面部的正面与底面的转折，同时注意下巴的形，处理的时候注意结节的位置及下巴的厚度。



下颌角

随着角度的变化，下颌角的处理也发生变化，把握好下颌角的位置及与周围的联系，有利于把握侧面的特征，特别要注意下颌角的虚实变化，突出耳朵的效果，还要注意与脖子衔接关系。



颞骨

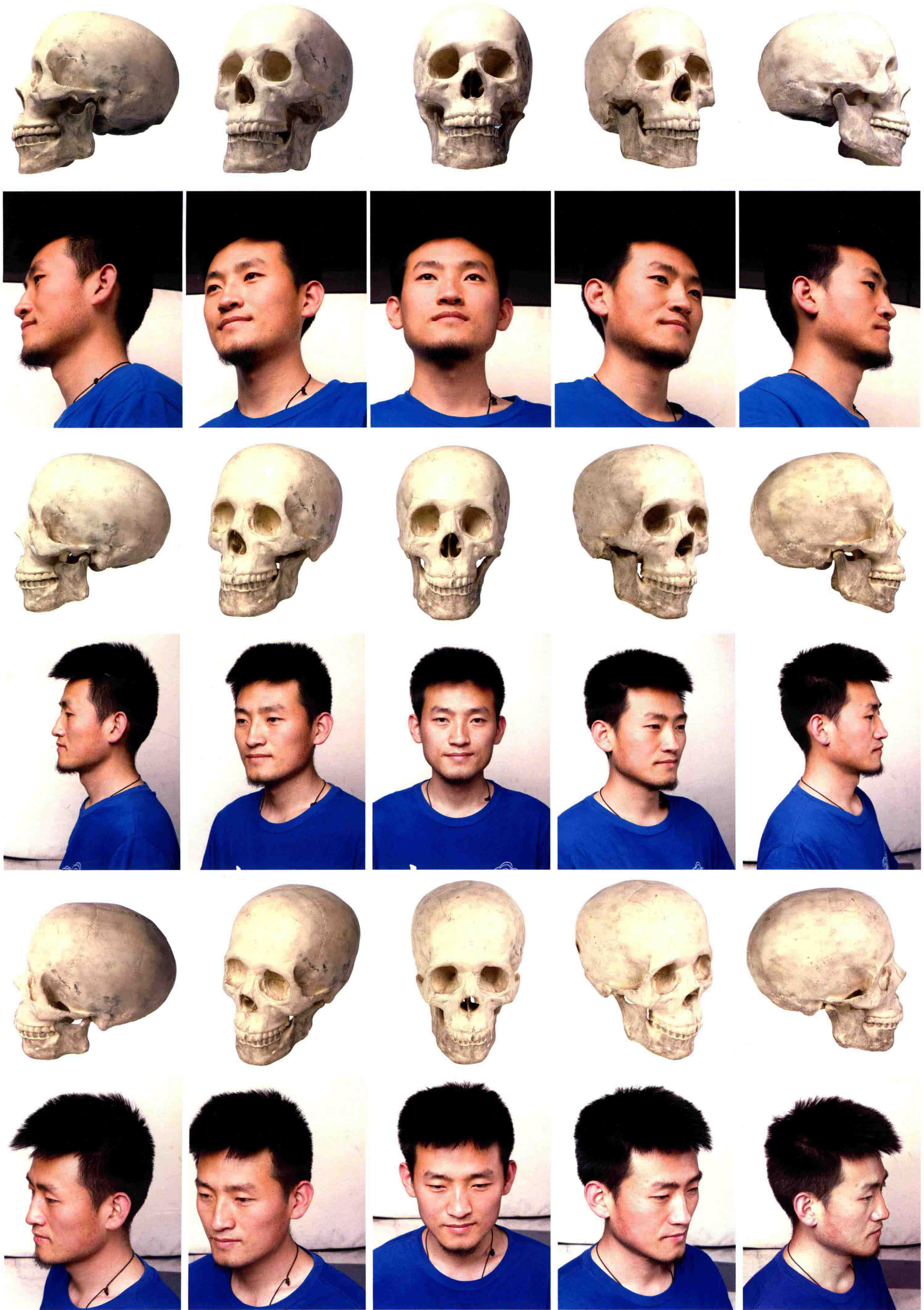
侧面颞骨的处理是画面的重点，颞骨往下走注意颞肌的厚度，颞弓区分侧面上下部分，侧面颞骨还决定着正面脸部的宽度，所以颞骨的体积感要明确，颞骨是除了五官以外变化最丰富的骨骼点，在处理时要注意与周围结构的联系。

注
从颞骨到颞骨再到下颌骨这条线是整个任务正侧面的转折。注意鼻骨与颞骨的虚实关系，侧面的头像，由眉骨、颞骨、下颌骨连接的形体关系使画面的关键点，形一定要准确，要确保侧面人物空间感。还要注意耳朵的刻画。

第四节 头部透视与结构体块分析

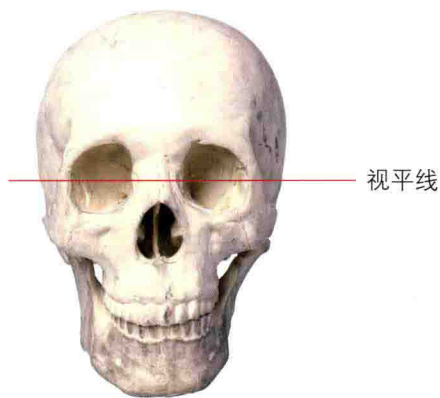
头骨对应照片，可以更加直观地观察出来人物面部特征的变化，更好地理解骨骼点的变化。通过不同角度，不同视角的对比，得出骨骼点的透视变化规律，在头像写生中运用这些规律，会对头像的学习有很大的帮助。

不同角度与不同视角头骨照片对照图



平视头骨

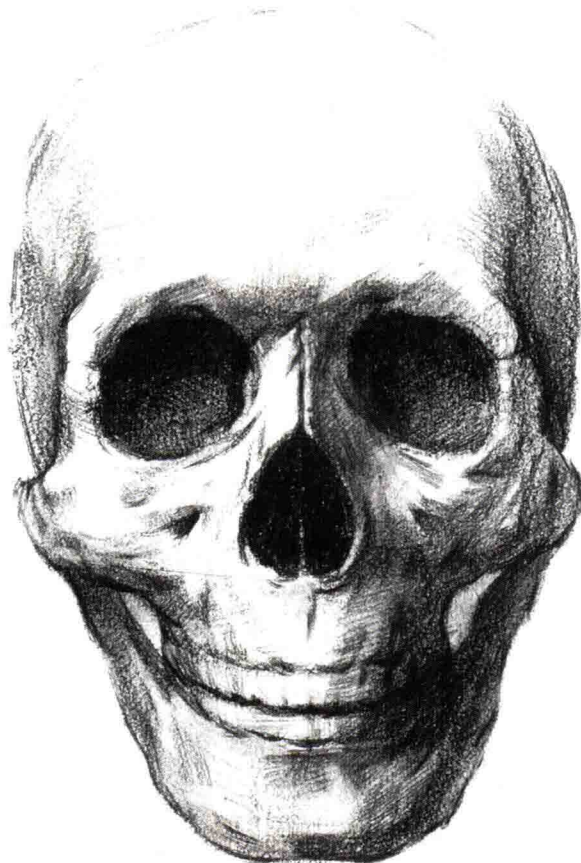
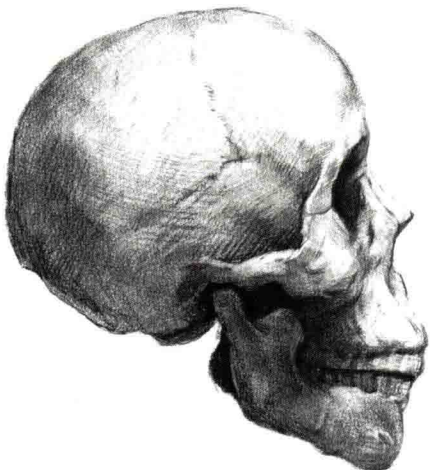
了解平视时头骨的基本规律，这对其他角度观察头部都会有重要作用。注意了解不同骨骼在平视时的具体特征，注意骨骼点的角度变化，一般平视、正面头像都保持正常的五官比例，没有明显的透视变化。



平视四分之三头骨



平视侧面头骨

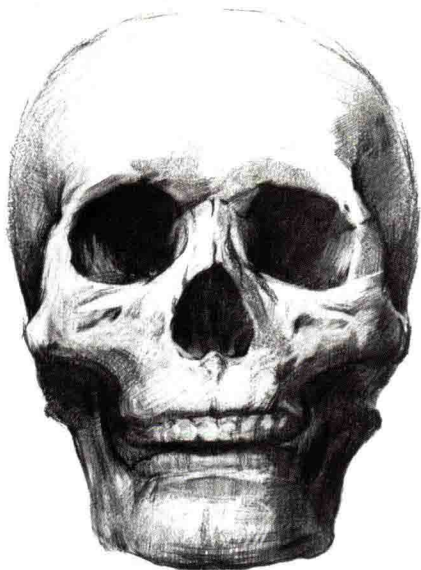


仰视头骨

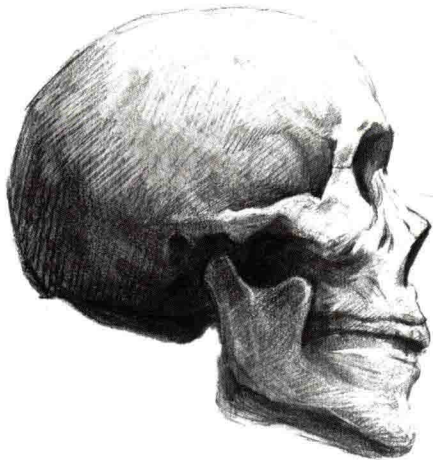
人物头骨的基本结构会随着观察角度的变化而变化，头骨的形体会因为仰视会造成面部结构及形体的变化。首先，下颌骨的部分会被拉长，额骨的高度会随之变短，骨骼整体会呈现出向上弯曲的弧度的趋势，还有就是下颌骨的面积会加大，距离眼睛更近，我们要在掌握仰视观察头部的角度变化，有利于我们在写生中运用。



仰视正面头骨



仰视侧面头骨

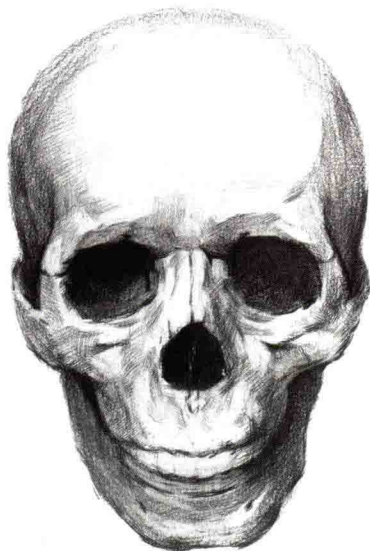


俯视头骨

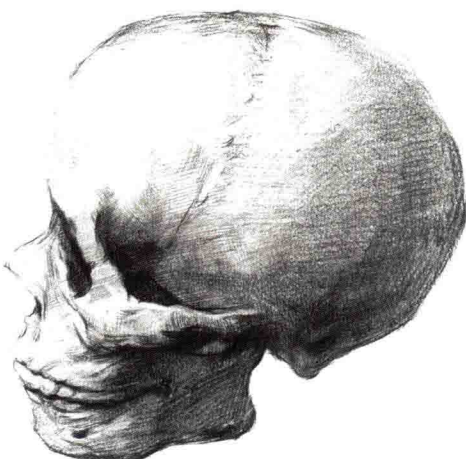
我们在俯视的位置观察人的头骨，我们最直观的感觉是额骨变大、变宽了，而下颌骨却变短、变窄了，感觉头骨整个形体向下变窄。俯视的角度，我们要注意眉弓和颧弓的空间关系；俯视观察时，特别要注意五个结节的透视变化关系。俯视角度外侧面的形比较难表现，我们不仅要注意五官位置排列，颧骨向下转折的弧度，还要格外注意各个骨骼所形成的角度关系，这也是我们检查形体准确与否的标准。



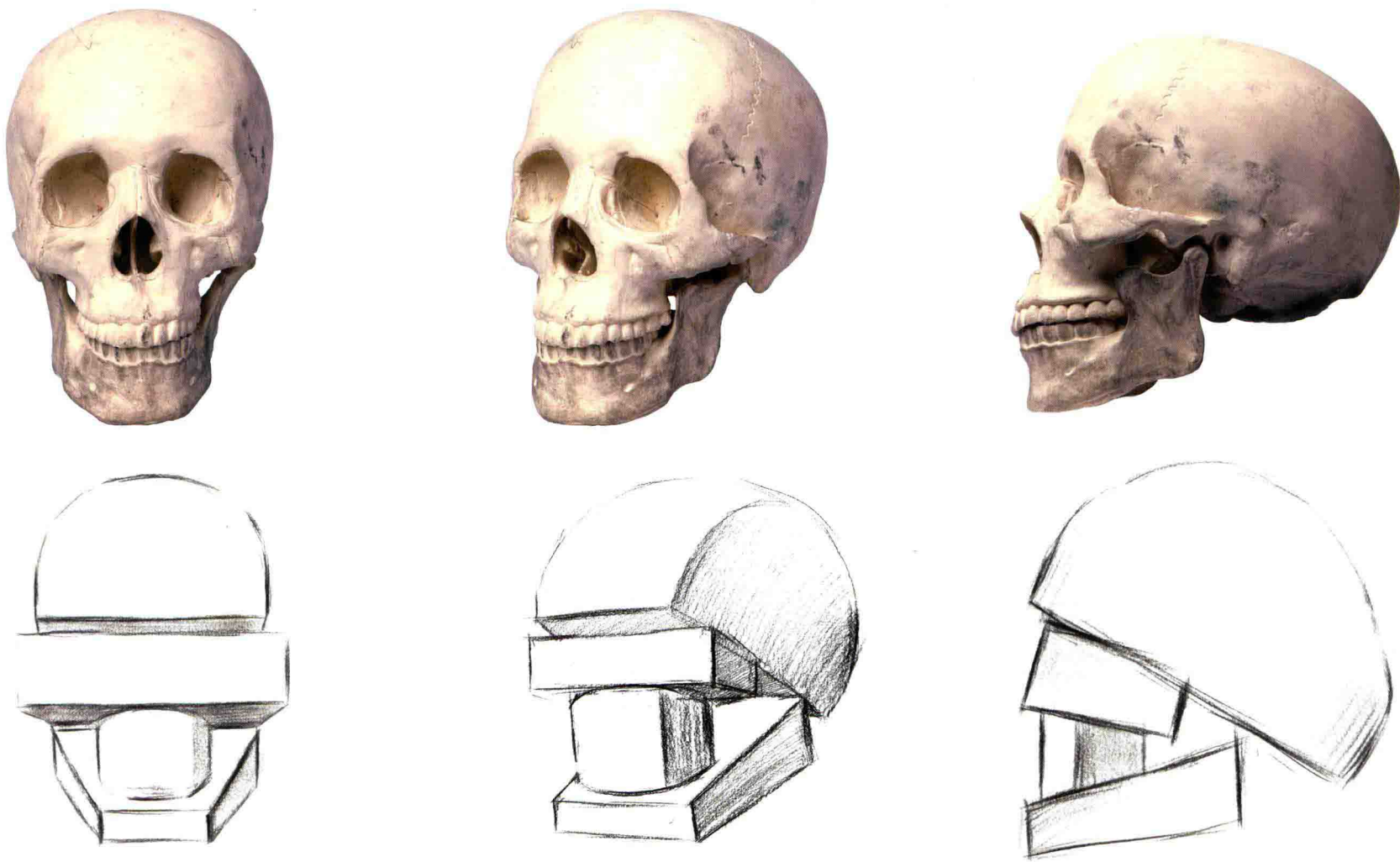
俯视正面头骨



俯视侧面头骨

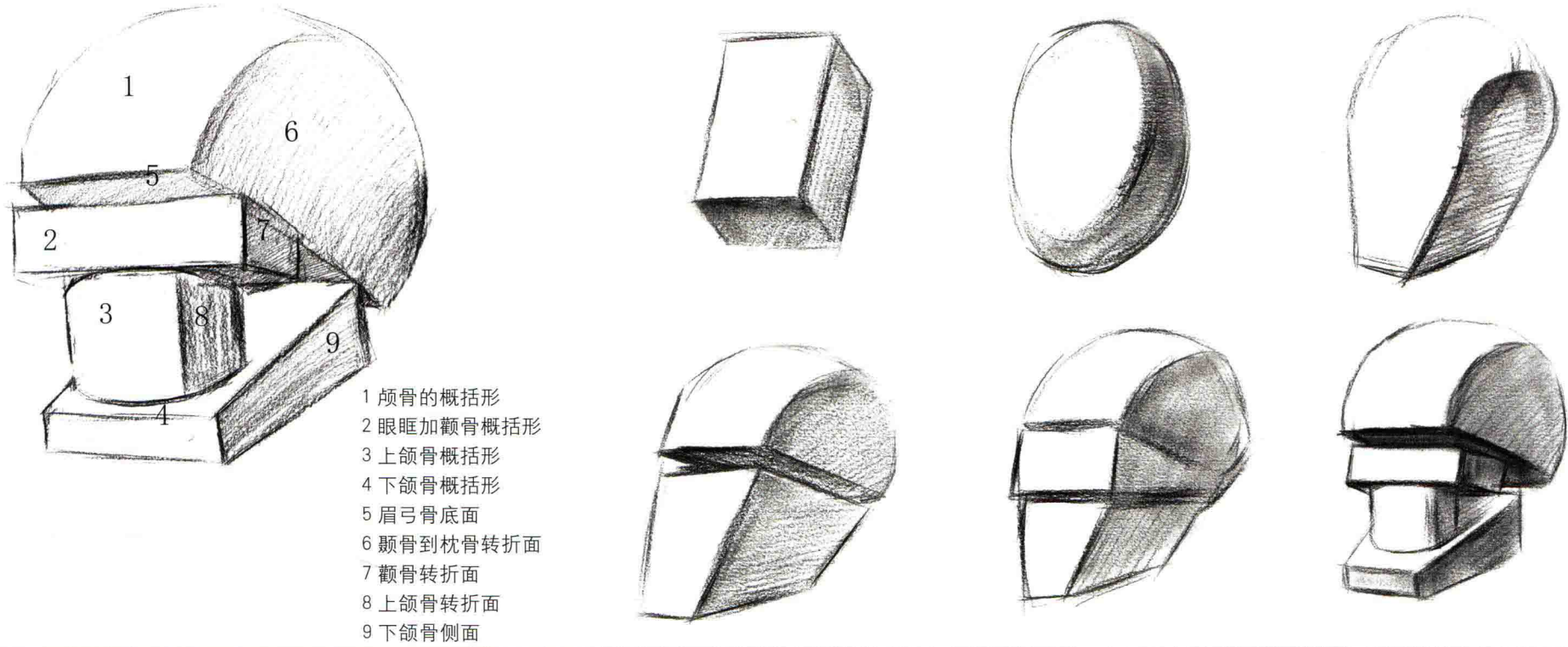


头骨的体块



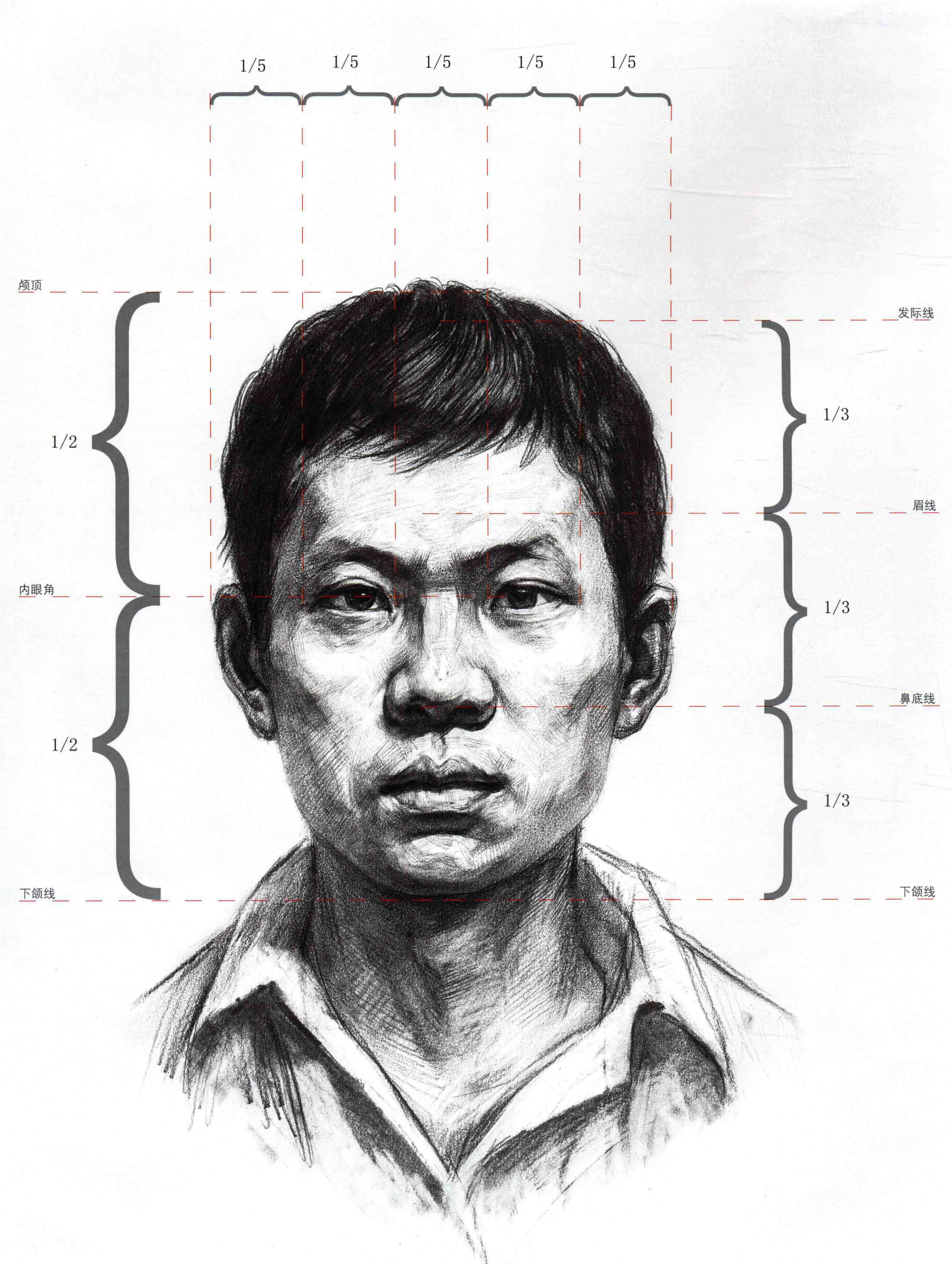
人物几何形的概括及形体的概括转变

人的头部结构复杂，为了能更好地表达头部的体积，我们将人的头部进行几何形体的归纳，把复杂的头部结构概括成几何形体，便于掌握头部的体积空间关系，了解这些体块关系，可以更好地表现人物的黑白灰关系，更直观的在画面中把人物的体积感表现出来。通过对人物进行体块的概括，可以对人物的透视、空间关系、画面明度控制、线条的穿插等进行分析与理解，这就是人物头像的体块分析的作用。



第五节 三庭五眼画面应用讲解

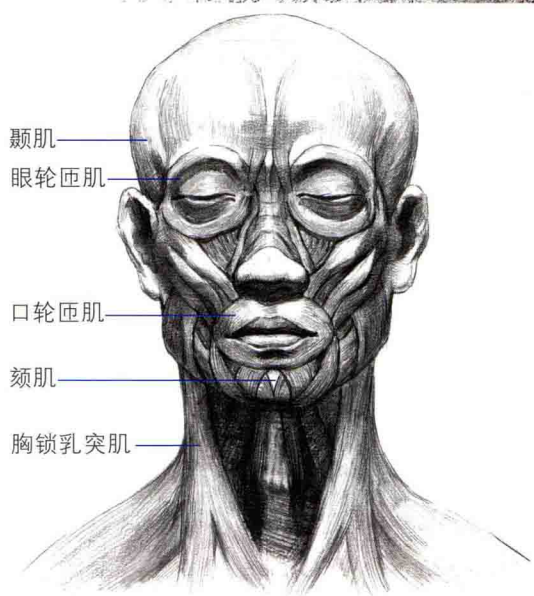
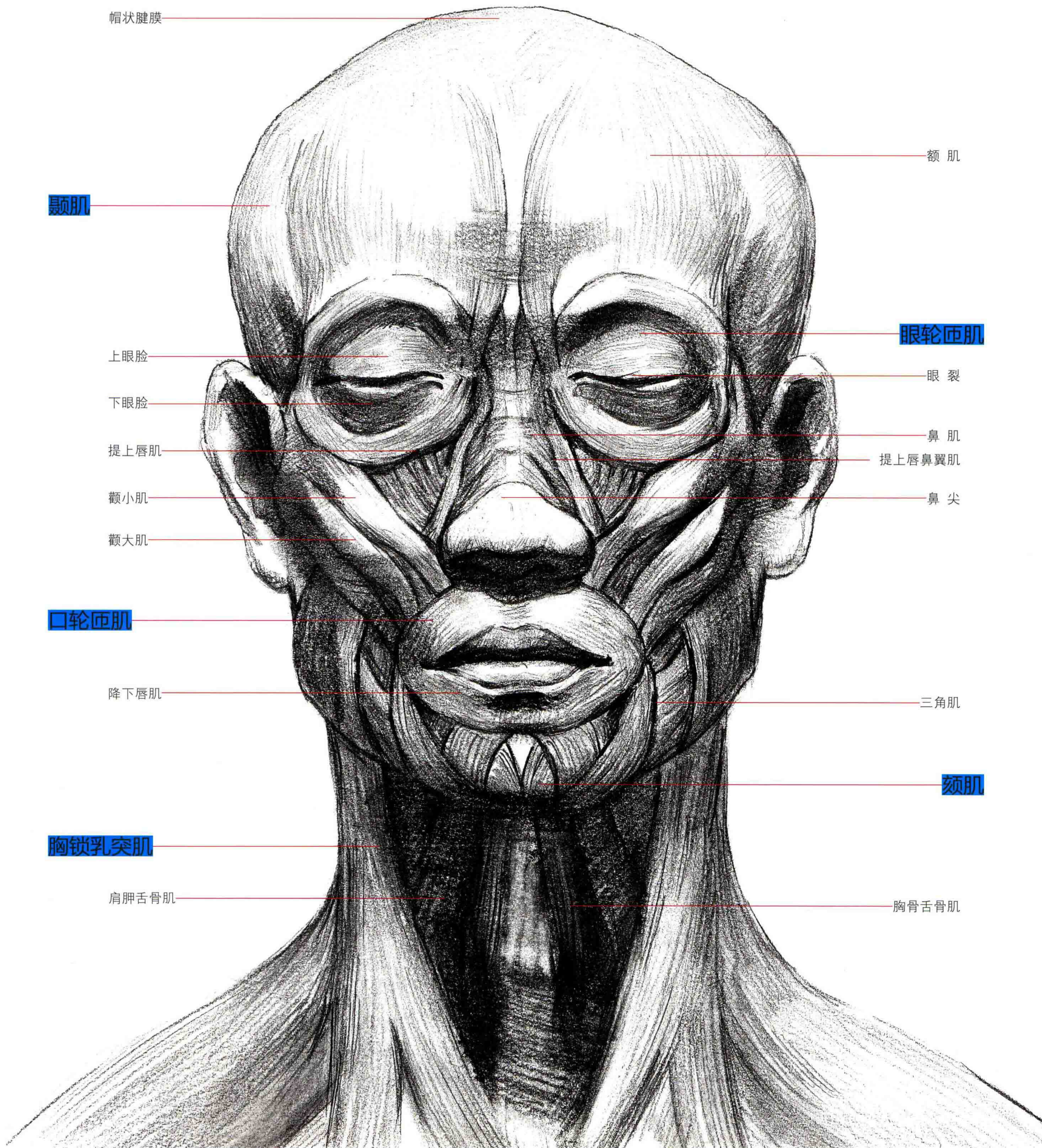
三庭五眼是指脸部的长度和脸的宽度，三庭是指从额头发际线到下颚为脸的长度，将其分为三等分：由发际线到眉毛，眉毛到鼻尖，鼻尖到下颚为三庭。五眼是指理想脸型的宽度为五个眼睛的长度，就是以眼睛的长度为标准，从发际线到外眼角为一眼，从外眼角到内眼角为二眼，两个内眼角的距离为三眼，从内眼角到外眼角，又一个眼睛的长度为四眼，从外眼角再到发际线称为五眼。知道三庭五眼相对容易，但要在头像训练中很好地运用，就需要多思考多练习。



肌肉解剖与头像分析

肌肉是附着在骨骼上的，皮肤覆盖在肌肉上，对头部肌肉的学习和理解，对素描头像的提高有着积极的作用。不同肌肉的走向、厚度，是影响人物面部特征的重要因素，而人物头部的运动和表情，则是来源于它们的运动。想要画好头像，就必须对肌肉有很好的认识和理解。

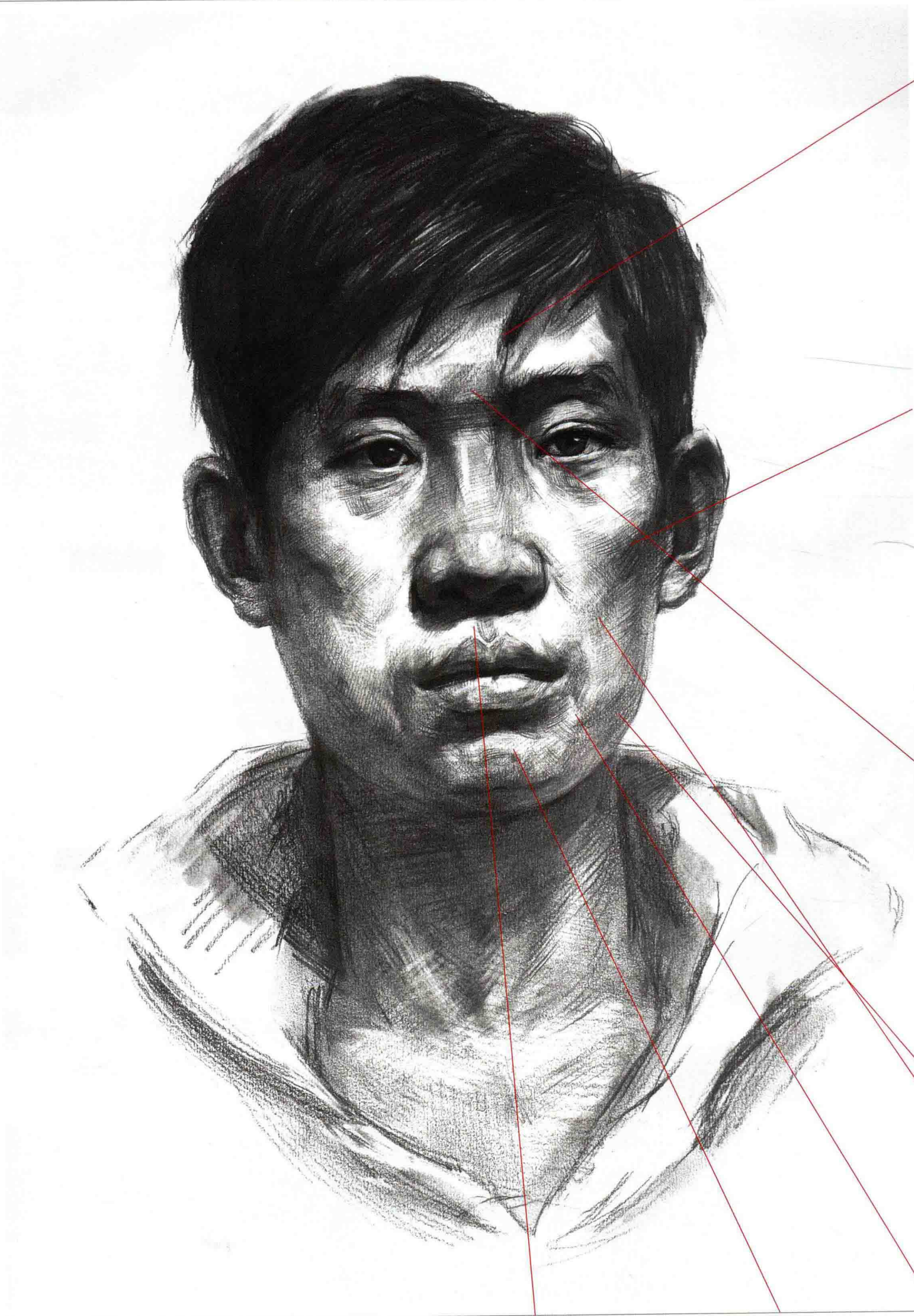
第一节 正面肌肉与头像分析



1

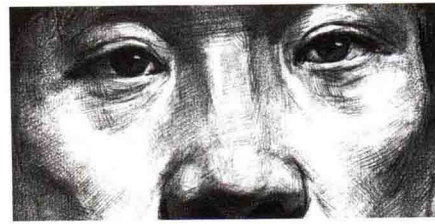
正面肌肉

面部肌肉是附着在骨骼上的，多数呈对称生长，正面头像是对头部肌肉全面学习和理解最好的角度，可以全面的观察肌肉的分布，对素描头像的提高有着积极的作用。其中颞肌、眼轮匝肌、颧肌、咬肌、口轮匝肌和颊肌是表现比较明显的肌肉，对人物特征有明显的影响，在写生中认真观察。



额肌

额肌是处在额头的正面，眉弓骨的上方，起到向上提拉眉毛及与周围皮肤的作用。相对长的头发会挡住额肌的位置，处理的时候注意额肌的厚度。



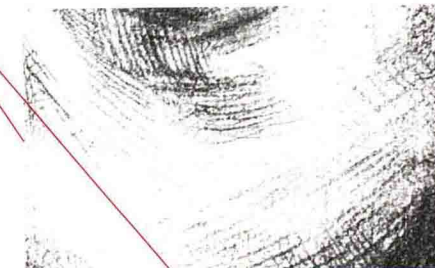
颧肌

处在颧骨到嘴角的位置，它的作用是梁，提拉嘴角和上唇，人在微笑时主要是颧肌与其他肌肉的作用。颧肌是从正面到面部侧面重要的转折肌肉，它的位置和厚度一定要交代清晰，正面头像注意左右两边的对称，它的后面是咬肌，注意与咬肌的相互联系。



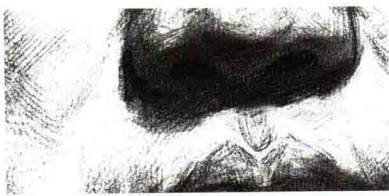
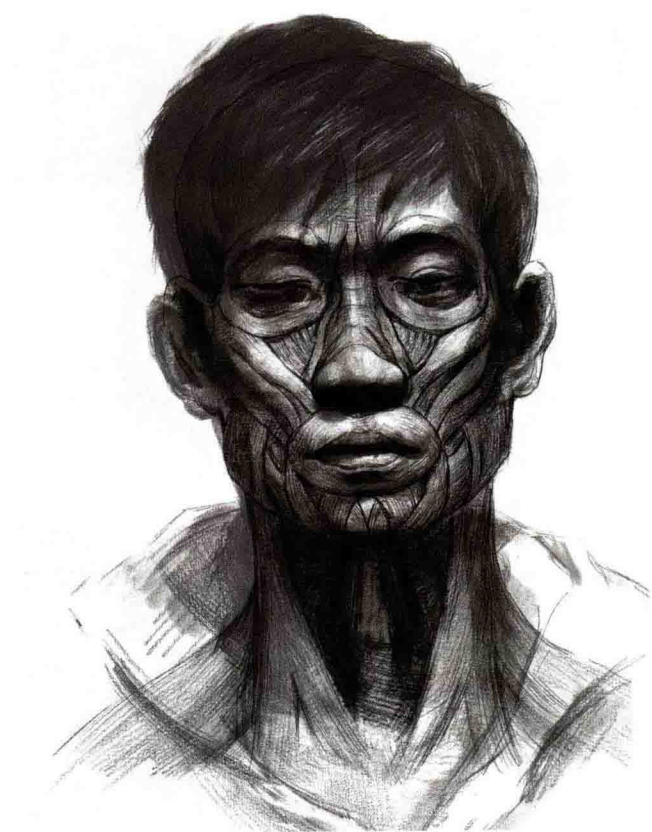
降眉肌

眉心的位置，拉动眉毛向中心移动，在人物表现负面情绪时，降眉肌会产生作用，在表现人物表情时眉心的刻画很重要，这也眉弓向鼻梁转折的位置，处理时要注意它的转折关系。



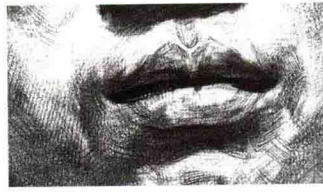
颊肌

处于口轮匝肌与咬肌中间，使嘴角向后作用，正面头像表现不明显。



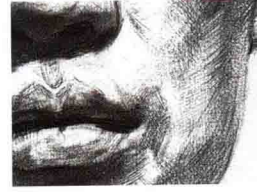
上唇方肌

它的作用与颧肌的作用类似的地方，同样有向上提拉上唇的作用，同时对鼻子的运动也有影响，它是在鼻唇沟的位置，处于口轮匝肌与眼轮匝肌之间。处理时注意鼻唇沟的特征，还有鼻子到颧骨的转折面。



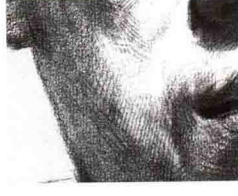
下唇方肌

与上唇方肌的作用方向相反，向下作用嘴角和下唇，位置是在口轮匝肌的下方，颌结节的侧面，它对面部起伏的影响不大。



三角肌

处于颌结节的外侧，链接口轮匝肌的外部，也就是鼻唇沟的尾部，后面是颊肌与咬肌，与下唇方剂的作用相近，起到下拉嘴角的作用，处理下巴时注意向后的转折，还有与咬肌的联系。



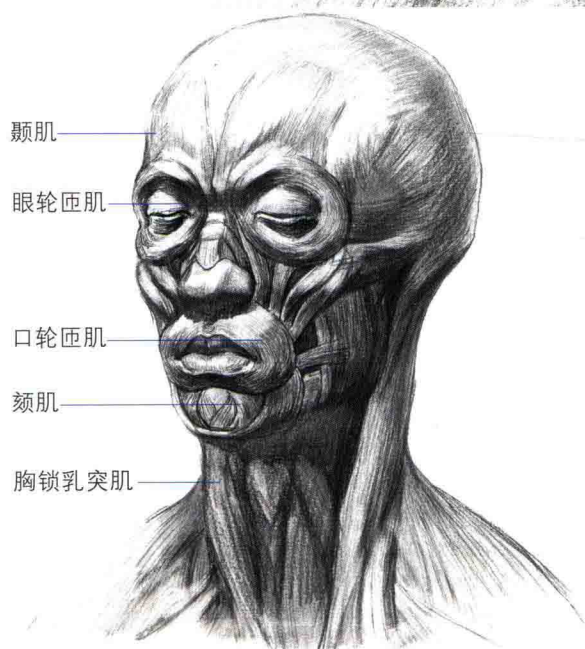
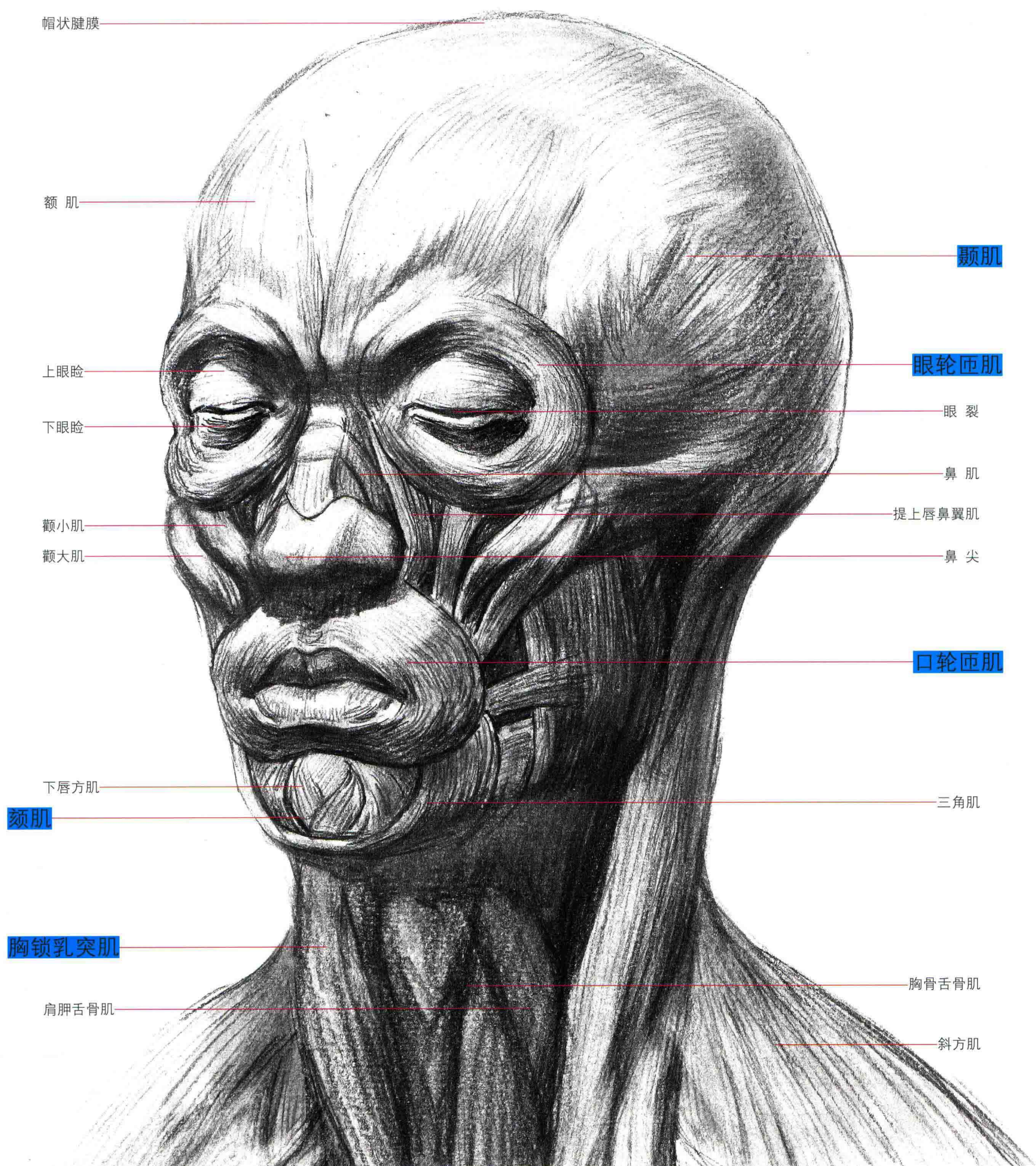
咬肌

咬肌是面部最发达的肌肉，连接着颧弓与下颌骨，处于面部的侧面，是人咀嚼食物时主要作用力的肌肉，肌肉发达，在用力时可以明确看到其形体位置，是形成咬牙切齿表情重要的肌肉，在处理正面头像时要注意其厚度，还要注意与下颌角，胸锁乳突肌的联系。

注

正面头像与肌肉图进行对比，在处理面部细节及转折时，可以明确看出不同肌肉的位置与作用，例如很多人在处理鼻唇沟时，没有注意到颧肌的走向与厚度，使面部的处理没有体积感。正面头像处理时要考虑到人物的对称性，还要注意咬肌的厚度，它是连接颧骨与下颌骨重要的肌肉，也是人在咀嚼食物不可缺少的肌肉，这也是它名称的由来。这张头像肌肉位置准确，五官的塑造结实，显然对人物内在的骨骼肌肉有很好的了解。

第二节 四分之三肌肉与头像分析



2 四分之三肌肉

面部肌肉随着角度的变化，也会形成不同的形体变化，四分之三侧头像不但要注意肌肉的对称性，还要考虑角度的变化及五官周围的肌肉的形体变化，把握好这些，人物的形体才不会出问题。



额肌

额肌是处在额头的正面,眉弓骨的上方,起到向上提拉眉毛及与周围皮肤的作用。相对长的头发会挡住额肌的位置,处理的时候注意额肌的厚度。



降眉肌

眉心的位置,拉动眉毛向中心移动,在人物表现负面情绪时,降眉肌会产生作用。在表现人物表情时眉心的刻画很重要,这也眉弓向鼻梁转折的位置,处理时要注意它的转折关系。



颧肌

处在颧骨到嘴角的位置,它的作用是梁,提拉嘴角和上唇,人在微笑时主要是颧肌与其他肌肉的作用。颧肌是从正面到面部侧面重要的转折肌肉,它的位置和厚度一定要交代清晰,四分之三侧注意颧肌的厚度与转折,它的后面是咬肌,注意与咬肌的相互联系。



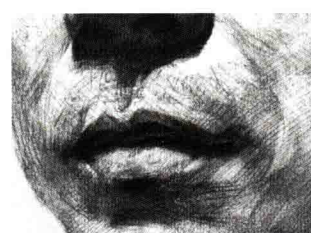
咬肌

咬肌是面部最发达的肌肉,连接着颧弓与下颌骨,处于面部的侧面,是人咀嚼食物时主要作用力的肌肉,肌肉发达,在用力时可以明确看到其形体位置,是形成咬牙切齿表情重要的肌肉,在处理正面头像时要注意其厚度,还要注意与下颌角,胸锁乳突肌的联系。



颊肌

处于口轮匝肌与咬肌中间,使嘴角向后作用,四分之三侧头像,随着角度的变化,脸的侧面的面积变大,里面的结构关系也要交代清楚,颊肌是颧骨到下颌骨中间的结构,对过渡两个骨骼之间的关系起到重要的关系,它的上、下两个面要交代清楚。



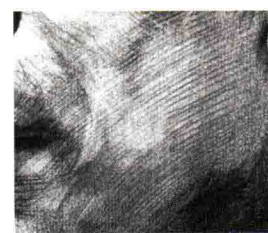
上唇方肌

它的作用与颧肌的作用类似的地方是,同样有向上提拉上唇的作用,同时对鼻子的运动也有影响,它是在鼻唇沟的位置,处于口轮匝肌与眼轮匝肌之间。处理时注意鼻唇沟的特征,还有鼻子到颧骨的转折面。



下唇方肌

与上唇方肌的作用方向相反,向下作用嘴角和下唇,位置是在口轮匝肌的下方,颌结节的侧面,它对面部起伏的影响不大。



三角肌

处于外侧的三角肌对头像的外边缘线有影响,同时注意它的虚实变化。它处于颌结节的外侧,链接口轮匝肌的外部,也就是鼻唇沟的尾部,后面是颊肌与咬肌,与下唇方肌的作用相近,起到下拉嘴角的作用,处理下巴时注意向后的转折,还有与咬肌的联系。

注

四分之三侧头像外边缘线的形,不单是几个重要骨点的把握,还有不同肌肉对外形的影响,特别是颧肌与咬肌,颧肌是交代正面到脸颊的转折,咬肌的形体大小则决定着外边缘线的形,也影响着人物的特征。