

敲门砖

★ 从入门到精通 · 从菜鸟到高手  
★ 线条干净清晰 · 内容简单易学 ★



# 绘画基础就是这一套!

DRAWING & FOUNDATION

从结构到真人像

李家友·主编 叶卢鸿·著

重庆出版集团  重庆出版社



## 叶卢鸿

福建厦门人，2012年毕业于广州美术学院，任教于厦门新视野美术培训学校。从事美术高考一线教学数年，掌握了一套行之有效的教学方法，经验丰富。深受学生好评，为全国各大美术院校输送了大批优秀人才，资深高考美术名师。

### 图书在版编目(CIP)数据

绘画基础就是这一套.从结构到真人像/叶卢鸿著. —重庆: 重庆出版社, 2016.12

(李家友主编)

ISBN 978-7-229-11776-4

I. ①绘… II. ①叶… III. ①肖像画-素描技法-高等学校-入学考试-自学参考资料 IV. ①J21

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第276751号

### 绘画基础就是这一套.从结构到真人像

HUIHUA JICHU JIUSHI ZHE YITAO. CONG JIEGOU DAO ZHENRENXIANG

李家友 主编 叶卢鸿 著

本书策划: 李家友 邹 颀 郑文武 李微波

责任编辑: 郑文武 张 跃

封面设计: 何 达

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>

重庆康豪彩印有限公司印制

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: 4

2016年12月第1版 2016年12月第1次印刷

ISBN 978-7-229-11776-4

定价: 25.00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

# CONTENTS

绘画基础就是这一套

HUIHUA JICHU JIUSHI ZHEYITAO

## CHAPTER ONE/基础知识/02

头骨与肌肉 02 基本比例与透视 03 构图原则与起形方法 04  
人物形象的捕捉 05 形体归纳与黑白灰关系 06

## CHAPTER TWO/局部刻画/08

五官刻画 08 头发 16 衣领 17

## CHAPTER THREE/从结构到明暗/18

结构对应 18 光影与明暗对应 26 照片-结构-块面-明暗 32

## CHAPTER FOUR/步骤解析/38

正面男青年 38 四分之三侧男青年 40 四分之三侧女青年一 42  
四分之三侧女青年二 44 正面男老年 46

## CHAPTER FIVE/完整作品分析/48

光影分析 48 形体分析 48 固有色分析 50 虚实分析 50

## CHAPTER SIX/优秀范画/52

女青年

中老年 62

# CONTENTS

绘画基础就是这一套

HUIHUA JICHU JIUSHI ZHEYITAO

## CHAPTER ONE/基础知识/02

头骨与肌肉 02 基本比例与透视 03 构图原则与起形方法 04  
人物形象的捕捉 05 形体归纳与黑白灰关系 06

## CHAPTER TWO/局部刻画/08

五官刻画 08 头发 16 衣领 17

## CHAPTER THREE/从结构到明暗/18

结构对应 18 光影与明暗对应 26 照片-结构-块面-明暗 32

## CHAPTER FOUR/步骤解析/38

正面男青年 38 四分之三侧男青年 40 四分之三侧女青年一 42  
四分之三侧女青年二 44 正面男老年 46

## CHAPTER FIVE/完整作品分析/48

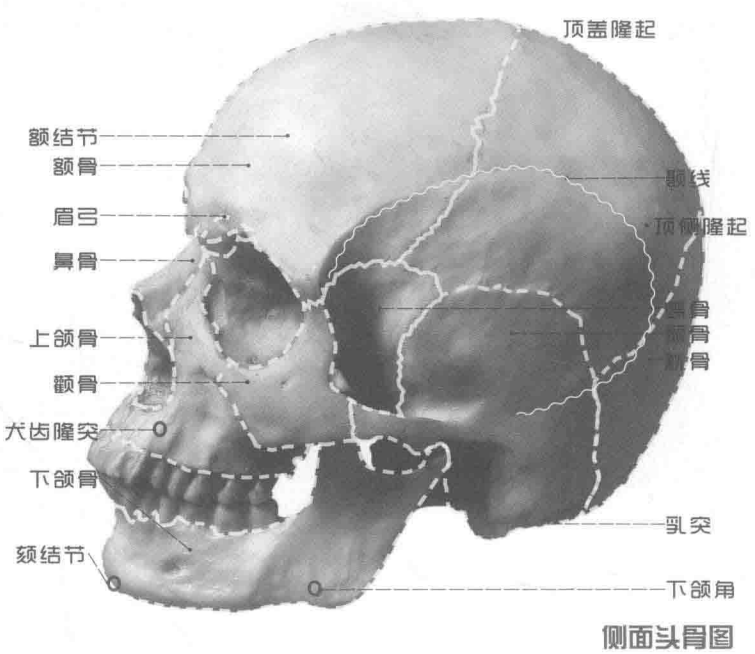
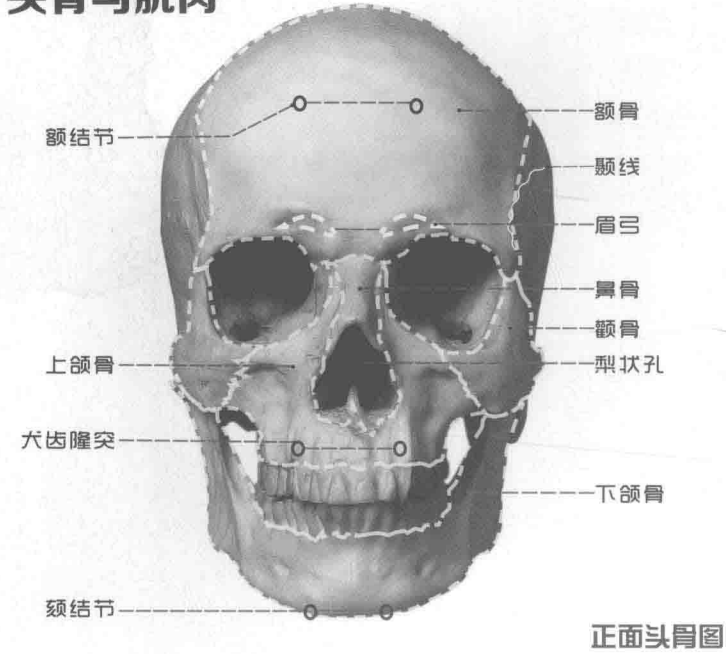
光影分析 48 形体分析 48 固有色分析 50 虚实分析 50

## CHAPTER SIX/优秀范画/52

女青年

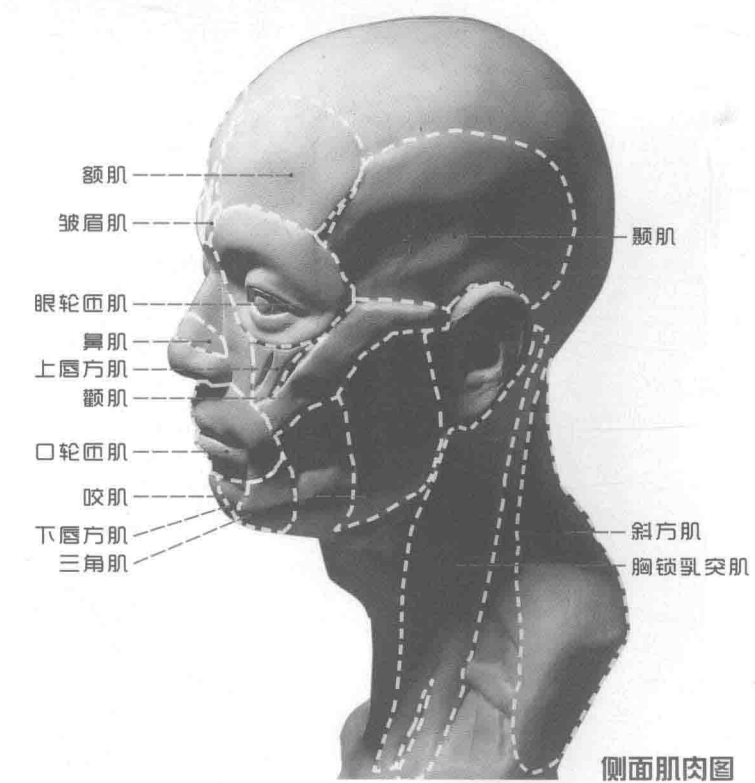
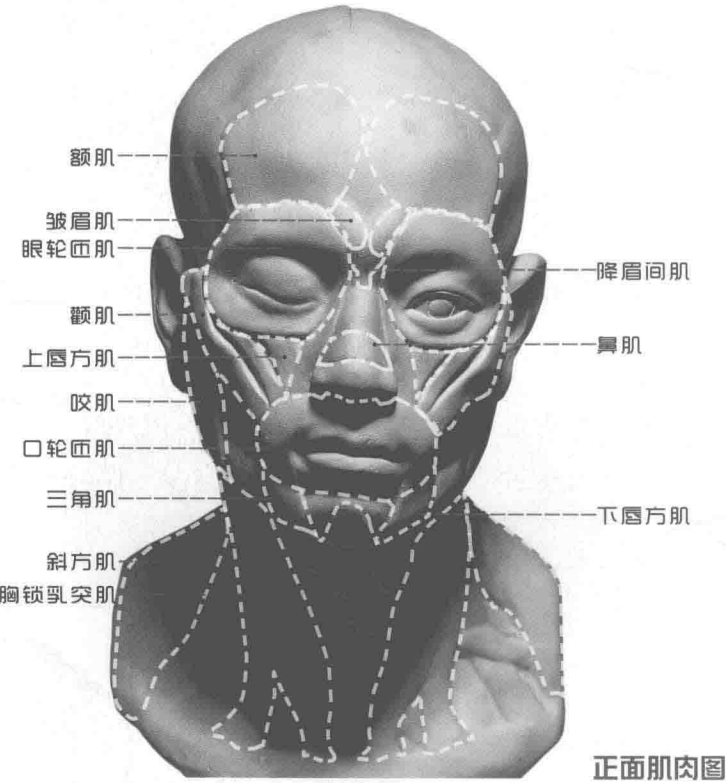
中老年 62

头骨与肌肉



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。头骨的形态和表面的起伏，决定了头部的形态特征。头骨分为脑颅和面颅，脑颅部分主要包括成对的颞骨和顶骨，额骨、蝶骨和枕骨。面颅部分是由颧骨、鼻骨、上颌骨、下颌骨等构成的。

**颞骨：**颞弓处是面部的最宽处，两侧颞弓的宽窄与高低，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，而颞骨的高低使面部显得高突或是扁平。**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。



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。如眉眼之间和口鼻之间。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。

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、颧肌、颊肌、咬肌、颊肌、三角肌，主要影响嘴部的运动和进食。脖子的偏转扭动主要通过胸锁乳突肌和斜方肌的拉伸来完成。

# 基本比例与透视

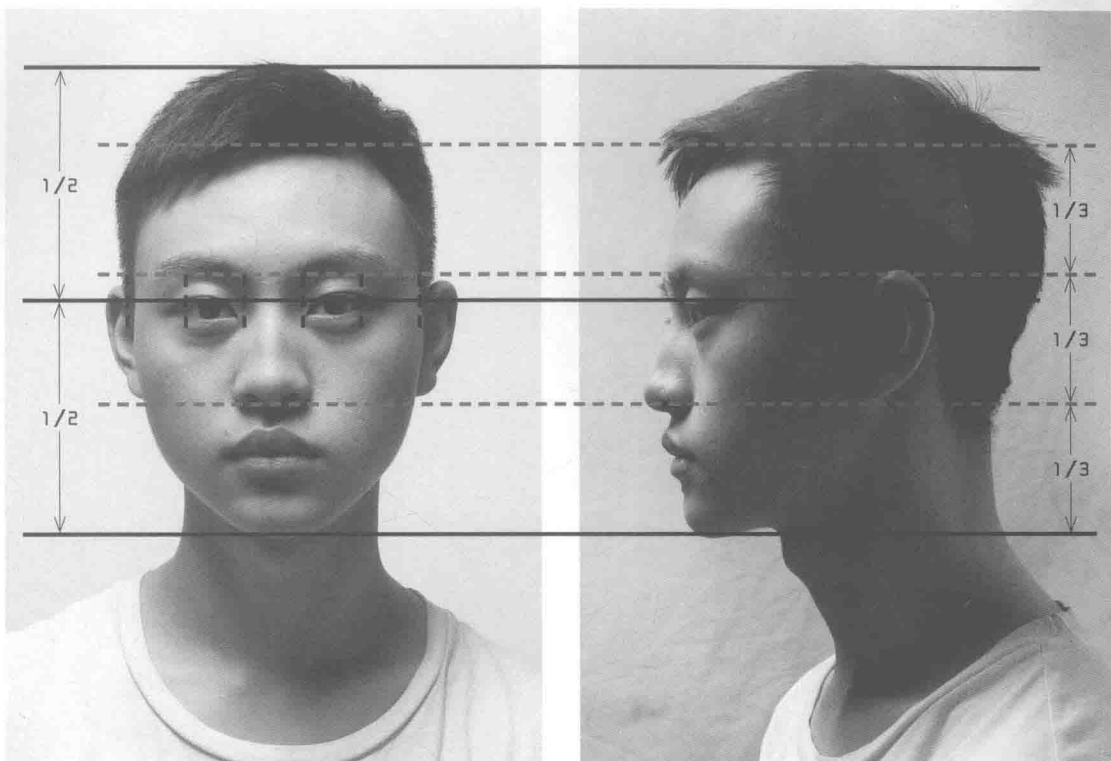
## 基本比例

“三庭”是指从发际线到下巴底面，可以分为三等份，上庭指从发际线到眉弓，中庭指从眉弓到鼻底，下庭指从鼻底到下巴底面。

“五眼”是以一个眼睛的长度为单位，将脸的正面横向分为五等份。两眼之间是一只眼睛的宽度，从外眼角到脸部边缘，又为一只眼睛的距离，一共五只眼睛的距离。

关于耳朵的位置，耳朵的上边缘通常在眼睛与眉弓之间，下边缘通常与鼻底持平。

“三庭五眼”只是一个普遍规律，在绘画时要灵活运用，因人而异，因角度而异。



## 透视

当仰视时，“上庭”“中庭”“下庭”不再是“三等份”的分布，而是形成从上至下由小到大的分布。“五眼”的“五等份”的分布基本不变。



当平视时，“上庭”“中庭”“下庭”的“三等份”分布基本不变，“五眼”随着模特角度的变动而产生透视变化。

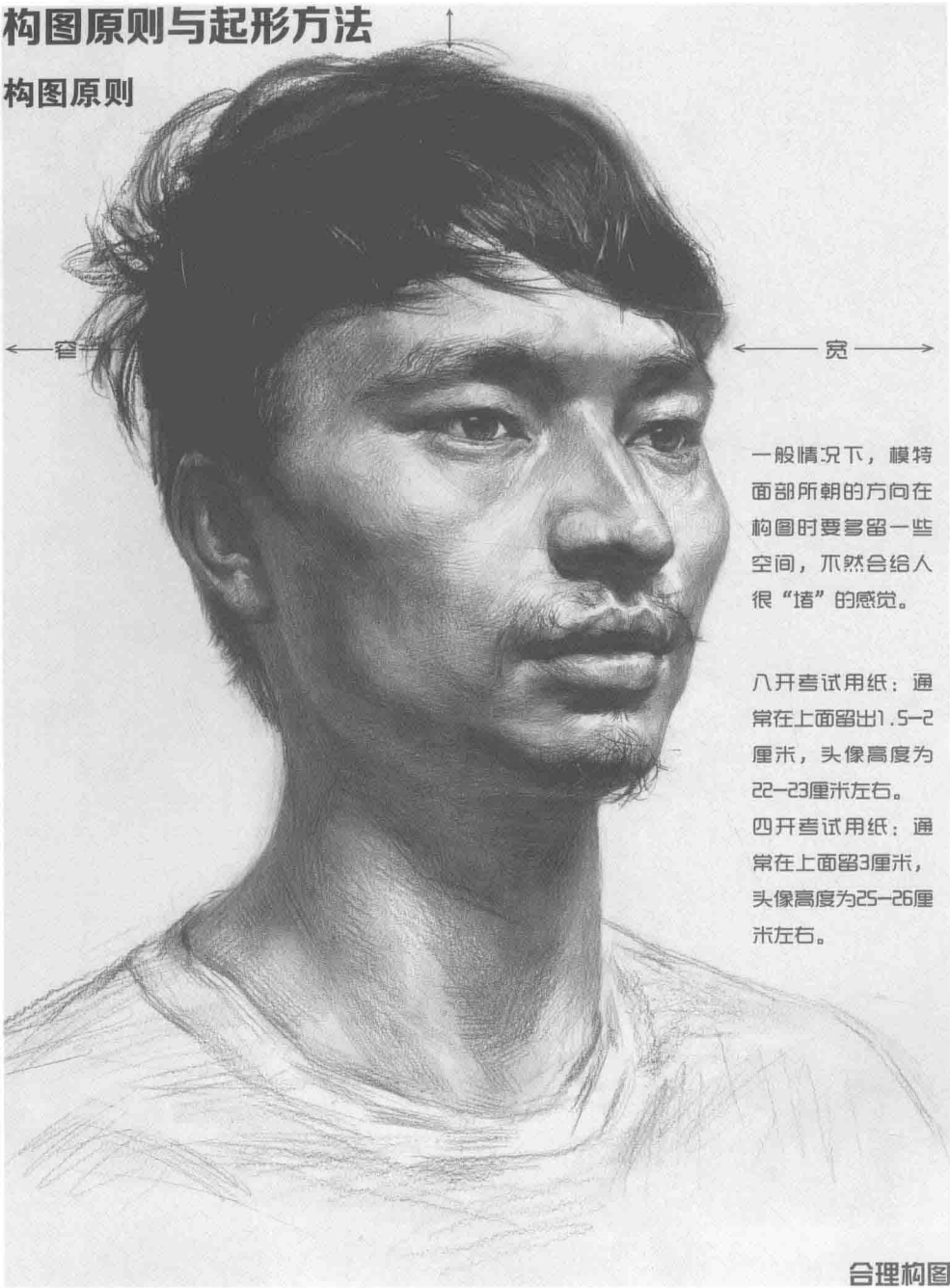


当俯视时，“上庭”“中庭”“下庭”不再是“三等份”的分布，而是形成从上至下由大到小的分布。耳朵的位置相对升高。



# 构图原则与起形方法

## 构图原则



一般情况下，模特面部所朝的方向在构图时要多留一些空间，不然会给人很“堵”的感觉。

八开考试用纸：通常在上面留出1.5—2厘米，头像高度为22—23厘米左右。  
四开考试用纸：通常在上面留出3厘米，头像高度为25—26厘米左右。

合理构图

### 关于构图

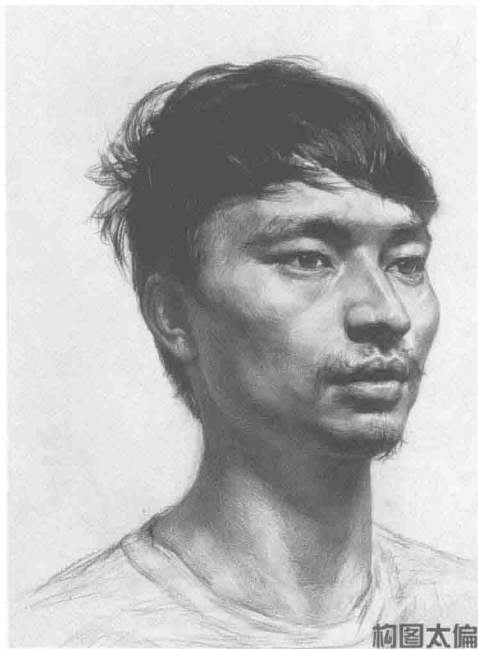
构图的大小不同给人的感觉完全不同。应试中，既要做到画面构图饱满又要根据实际情况灵活调整。在平时练习中首先观察对象，心中明确构图再起笔作画。

### 正负形理解构图规律

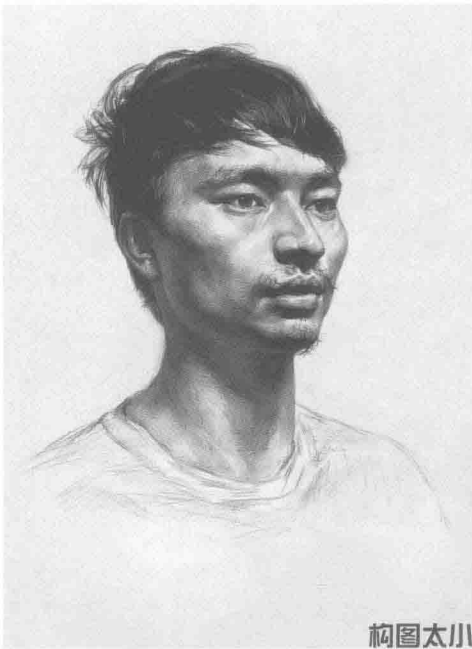
如下图正、负形对比所示，一般情况下我们都会注意到对象的正形，也就是被描绘对象的轮廓所占的形状，而负形则是指受正形分割之后，除正形之外画面所产生的形状。因此，大家除了要注意正形准确之外，还要去分析头像的负形在画面所占的形状和面积是否均衡而又不呆板。

### 正负形对比示意图

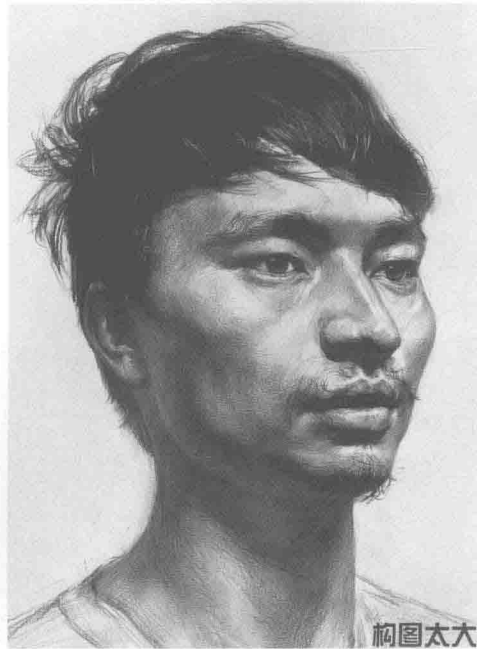
利用正负形的方法检查画面构图，能够很好地避免构图过偏、过满、过挤、过空等现象的发生，还可以通过夹角形找准头颈肩的关系。



构图太偏



构图太小



构图太大

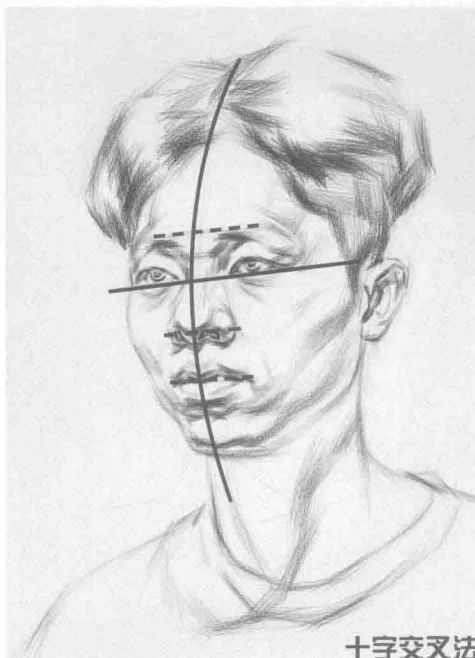
## 起形方法

### 十字交叉法

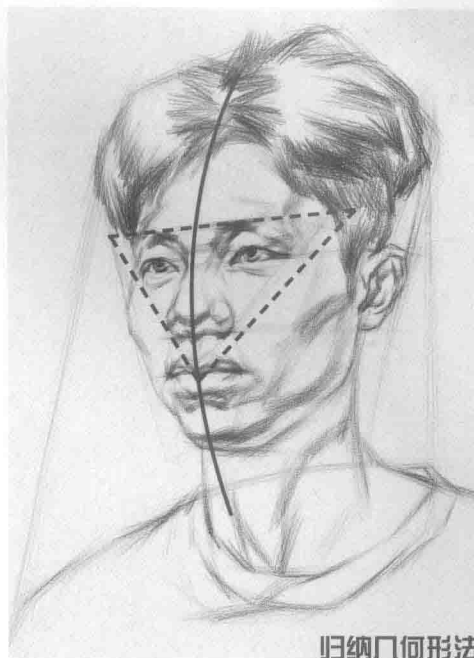
先找出人头部的中线，根据中线找出眼睛、眉弓、鼻底、唇中线等相应的位置。正面角度下人头部的中线为直线，随着人头部的倾斜而倾斜，侧面角度下人头部的中线为弧线。此方法在确定整体比例时比较常用。

### 归纳几何形法

寻找人头部的关键点，如图上眉弓-两个外眼角-鼻头所构成的三角形，这个三角形的三个边的比例找准后相应的五官的位置也就能确定准确。此方法在确定局部五官的位置时比较常用。



十字交叉法



归纳几何形法

## 人物形象的捕捉

抓住重点寓神于形是素描人物肖像绘画中体现人物形神兼备的必要方法。

在捕捉人物形象时，首先要考虑到的便是人物的固有特征，体现在形体和比例上。然后需要表达的即是人物的神态表情，最后将人物的比例、形体和神态表情结合在一起，才能表达出鲜活的人物形象。

耳朵是静止的，在人物形象表达中只有体现其固有特征。

鼻子是半静止的，除鼻翼在情绪激烈时可现动态，与皱眉肌联动可出现劲鼻动态。

眼睛是基本动态的，由于它是心灵之窗。所以它是传神的关键部位。

嘴巴是全动态的，一颦一笑，喜怒哀乐无不靠嘴的动态来传达。想要达到形与神的完美结合，对嘴部的刻画尤为重要。

右图中的人物，形象鲜活，栩栩如生。每个五官都具有自己的丰富“表情”，综合为一体。

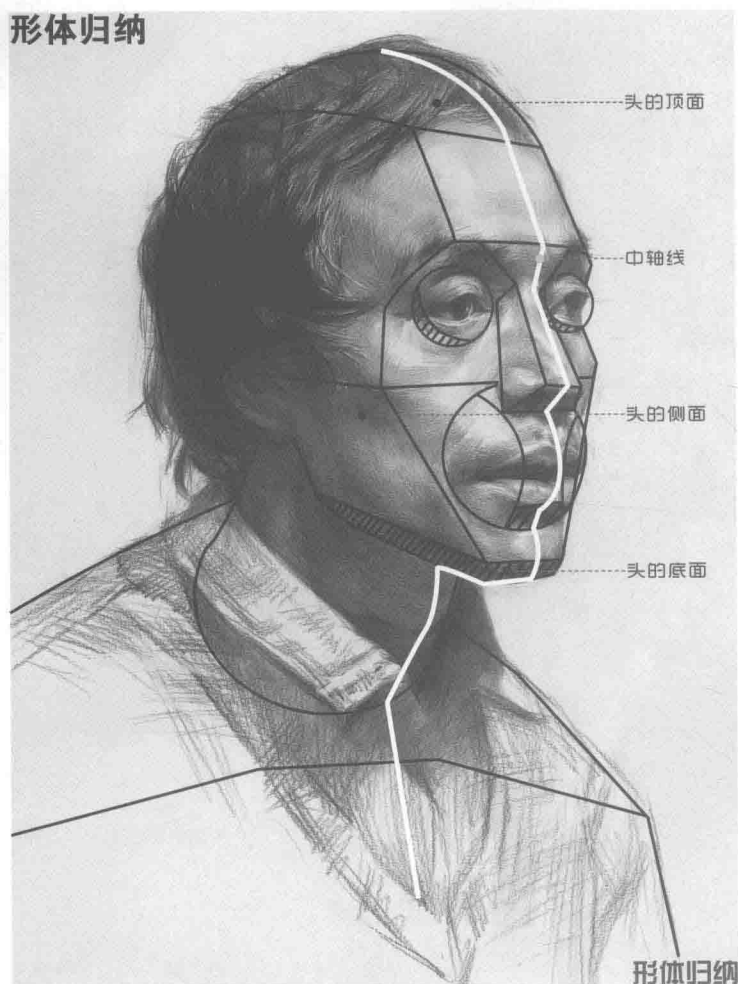
对于人物形象的表达，宏观上讲要注意对于整体衣着的表现，对于情景的表达。微观上讲，除了五官之外还要对各个骨点、肌肉等在当前动态表情下的具体特征进行表达。



颧骨部位的表情与嘴巴的表情相结合，相互关联。

# 形体归纳与黑白灰关系

## 形体归纳



头部形体可以按照方体的概念来理解，头部的正面与顶面由两个额结节区分开；头部的正面与侧面由颞线-颞骨-颞结节区分开；头部的顶面与侧面由颞线区分开；头部的底面为下颌骨的底面。

眉弓底面是整个额头的底面，眼球可以按照半个球体的概念来理解；鼻子可以按照长方体来理解；嘴巴服从口轮匝道肌肉的大形体，它类似于扣起来的碗。

在作画时一定要注意中轴线的起伏，它与整体的透视关系是统一的（见形体归纳图）。

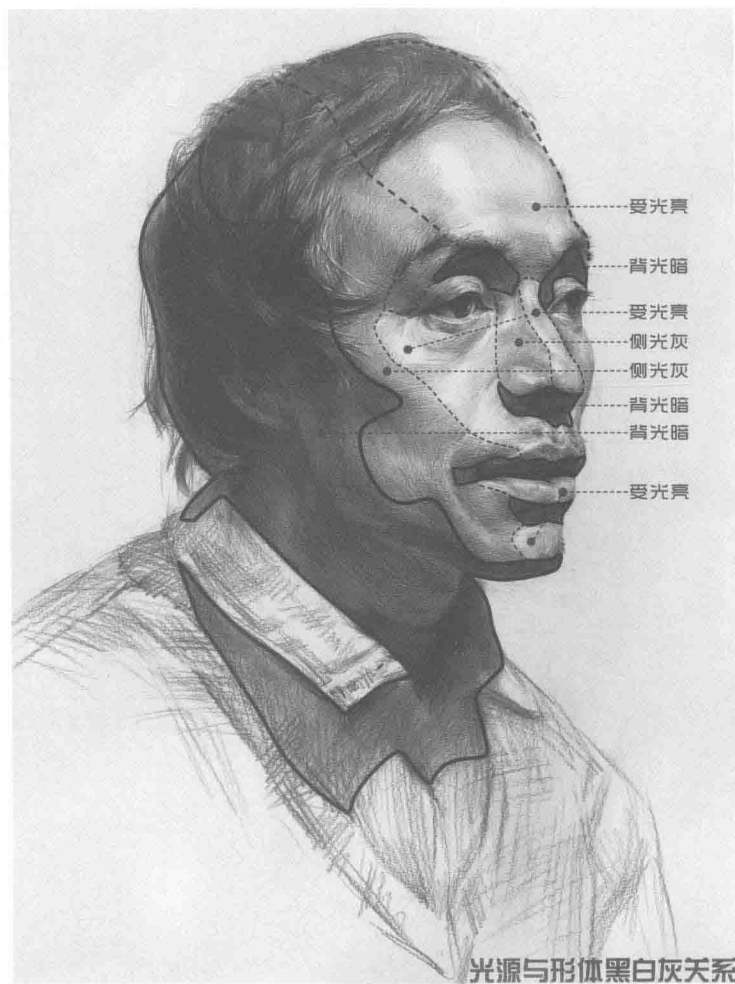
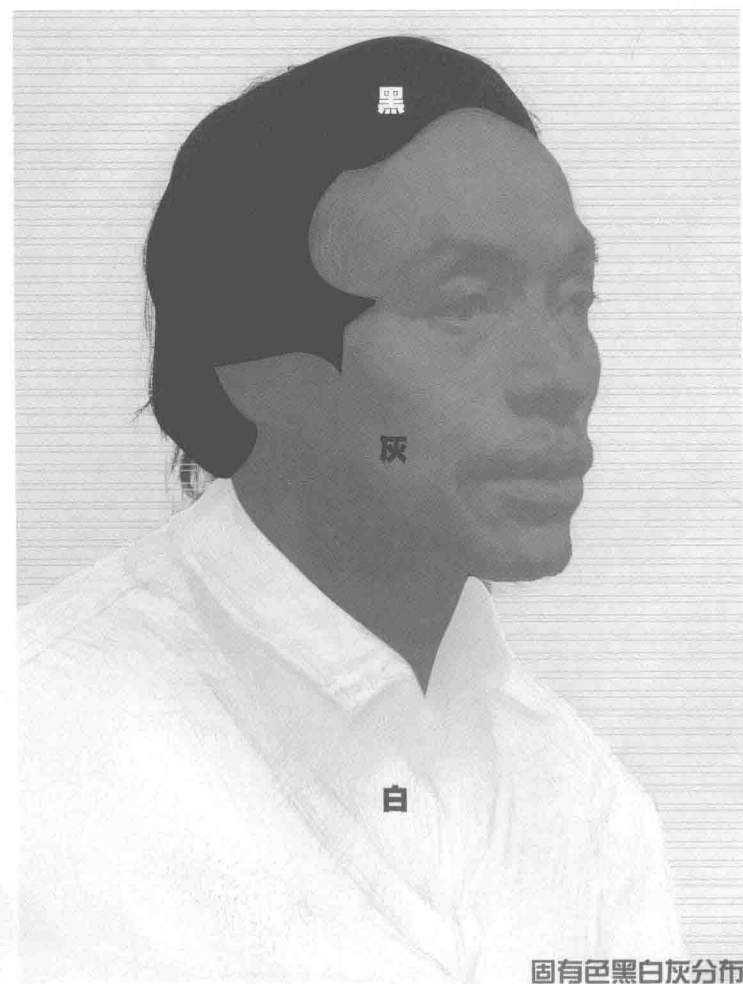
头发的固有色为黑色，皮肤的固有色为黄色，因此常见的黑白灰的安排为：头发黑，皮肤灰，衣服白；或者头发黑，皮肤白，衣服灰。衣服是根据画面需要而灵活调整的。（见常见固有色黑白灰分布图）

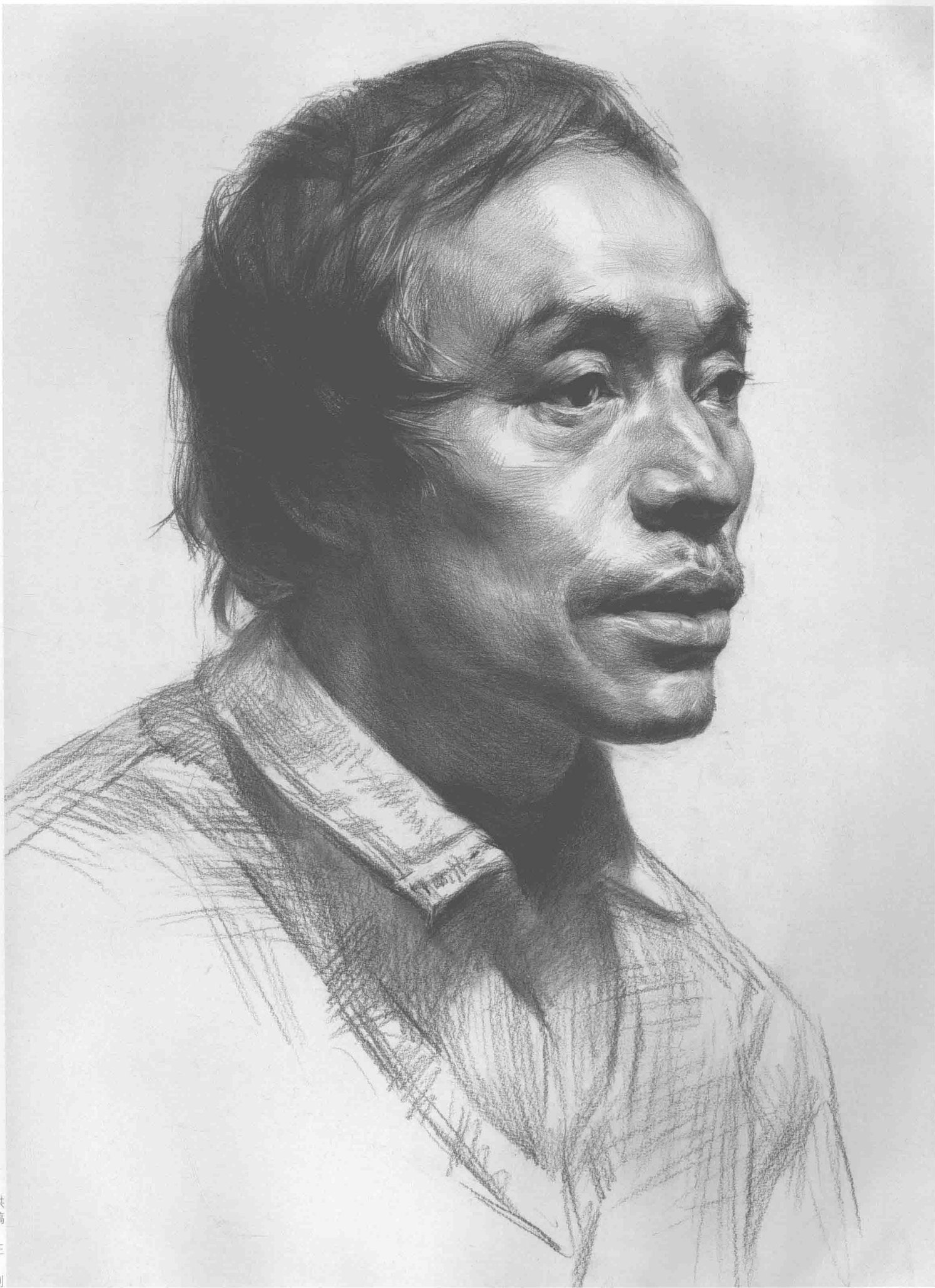
在常见固有色黑白灰分布图中，整个人物形象（黑、白、灰区域）为正形，横线区域为负形。在绘画过程中既要看到正形又要看到负形，是正负两部分的形构成了完整的画面。

由于形体朝向不同，受光程度不同而呈现出亮灰暗的变化，一般顶光情况下，顶面与正面为亮部，斜侧面为灰部，全侧面和底面为暗部。

由于头发是依附在头骨上的，而头骨的形体类似于球体，因此顶光情况下，头发部位会形成一条弧形的高光带。

明暗交界线到投影截止线形成一个封闭的暗部区间（见光源与形体黑白灰关系图）。





## 五官刻画

### 眼部

**从固有色角度讲：**眉毛、黑眼球为黑色，眼白为白色，皮肤为灰色。

**从质感角度讲：**眉毛部位为毛质，眼皮表现为肉质，眼球类似玻璃质感。

眉毛的毛质通常使用细小短线表达，还要依据于眉毛的生长规律；眼皮的肉质和眼球的玻璃质均可通过其高光来表达，眼皮的高光隐晦，黑白灰层次递进很有规律。眼球的高光明确清晰。

质感的准确表达是画面达到传神的关键。

#### 步骤解析：

①先确定眼睛的比例。比较眉弓、上眼皮、眼球与下眼睑之间的大小、位置关系。②暗部统一铺色，区分黑眼球、眼白与皮肤的固有色。③将灰面铺出并留出亮部。④塑造形体，调整各层次之间的关系，刻画质感。

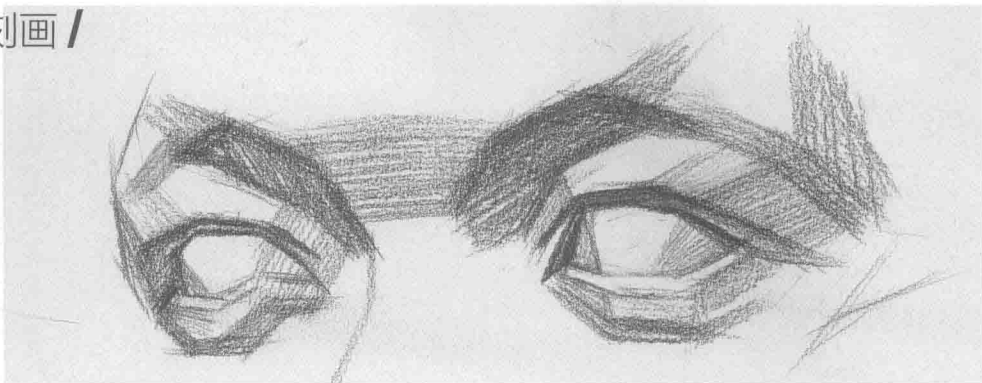


图1



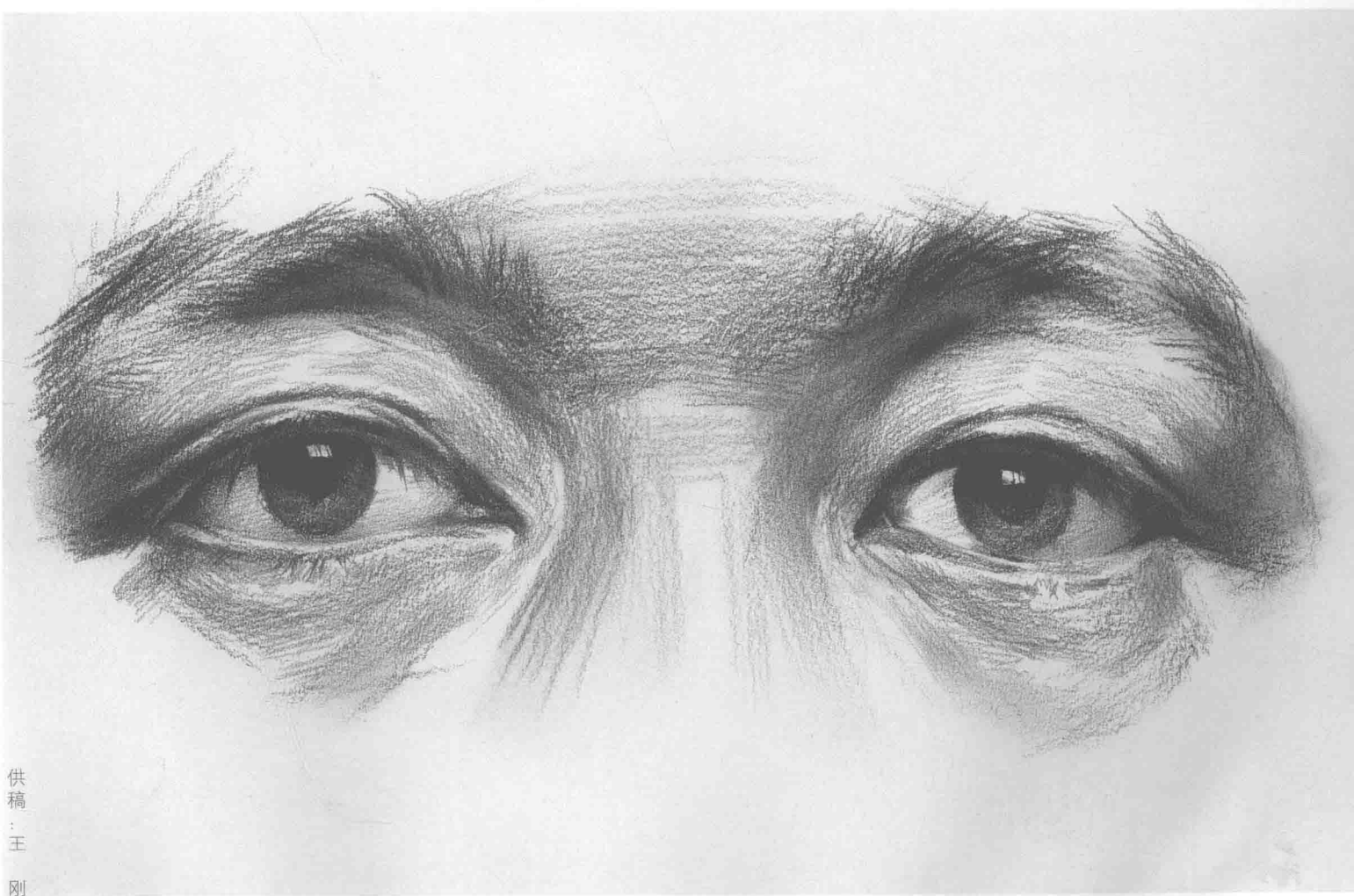
图2



图3



图4



## 嘴部

从整体来看，嘴部的形体类似于半球体或圆柱体，可概括为顶面、正面、侧面和底面。从局部来讲，上唇是朝下的面，下唇是朝上的面。

### 从固有色角度讲

嘴唇的颜色要比皮肤的颜色略重。

### 从质感角度讲

嘴唇的质感较之皮肤要细腻很多，只是嘴唇上有很多小褶皱，但高光仍旧比较明确。

### 作画步骤：

- ①先确定嘴巴的轮廓。人中的位置，明暗交界线与投影的位置。
- ②暗部统一上色，并适度涂抹。
- ③区分嘴唇与皮肤的固有色，铺出黑白灰大关系。
- ④塑造形体，调整各层次之间的关系，刻画质感。

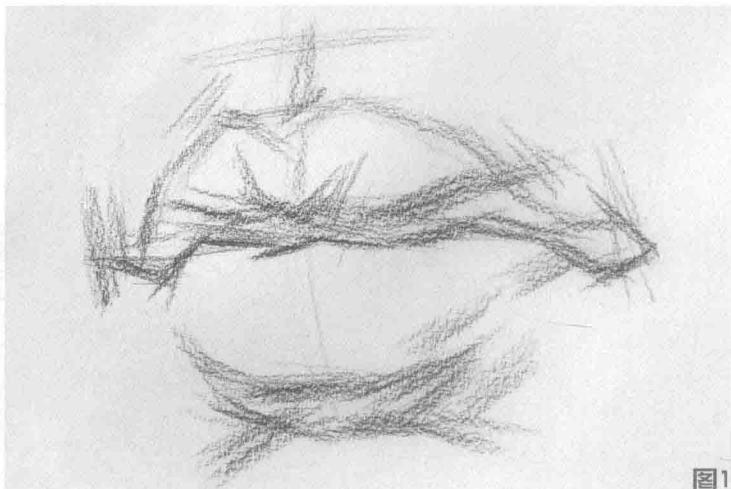


图1

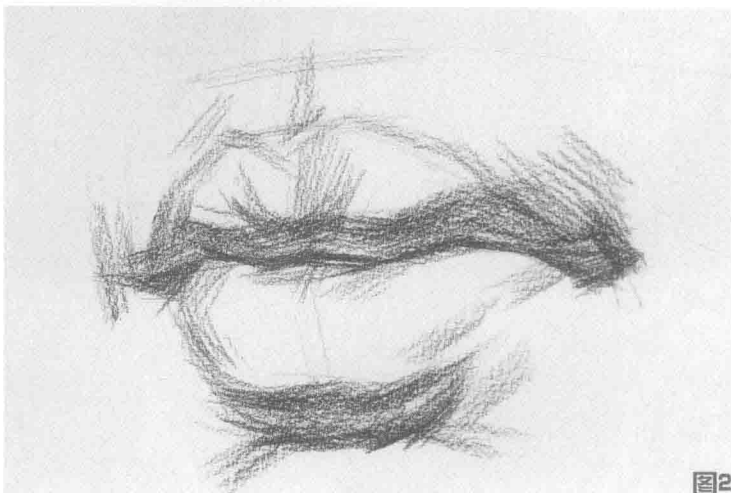


图2

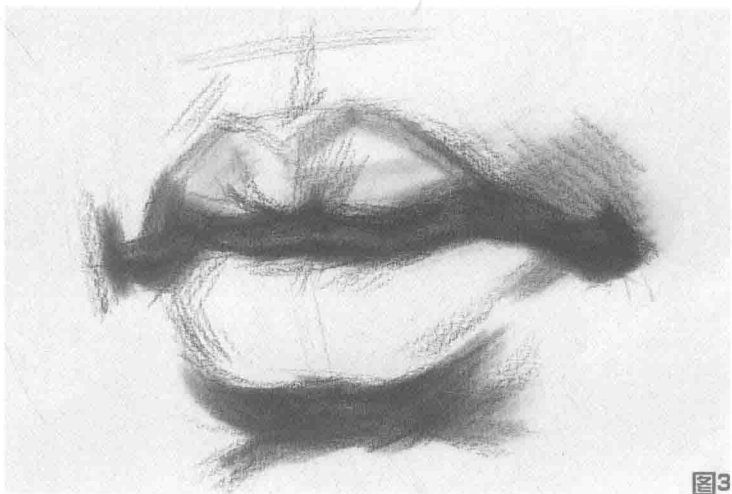


图3

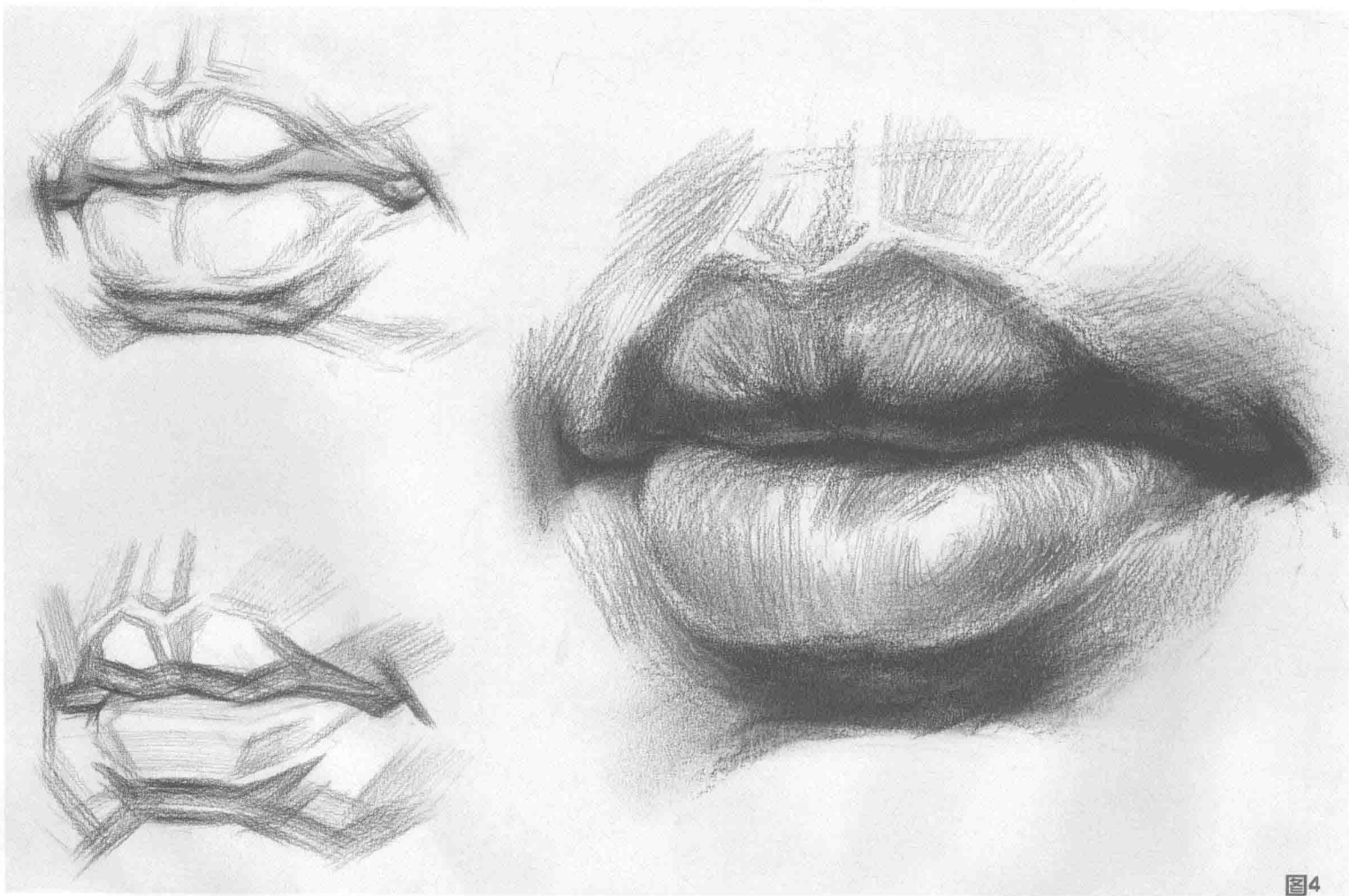
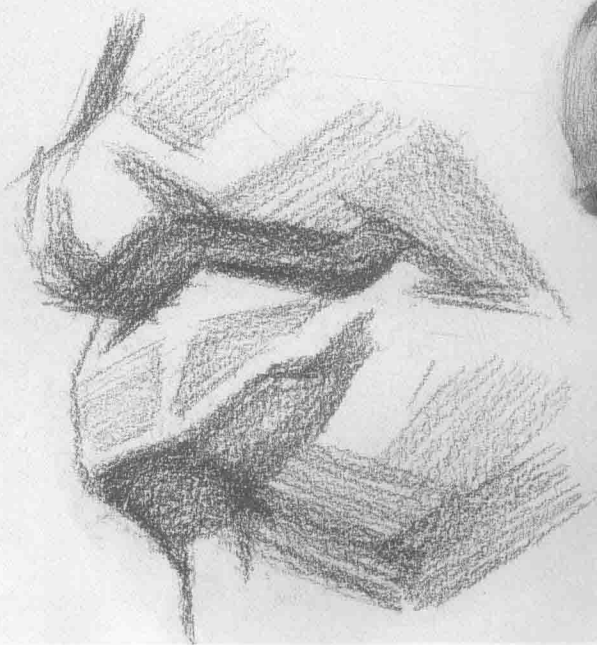
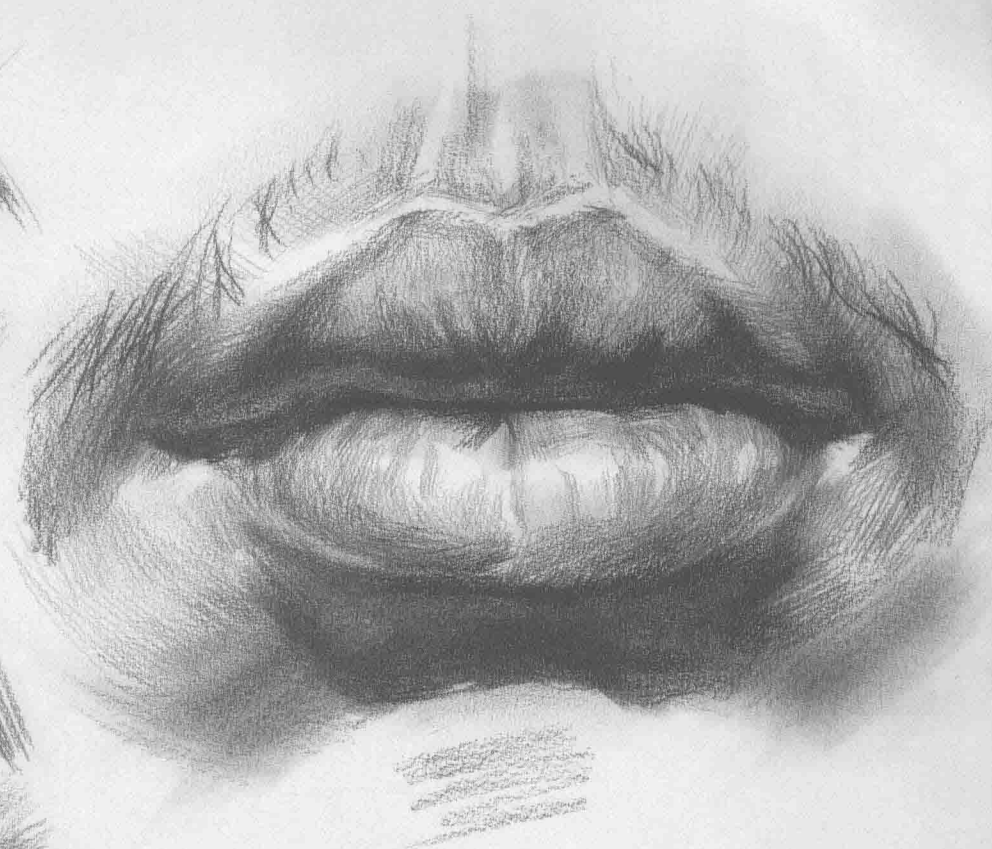
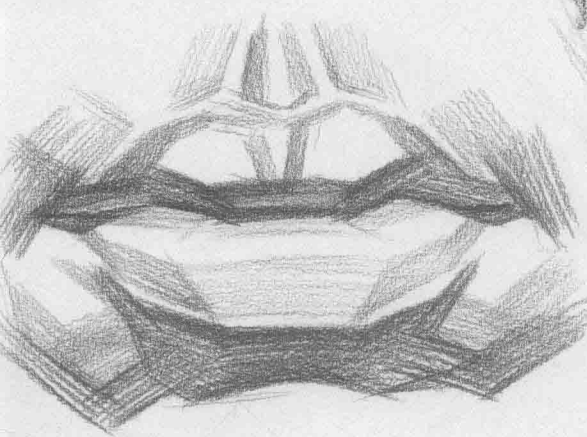
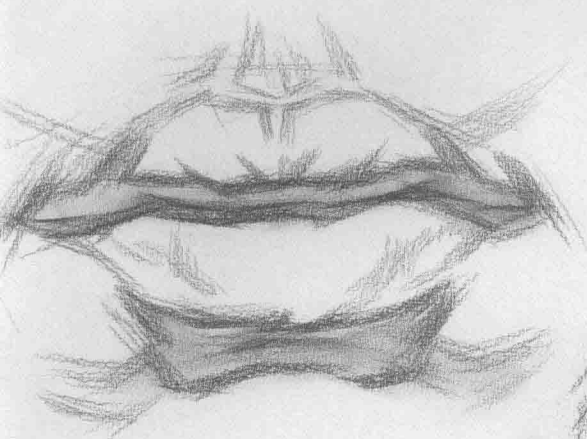


图4



## 鼻部



图1

①确定鼻子的倾斜角度和长宽比例，定出鼻根、鼻梁、鼻头、鼻翼与鼻中隔的位置。



结构分析



块面分析



图2

②明确各部位的形体结构，找出明暗交界线与投影的位置。

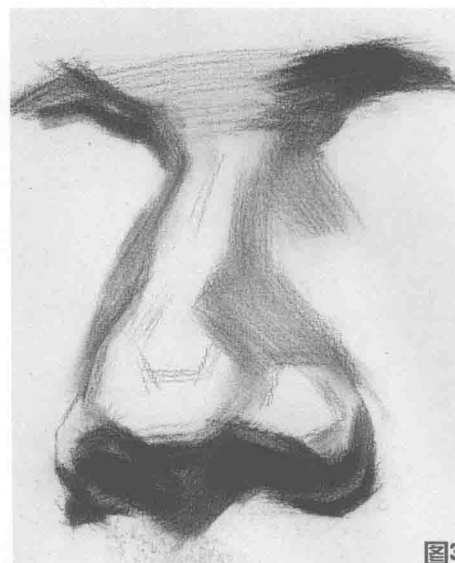
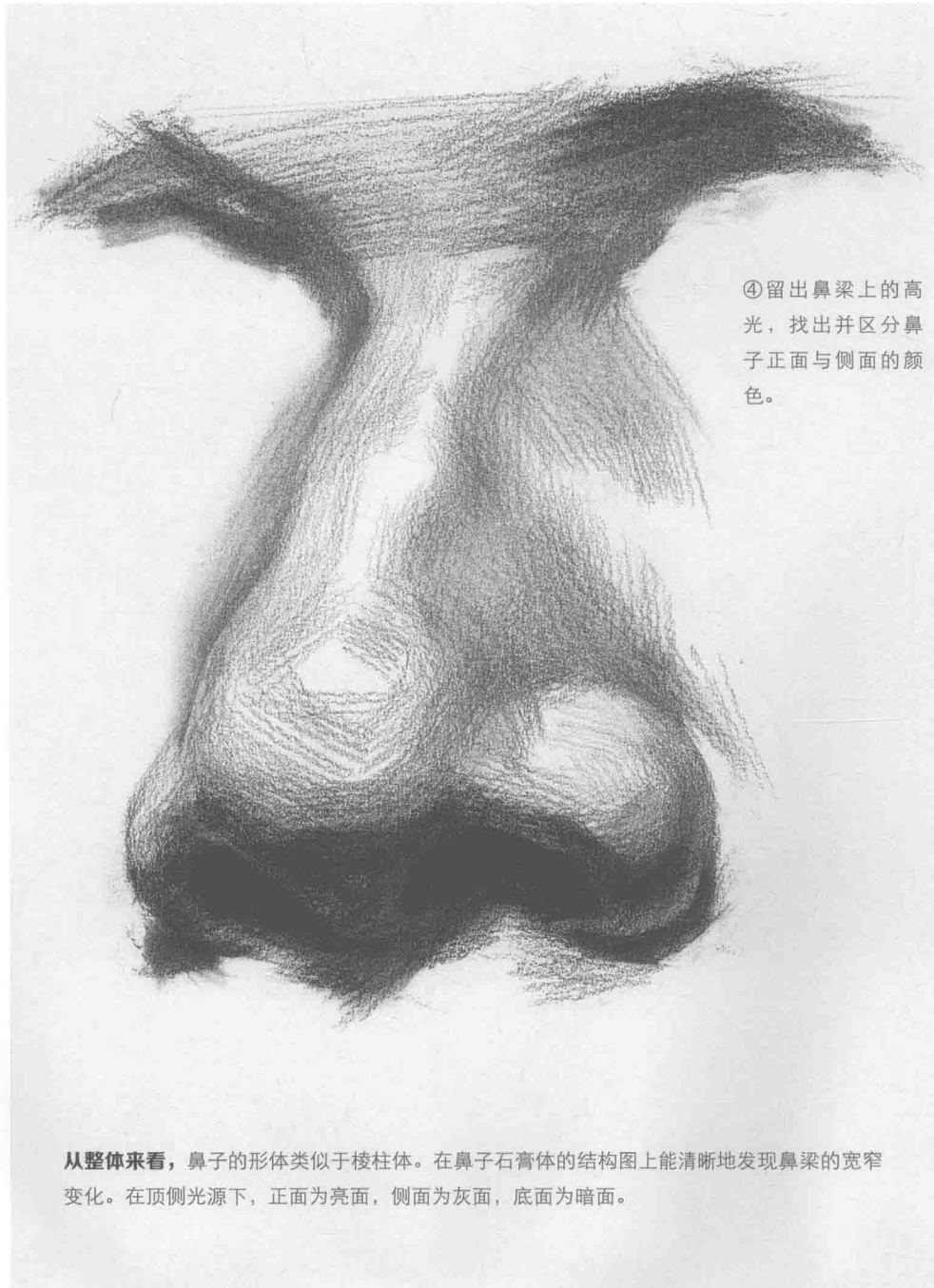


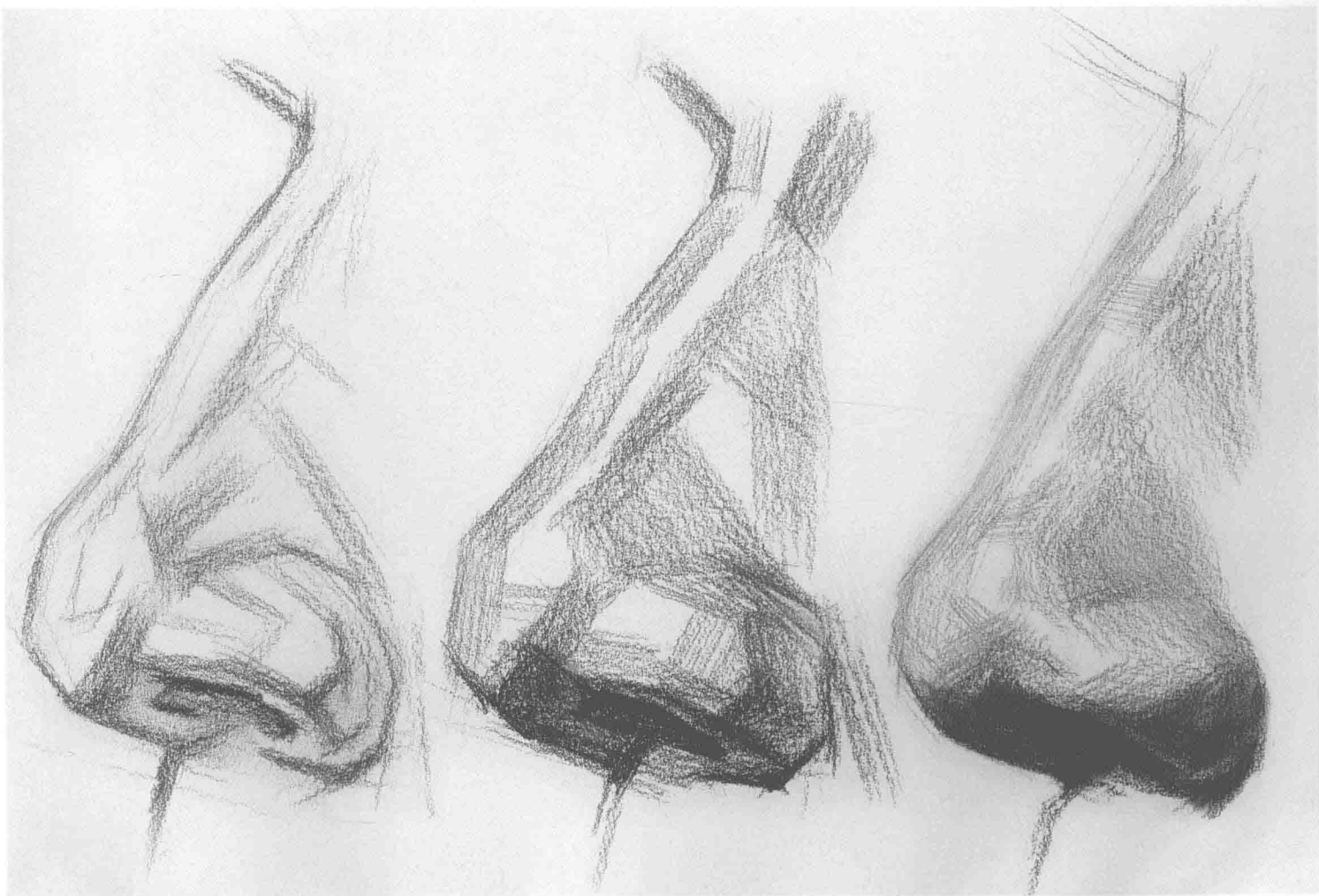
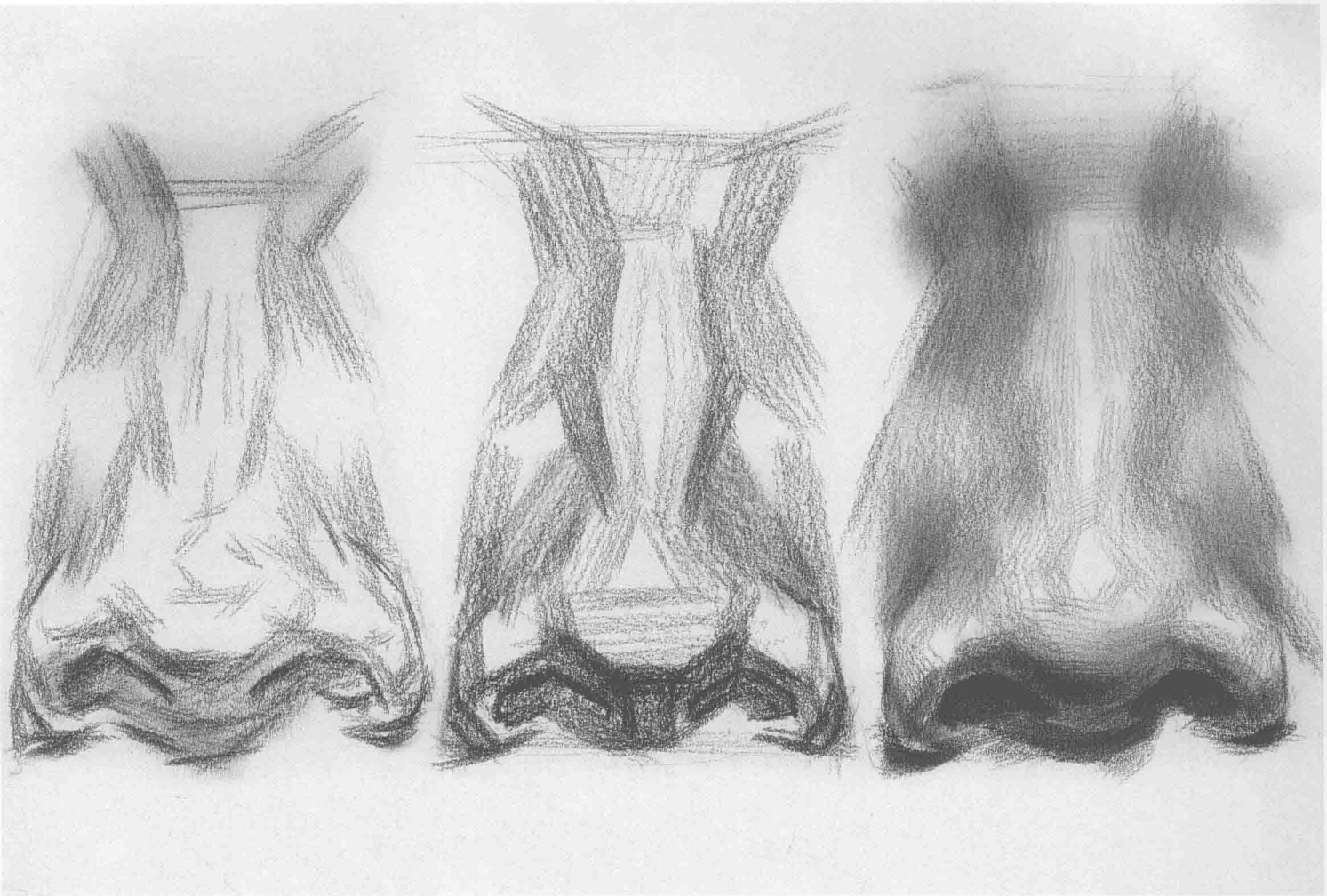
图3

③统一暗部并区分暗部与投影的颜色，加强明暗交界线。



④留出鼻梁上的高光，找出并区分鼻子正面与侧面的颜色。

从整体来看，鼻子的形体类似于棱柱体。在鼻子石膏体的结构图上能清晰地发现鼻梁的宽窄变化。在顶侧光源下，正面为亮面，侧面为灰面，底面为暗面。



## 耳部



图1

①确定耳朵的长宽比例和倾斜角度，找出耳屏、耳垂与耳轮。



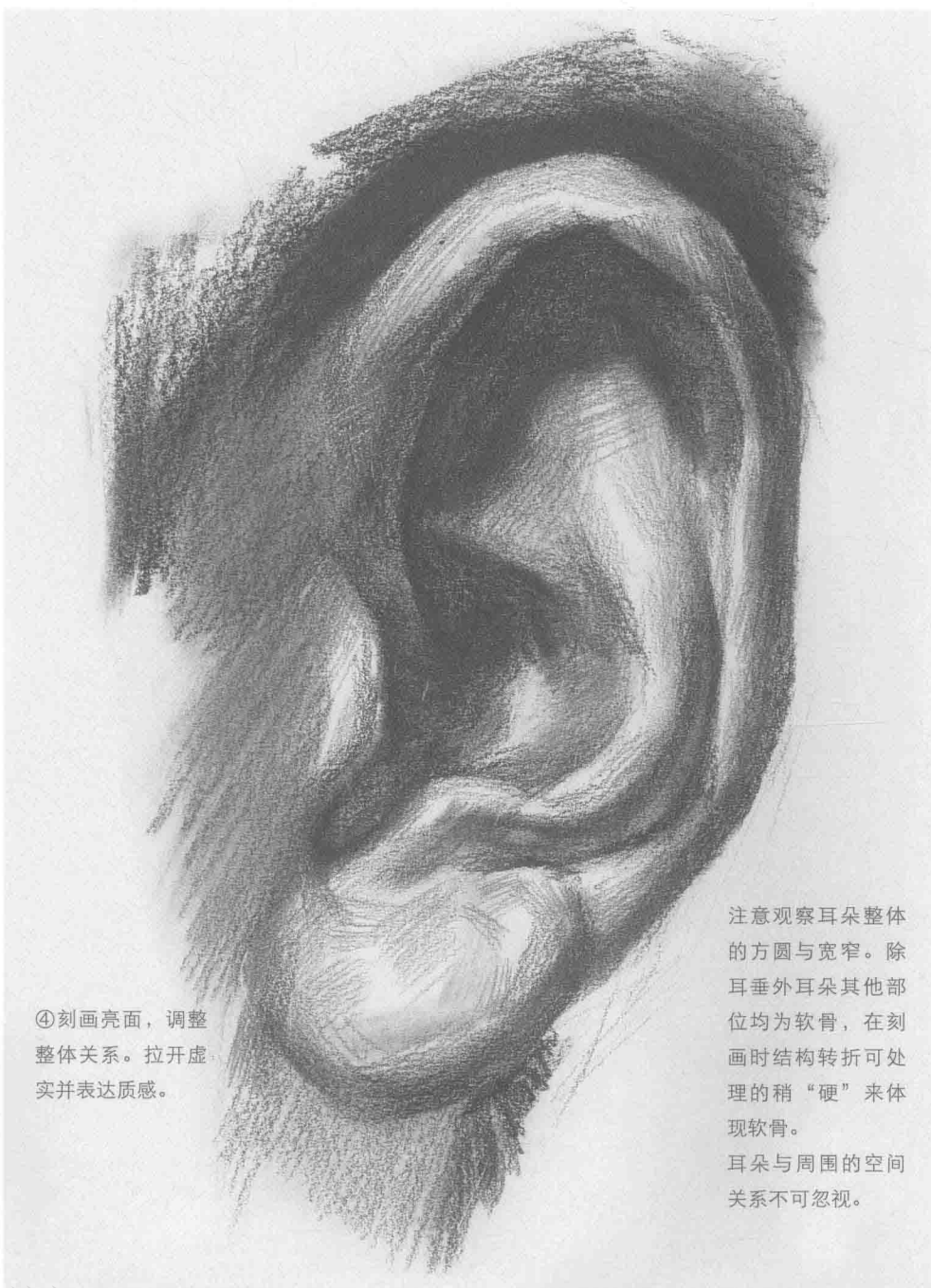
图2

②找出明暗交界线和投影的位置，暗部统一上色，明确受背光。



图3

③从明暗交界线入手，深入暗部找出灰面，丰富形体。



④刻画亮面，调整整体关系。拉开虚实并表达质感。

注意观察耳朵整体的方圆与宽窄。除耳垂外耳朵其他部位均为软骨，在刻画时结构转折可处理的稍“硬”来体现软骨。  
耳朵与周围的空间关系不可忽视。