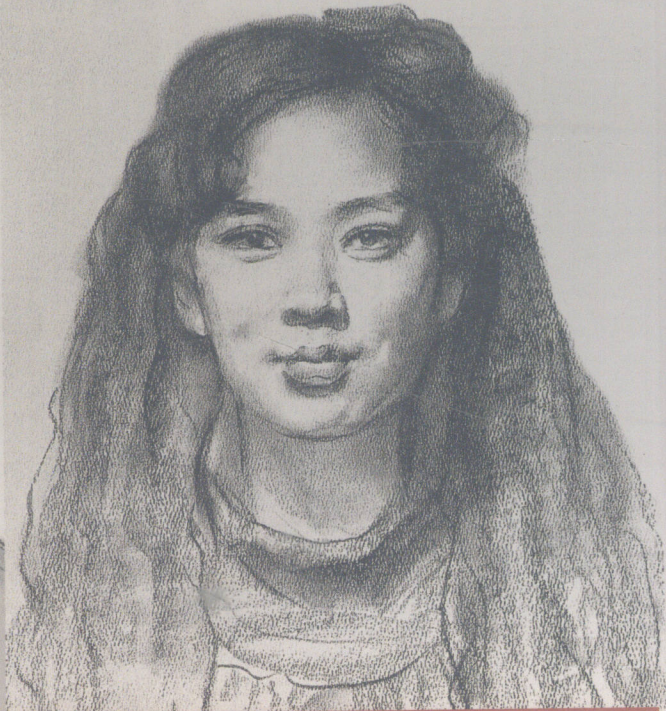


人物头像素描技法指南

李斌画

(二)



上海人民美術出版社



李斌艺术简历

1949生于上海。1968年下乡至黑龙江生产建设兵团。1978年受黑龙江省政府特批，作为特殊人才调入黑龙江省美术家协会任专业画家。1980年成为中国美术家协会会员。1982年—1984年，于中央美术学院油画研修班学习。1985年参加全国美术家代表大会，同年参加全国黄山油画讨论会。1987年赴日，于东京艺大油画系学习一年。1989年赴美参加亚太艺术教育会议。1997年入美国籍。

1972年，版画《接弟弟》入选全军美展；

1974年，油画《入党》发表于《人民日报》；

1975年，油画《天亮了》入选全国美展；

1980年，《伤痕》（合作）获全国连环画评选一等奖，《枫》（合作）获全国美展一等奖；

1981年，油画《舍得一身剐》获全国第二届青年美展二等奖；

1985年，《赵一曼》入选全国美展并被评为优秀作品；

1986年，两幅《油灯的记忆》入选中国当代油画展。

曾为中国、美国、日本以及港台地区的政商名人绘制肖像。其中有美国国会议员、纽约市长、宋美龄、蒋纬国、王永庆、张忠谋、连战夫妇等。巨幅油画《国父》为台北中山纪念馆永久收藏展示。巨幅油画《法鼓山礼赞图》为台湾法鼓山收藏展示。2006年，大型丙烯壁画《换了人间》为上海证大丽笙酒店收藏展示。2006年，油画《共产党人任仲夷、张志新、胡耀邦》入选精神与品格中国当代写实油画研究展。众多作品被收入画册，并为国内外美术馆及个人收藏。

1968年我从上海下乡到黑龙江兵团，两年后调入四师宣传科当美术创作员。从那时开始，我就有版画、油画作品参加省、全国、全军美展。1978年，我调入黑龙江省美术家协会当专业画家，画了连环画《伤痕》、《枫》，又画了油画《舍得一身剐》，突然觉得眼界高了，对自己的绘画能力渐感力不从心。恰逢中央美术学院油画系要开办进修班，我立即与沈嘉蔚、陈宜明一起模拟考试一个月，与百余人从全国各地进京赶考。得录取通知书前，京城已传来好消息，闻立鹏老师还说我们入美院就好比“如虎添翼”，那美滋滋的感觉滋润了我数月之久，那真是从根本上排除了我的近忧远虑。我可以解决基本功问题了，继而我的创作不再因为功底的不足频频影响情绪。

两年进修的收获是多方面的，仅就基本功的补课而言，体会尤深。以往，我是靠速写练就抓形的本事，在创作中，面对形象的塑造，只会笨笨地全方位地将颜色填入脸庞、五官，再互相参照对比，做一番调整，过程被动而费劲。

进中央美院是我的幸运，意外的惊喜是众多的著名教师都光临过我们的天窗教室，有靳尚谊、朱乃正、闻立鹏、韦启美、钟涵、李天祥……特别是苏高礼老师在素描上“拨乱反正”，引发了我的顿悟：“体积转折处”是塑造的要点！明白了“基本形”为何物。在进修班同学中，除了全国美展一、二等奖获得者外，就是各大美术院校的系主任、骨干教师，均受过良好的专业训练。我从打轮廓开始，认真仿效这些同学的绘画步骤，再从苏老师的教学中体味如何从“体积转折处”着眼。每天上下午画油画或素描，晚上只要没有讲座就会安排速写课，将白天的长期作业与晚间短期作业交替着操练。两年后我明显感觉到，调整画面结构与塑造形象两方面变得随心所欲。

往后的创作多半是利用照片协助，但素描、油画写生时不时地伴随着我，其一我确信手艺人功夫不离身的要领，其二是中央美院的调教令人着迷，我会在写生中回味老师的教诲。后来出国在纽约街头卖艺，靠着这门功夫换得了不少美国银子。接着又在台湾，每每以不算太贵的素描画像招揽顾客，他们会捧着自己的素描像惊叹：“哇噻，黑白的都这么好看，彩色的油画像该更漂亮吧？”我的素描是油画的基本功，似乎也是我油画肖像订件的试销与广告！

归国数年，惊闻学画的青少年有几十万人涌入各大美术院校，然而教学水平呈退步状。上海人民美术出版社的编辑约我编写此书，希望我的经验有益于诸位学生。我相信，你若每天挤出一小会儿时间仔细翻阅我的书，你的素描一定会在自身的水平上提升一大块儿。

素描的功能

素描是绘画的基础，俗称“基本功”。好比演员在钢丝上表演，必须有在钢丝上行走自如的平衡能力，此“基本功”越强，越能自由地在钢丝上任意展现美而险的身姿。反之，表演者的身姿会因谨慎而不自如，无法引起观众的欣赏。绘画也是如此，缺乏功力的作品一定得不到好评。

无论画具象画或抽象画，都离不开素描的训练。面对“形”的平面构成与立体结构，素描可教学生学会理解式观察的方法，继而练就重点式塑造的能力。本书仅就人物头像素描技法作一些解析。

一、理解式观察

素描课程将普通人的眼睛训练成画家的眼睛，首先要解决观察方法。普通人看人物头像无法从整体角度来全方位观察，找不着五官与头骨的关键着眼点。画家的观察方法应具备以下特征：

1. 构图意识

画家观物看人，从整体入眼，对着人物头像，会将对方的头部、颈部、肩部三个部分统一起来观察。要考虑到将其表现在画面上是横置合适还是竖置更合适，上下左右各留出多少，背景与人头是黑白对比还是融合一体（图1、图2）。

当然，构图意识的培养，绝非纯粹在玩弄平面构成法则，还是要从对模特的感觉出发。如果对方皮肤偏重，可将其脸部当作重色块处理（图3）；如果对方皮肤偏白，可作亮色块处理（图4）。若倒过来，为了既定的构图设想，硬将黑脸当成亮色块来处理，这样的构图也许不会有问题，但会失去模特本该带给画面效果的那股“神气”。



图1



图3



图2



图4

2. 基本形意识

画家眼中的人物头部既是有智慧的头脑和有表情的脸庞，同时又是基本形体。面对模特，凭第一感觉将对方的头部归纳为某类的基本形，诸如圆球、椭圆、正方形、长方形、梯形甚至三角形。将颈部归纳为圆柱、四方柱等。肩部可归纳为长宽、厚薄不同的矩形等等。这种基本形意识，时时会提醒画家在深入塑造的过程中，不忘在那众多细节或复杂起伏的体面下有着那基本形的支撑（图5）。



图5

3. 光影与结构

长期以来，我们习惯于将注意力集中在明暗交界线。其实，理解式的观察方法应将注意力放在对结构的了解上，学会在观察中能透过光影看到体积的转折处，因为光影效果会因为光源的方向改变而产生变化，而体积转折处的位置是不变的（图6、图7）。



图6



图7

4. 解剖与透视

画家观察模特时要有解剖与透视的常识。看到头颅各个部位的内在骨骼的特征，甚至要看到共性解剖特征下的个性特征。比如有的人眉弓骨外突，有的人下颚骨巨大。有了这样的观察，在塑造时会强化这些由内在骨骼形成的外表特征。

透视常识是理解式观察中必须掌握的手段，从左右不同角度观看头部，或是上下俯仰角度观看头部，轮廓线是大相径庭的（图8、图9、图10、图11）。

有了透视常识，对于透视中的五官变化就不惧怕，就能在因透视而缩小面积的正侧面或3/4侧面五官塑造上，轻而易举地将其在空间中的深度表现出来（图12、图13）。



图8

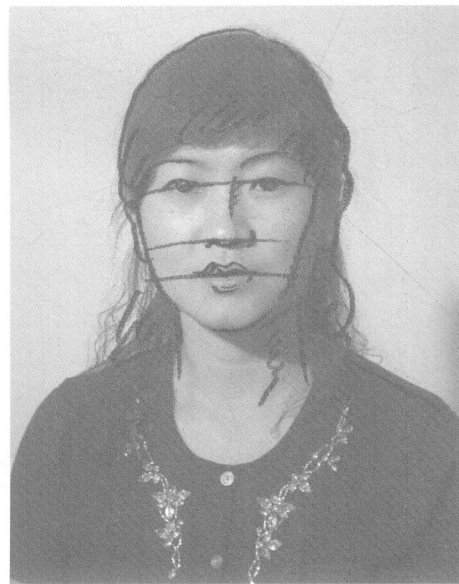


图9



图10

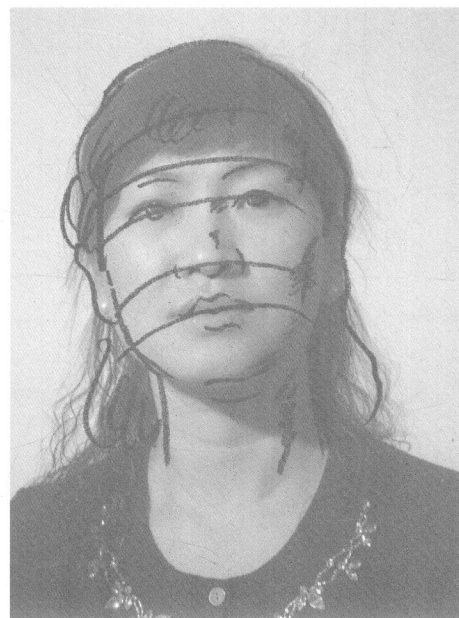


图11



图12

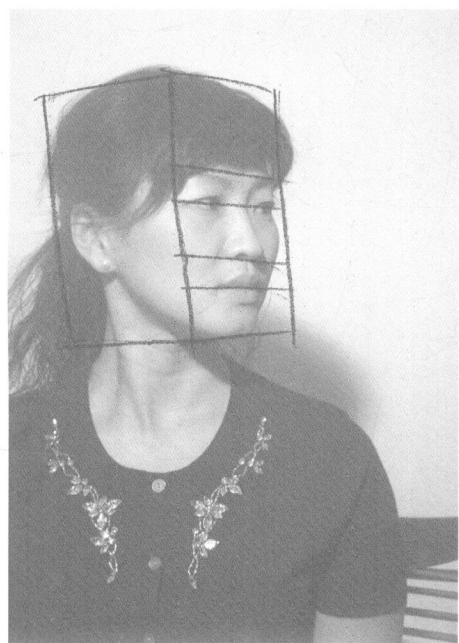


图13

二、重点式塑造

1. 在构图布局上,将黑白灰关系画出(图14)。
2. 从基本形意识出发,以大线条画出大致轮廓,并注意头、颈、肩三部分的衔接处(图15)。
3. 在头部的体积转折处多着墨(图16)。
4. 在五官的体积转折处多着墨(图17)。
5. 在可突现对方特征的部位多着墨(图18)。
6. 在因透视而缩小面积的体面上多下功夫(图19)。



图14



图15



图16



图17



图18



图19

素描的实践

一、工具与纸张

常用素描工具有铅笔、炭笔、炭精棒、木炭条、钢笔、毛笔。

单用软铅笔或硬铅笔都会出现特殊效果。也可先硬后软,或先软后硬。初学者一般起稿用软铅为宜。

炭笔可拉开深浅之间的距离。木炭条、炭精棒则可横过来大面积涂抹,可加快绘画速度。

纸张种类繁多,我的标准是着墨容易,擦拭方便利落即可。

因考试或创作上的考虑,有必要讲究工具与纸张。但平时应培养自己拿起什么样的笔,在任何一种材质上都能画画的本事,养成即兴写生随意勾勒的好习惯。

二、画前的准备

如果模特是陌生人,一定想法与其聊天。一是在对方的表情举止中发现其个性与特征,二是让双方不再陌生。

确定姿势后,请对方选择眼前某一物件作为视点标志,并鼓励对方学会“偷偷的休息”——即用余光观察,趁画家眼神离开模特时,可活动一下头部。这样的放松有利于模特减乏,姿态也比较自然。

三、作画的步骤

1. 先概括出对象的特征,以漫画式眼光将头部归纳为“日”、“田”、“由”、“甲”、“申”等字形,塑造时以此提醒自己强化这类特征。注意耳朵是紧贴头部还是距离适中或是呈招风耳状。从侧面看清额头、眉方、鼻梁、鼻头、上下嘴唇与下巴的起伏关系,找出最高点与最低点,以便在塑造时,正确画出它们之间的高低感觉(图20、图21)。

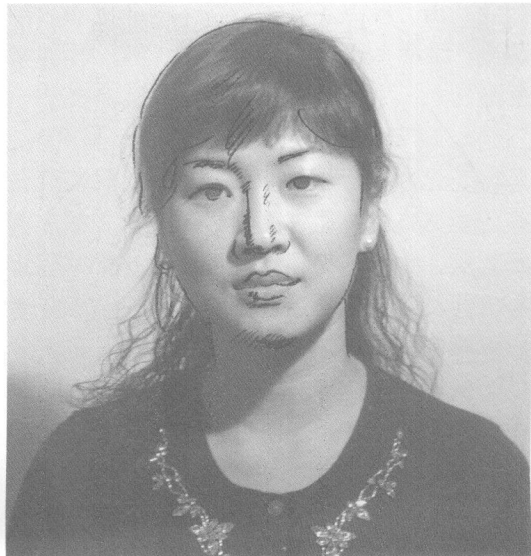


图20



图21

2. 大胆轻笔打轮廓。用漫画式观察的方法将基本形态画出。接着开始给五官定位，定位需要耐心。先定有把握的，如眼睛在头部的中间，成人多半偏上，年少多半偏下；再定鼻头底线，一般位于眼与下颚的中间，年少的则偏高；口唇线则在鼻头底线与下巴的中间。画到此时，应交叉比较它们之间的距离，以此来界定各自位置的准确性。这种交叉式比间距的方式应始终应用于绘画的全过程。当然在开始阶段，应用得更多（图22），以避免在深入刻画后再大幅度改形。若要精准地画像对象，必须观察到每一个头像五官的独特组合，找准独特的相对间距。



图 22

3. 外轮廓与五官的定位大致完成的同时，应将各部位的结构转折处找出。参照光线的效应，以明暗表现的方式，在结构转折处深入塑造，继而刻画出眉、眼、鼻、嘴、耳的精确形状和结构（参见本集范画）。

4. 确定肤色深浅与皮肤质地。画重肤色的人，不必画得太黑，只是在受光部轻轻地掠上一层浅灰，将高光位置留准即可，暗部画重一些；画亮肤色头像，亮部尽量少画，深入刻画体积转折处时，着色不要太重，暗部画得尽量透明，比亮部略深即可。画皮肤粗糙者，用笔粗放些，杂乱交叉涂抹都行；画皮肤细腻者用笔则轻松而顺畅（参见本集范画）。

5. 具体到五官各处的深入刻画，先注意选定表情。最好是符合其个性的常态，有的习惯张口露牙，有的抿嘴微笑，更有的是一脸庄严，一旦选定，你可不时提醒模特保持你所选定的表情。

6. 全方位检查比例关系，整体调整体积转折处的位置，当素描头像接近完成时，应退远观看，若不够相似，应立即找出症结所在。(1)再次交叉比较五官与外轮廓之间的距离是否接近对象。(2)可用手作卷筒状，以单眼透过此“望远镜”扫描头像的局部，会很快找出问题所在。

四、作画的技法

1. 以铅笔为例，自始至终可用软铅（3B-6B）完成一幅素描。为避免用笔单调，可经常将笔“躺下”，使铅笔接触面增大，与“垂直”笔画形成对比。

2. 同样也可用硬铅（HB-2B）自始至终完成一幅画，只是用硬铅不必过于使劲，以免损坏纸面而影响效果。

3. 橡皮不仅可修改错误，更可以当作“白色笔”使用。

4. 用擦笔或以手指代擦笔涂抹画面都是可取之道，只是不要擦拭过多，或者擦拭处平均分布，会产生“腻”感。

5. 素描有长短期作业之分，最短期称为速写。建议学生在长、中期作业训练的同时，时时不忘画速写。能画速写的学生比仅能画长期作业的学生更容易进入创作状态，这是因为速写好手能迅速抓住人物的动势与表情，并能在构图乃至塑造形体时可熟练把握感觉。我们竭力倡导学生在平时得空就画画速写，养成习惯。再则，美术学院毕业生将有各种取向的发展，若具备了良好的速写能力，一定会在任何视觉艺术领域感受到它的作用，因为它能帮助你以最快的速度把创意变成图像（图23、图24）。

五、常犯的错误

1. 一般画者都会注重素描头像左右的明暗关系，或者说，着重于头像左右方向的结构转折，而忽略上下结构的转折变化。

2. 容易将受光部的微妙起伏着墨太重，比如常把鼻翼画得太重以突现高光。

3. 不少学生会过多顾及画面的“干净”。当然能干净利落完成一幅习作固然很好，但是在长期训练中为了将对方画像，应养成在画纸上“百折不挠”的习性，线条重复，手抹、橡皮擦，都可不管不顾，只求最后大效果能如愿。画素描如此，画速写更是如此。

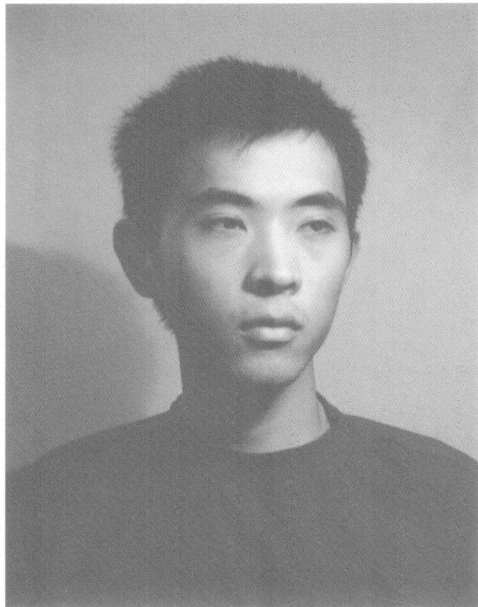


图 23



图 24





步骤一



步骤二



步骤三



步骤四

素描头像写生步骤图

先打轮廓。画轮廓尽可能用直线条，画时注意构图。

为了塑造好头部形象，除了解头部的基本形体结构之外，还必须对面部五官作深入细致的研究。

假如从眼睛开始画比较有把握，就从眼睛画起。当局部看起来画像了，还要把它跟周围的关系、距离作对比；距离不对，局部的一个眼睛画得再像，整体看起来还是会不像。起稿阶段用笔要浮（横着执笔），这样很容易被擦掉。不要把橡皮看成是修改错误的工具，要把它当成塑造的工具。即使用它来改正错处，也要将橡皮当作白色笔以白色作塑造，这样可增加画面的生动感。画眼珠要小心，上下留空白的时候和表情有关系，太往上翻，会显得悲壮。

鼻子和眼睛的关系，要看是钝角三角形还是锐角三角形，即两眼与鼻头下端形成的三角形。画正面像的时候，要看一下侧面轮廓的起伏。如画正面高鼻子，将黑白对比画强烈，鼻子就突出来了。

嘴的部分，要比较它与鼻头的间距和它与下巴的间距，再看它和眼睛的关系，也可用三角形态来比较，一般来说这个三角形就锐多了。画画的时候一定要养成退远看的习惯，不要怕难为情。画画最怕的是自己在画的过程中胆怯，怕被别人看，此时应该“目中无人”，感觉只有你和模特两人。

画画就是画关系，就像显影照片那样，逐渐地全画面地显现出来。如果老是对着鼻子画，忘记了鼻子、眼睛、嘴巴、头发、耳朵的关系，那是画局部。

眉毛的外轮廓也很重要。眉毛内端背光，色较深；外端朝光，色较浅。

当画脸部明暗交界线的时候，心里要知道是在画体积转折。画出大的体积转折以后，还要找出小的体积转折。小的体积转折的地方有额头、额肌、眉弓、眼球、颧骨、牙床、下颌骨，注意因透视而变小的面，抓住关键有所深入。

除普遍规律之外，每个人的五官有着特殊的差异，细微的变化在最后刻画。

画像一个人，关键就是要来回比较五官之间的比例，以及它们与外轮廓之间的比例关系。肤色比较深的模特，有时不必画得太黑。只要头发画得不太黑，减弱头发与肤色之间黑白对比，肤色就会感觉较深。任何形象，把他的感觉画出来了，就特别生动。

在深入刻画的时候，一边画一边还是要注意相互关系的比例对不对。比如眼角长一点或者短一点，还是要和五官轮廓线比较。

暗部结构要画得柔和，不能画得太犀利；但也不能画得很虚，要清清楚楚把结构画出来，只是这些结构与周围调子比较接近。

画到最后，如果画面有点腻的时候，可适当加些粗犷的线条，画多了也可以用橡皮粘掉一些。





步骤三



步骤一



步骤四



步骤二









步骤一



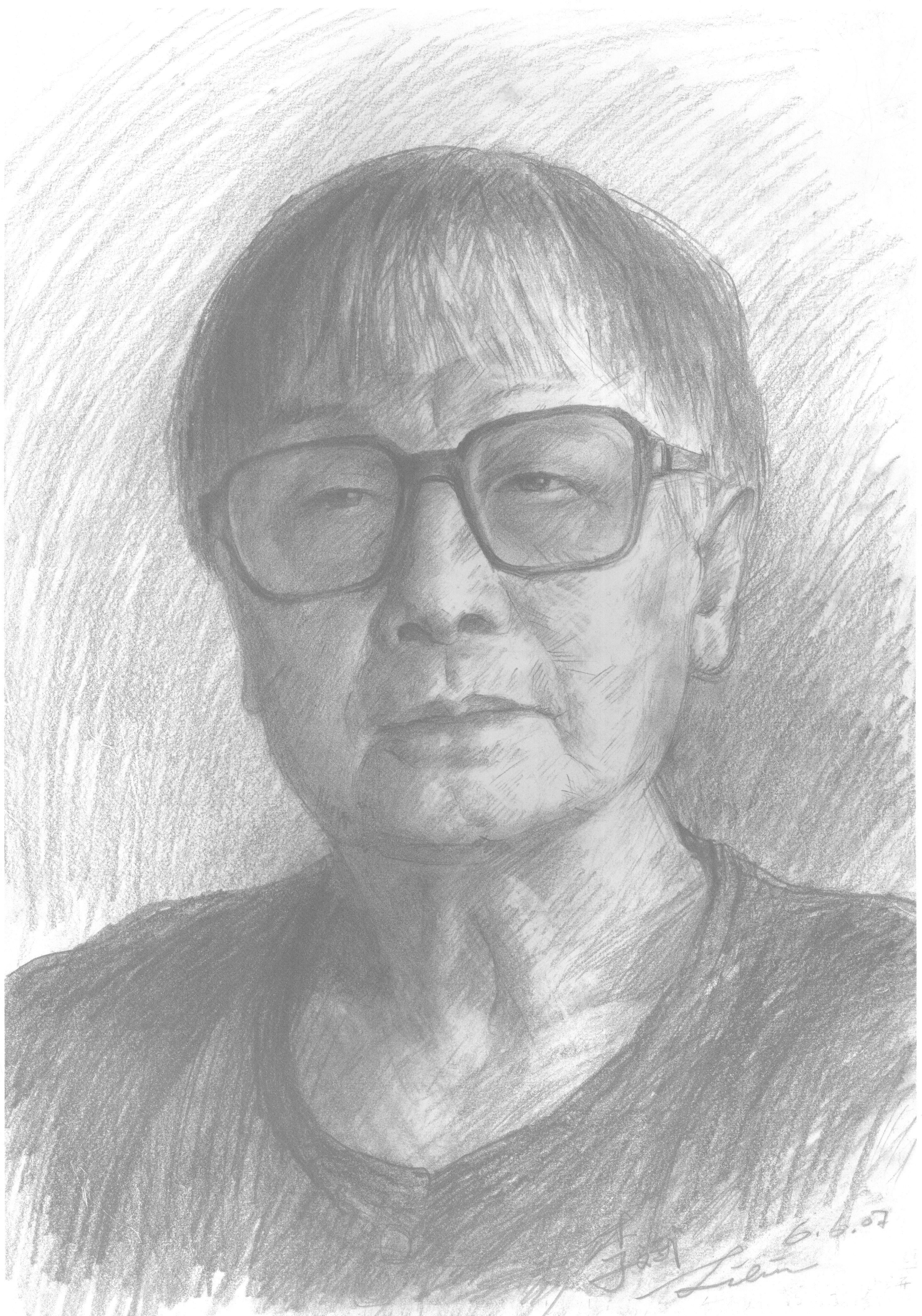
步骤二

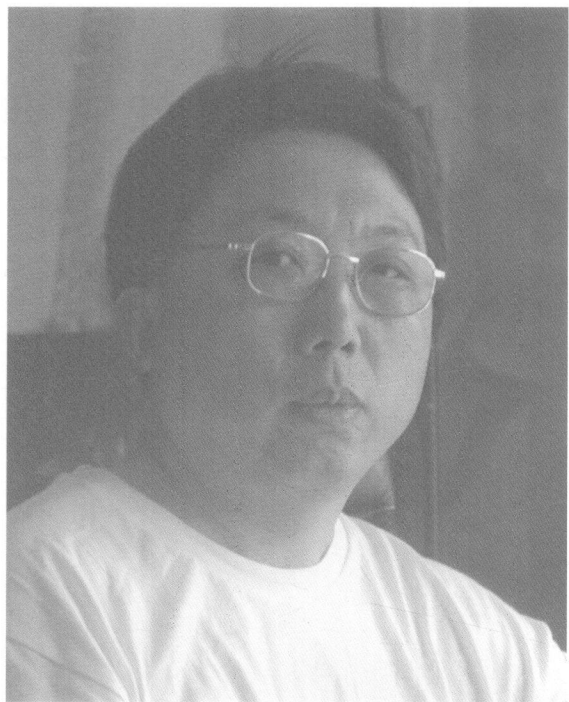


步骤三



步骤四





步骤一



步骤二



步骤三



步骤四

