

肖像速写技法

王也良 著

上海大学出版社



肖像速写技法

王也良 著



上海大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

肖像速写技法 / 王也良著. —上海: 上海大学出版社,
2015. 12

ISBN 978-7-5671-2080-8

I. ①肖… II. ①王… III. ①肖像画—速写技法—教材
IV. ①J214

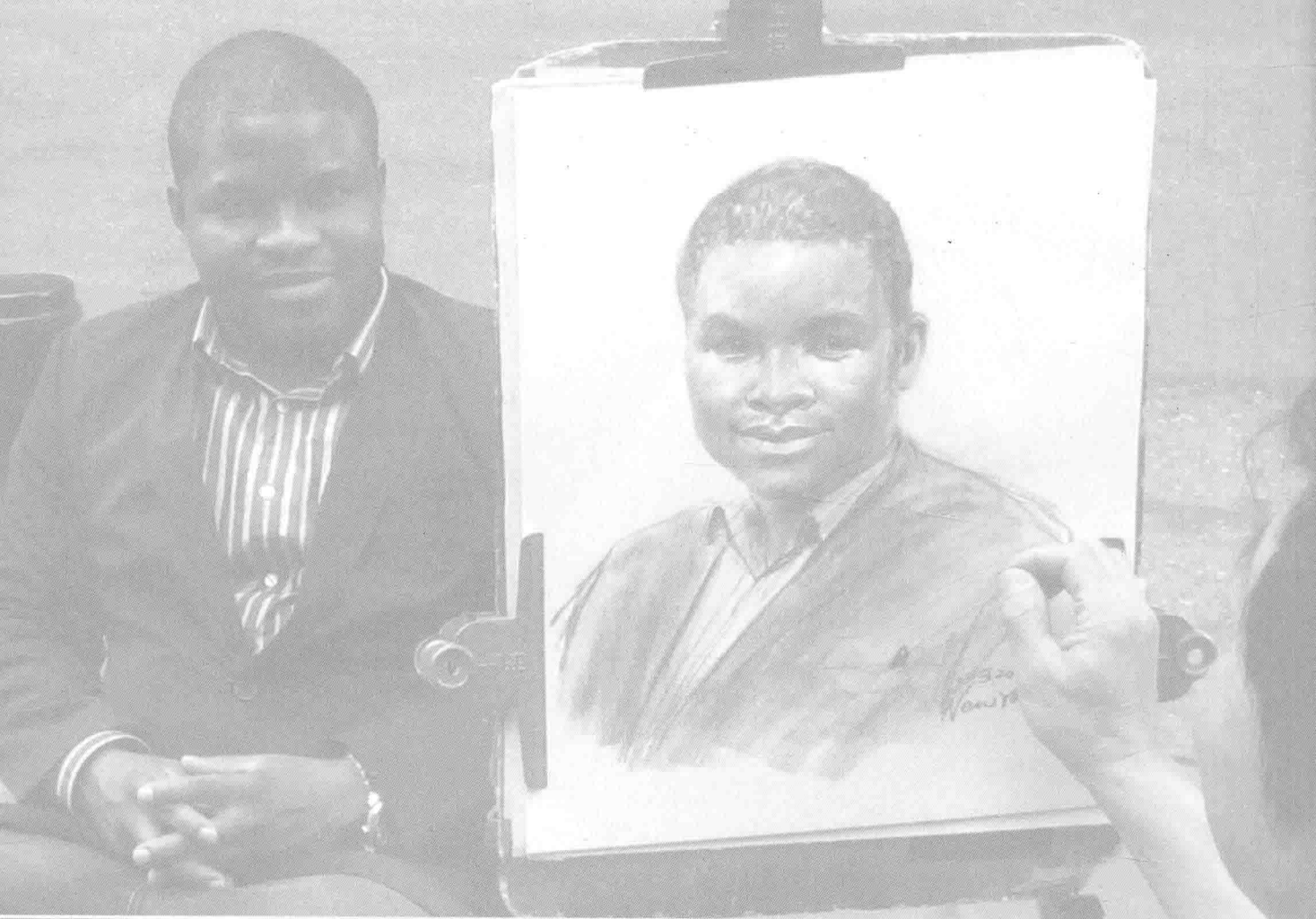
中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第307742号

责任编辑 柯国富
技术编辑 章 斐
装帧设计 谷 夫

书 名 肖像速写技法
著 者 王也良

出版发行 上海大学出版社
社 址 上海市上大路99号
邮政编码 200444
网 址 www.press.shu.edu.cn
发行热线 021-66135112
出 版 人 郭纯生

印 刷 华业装潢印刷有限公司
经 销 各地新华书店
开 本 889×1194 1/16
印 张 4.5
字 数 90千
版 次 2016年1月第1版
印 次 2016年1月第1次
书 号 ISBN 978-7-5671-2080-8/J · 381
定 价 38.00元



前言

肖像速写这门绘画艺术,由于作画工具简单、见效快、形象逼真,深受人们青睐,在欧美国家,大部分家庭都拥有肖像画作品。

笔者是美国著名华裔画家,在美国从事肖像画工作二十余年,接触和了解不同的绘画技巧及绘画工具,积累了丰富的经验。

肖像速写为达到它的写实性,往往以素描方式来表现,而素描中明暗层次的表达起着重要作用。本书着重介绍了明暗层次变化的原因,在光线照射下受光面的变化规律,以及利用受光面角度的观察法,让绘画者能娴熟自如地表现对象。笔者经过长期实践、研究总结出的受光面角度观察法,是非常科学有效的绘画方法,这个方法可以使对象在散光的情况下,分析推理出正确的明暗层次。

本书通过图文并茂的形式介绍了画肖像必须掌握的基础知识,以及画肖像速写的步骤和技巧。通过了解和学习肖像速写的简易方法,在作画中可少走弯路,因此本书是一部肖像速写的入门指南。

人物肖像画有着悠久的历史,西方古希腊的的拜占庭壁画、中国唐代阎立本的《历代帝王图》,足已见到古人绘画的高超艺术。古代的人物画大都采用线条造型,特别重视细节的刻画。

随着透视知识和解剖知识的发展,西方出现了一大批写实画家,他们运用解剖、结构、透视、光线、空间感、质感等知识来塑造人像,创造出大量卓越作品,给后人留下非常宝贵的财富。

早在意大利文艺复兴时期,艺术大师米开朗基罗(1475-1564)就对人物画有超强的观察力和表现力,他的肖像画通常运用墨水钢笔和黑色粉笔,画面线条流畅肯定,造型结实,刻画细腻,风格大气。

法国画家安格尔(1780-1867)是一位肖像画大师,追求率真的古典风格,他具有非常扎实的基本功,能准确表现光影,真实地表现骨骼和肌肉,作品具有纯洁而典雅的美。

杰出的法国画家德加（1834-1917），年轻时也是位写实的肖像画家，以后其作品对人像进行了主观的选择和强化，他对光影的表现有独特见解，特别善于抓住瞬间光线，来表现出光影的明暗层次。他务求真实，作品中的光与色，完美地融汇于画面环境气氛之中。他的色粉画独具个性，善于用线和面表现色彩，这位明暗光影大师，其作品达到了辉煌的艺术境地。

比较我们经常看到的脏兮兮黑乎乎的肖像画，前后两者相距甚远。其中的原因在于观察法，由于观察方法的不同，造成了表现结果的不同。前者对明暗有正确的认识，后者缺乏对明暗规律的掌握。通过阅读本书，可以使读者进一步了解光与明暗的关系，发现它的变化规律，运用受光面角度观察法，客观理性地刻画人像。

本书是初学肖像画者不可多得的绘画技法工具书，也是专业美术工作者和肖像画家们的参考书。

目 录

前 言 / 1

第一部分 肖像画基础知识 / 1

一、头部的结构 / 1

1. 头部的解剖结构 / 2
2. 眼、鼻、嘴、耳的结构 / 4
3. 头部的体面结构 / 5

二、头部的比例 / 6

三、头部的透视 / 7

四、头部的明暗变化规律 / 10

1. 受光面的角度与明暗 / 10
2. 光线的方向与体面的明暗关系 / 13
3. 调整光线的强弱 / 16
4. 明暗中的硬处与软处 / 18

第二部分 肖像速写画法 / 19

一、黑白速写法 / 19

1. 黑白肖像画的工具 / 21
2. 从整体到局部肖像速写画法 / 23
3. 从局部到整体肖像速写画法 / 28
4. 肖像速写作品范例 / 40

二、色粉速写法 / 44

1. 色粉画的工具 / 44
2. 色粉肖像速写画法 / 48
3. 色粉肖像画作品范例 / 62

后 记 / 66

第一部分

肖像画基础知识

一、头部的结构

首先需要了解一下人物的头部结构，这里讲的头部结构，包括头部的解剖结构和体面结构。头部的体面来源于头部的解剖，而头部的解剖也一定在头部体面之中，两者相互依存不可分割。在绘画中只有把两者同时考虑在一起，并且把它们有机地结合起来，人物肖像才能画得像、画得到位、画得生动。

所谓头部的解剖结构，这里讲的解剖是艺用解剖，它不同于医用解剖。医学人体解剖是通过解剖去识别人体的生理和病理状态，还要学习和掌握神经系统、循环系统和内分泌系统等相关知识。这里讲的是艺用解剖学，专门研究人体的形态结构，是以骨骼和肌肉为主要对象，认识和掌握人体造型的专业知识。下面重点介绍头部的解剖结构，包括头部骨骼解剖和头部肌肉解剖，这是画好肖像画必须具备的基础知识。

1. 头部的解剖结构

(1) 骨骼解剖

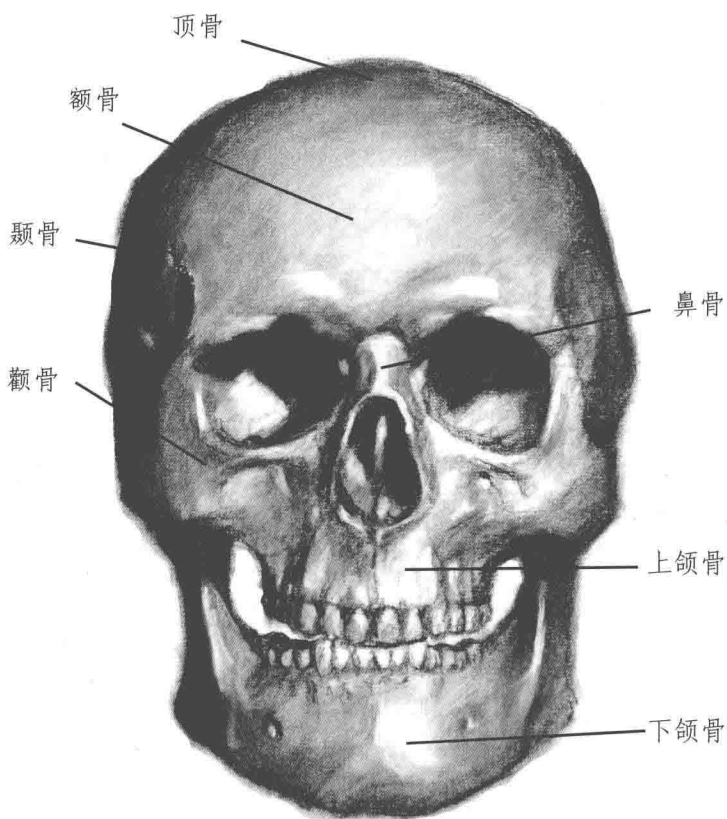
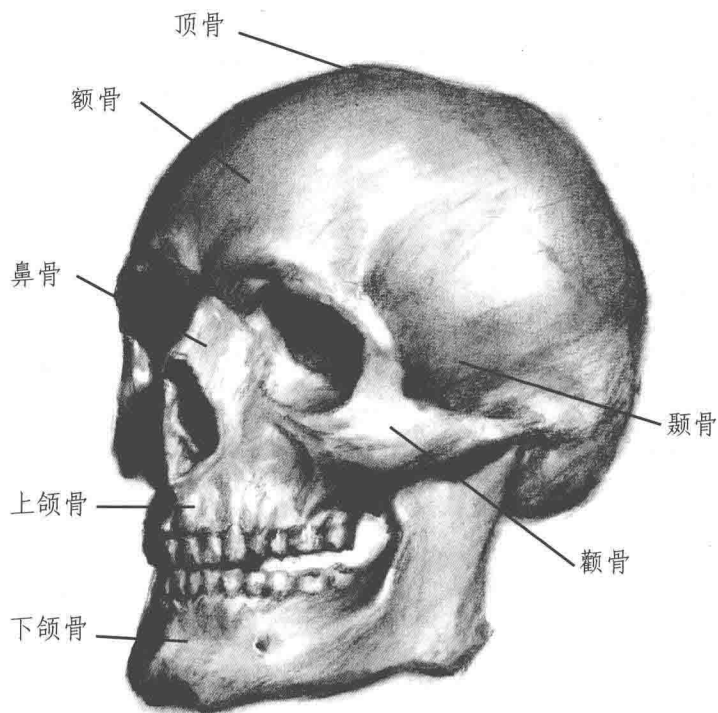
了解和掌握头部的骨骼解剖对于画好人像是非常重要的，因为骨骼是整个头部的支撑，骨骼的形状决定了头部的外形。

由于每个人头骨的形状和比例略有不同，因此形成不同的脸形。一般来讲人有八种基本的脸形——田、由、甲、申、目、国、风、用字形，头部骨骼的不同形状起了关键作用。

头部骨骼主要由额骨、鼻骨、颧骨、上颌骨、下颌骨、颞骨、顶骨等组成。

了解头部骨骼是画好人像的基础，一幅好的肖像画不仅是要表现好人像的明暗、比例和表情，更重要的是要表现好它的肌肉和骨骼结构。

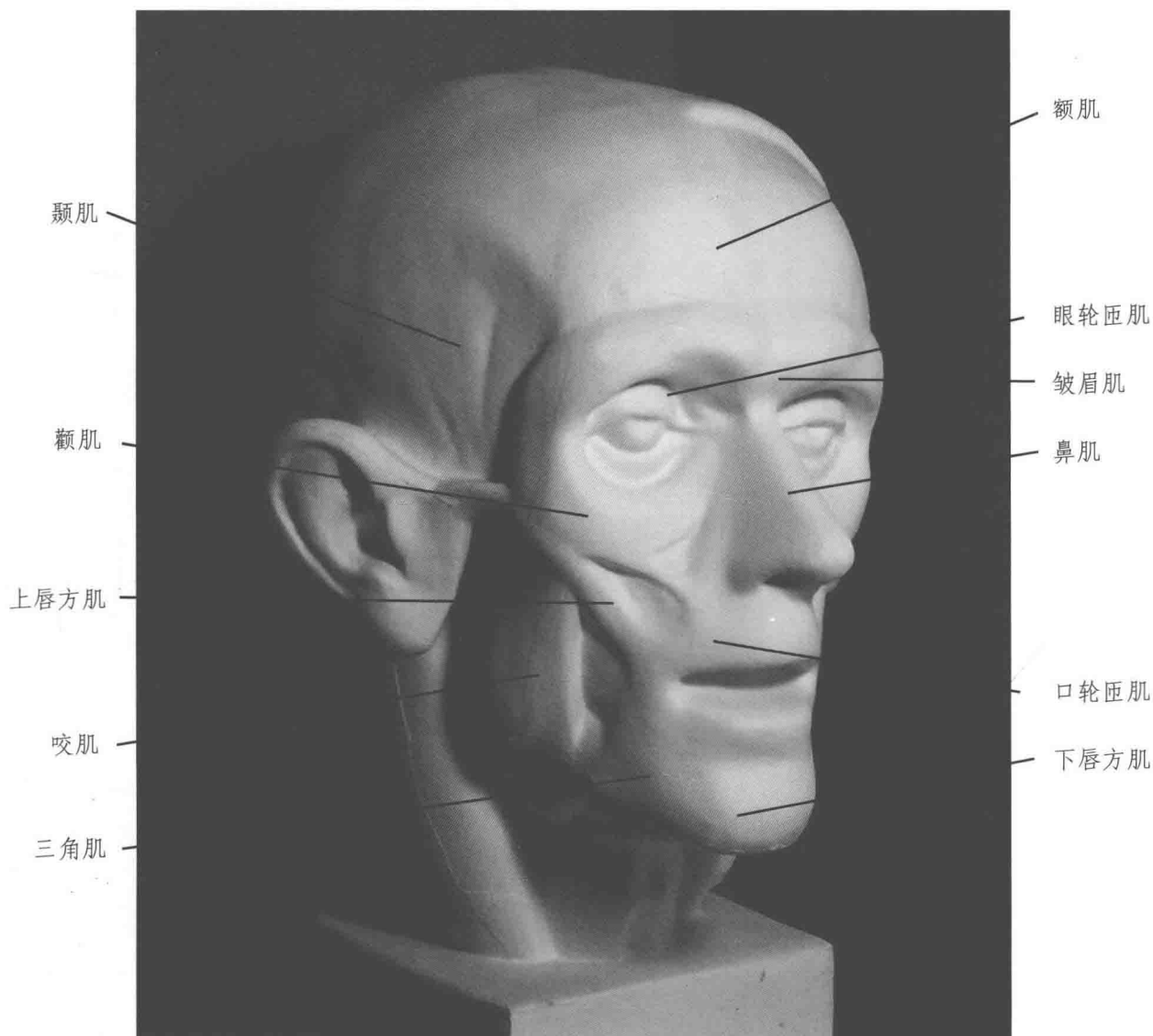
人像从表面看来好像见不到骨骼，但从表皮形态上可以理解骨骼的存在，如前额、颧骨、鼻骨等地方。头部凸出来的地方是一个结构的转折点，它是一个面转向另一个面的高点，是头部造型的重要骨点，包括额骨、颧骨、下颌角等。在人像速写中，把这些地方描绘得到位，形就会正确，画面也扎实了。



(2) 肌肉解剖

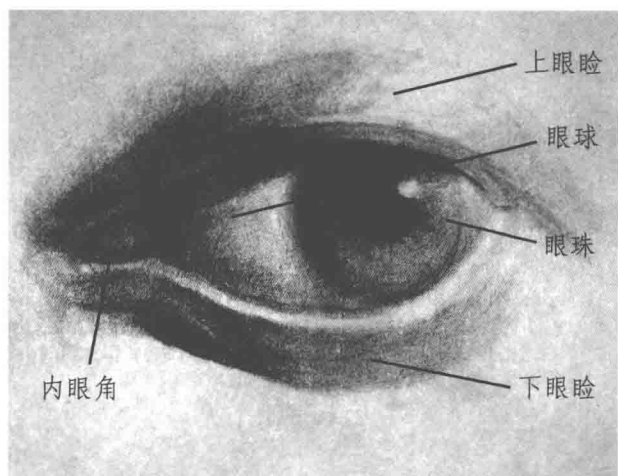
头部肌肉大部分都依附在骨骼的表层，两头牢牢地粘贴在骨骼上面，如咬肌，它的一头长在上颌骨上而另一头长在下颌骨上，当它收缩时，拉动下颌骨，起着嘴巴开与合的作用。有的肌肉内接黏膜，如上唇方肌，起点有三处在鼻唇沟皮下，收缩时会把上唇及鼻唇沟向上拉，从而使肌肉凸起。又如颧肌，它上面始于颧结节，下面止于口角，收缩时会把口角拉向上方，使口型变宽。由于头部肌肉的扩张与收缩活动，使脸部产生了丰富多彩的表情变化。头部的每一块肌肉都有它存在的作用，当然画肖像并不是只去表现肌肉的形态，因为肌肉的外面还覆盖着皮肤。由于皮肤遮盖了肌肉，只凭眼睛观察，发现肌肉会有一定的困难。所以画人物肖像时，虽然是画人像表面的皮肤，但作画者心中要理解头部内在的肌肉和骨骼。这需要经过长期学习和训练，是学习肖像画必须掌握的基础知识。

头部的肌肉大致有额肌、眼轮匝肌、颞肌、皱眉肌、鼻肌、颧肌、上唇方肌、口轮匝肌、下唇方肌、咬肌、三角肌等。

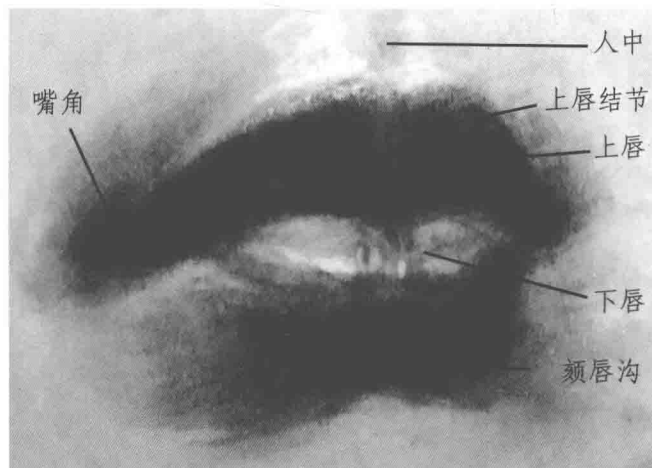


2. 眼、鼻、嘴、耳的结构

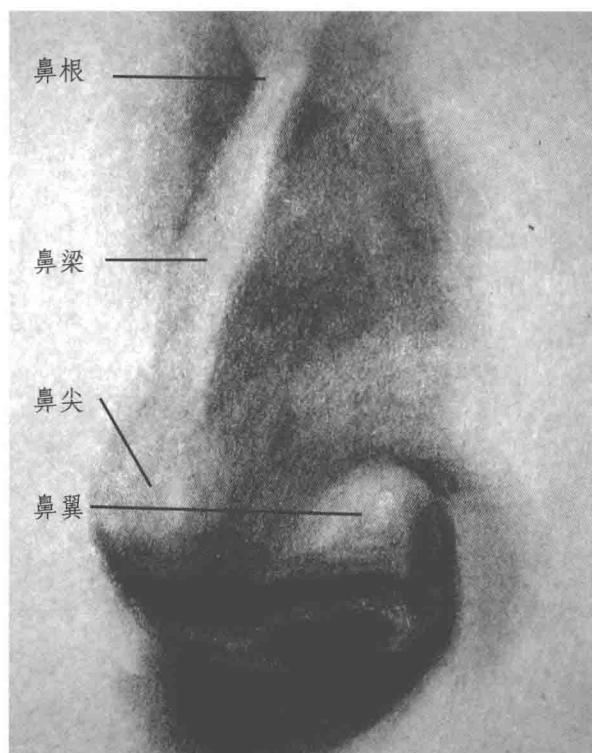
眼睛主要由上眼睑、下眼睑、内眼角、眼球、眼珠等组成。



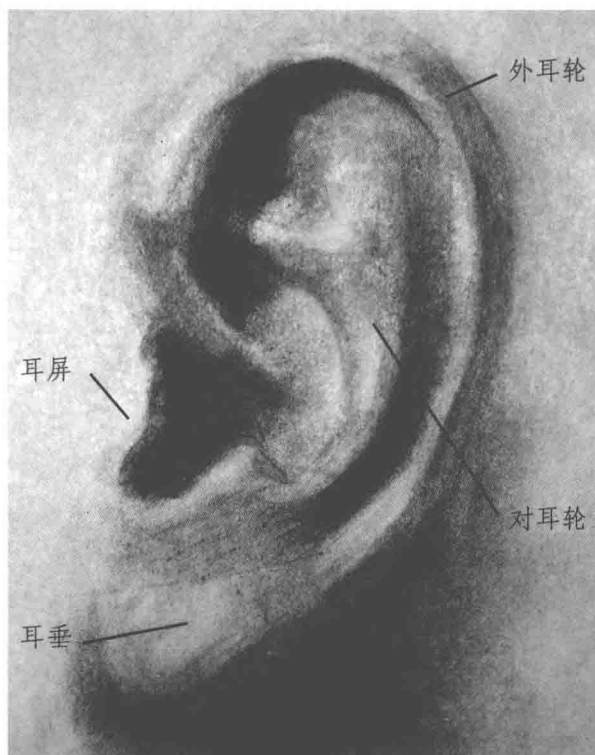
嘴巴主要由上唇、上唇结节、下唇、嘴角、颧唇沟、人中等组成。



鼻子主要由鼻梁、鼻尖、鼻翼、鼻根等组成。

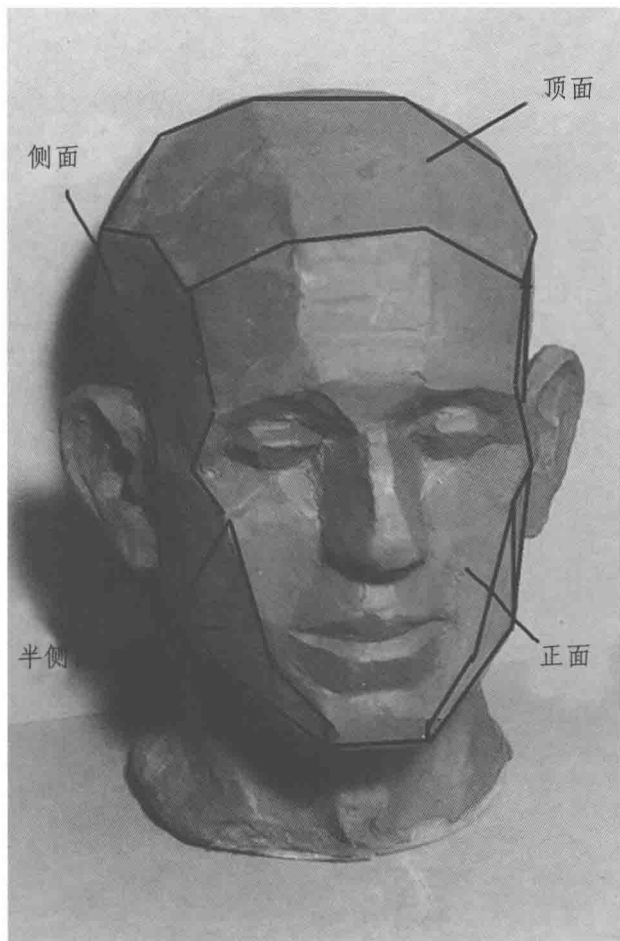


耳朵主要由外耳轮、对耳轮、耳垂、耳屏等组成。



3. 头部的体面结构

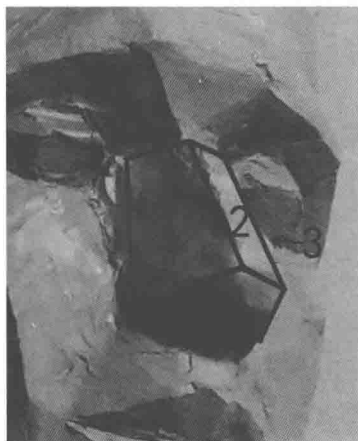
头部体面是在骨骼和肌肉的基础上产生的, 由于体面在光线的照射下会产生明暗。因此要画好头像的明暗, 必须了解头部的体面结构, 理解和掌握体面结构是画好头像明暗的关键所在。观察人像, 整个头部就像长方形的立方体, 形成正面、顶面、侧面和背面这几个大体面。从正面看, 脸部通常可分成正面、两侧面和顶面四个面, 从额骨点结节连接到颞线再到颞结节, 它形成了头部的正面; 从颞结节连接到颞线, 再往后连顶骨后部是顶面; 从顶骨后部连接到颞线, 向前到颞结节, 再到颞结节往后至下颌角至枕骨, 形成脸部的侧面; 从颞结节连接到颞结节再到下颌角产生一个半侧面。



眼睛分为上下两部分再分成左、中、右三个体面



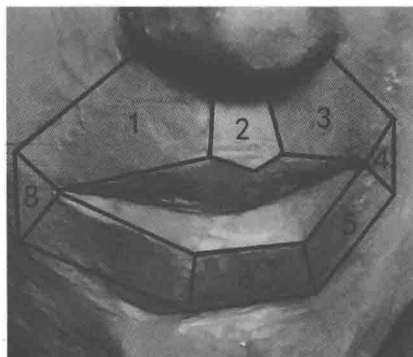
鼻子大体可分为左、中、右、下四个体面



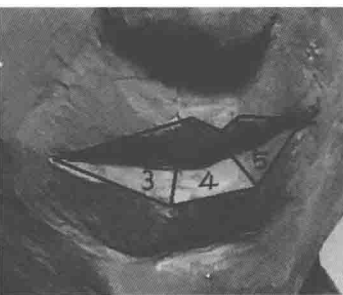
把脸部分成这样几个体面, 对于理解脸部的形体以及明暗处理是十分重要的。



耳朵外围是突出的立面体, 中间是平面, 里面是凹下去的半圆形体。



嘴部, 上嘴唇分左、右两个体面; 下嘴唇分为左、中、右三个体面

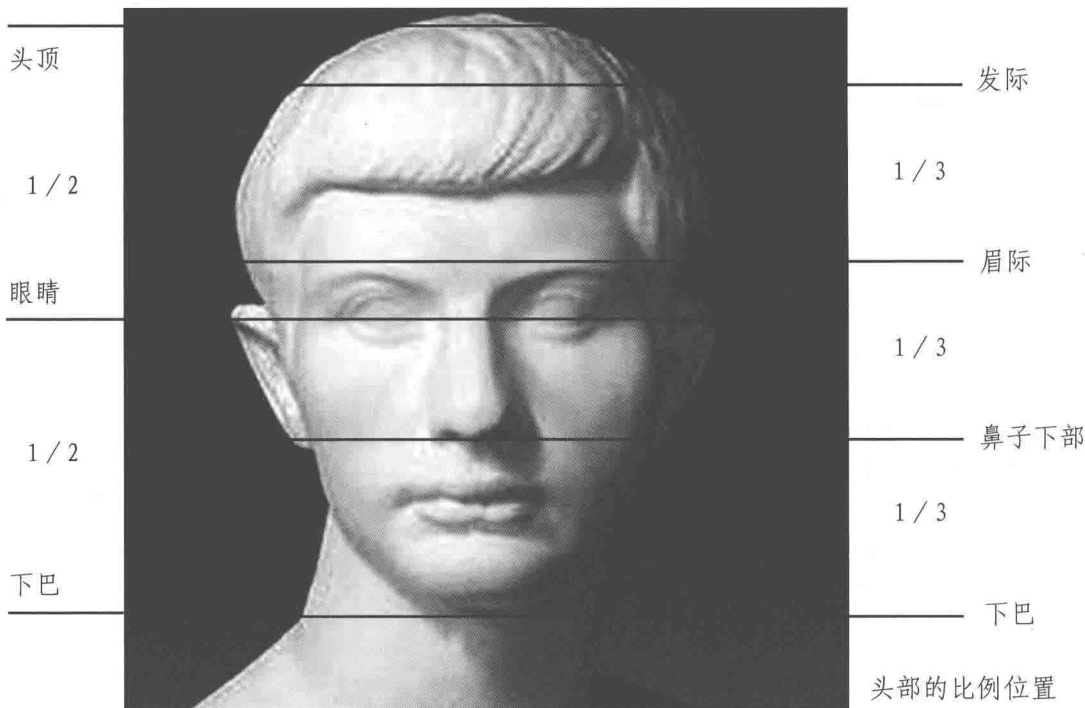


嘴的周围上、下、左、右可分为八个体面

二、头部的比例

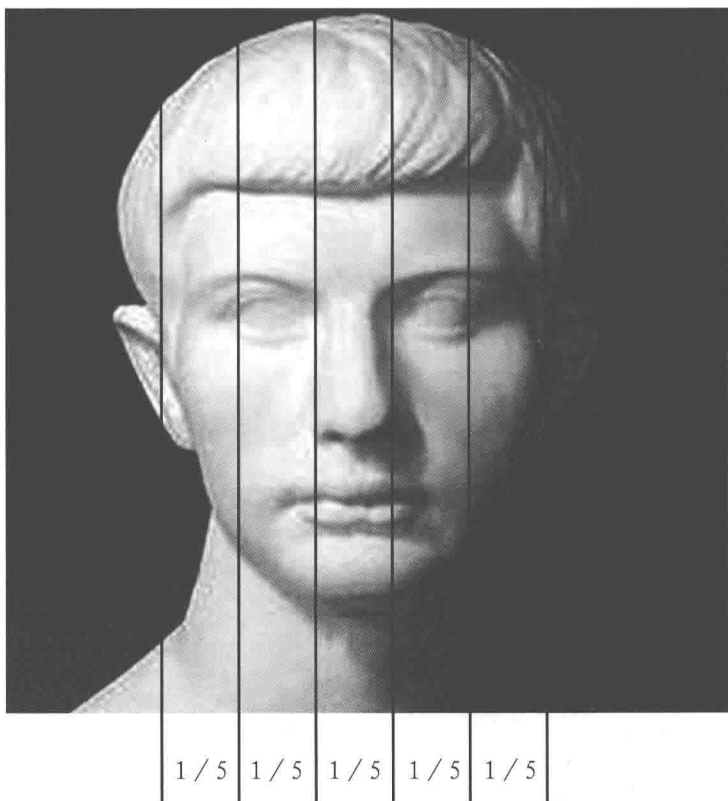
比例是指物体的长短、宽窄、前后诸方面尺寸比较。比例在肖像画中是一个重要的元素，作画者可以借助比例，把头像画得准确。

从正面看，整个头部的形状是像上大下尖的鸡蛋形，头部的比例一般为从头顶到下巴中间的位置是眼睛，从发际到下巴三分之一的地方是眉际和鼻子下部。眼睛之间的距离是一个眼睛的距离，



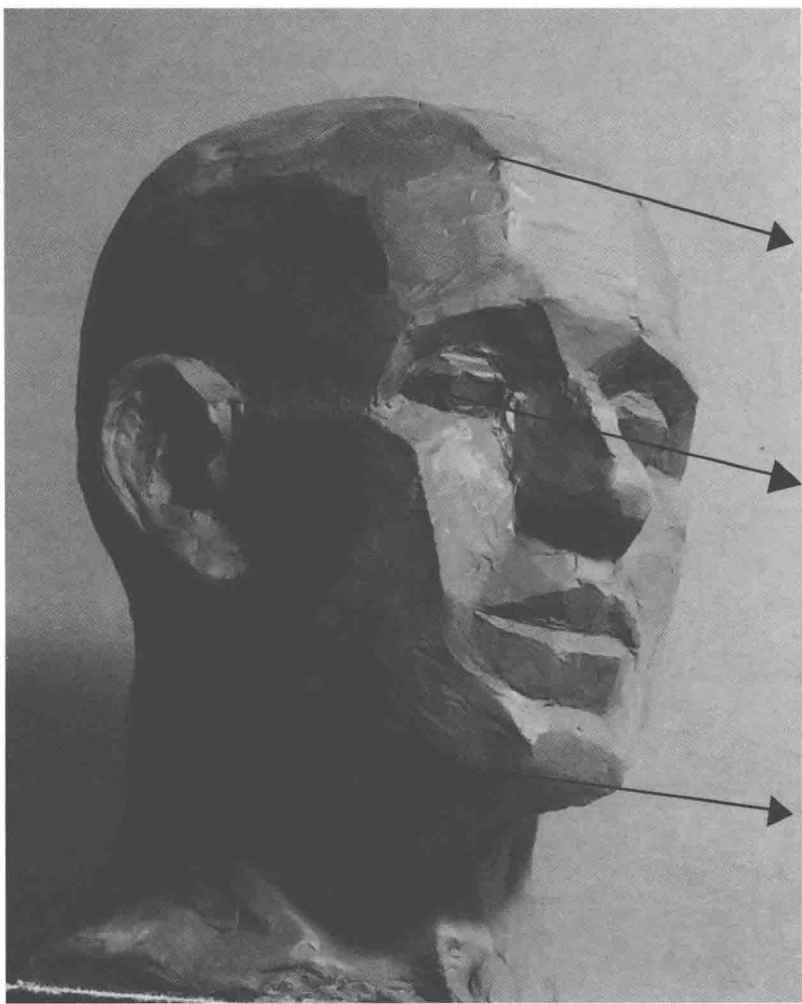
眼睛到脸的外框是一个眼睛距离，嘴巴在鼻子底部与下巴底部的五分之二处，耳朵的长度是在眉际与鼻子下部之间。以上是人物头像五官位置的大概比例，实际上每个人的五官位置和比例都不一样，除了男女老少有不同的变化之外，世界各种族的头部比例也略有不同。

面部的宽度可分为5个眼睛的距离

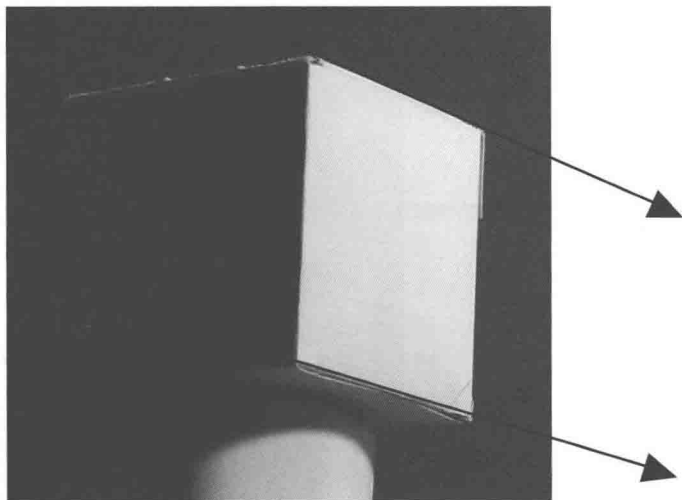


三、头部的透视

从一个立方体来看，由于观察者不同的视角，如仰视、平视、俯视等，立方体就会产生不同的透视变化。如果把头像看成一个立方体，把头像转变一个角度，也会产生了一定的透视变化，同时头像中五官的形状也会产生方向和距离的变化。注意观察两个眼睛的连线与下额的连线产生的角度、方向，连线延长后会相交于一点。两眼的宽度变成近宽远短，两眼的形状变成前大后小。这些透视变化往往被作画者忽视，因此在画肖像时一定要注意，头部的透视是画中不可缺少的重要环节。



头部仰视



立方体仰视

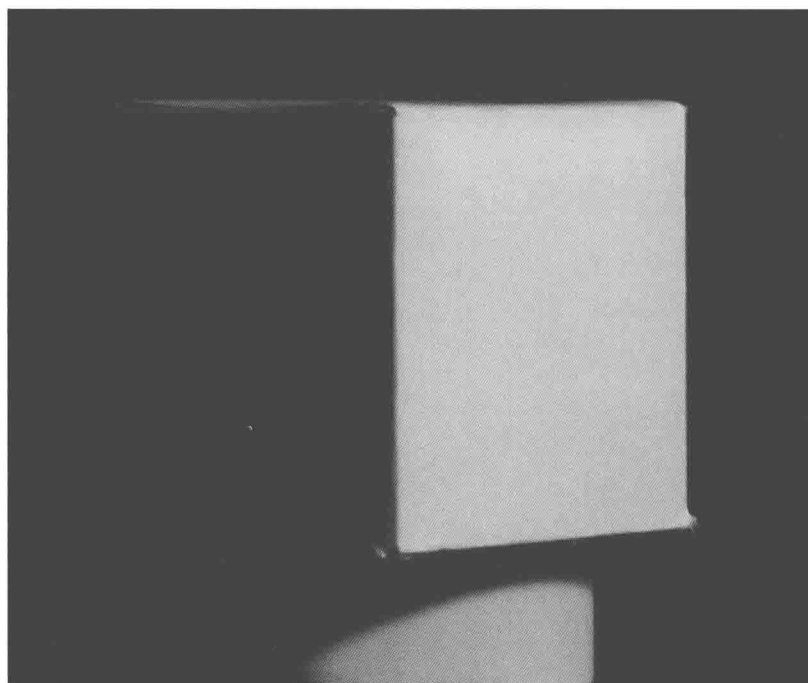


脸部以鼻子上下为中线，两边是对称的，无论头部的透视如何变化，在作画的时候必须注意。同时也要注意五官横向对称点连线的位置，这样就可避免头部两边的透视误差。

对称点

对称点

头部平视

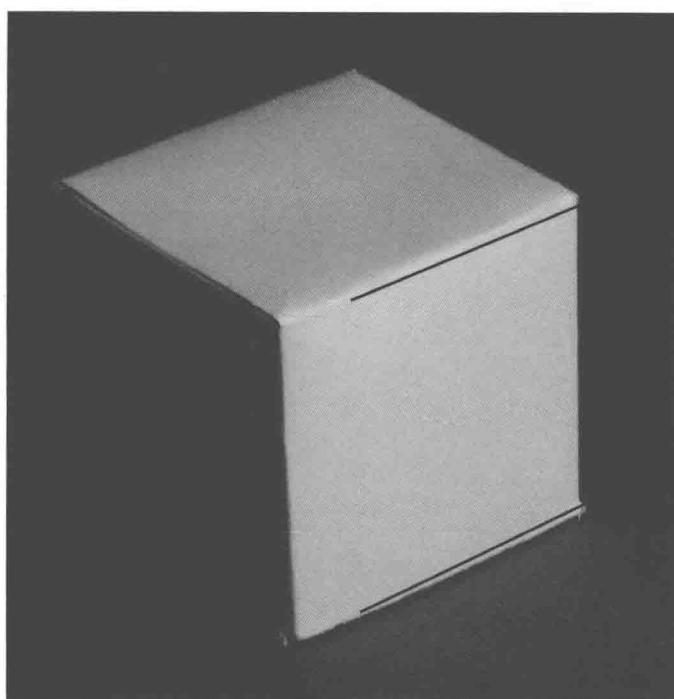


立方体平视

头部处在不同的视角，就会形成相应的透视现象，眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵等形状也同时随之产生透视变化。因此在画眼睛的局部时，一定要符合整个头部的透视。如果发现肖像画中五官有变形的现象，就说明头部的透视画得不准确。



头部俯视

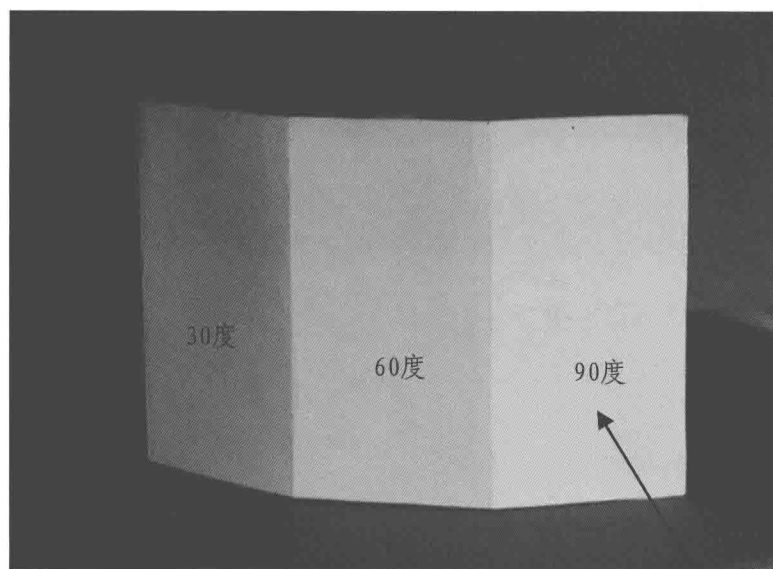


立方体俯视

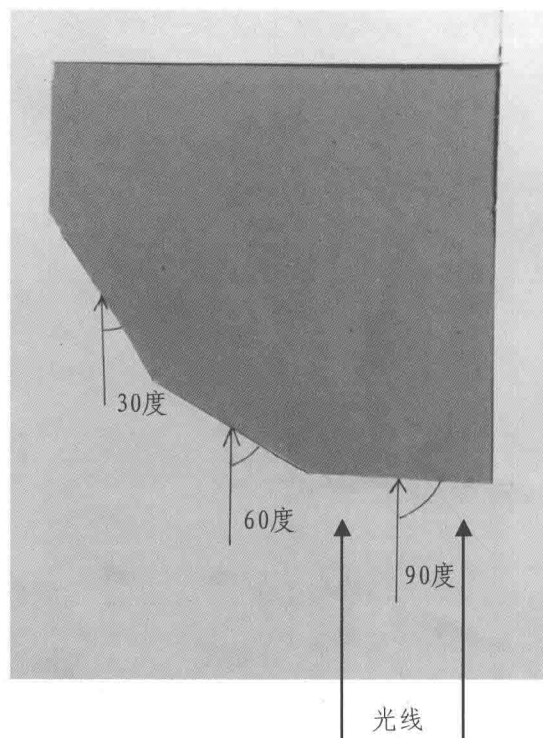
四、头部的明暗变化规律

1. 受光面的角度与明暗

头像明暗层次的深浅变化是由于光线照射所产生的，光线投射在头像上，就会产生错综复杂的明暗层次。这些层次从表面来看千变万化，难以分辨。如果把这个复杂的问题放在简单的块面上来分析，就会觉得十分简单，同时也能从中发现明暗变化的规律。



光线



如果光线直射在一个体面上，也就是照射在与光线成90度角的面上，那么这个面的明度就很亮。如果光线照射在60度角的面上，这个面的明度变灰。光线照射在30度角的面上，这个面的明度成为深灰。没有照射到的面，这个面的明度就是黑。由此可以找到一个规律，即光线照射到面的角度越接近90度，那么它的明度越亮，照射到面的角度越小，它的明度就越暗。这些规律同样可用于画人像的明暗关系上。