

素描 经典 范本

王庆华 / 主编
王宝军 朱立波 / 编著

王宝军
朱立波
素描头像

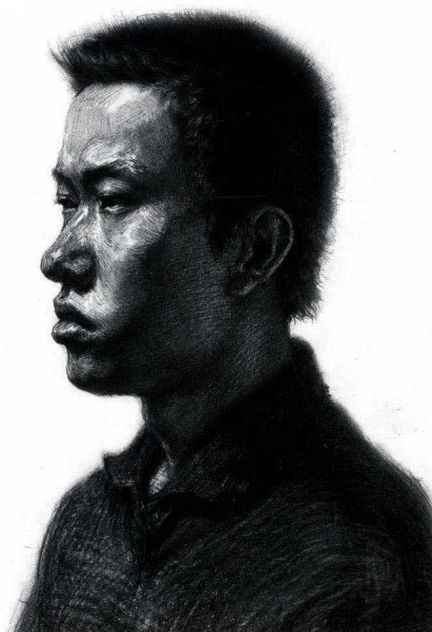
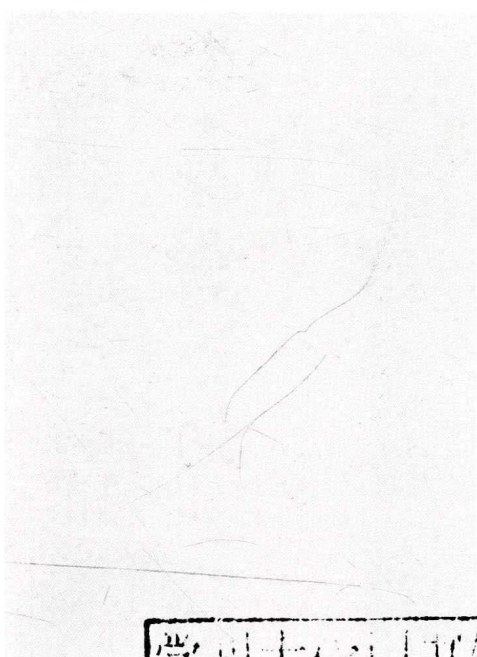
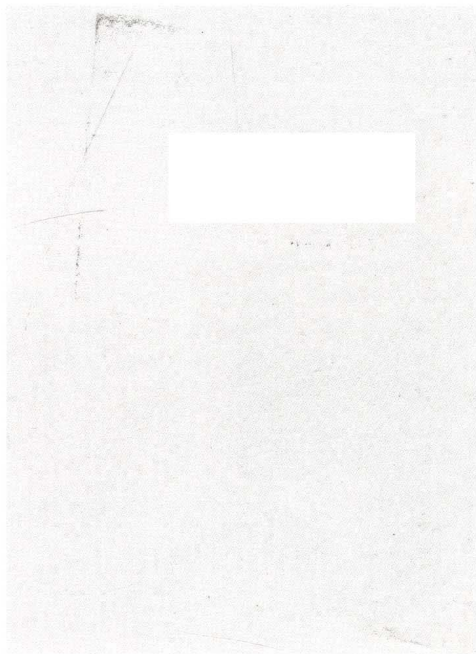
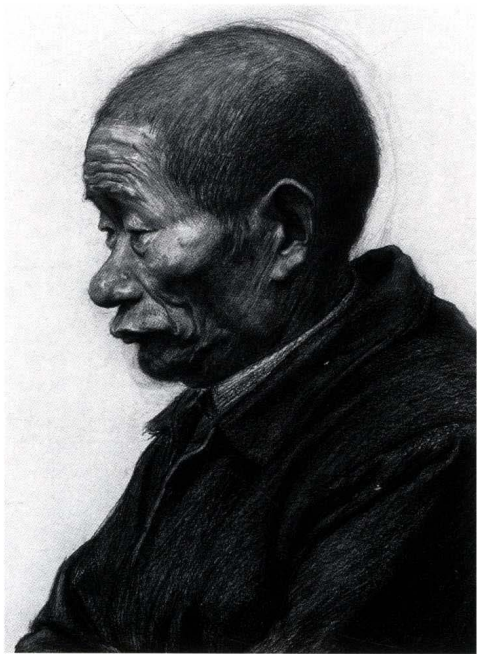
唯美的基调
细腻的笔触
严谨的造型
理性的分析
写实的手法
系统的讲解



实力派

经典范本

王庆华 / 主编 王宝军 朱立波 / 编著



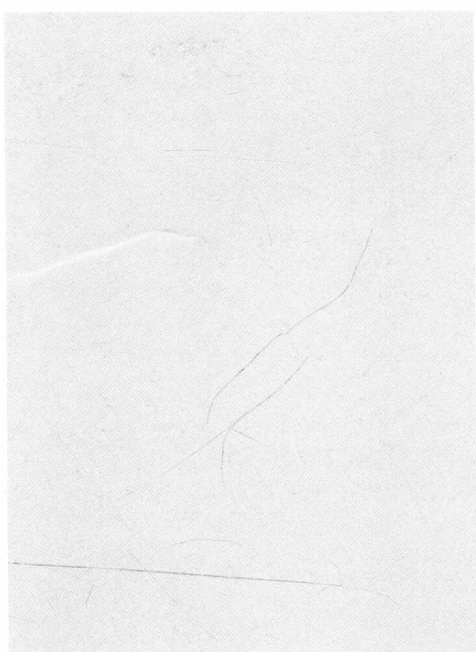
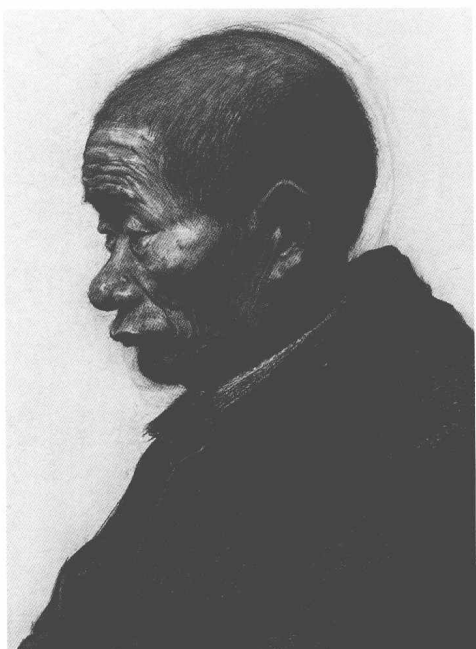
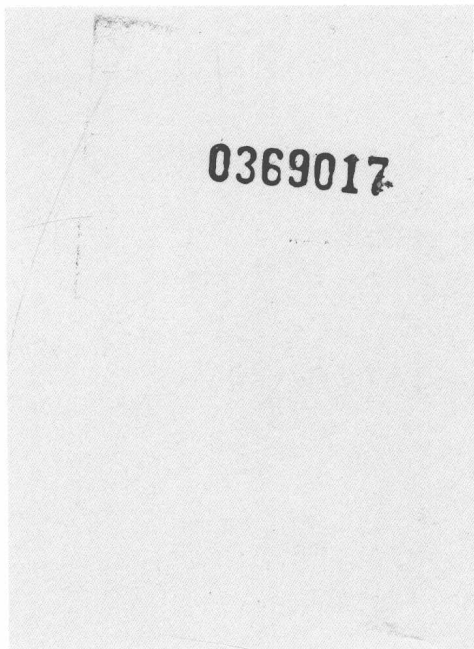
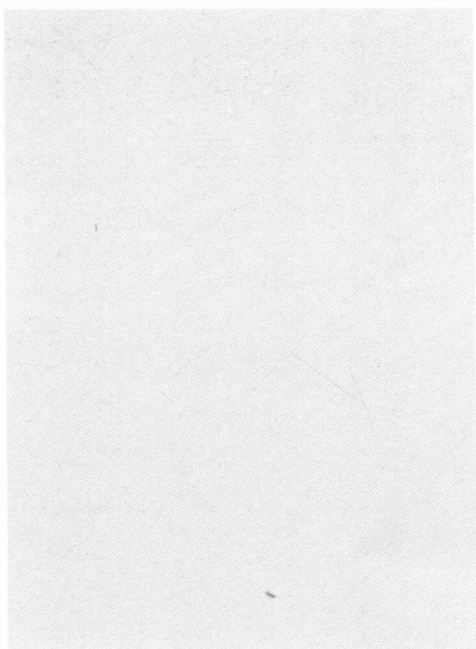
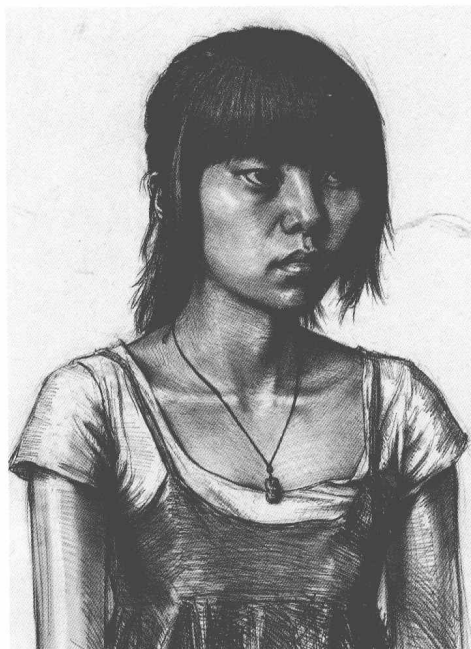
王宝军
朱立波
素描头像

常州大学图书馆
藏书章

实力派 经典范本

王宝军
朱立波
素描头像

王庆华 / 主编
王宝军 朱立波 / 编著



中国青年出版社



01 第一章 素描头像结构表现要点

1. 头部解剖的学习和常见误区

我个人认为美术高考素描对于解剖知识的要求并不太高，不需要花大量时间去看解剖书，研究骨骼和肌肉，而是要花点时间在课上和课下多去观察、感受、熟悉真实的嘴、眼、额头、颧骨、耳朵是什么样子，形体是如何变化的。只要了解一些对头部外形起决定作用的骨骼和肌肉就足够了。我碰到不少学生要么不去看解剖资料，要么就死记骨骼名称和肌肉名称，这两种做法都是不可取的。不看解剖资料，你对头部起码的了解都没有，是不可能画得准确的。那些死记硬背骨骼和肌肉位置、名称的同学也陷入了学习解剖的误区。解剖资料更多的是提供平面的解说图，目的是让大家熟悉和了解头部解剖知识，所以它不可能给你建立起一个立体的印象。而这个立体印象对人物造型来讲至关重要。你通过平面资料知道了骨骼、肌肉多长多短，但你还得知道它有多厚，并且要学会建立体积的意识，始终站在体积和造型的高度去感受物体，这个环节恰恰是初学者需要花更多时间去了解的。



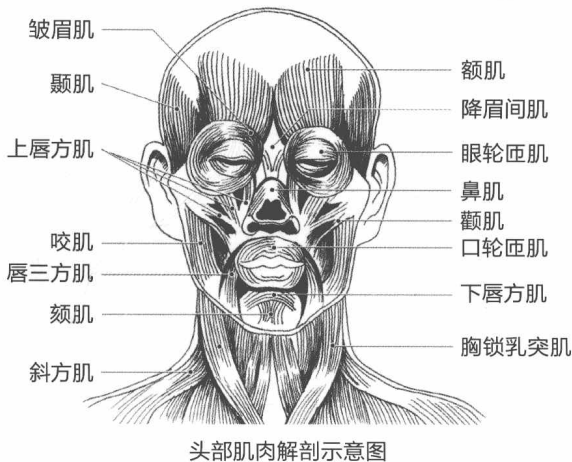
头部骨骼解剖示意图

2. 认识头部的基本骨骼和肌肉结构

头部是由骨骼、肌肉、皮肤等组织构成的。其中骨骼起着支撑的作用。人物头部的外形基本上体现的是头骨的形状。了解头部解剖对头像写生的理解和分析起着关键作用。

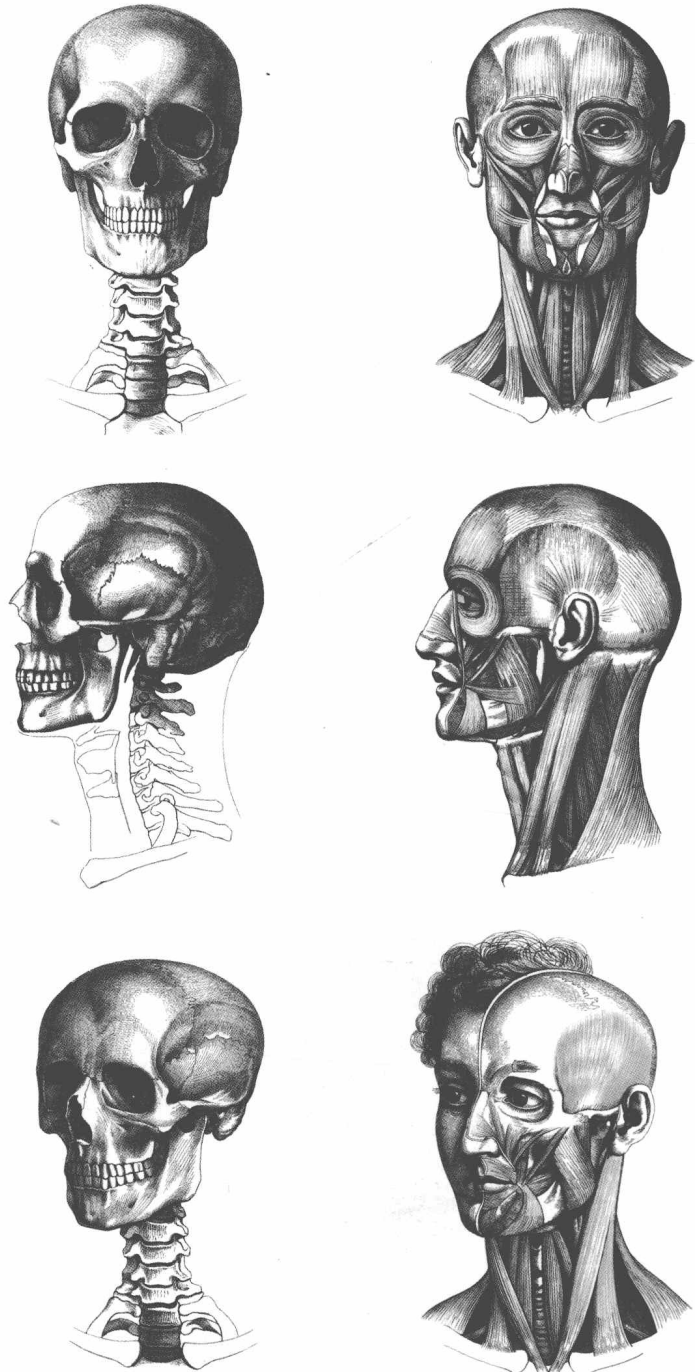
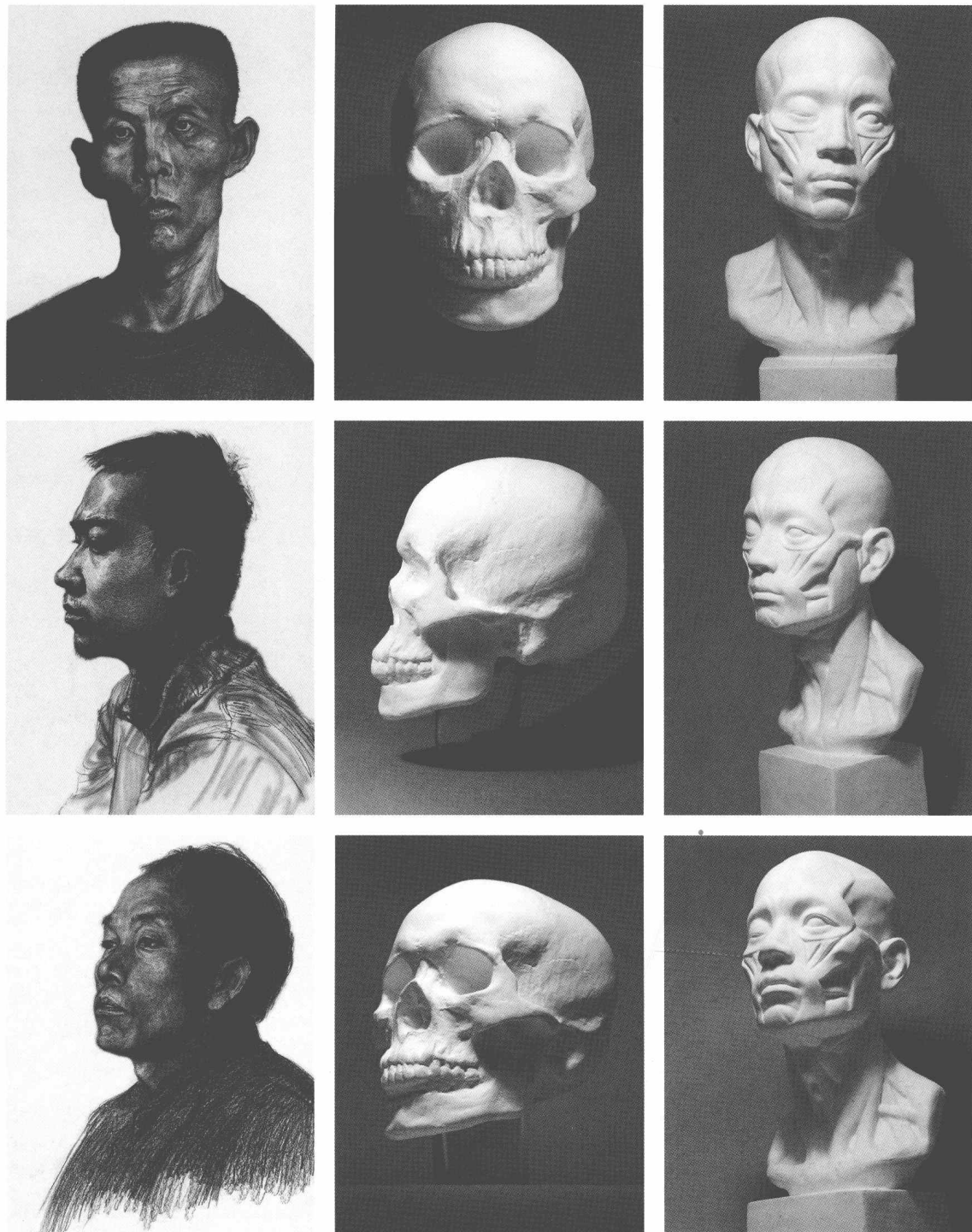
头骨由脑颅骨和面颅骨构成。脑颅骨位于眉弓以上，耳朵以后的区域。脑颅骨附着的肌肉和脂肪少且薄，骨骼在外部显现的形态明显。面颅骨位于眉弓以下，耳朵以前的区域。可以详见头部骨骼解剖示意图。

头部的肌肉附着于头骨之上。头部的肌肉可以概括为咀嚼肌和表情肌。咀嚼肌在头部的侧面，主要包括颞肌和咬肌；表情肌在五官的周围，集中在脸的正面。可以详见头部肌肉解剖示意图。



头部肌肉解剖示意图

3. 不同角度头部结构对比图示



4. 男青年不同角度素描头像结构详解

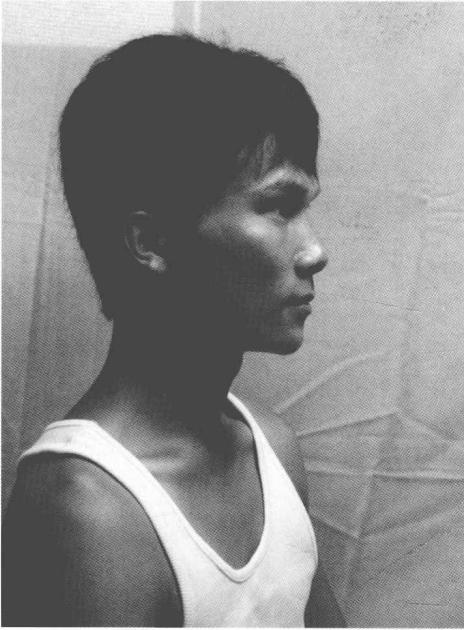
素描头像写生相对于其他写生对象来说难度较大，同时也是最有趣味和最具发挥性的部分，这是素描头像的魅力所在，更是难点所在。人是有生命的，是现实社会发展的决定力量和掌控者，自然不同于其他题材。

画好素描头像需要具备多方面的基础能力，比如建构空间的透视学知识、了解光线的

变化规律、掌握头部结构的解剖学知识、掌握熟练的素描技法等，都是不可或缺的，尤其是掌握一定的头部结构知识是头像写生必不可少的基础能力。

以下是同一模特三个角度的写生示范，都配有相同角度的骨骼与肌肉对照图，可以相互参照和对比。

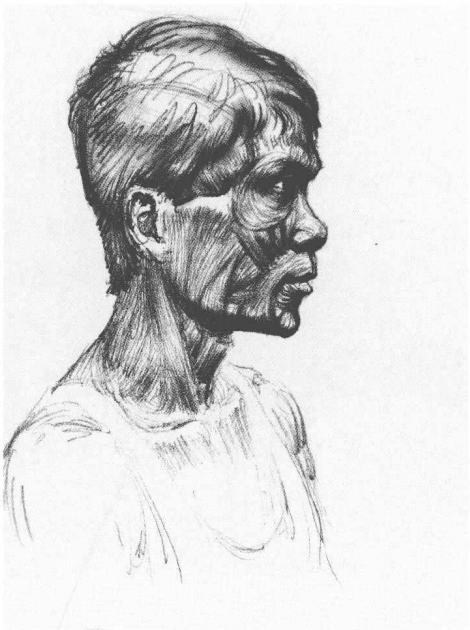
● 正侧面头像



模特照片



从图中能看出头、颈、肩主要的骨点位置。这些骨点处于形体转折的关键位置，是确立头部结构特征和头部透视规律的坐标。

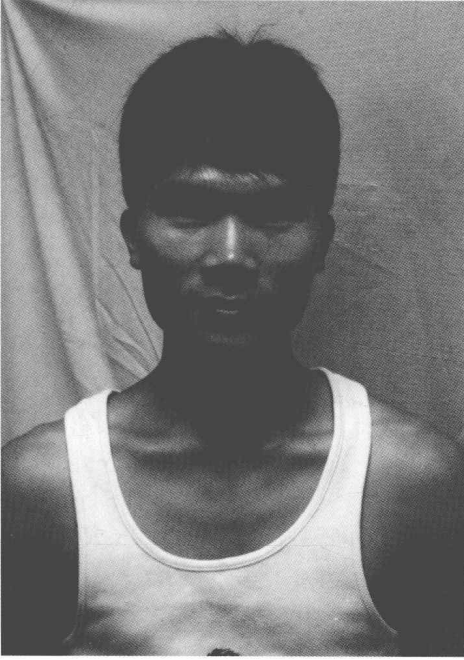


肌肉的运动方向、形状特征、功能性团组情况，是我们理解肌肉影响外部体积的关键。从侧面能清楚地看出，口轮匝肌、口角降肌、下颌三角肌共同组成了嘴的体积形态；眼轮匝肌、上唇方肌、大小颞肌、咬肌及口角降肌都对颧骨凸起部分的体积起决定作用。

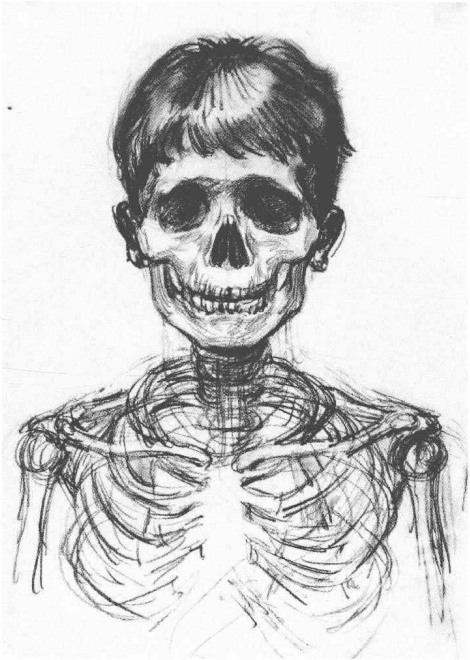


正侧面头像的骨点和转折关系比较明确，便于初学者在掌握形体特征及构造的基础上，准确表现出对象的外部形态。只有明白了形体特征产生的原由，才能做到有目的的观察，进而在画纸上有理有据地表现出来。

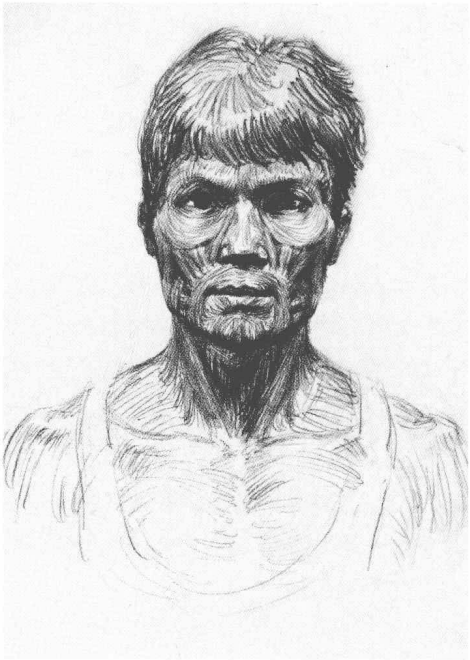
● 正面头像



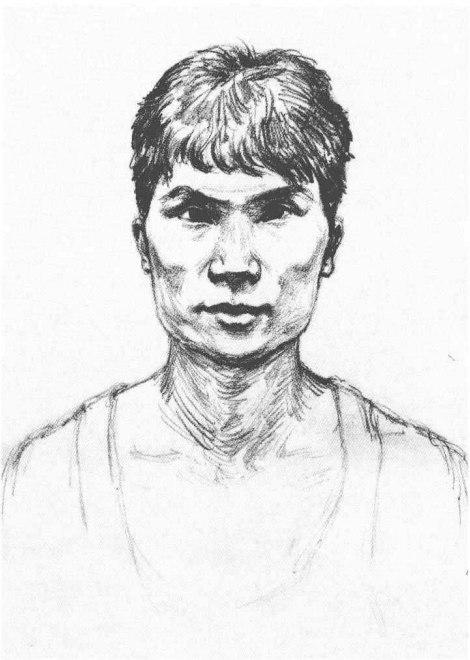
模特照片



上颌骨部分的体积特征和关键的骨点位置在写生过程中经常被忽略掉，而这却是口轮体积的关键，表现口轮从正面向侧面转折的关键就是找准上颌骨的两个骨点。

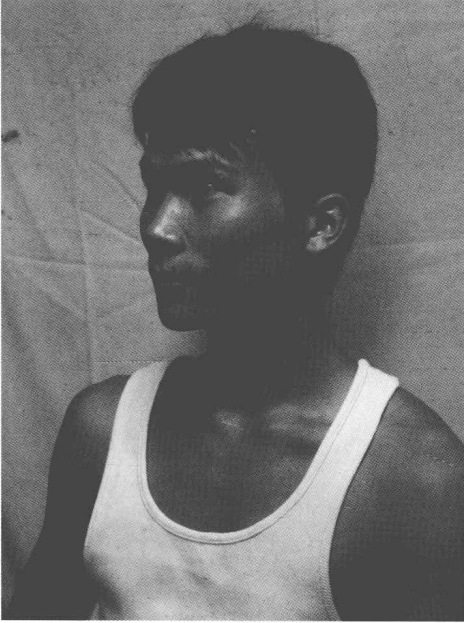


从上图中能比较清楚地看出面部结构的起伏与转折。面部体积的规律性一定要耐心体会，肌肉的走向和叠压是关键。



正面写生的难度是面面向后延伸的空间不易表现出来，想把空间关系表现到位，就需要认真对待体块之间的穿插关系。

● 3/4侧面头像



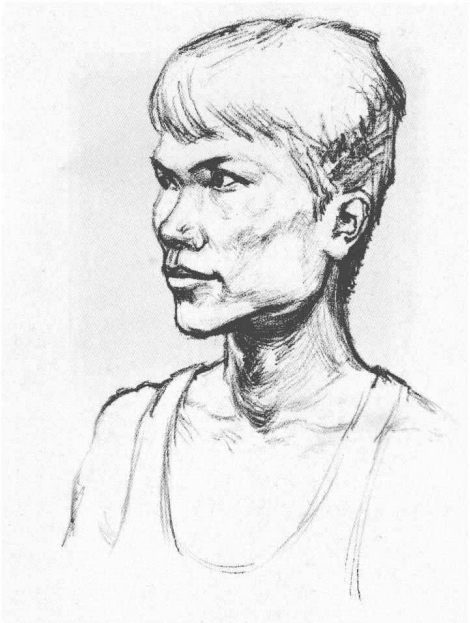
模特照片



骨骼的左右对称关系是我们在观察和写生时的有效参照。在画 3/4 侧面像时，要考虑到透视规律对骨骼对称关系的影响。尤其是对造型有决定性作用的关键骨点，要符合透视规律。



肌肉的对称关系与骨骼相同，也要符合透视规律。这个角度要注意头部与颈部的穿插关系。颈部的肌肉形态基本上是类圆柱体，与肩部的衔接处前低后高，胸锁乳突肌从耳后延伸至锁骨头。



在找准关键骨点，明了肌肉走向后，就能抓住人物的造型特点。3/4 侧面像能较好地凸出面部正面与侧面的转折，把握好这一关系，就能比较轻松地表现出体积感与空间感。



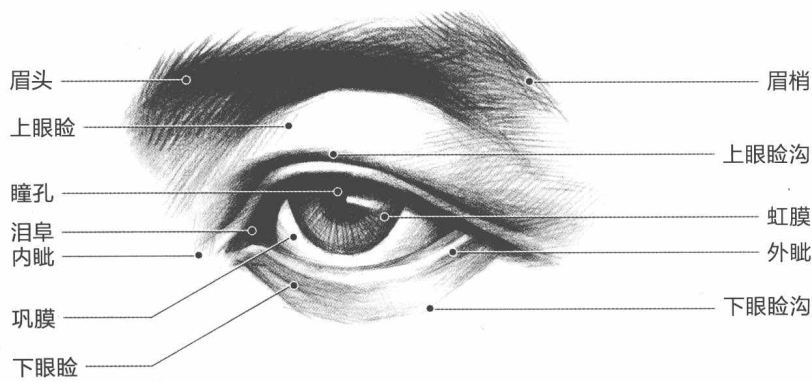
02 第二章 五官的表现要点

1. 眼睛知识要点精析

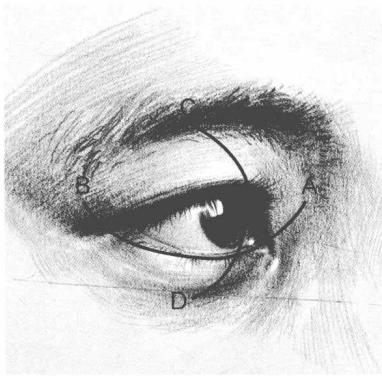
眼睛是五官重要的组成部分，其形体、结构也相对复杂，如本页图一所示。

眼睛的结构如本页图二所示：图中画线的位置，一般情况下会有明显的黑、白、灰变化，是形体转折的主要地带。同时也要控制好由A点到B点，C点到D点的弧度变化。

注意，眼睛是体现情绪与气质的重要部位。初学者画出的眼睛表情表达不够清晰、准确，不知要表现成什么样才是对的。这是因为对眼睛的理解过于概念化了。



图一



图二

要了解眼睛及其周围的结构，首先要了解眼眶与眼球的关系，眼眶的轮廓基本呈外八字的椭圆形，而眼球是个大部分陷在颅腔内的正球体，眼球只占到眼眶骨的下半部，眼眶骨内剩下的部分就是眼窝A，如本页图三所示。

如本页图四所示，从眼眶与眼球的内部结构与表面形体来看，A点为眼眶骨的高点，B点为眼眶骨与额头正面及侧面的转折点。从B点往上，额头的部分是直立向上的，B点往下是轻微下斜的。

眼球是在眼眶里轻微鼓起的球体，眼球大部分被上眼睑和下眼睑盖住，一般眼珠上部会被遮住一点，而下部分轮廓完整。内眼角是个封闭的形状，外眼角开放。眉毛附着在眉弓骨上，按其生长规律可以分成两个部分，前半部分处在暗部，后半部分处在亮部。

从侧面看，眉弓、上眼睑、下眼睑、颧骨依次向下，形成下倾的角度。上眼皮凸出，闭眼时可以盖住下眼皮。外眼角的上眼皮压着下眼皮。如本页图五所示，眼与脸的侧面衔接处，由于颧骨高点（A点）与颧弓高点（B点）的关系，外眼角到颧骨之间形成一个半侧面a；b为颧骨侧面与脸正面的转折面；由颧骨线、眼眶外延及颧弓形成的面d，是额头和外眼角间的侧面；外眼角的延长线也可以把脸的侧面分成两个不同朝向的面。

● 眼睛表现要点

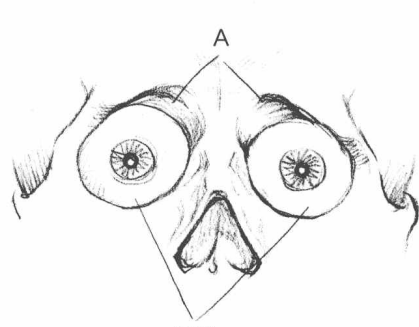
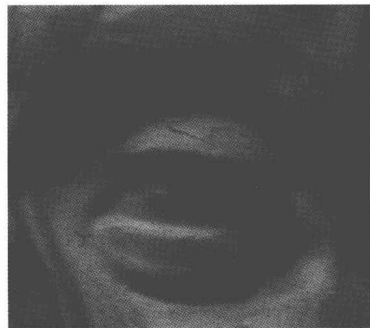
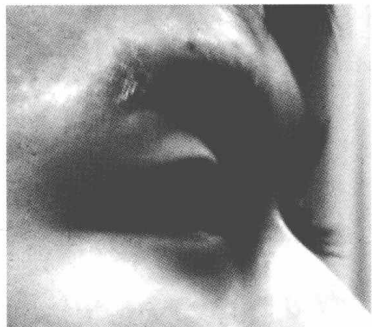
(1) 初学者在绘制眼睛时，描绘的上、下眼皮形状常与真实模特的眼皮有严重脱节的问题，和模特的眼皮形象特征不符，转折部位没有合理地表达出来。无论表现什么样的眼睛只要控制好A~G几个点的变化与位置就可以了，如本页图六所示。

(2) 眼球部分表达模糊不清也是初学者常犯的问题。首先眼珠部分最亮的一个点是高光，最暗的一个点是瞳孔，其余部分基本是深灰色。其深浅变化规律是高光周边部分比较暗，距离高光远的地方渐渐亮起来。

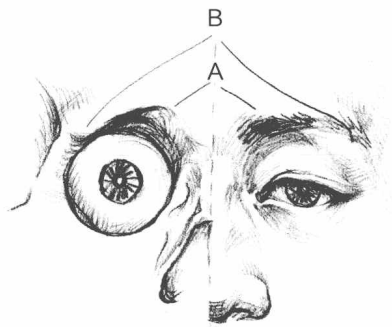
(3) 眼睛的神态需要通过综合性的手段进行表达，上下眼皮的形状、黑眼珠部分和上下眼皮的位置关系，甚至眉毛的动作都会影响眼神的表现。

(4) 眉毛要注意其生长方向，如本页图七所示。从眉头到眉尾生长方向都在发生着变化，这一点也是初学者容易忽略的。眉毛还要画出深浅的变化，不能画得一样重，否则就像假眉毛了，如本页图八所示。

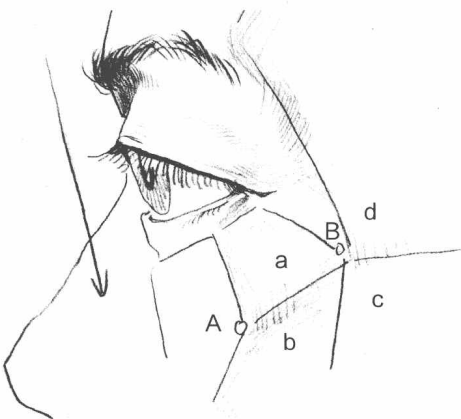
● 眼睛表现实例



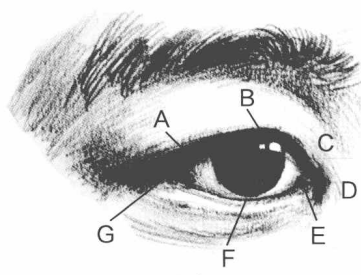
图三



图四



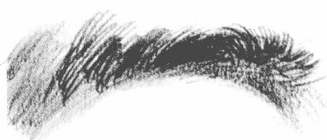
图五



图六



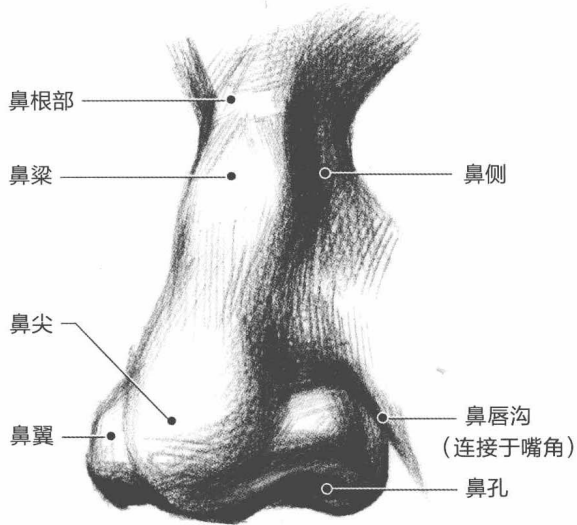
图七



图八

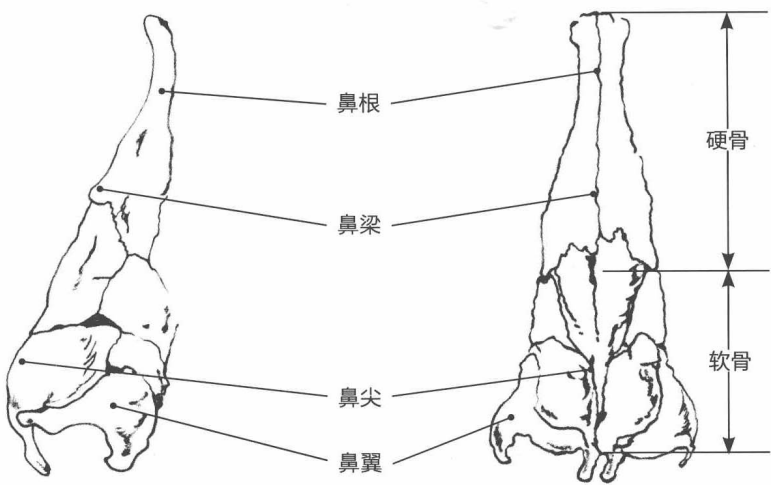
2. 鼻子知识要点精析

鼻子的结构相对于眼睛来说稍简单一点,但也要清楚了解它的具体结构,如本页图一所示。鼻子由四个基本部位组成,即鼻根、鼻梁、鼻尖和鼻翼;鼻子的上半部是硬骨,下半部由软骨组成,如本页图二所示。



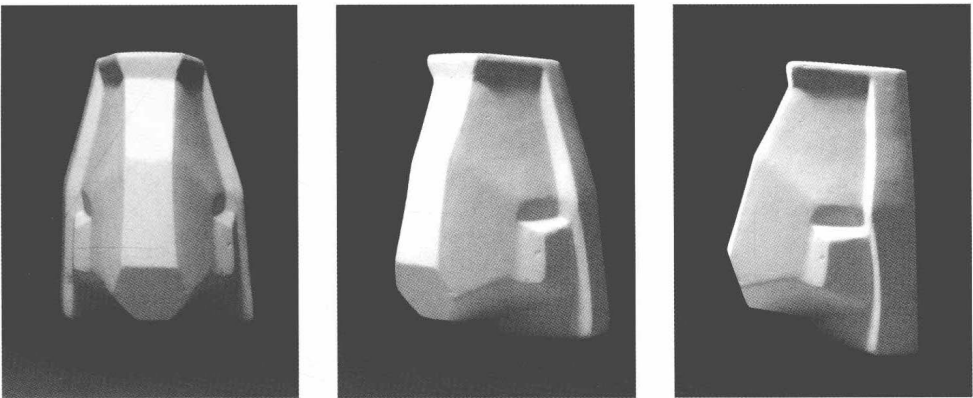
图一

鼻子是脸上体积感最强的五官之一。认识鼻子的体积,首先要把它看成是一个多面的梯形体。正面分成两个面,鼻根至鼻梁的面呈倒梯形向下倾斜,鼻梁至鼻尖的面则向上倾斜,如本页图三所示。

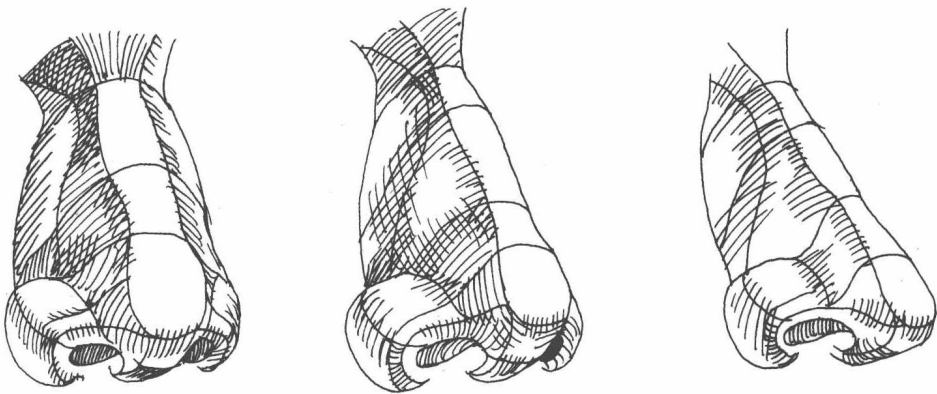


图二

在面部,鼻翼、鼻根与脸部有明显的结构界限;而鼻梁两侧呈缓坡形与脸衔接,界限不很明显。人做表情时,鼻下半部的软骨组织受面部肌肤拉动,随表情有所变化。塑造体积时要注意,眉间至鼻根、鼻梁至鼻头各有一个下凹结构。鼻翼和鼻头是与脸分界最明显的部位,并由上、下、左、右不同方向的转折小面构成立体的结构,如本页图四所示。



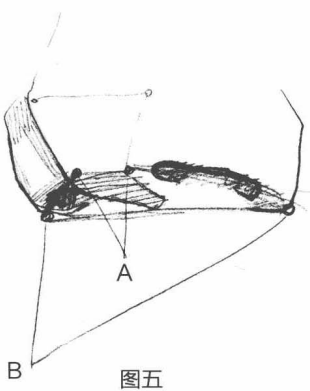
图三



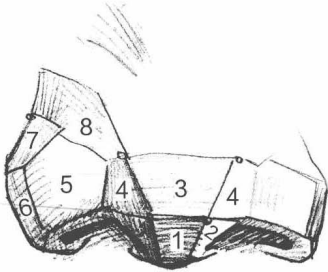
图四

● 鼻子表现要点

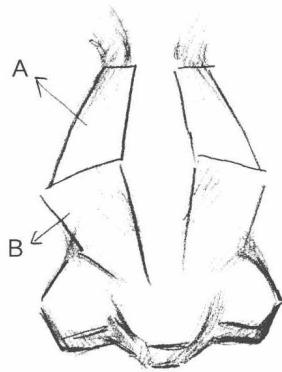
(1)画鼻子不要一开始就画鼻孔,应先找到AB两组对称点构成的梯形底面,如本页图五所示。鼻子的底面并不是一个平面,鼻孔就融合在这个底面中。鼻头可以概括为八个转折面,如本页图六所示,1是鼻中隔;2是鼻中隔两侧的倾斜面;3是底面向鼻头高点转折的半底面;4为半侧面;5、6、7三个面概括了鼻翼的转折关系,相对于鼻头来说,鼻翼的面较为明确;8是连接鼻翼、鼻头、鼻梁侧面的转折面。



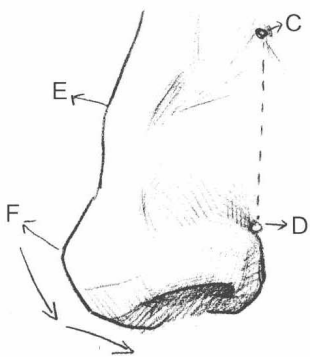
图五



图六



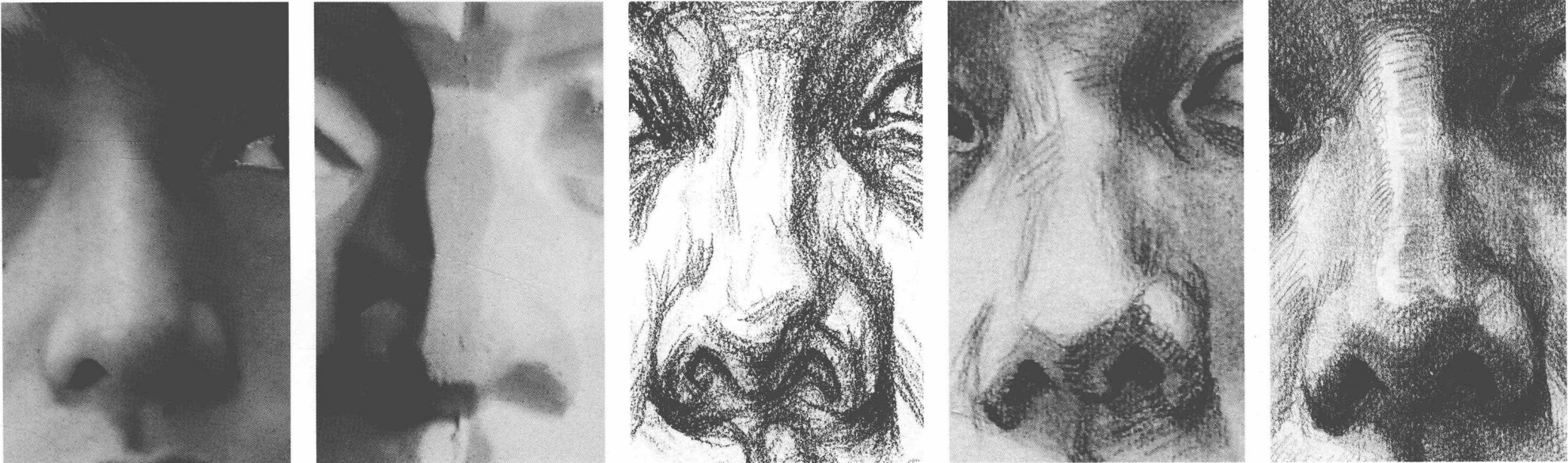
图七



图八

(2)如本页图七所示,鼻梁侧面可以分为两个面:A面朝向斜上方,B面朝向斜下方。如本页图八所示,从侧面看鼻梁有两个凸点:E点为鼻骨凸点,F点为鼻头凸点。鼻梁有向鼻头穿插的趋势,F点向下到鼻底由两条不同角度的转折线组成;C、D两点是鼻梁侧面开始和结束的点,它们之间没有明确的转折线,画时应体现出鼻梁的侧面与脸之间的转折与联系。

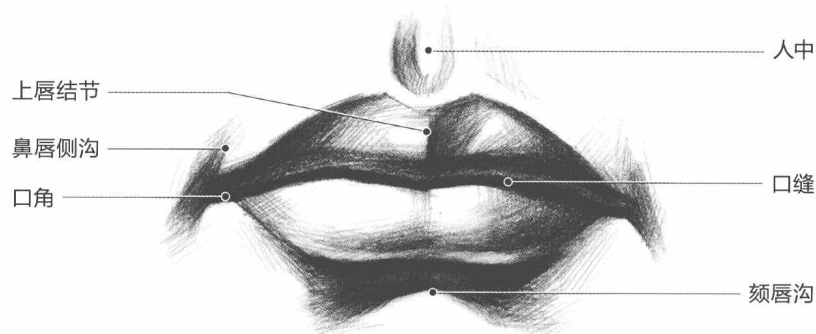
● 鼻子表现实例



3. 嘴的知识要点精析

嘴的结构相对较难，主要是嘴的体积要塑造得充分具体。只有充分了解嘴部的结构，才有利于进一步刻画和深入，嘴部结构如图一所示。上下嘴唇的主要形体转折地带，同样也是黑白灰发生变化的地带。我们在画画时首先要熟知这些转折带，主动在这些地带寻找黑白

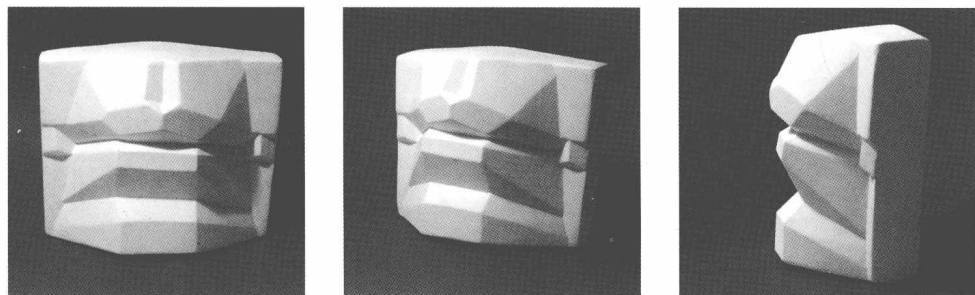
灰变化。有了这样的训练我们就不会非常被动，才不至于表达的形体模糊不清。还有高光部分，是一个非常重要的地带，它很大程度上决定了灰层次的形体特征。在描绘时一定要注意它的宽窄、面积等自然形状。



图一

嘴是由上唇、下唇、口缝、嘴角组成的半圆形弧状形体，体面结构变化丰富、细腻。上唇从人中开始分成左右对称的两部分，上唇中间是凸起的上唇结节，下唇中间略凹陷，弧形的半圆体很明显。

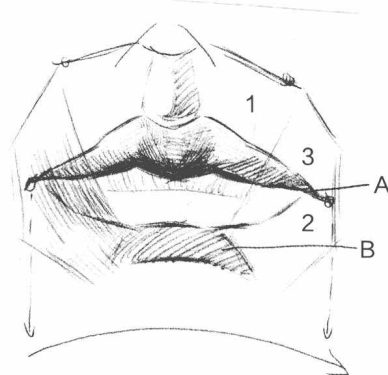
嘴的立体形状是从唇上人中到唇下窝的转折面联系起来的，上唇人中关联处为嘴凸（上唇结节），两边嘴角逐渐变薄而向上消失。从侧面观察嘴，可以明显地看到上唇转进口里的转折面。下唇由四个切割面组合而成，下唇的正面是略扁的长方形，两侧为小一些的三角形，下面有一个下唇窝，这是下唇立体构成的主要部分。以上这些结构都随着头部角度的变化而发生透视变化，如本页图二所示。



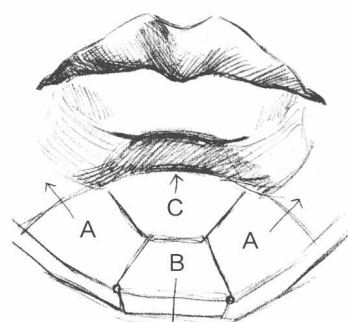
图二

如本页图三所示，在处理嘴的整体转折时，大体可以分成三个面，1是嘴唇隆起的正面，面积较大，呈倒梯形，2和3是两个半侧面。在绘制明暗调子的时候，上嘴唇颜色最重的是口裂线A，下嘴唇颜色最重的是嘴唇到下颌的底面B。

如图四所示，下颌由于下颌结节的凸起，可以分成四个面，其中B为一个略微向上倾斜的梯形面，C为一个略微向下倾斜的梯形面；两个对称的A面为向斜上方倾斜的面。



图三

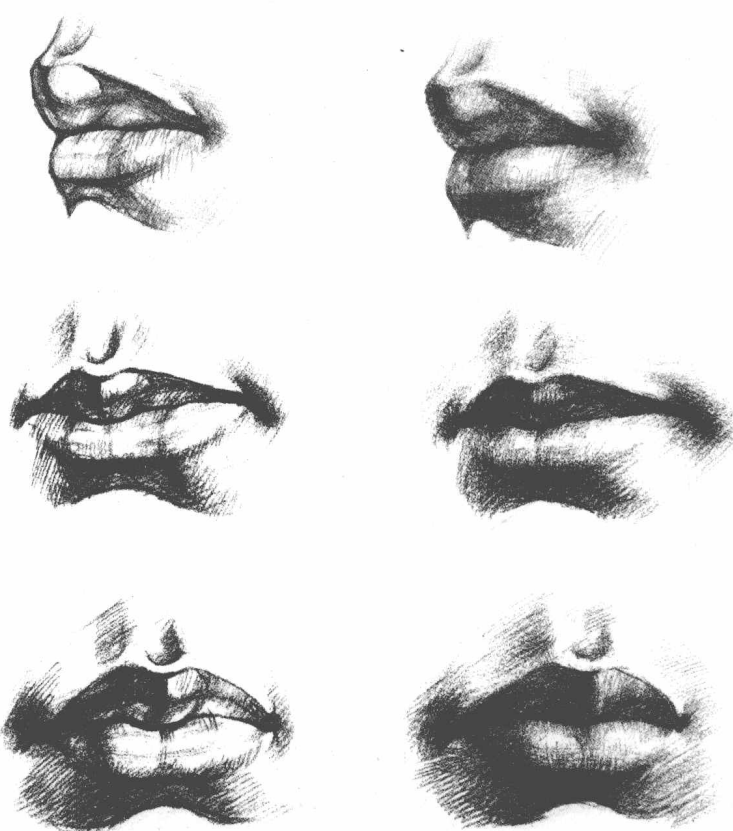
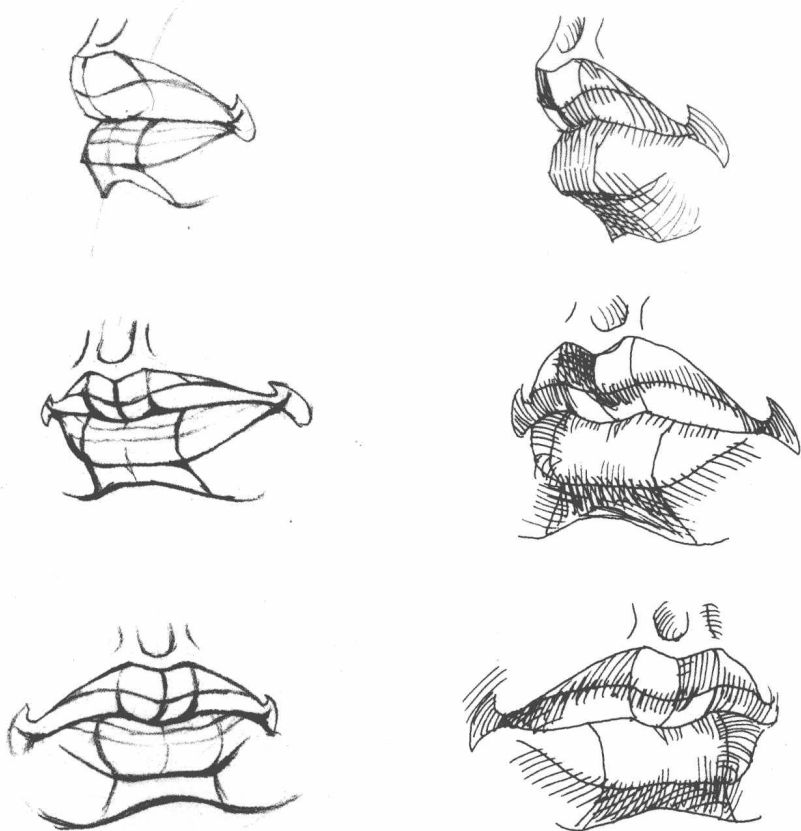


图四

● 嘴的表现要点

嘴是依附于上颌骨和下颌骨的两片软肉。人中的定位决定了嘴的方向，观察嘴部的立体形态时，一定要与鼻底和人中的观察联系起来。下面是一组多角度的嘴部对比分析图。一般

情况下，光照多由上往下射，显得上唇明暗深于下唇。嘴的张合依靠口轮匝肌及下颌带动，作画时要注意嘴的动作与周围结构的整体一致。



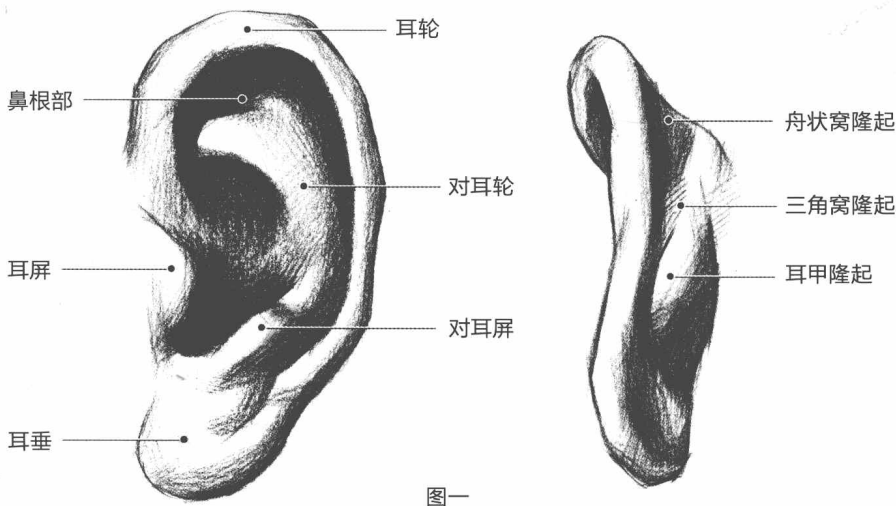
● 嘴的表现实例



4. 耳朵知识要点精析

耳朵长在人脸的侧面，有一定的斜度，而不是贴在皮肤的表面上，这样就产生了一个空间变化的关系。耳朵的具体结构如本页图一所示，分为耳廓、耳屏和耳垂三部分。耳廓的

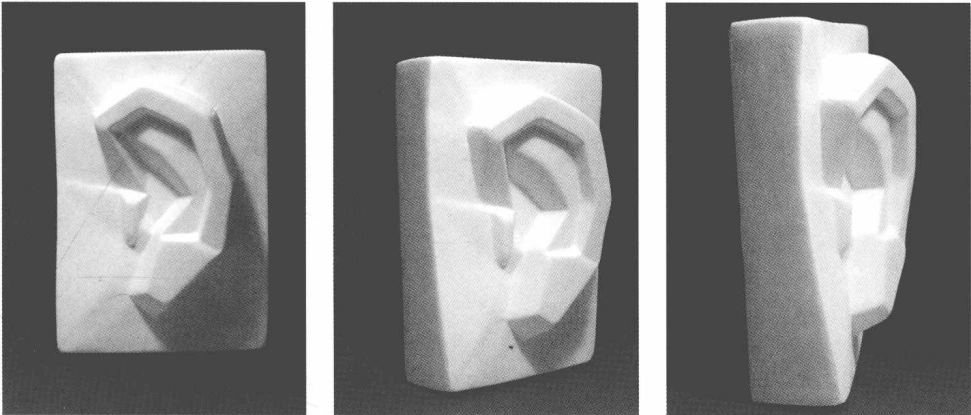
外缘为耳轮，内部结构为软骨组织。耳轮弯弯曲曲、时隐时现的穿插结构，厚薄不均的软组织，凹凸不平的小转折面等变化极其微妙。



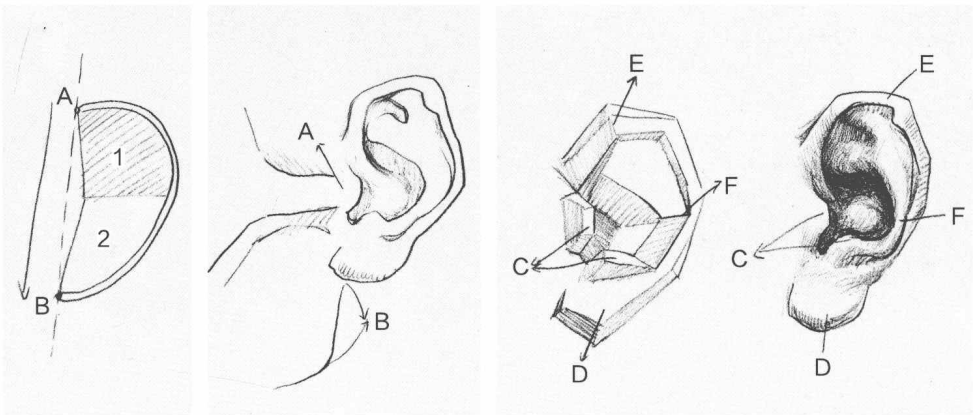
图一

从不同角度来观察，能看到耳朵不同的结构透视，如本页图二所示，耳朵的穿插结构很微妙，作画时稍不留心就会画错，因此一定要注意它的结构和透视变化。人们画头像往往把注意力集中在面部的眼、鼻、嘴，实际上耳朵的位置十分重要，这是应该引起我们注意的。看一个人作画精心与否，只要分析其所画的耳朵是否准确、到位便可知晓。

由于斜插在头部的侧面，所以对耳朵的刻画经常被忽略。如果我们画的是侧面像，耳朵就会暴露在前面，对它的刻画就要非常具体充分。就耳部本身的形态而言，它是个上大小小的半圆，概括地讲可以分成1、2 两个不同方向的面，如本页图三所示。耳屏A与颧弓相连，耳垂向下延伸半个耳朵的距离至下颌骨的转折点B，如本页图四所示。除了了解耳朵的转折面和穿插关系外，还有C、D、E、F四个高点需要注意，如本页图五所示。



图二



图三

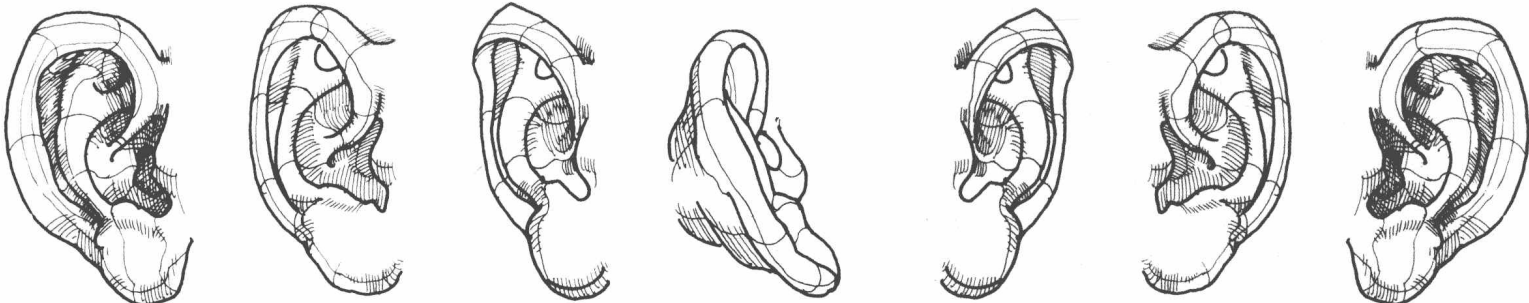
图四

图五

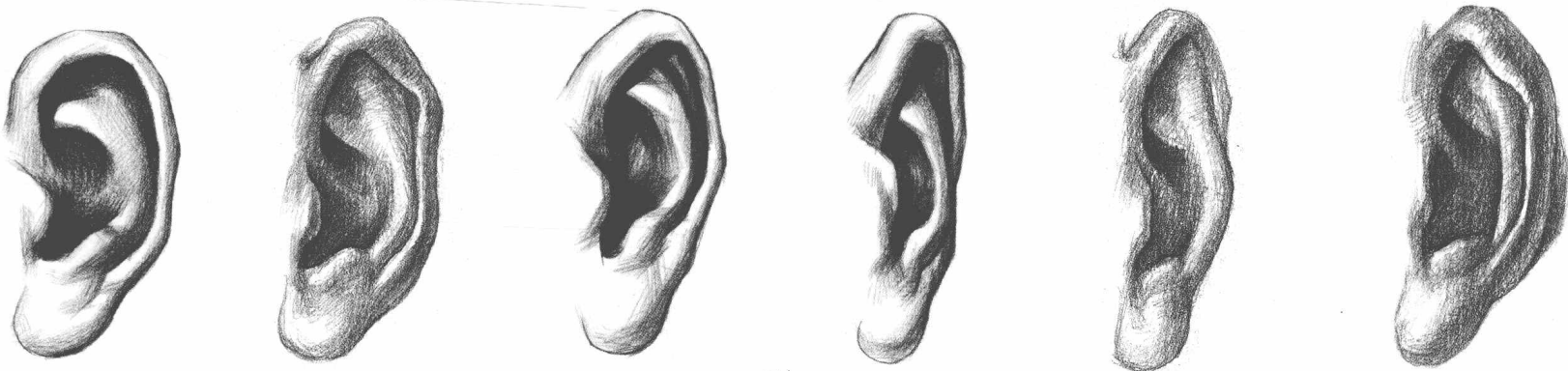
● 耳朵的表现要点

(1) 耳朵的体积问题让很多初学者产生困惑，因为画出来的耳朵总是贴在脸上。要解决这个问题，大家首先要注意外耳轮的空间变化：它不是平面的，而是具有一定的厚度，并且外耳轮的边缘线也不是单一的，要多从体面关系的角度去分析，如本页图六所示。

(2) 外耳轮的空间主要靠它的暗部及在耳廓上的投影来体现，大家要注意这些调子的面积、形状和分布位置。耳朵的其他部位也是如此，尽力去关注暗部或投影，它们是表现耳朵体积的关键所在，如本页图七所示。

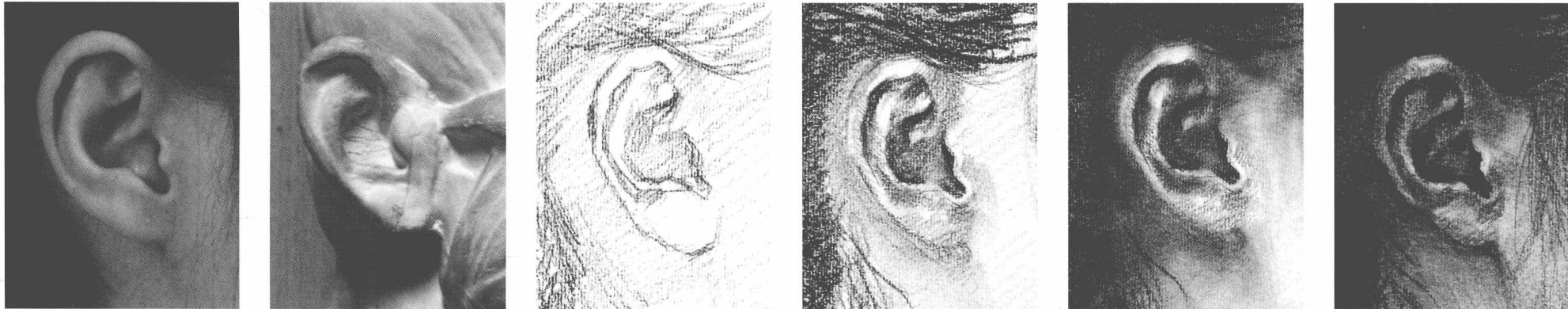


图六



图七

● 耳朵表现实例



5. 女青年3/4侧面五官详解

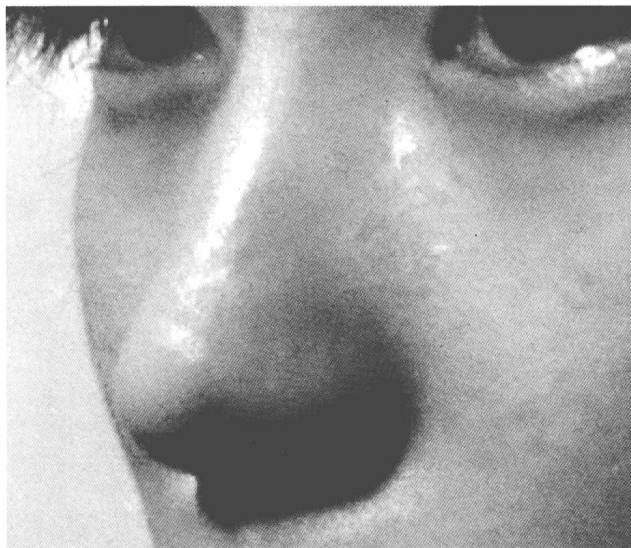
面部是人喜怒哀乐等情感宣泄和表现的主要出口,也是我们感受周遭世界和对外沟通的外交部门,可以说一张脸就是一个世界。而五官在其中各司其职,缺一不可。由于面部五官的活动丰富且微妙,因而在写生时需要我们反复揣摩和深入刻画,从而能传神达意。

面颅部分的骨骼与肌肉从功能上来说都是从属于五官的,是以五官的功能运作为目的形成的外围的结构,所以在学习面部解剖知识时,一定要从五官的功能性入手,这样面部结构就不再繁杂,而是井然有序了。五官本身的结构特征明显,只要细心观察,认真总结规律,就能有所收获。然而,它们与周围附属结构的连结关系更为微妙且难以控制。下面,我们以女青年3/4侧面头像为例,进行五官细节的讲解。



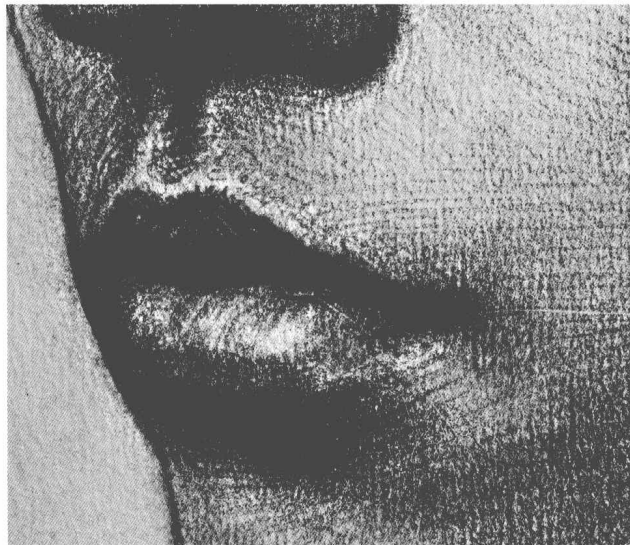
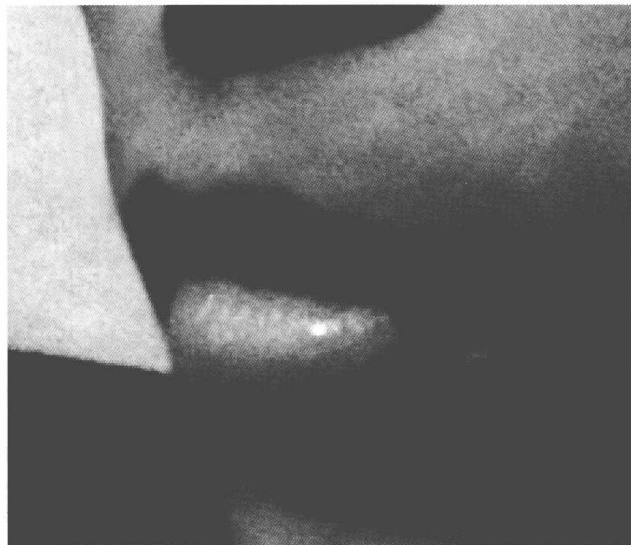
● 眼睛

眼睛是心灵的窗户。画眼时除了结构形体准确、虚实得当外,还要注意眼球的质感和色泽的表现,这样眼睛才会有神采。



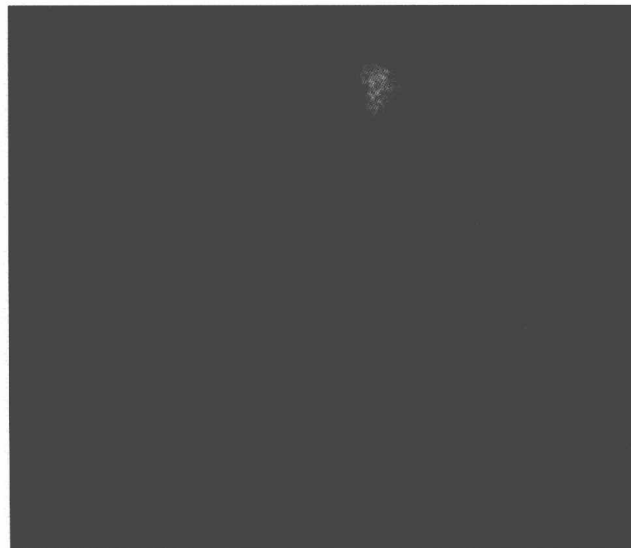
● 鼻子

鼻子就像面部的灯塔高高凸起,是面部的坐标。画鼻子时一定要注意立体感的表现,这样才能很好地体现面部的层次感。



● 嘴

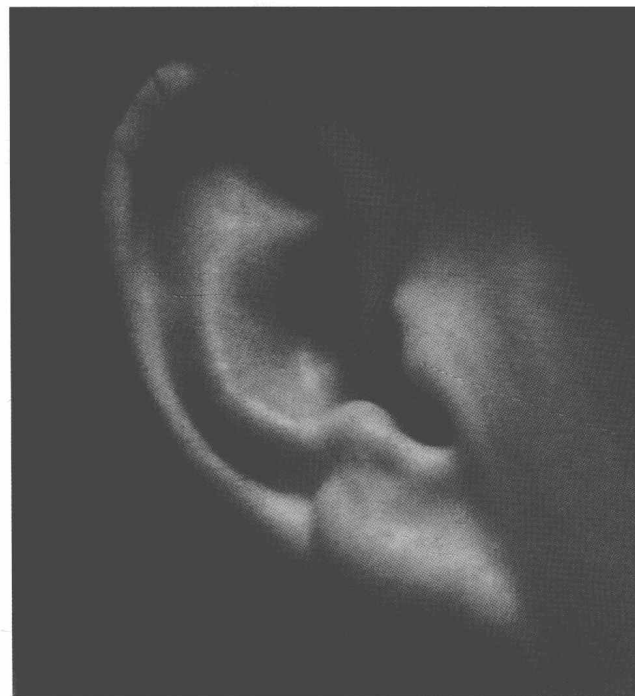
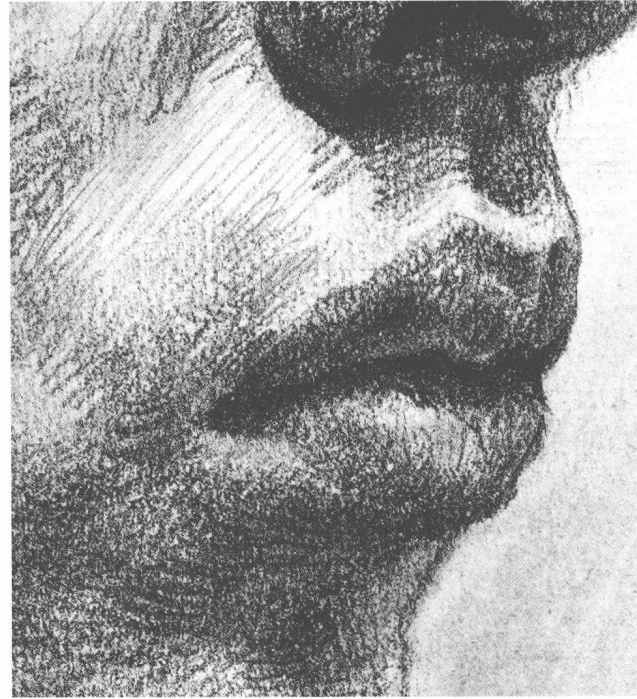
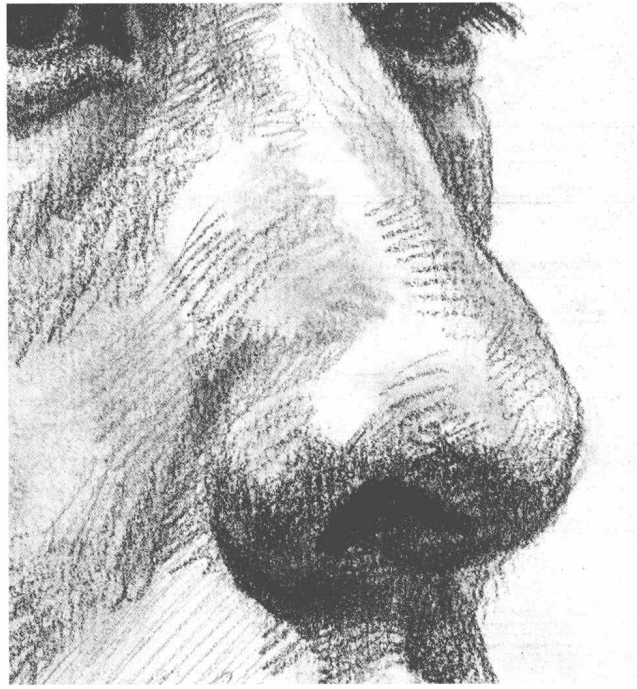
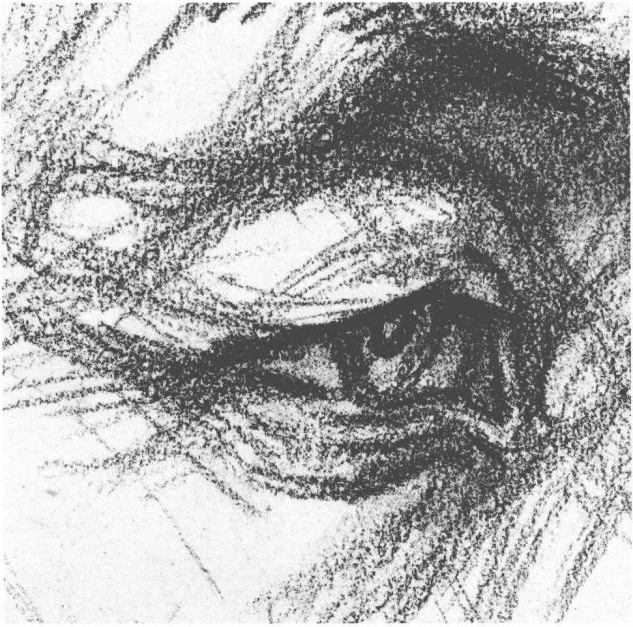
嘴是五官中动作最丰富的器官,肌肉的运动也最灵活。想要生动表现嘴的动作,就需要仔细了解口轮部分肌肉的功能搭配。我们所看到的嘴部体积都是由面部肌肉的形态所决定的,在刻画时一定要结合口轮匝肌的特征去画,注意它因表情不同而产生的变化。



● 耳朵

耳朵的位置决定了它常常会被忽略掉,但耳朵的重要性是不容忽视的。它处在头部侧面的中间部位,在头部比例关系中至关重要。要注意耳朵与面部的呼应关系,要符合透视规律。耳朵本身的形体结构很有特点,需要仔细体会。

6. 男青年侧面五官的细节表现范例

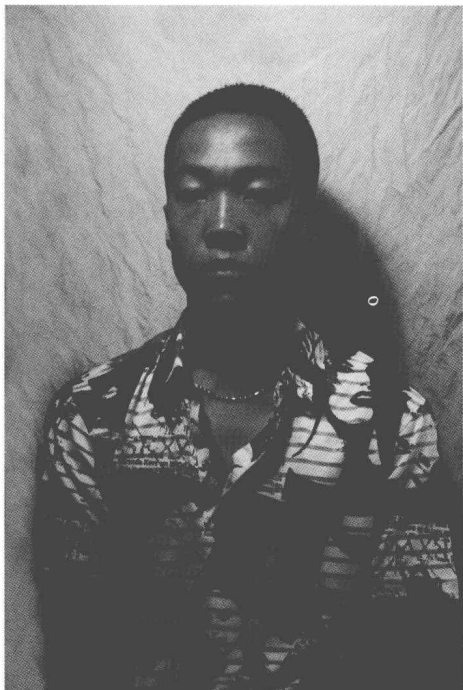




03 第三章 头像特征的理解和表现

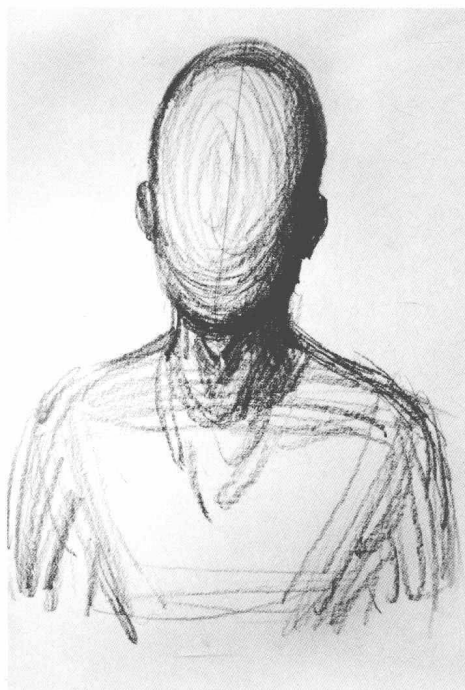
1. 男青年正面头像详解

人物的特征首先是骨骼形态的特征,也就是我们常说的脸型之类。例如不同种族或不同地域之间人的面貌特征差异。

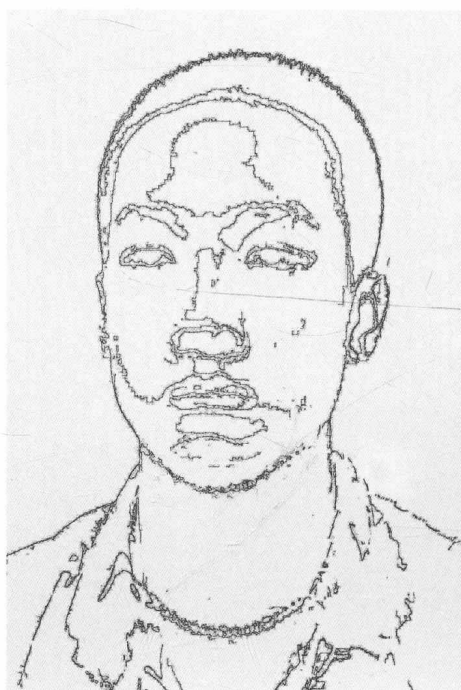


模特照片

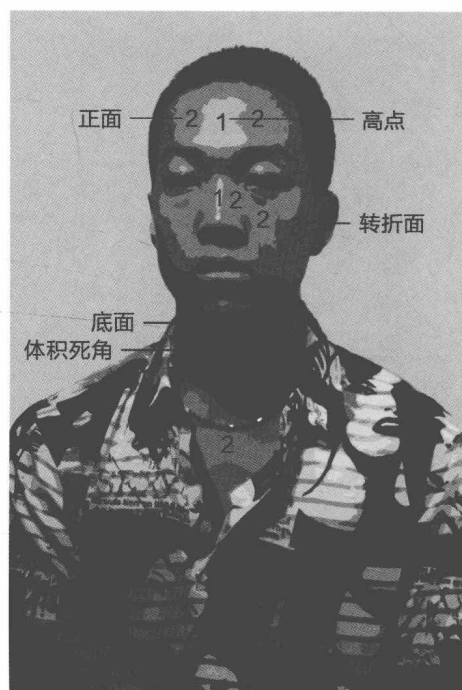
本页模特具备北方人的典型特征,面部较长,结构起伏平缓、整体。这些其实都是骨骼特征在起作用,而不是单纯靠五官形成的效果。而我们在写生时经常出现的问题,是注意力容易被五官所俘虏,而忽略对头部基本体积特征的观察,这会为我们写生的后期埋下难以解决的隐患。所以,我们提倡“胸有成竹”,而不要“管中窥豹”。



在绘画模特之前,我们可以先画一个概括的小稿,将人物的脸型进行整体归纳。模特的脸较长,这是我们应抓住的首要特征。同时注意头、颈、肩的关系。

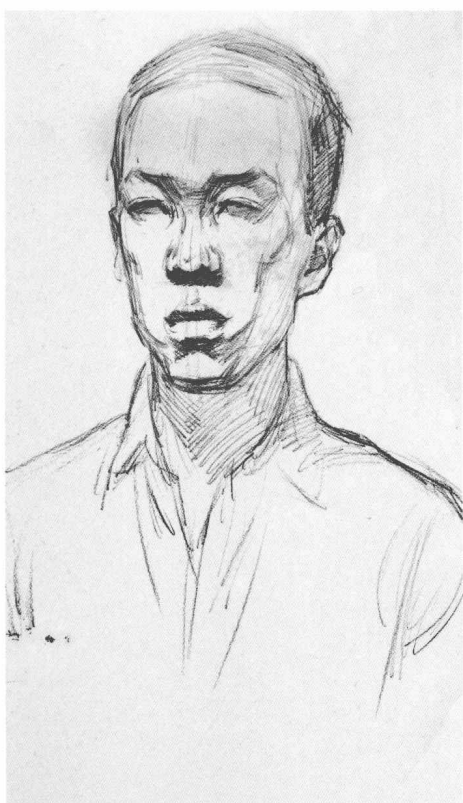


人物特征的产生,没有五官的参与肯定是不行的,在这里我们探讨一种方法:不从描眼睑、眼珠、鼻孔、口缝线入手,而从抓住眼睛的大概形、鼻子的翘起高度、嘴巴的凸起程度入手。打个比方,就像将近视的同学不戴眼镜看到的效果直接在纸面上表现出来。这样画就超越了五官边线的束缚,而直接从五官的体积入手了。

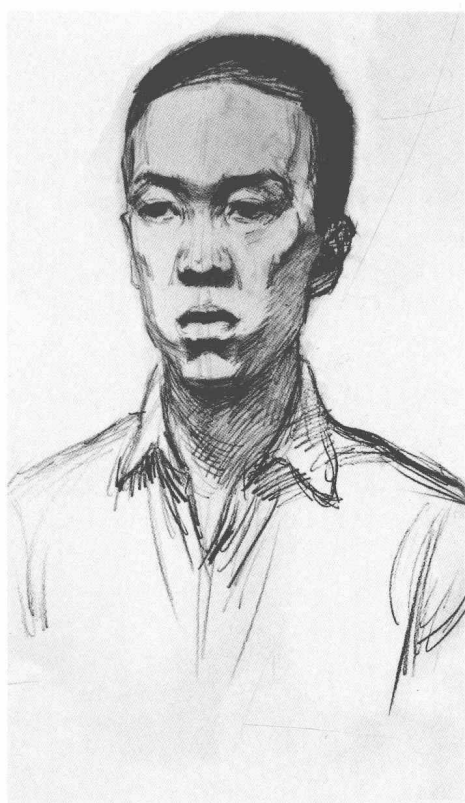


上图揭示了面部光线变化所代表的体面的前后层次关系。高点转折面的变化和特征,也能表现出人物的特征;底面暗示出人物下巴的长、宽比例特点;体积死角暗示了脸和脖子的空间关系。抓住这些细节也就抓住了人物的特征。

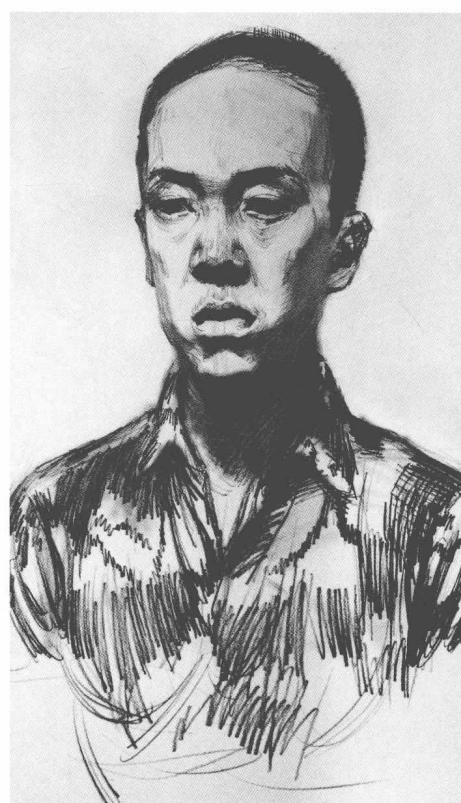
2. 男青年正面头像写生步骤图



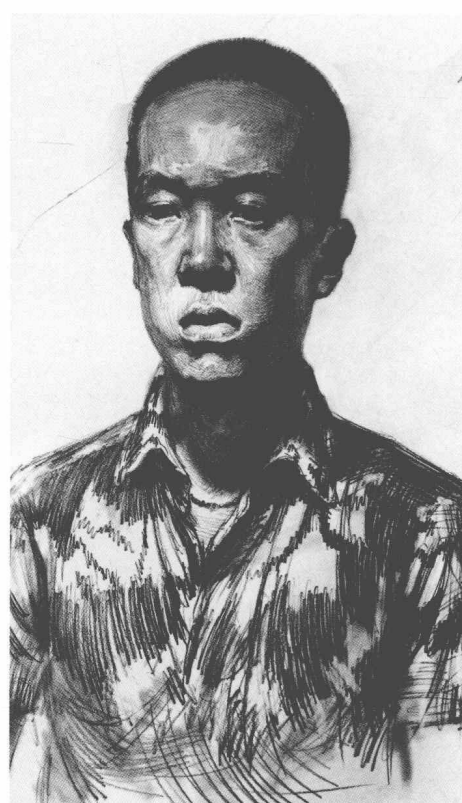
用长直线概括出人物的整体结构,把握好头部的动态,同时找准头、颈、肩的位置和比例关系。明确五官的形体,找出大的明暗交界线,概括地区分出亮面与暗面。



进一步明确五官的具体形,对肤色和头发的固有色进行区分,表现出黑、白、灰的大关系。此时应从整体出发,不可过早陷入到局部刻画中。



对画面进行深入刻画,在整体大关系的基础上塑造细节。保持最暗和最亮调子,画出过渡的灰调层次。对比脸与头发的灰度,铺出衣服的固有色。



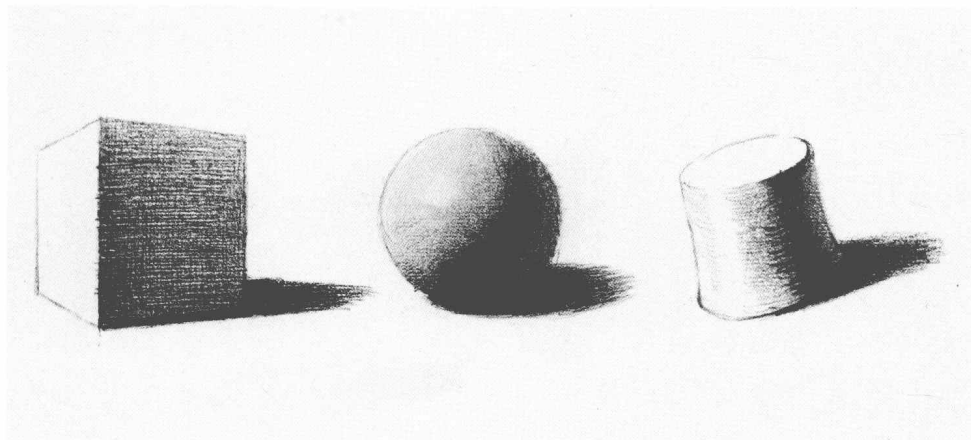
可以适当地加强对比,使画面更富视觉冲击力。进一步完善细节,丰富画面层次。最后调整画面的整体关系,体现出空间感。





04 第四章 头像明暗、黑白灰关系的理解和表现

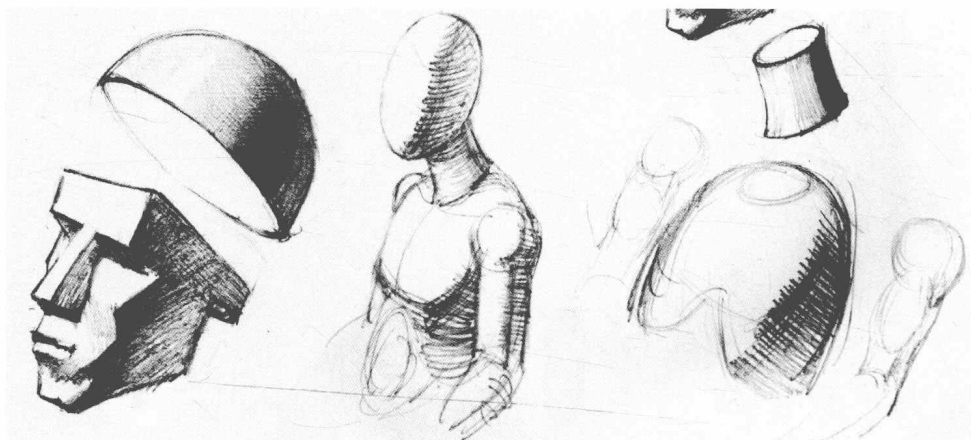
1. 男青年3/4侧面头像详解



图一

头部形体复杂，但万变不离其宗，是由方体、球体、圆柱体等简单的几何形体组合而成，如本页图一所示。我们在观察写生对象时，要具备从复杂形体中提炼、概括形体特征的能力，这样画面的体积和光影关系才更容易表现出来。

如本页图二，脑颅骨部分更像一个半球体；面颅正面部分是一个类似阶梯状的形体；颈部是一个圆柱体；胸腔是多半个椭圆球体；臂膀为球体与圆柱体的结合形体。



图二

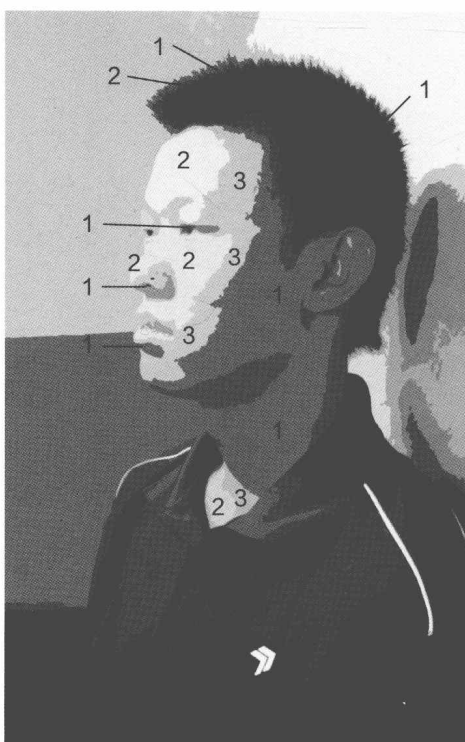
素描写生中明暗调子的层次感很重要。有效地区别出画面的明暗交界线、暗面、反光、灰面、高光、投影等层次，是一张好的头像写生作品必不可少的。画面的明暗关系中，除光影关系外，固有色的对比关系也很重要。素描头像中的固有色关系，主要有肤色、头发、眼睛、嘴唇、衣服及道具之间的灰度变化。在处理这些关系时，要主动拉开它们的灰度差异，使画面的调子响亮而有节奏感。



图三 模特照片



图四



图五

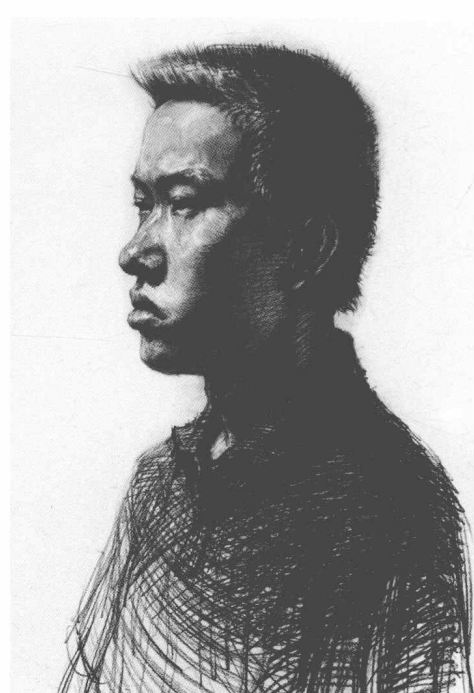
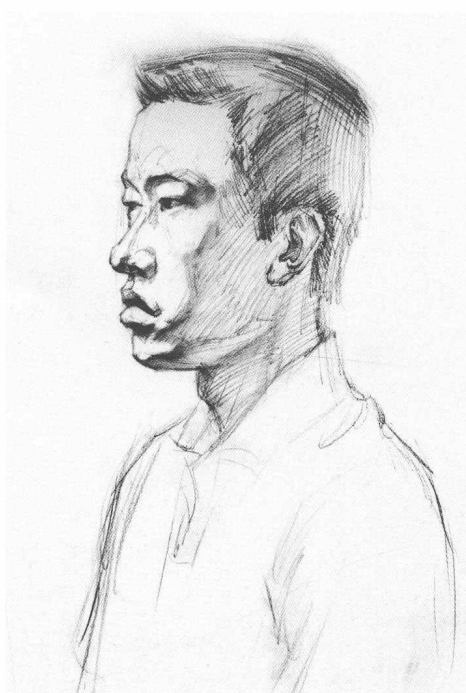
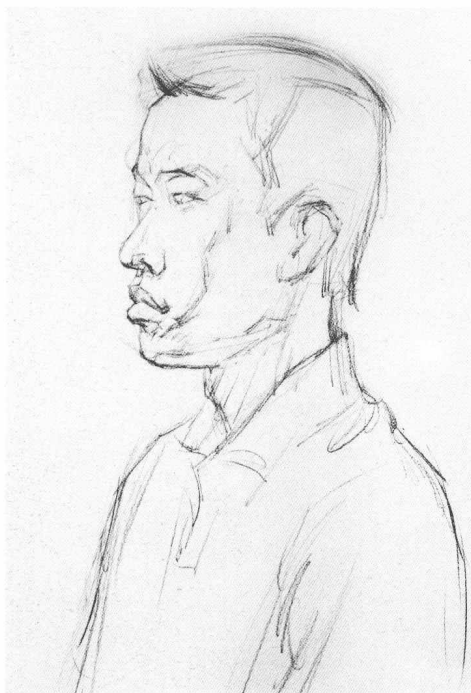
光影是我们观察与表现形体时主要借助的手段，它能使形体的凹凸起伏强烈地呈现出来，能帮助我们认识和表现形体。由于光影并不稳定，因此不能盲目依赖，要主动、有选择地加以分析、利用，不可被其束缚。

照片通过技术处理，呈现出简化的黑、白、灰关系，很好地说明了光线在面部所产生的层次效果，如本页图三至图五所示。

本页图四将黑、白、灰层次简化为受光、背光两部分时，明暗交界线清晰地呈现出来。我们写生时处理明暗关系可以借鉴这种方法，先表现主要的层次关系。

本页图五的亮部增加了一个灰面，面部的体块关系变得更加具体实在。这两张图是想说明观察光影关系时，一定要理性概括，先后有序，尽量做到简略且层次分明（1为背光部分，2为受光部分，3为过渡灰颜色）。

2. 男青年3/4侧面头像写生步骤图

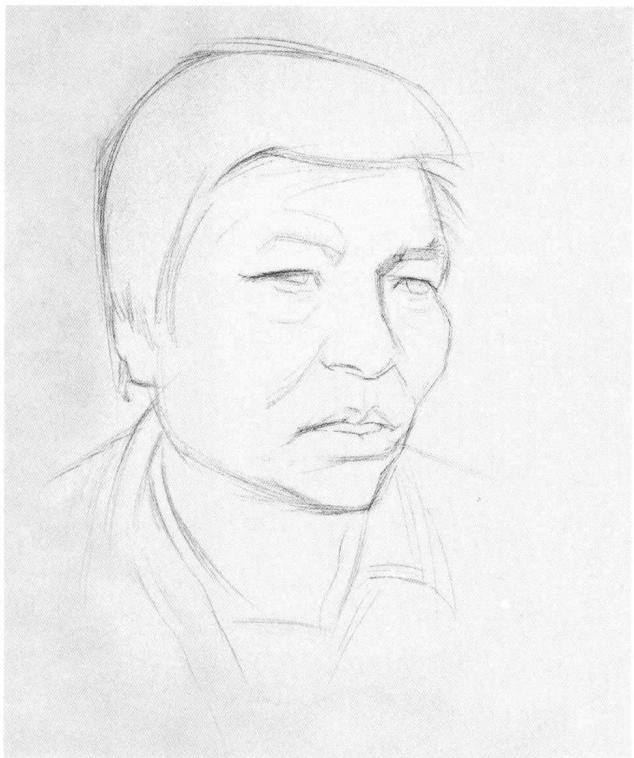
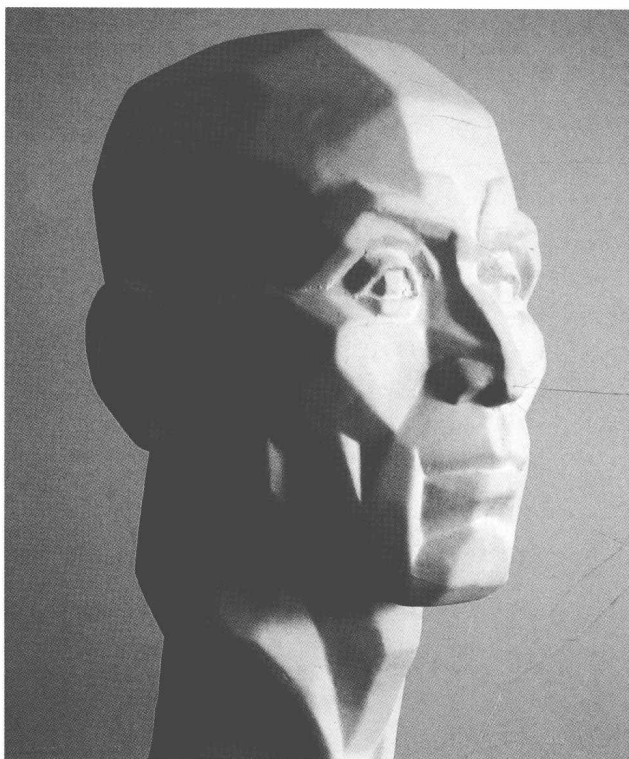
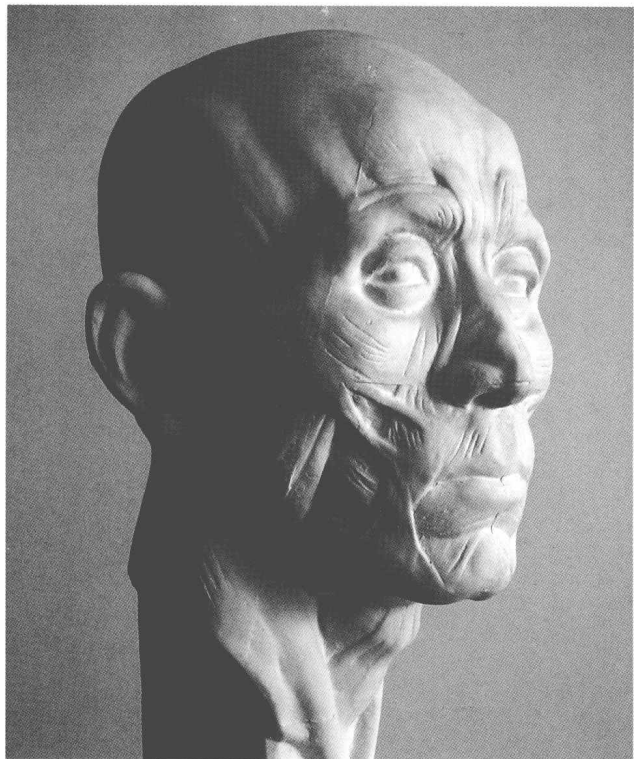






05 第五章 写生步骤精讲

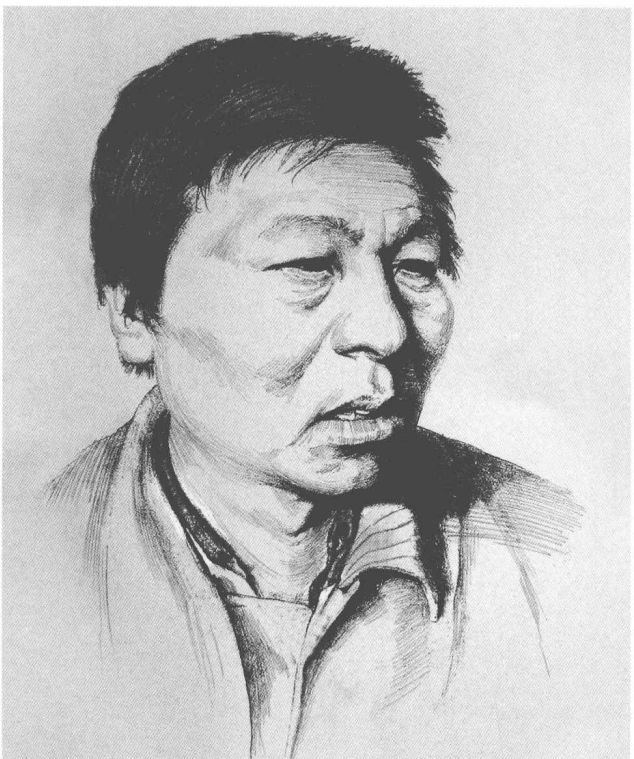
1. 男中年3/4侧面头像写生步骤范例



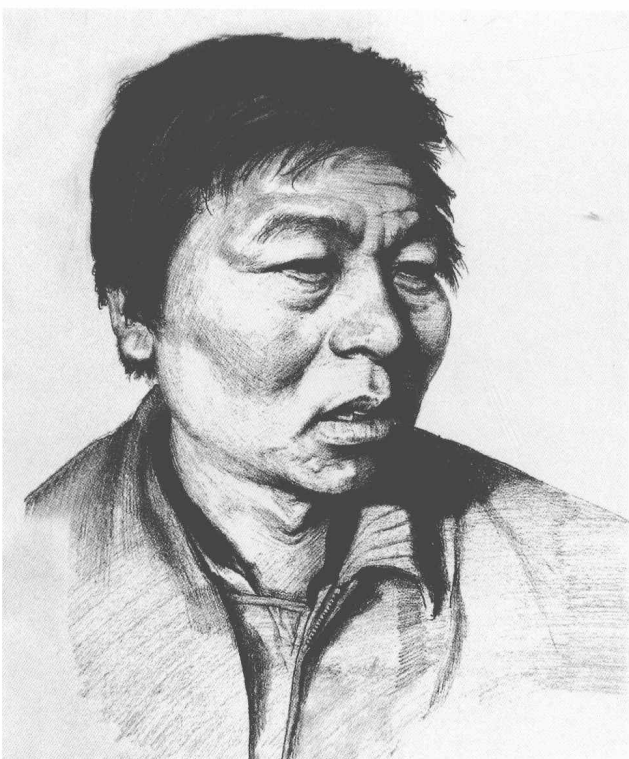
步骤一



步骤二



步骤三



步骤四

步骤一

构图时要控制好人物在画面中的位置以及人物头、颈、肩的比例和穿插关系。同时，对人物五官的基本形与位置进行初步规划。

步骤二

对人物色调的描绘，可以在开始时概括出简单的黑白关系，找出最亮和最暗的部位，这样对控制大的形体关系有非常好的帮助。

步骤三

注意人物结构的形体关系。这一步主要是对人物五官细节与整体关系的调整，可以在大的形体关系准确的基础上体现出人物五官的形象特点。

步骤四

对五官细节以及形象特征进行深入刻画。注意用笔的规律，这样可以有效地体现出人物的真实性，使画面更生动、更富艺术感染力。

