

素描 密码

孔祥卫人物头像 问答&临摹

Sketch Code

Q&A and Making Copies of Head
Sketches by Kong Xiangwei

孔祥卫 编著

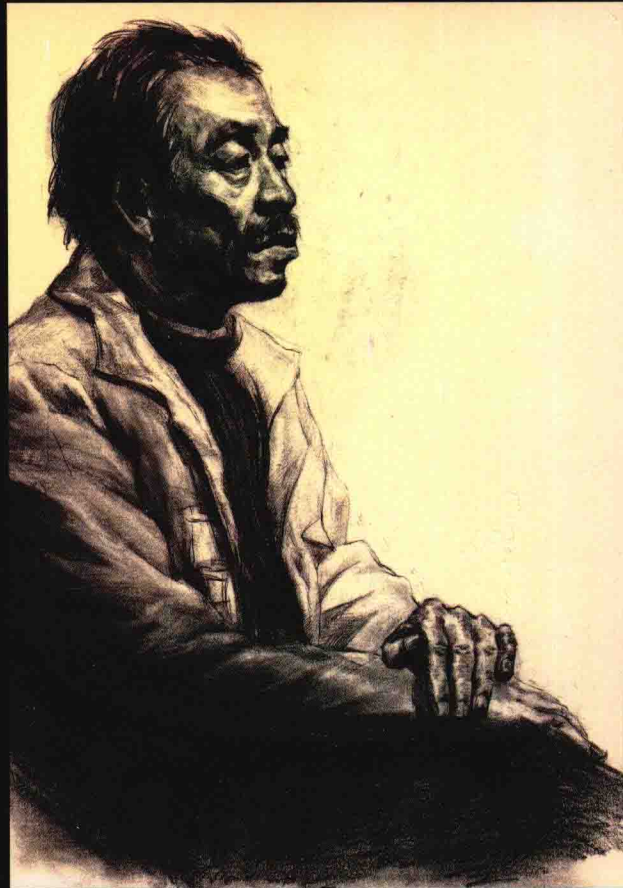
湖北长江出版集团

湖北美术出版社

3

标准临本 实战临摹

造型基础训练的目的并不只是学会在技巧上如何表现物象，更重要的是要学会正确地观察和理解物象的造型特征，把握物象的本质结构和普遍的造型规律，这实际上是一个积极的理性思维过程。形体结构、明暗光影、空间质感以及色彩关系分别是造型基础训练的多个阶段，只有循序渐进、有条不紊地把握好每个阶段的学习程度，才能更好地诠释你所要表现的对象。



鄂美动力
E-MIND

造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

素描密码

孔祥卫人物头像
问答&临摹

Sketch Code

Q&A and Making Copies of Head
Sketches by Kong Xiangwei

孔祥卫 编著
湖北长江出版集团
湖北美术出版社

③





造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

素描
密码



湖北美术出版社期待与您合作

如果您有好的作品（素描、色彩、速写、设计或其他美术作品相关）

请将作品拍成电子文件并刻成光盘寄往

湖北省武汉市雄楚大街268号B座1803 敖露收（光盘不退还）

PC:430070

或直接投稿至电子邮箱：anyway420@126.com

TEL:027-87679535 联系人：敖露



造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

专业之道 尽精尽微

■ 丛书策划/责任编辑：敖露 ■ 书籍设计：敖露 ■ 技术编辑：祝俊超

图书在版编目（CIP）数据

素描密码. 孔祥卫人物头像问答&临摹 / 孔祥卫编著.

-- 武汉：湖北美术出版社，2010.6

（造型基础训练方法丛书）

ISBN 978-7-5394-3519-0

I. ①素… II. ①孔… III. ①肖像画—素描—技法（

美术）—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第099477号

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市武昌雄楚大街268号

电 话：（027）87679522（市场部） 87679535（编辑室）

邮政编码：430070

网 址：www.hbapress.com.cn

电子邮箱：hbapress@vip.sina.com

制 版：武汉新新彩印制版有限公司

印 刷：武汉精一印刷有限公司

开 本：889mm×1194mm 1/8

印 张：7

印 数：3000册

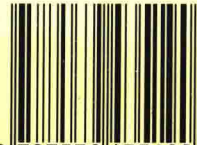
版 次：2010年7月第1版 2010年7月第1次印刷



造型基础训练方法丛书
Basic Training on Forming

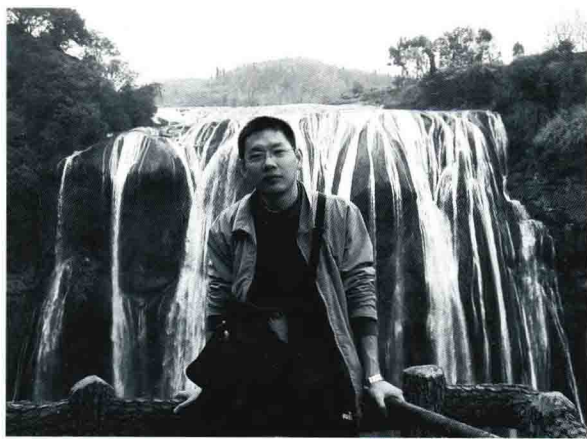
1. 结构训练法（素描）
2. 结构素描范本（素描）
3. 比较训练法（综合）
4. 明暗训练法（素描）
5. 调色训练法（色彩）
6. 色块训练临本（色彩）
7. 色调训练临本（色彩）
8. 线描训练法（速写）
9. 线&面训练法（速写）
10. 局部训练法（色彩）
11. 训练精解系列（综合）
12. 密码系列（综合）

ISBN 978-7-5394-3519-0



9 787539 435190 >

定价：32.00元



孔祥卫

湖北美术出版社签约作者

毕业于浙江师范大学

现任教于杭州第七中学

个人著作：

《色彩组合静物 色调训练临本》

《比较训练法》

《美院之路系列丛书》

《三大教室》

素描造型基础训练目标：形体结构——起步 明暗光影——强化 空间质感——深入

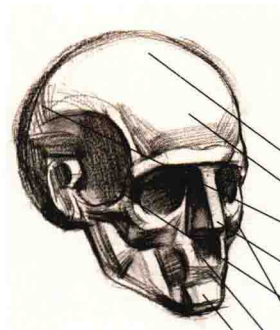
素描是观察、表现对象形体、明暗关系、质量及空间感觉的艺术，是造型艺术的基础，是最基本的绘画形式。对一个物体进行素描造型时，首先把握和研究的是对象的形体结构，其次便是对象的体积，最后再落实到物体本身的质感与所处的空间。

我们在造型基础的训练过程中已经对物体结构形体进行了较为系统的学习，掌握了表现物体形态的基本能力。而接下来便要着重研究物体的明暗光影变化，从而能够更深入地描绘对象的体积。

一、素描人物头像基础知识

人的头部形象，集中代表和反映一个人的全部精神世界，包括思想感情、气质性格等，体现了外表形象、行为和年龄、性别、职业等方面的差异。头像，不论是它的客观对象，还是画者主观认识和素描表现，比起石膏头像无疑都要复杂得多。若想恰到好处地将人像的外表形象与内在精神的关系表达出来，有相当大的难度。因此在训练素描人物头像之前，我们必须首先了解头部的基本结构和主要的肌肉组织，从五官、头发等局部开始循序渐进地练习，逐步过渡到较为复杂的人像素描中去。

1.头部骨骼基本解剖结构

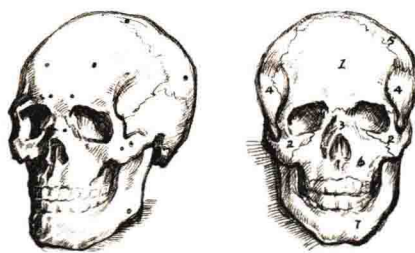


头骨的学习就好像是修建房子的整个框架（基础建设），是十分关键的一课。

组成头骨的骨骼大致共22块，其中主要有：

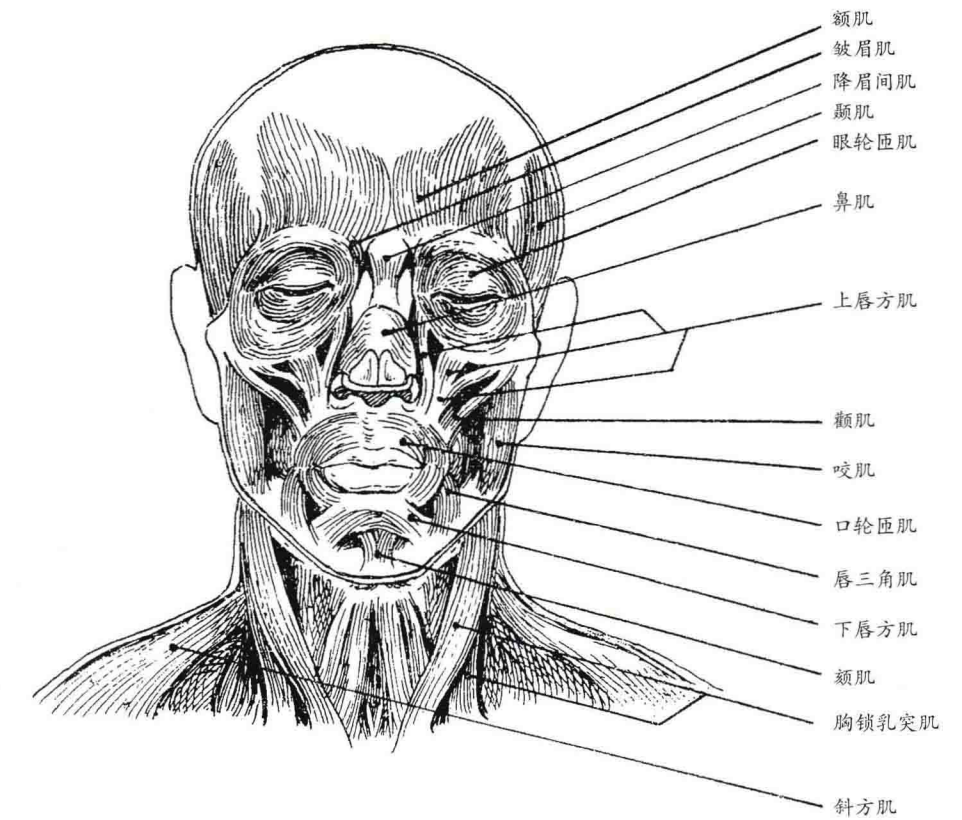
- ①顶骨；
- ②额骨；
- ③枕骨；
- ④鼻骨；
- ⑤颞骨；
- ⑥颧骨；
- ⑦上颌骨；
- ⑧下颌骨。

这些骨骼连接而形成的几个突起点，称为“骨点”。



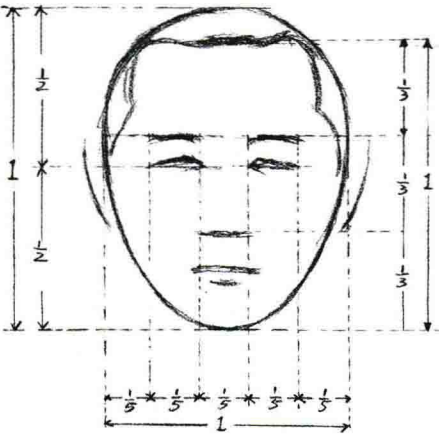
我们在学习中并不要求像学医一样去研究头骨构造，只要理解它的几个主要骨点和一般的规律就可以了。由于骨点的形状位置因人而异，外部形体也产生了一定的差异性。我们观察表现时要注意写生的角度和位置，注意它们之间的联系与透视变化。

2.头部肌肉基本解剖结构



- 额肌
- 皱眉肌
- 降眉间肌
- 颞肌
- 眼轮匝肌
- 鼻肌
- 上唇方肌
- 颧肌
- 咬肌
- 口轮匝肌
- 唇三角肌
- 下唇方肌
- 颊肌
- 胸锁乳突肌
- 斜方肌

3.头部一般比例



“三停五眼”的概念：

三停：发际线到眉线距离=眉线到鼻底线距离=鼻底线到颌底线距离。

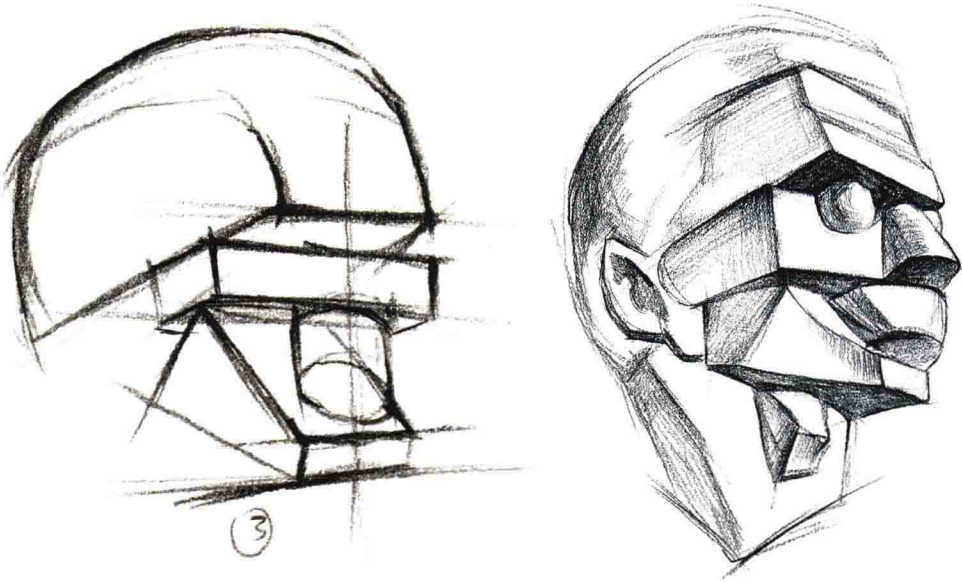
五眼：从正面观察对象面部，左外耳孔至左外眼角长=左眼长=两眼间距=右眼长=右外眼角至右外耳孔长。

眼角连线在头部的二分之一处。

4.人物头像外部特征的概括

通过以前的学习，我们已经了解了物体产生明暗光影的原因，对普通的几何体和简单的物体，可以很快地找出它们的三大面、投影及反光等明暗变化。但对于复杂的人像而言，我们怎样才能更好地把握对象的外部特征和明暗变化规律呢？

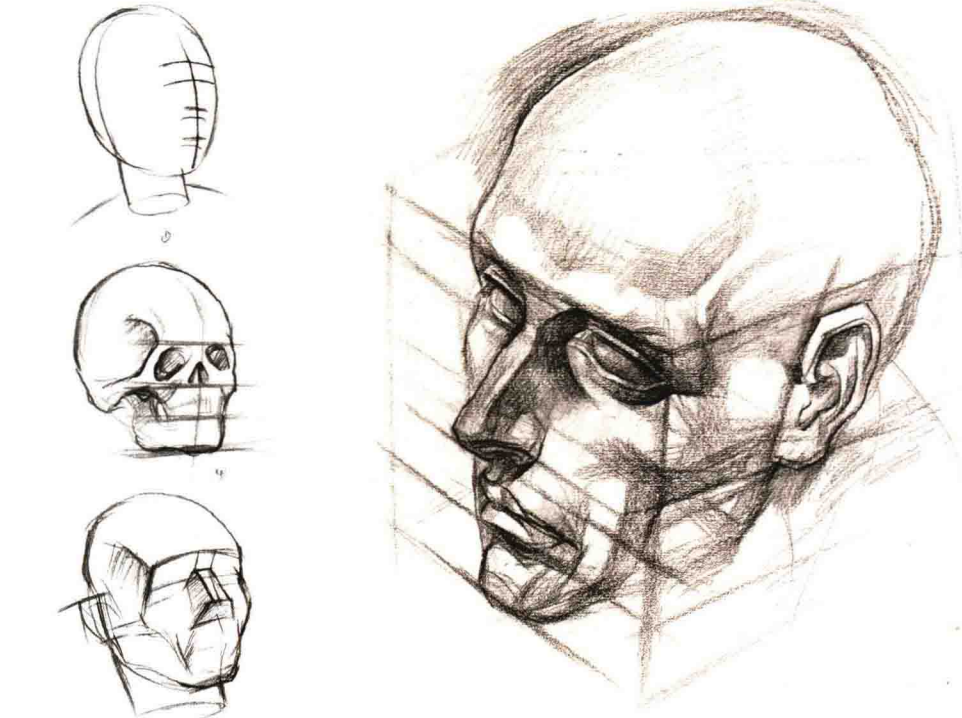
实践又使我们回到了“几何形体”。我们不但可以把人像归纳为几种类型，更可以把人像主观地概括为几何形体，如：头部可视为一个圆球体，颈部视为圆柱体，将复杂的人像，简化为若干体块，从而方便我们理解。



5.人物头像的透视

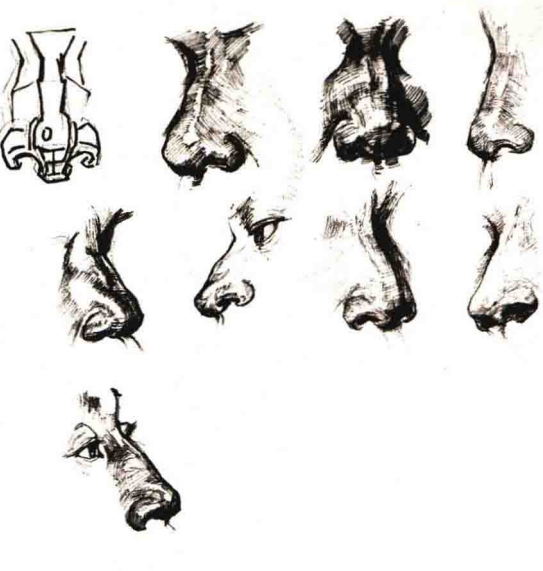
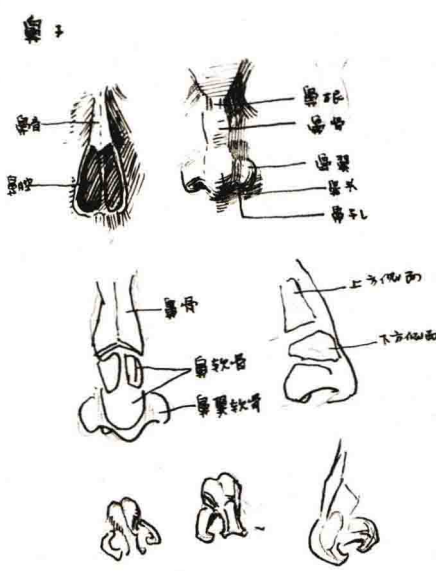
观察人物写生对象时不能局限于局部及表面的深浅颜色，要概括并遵循从大到小的原则，也就是从大体积、大块面、大结构到小体积、小块面、小结构的作画方法，这样便于我们更好地把握形体。

我们知道人物头像最大的规律是左右对称，由于观察的角度不同，透视规律呈现的形体结构也就发生了相应的变化（如下图），比如两只眼睛在透视的作用下呈现出大小、虚实变化等。因此在绘画起步（造型基础）阶段，一定要把握住这个规律，避免一些常见的毛病。



眼：一瞬眼瞬睛右瞬左眼，杏儿眼，冲泡眼，老鼠眼，细眯眼，三角眼，如眼。

眉毛：蛾眉，寿星眉，如雪眉等



二、人物头像明暗素描表现技法

线条是素描的基本元素，通常我们会将无数根线条进行有序的排列与叠加，从而组成对象的块面结构，针对不同的对象，线条也会随之变化。在平时的训练过程中，我们不要一味地追求线条本身的形式美，要利用线条去更好地表现对象的内容，做到内容与形式的完美统一。

通过以前一系列的素描基础训练，大家已对素描的基本工具与特性非常地熟悉。如果铅笔的特性掌握得较好，便可以尝试使用纸笔、炭笔与木炭笔等。这些工具的使用效果会带给你更多的惊喜。

1.排线条的技法



第一步：选择炭笔或者铅笔均匀地排出线条，线条的间距不可过大，注意下笔和收笔都要轻，不要出现带钩的线条。



第二步：在第一遍线条的基础上铺上第二层，要求与第一遍一样，力度可根据画面的需要来把握，最好是多画几层来达到加深的目的。



第三步：用软布或纸轻轻地将刚才画出的线条擦拭一遍，目的是让线条显得更柔和，但注意不要擦得过分，以免让画面显得过油、过腻。



第四步：最后将笔尖立起，在刚才色调的基础上再铺上一层较“硬”的线条将颜色“锁住”，这样就不会“浮”在纸面上。

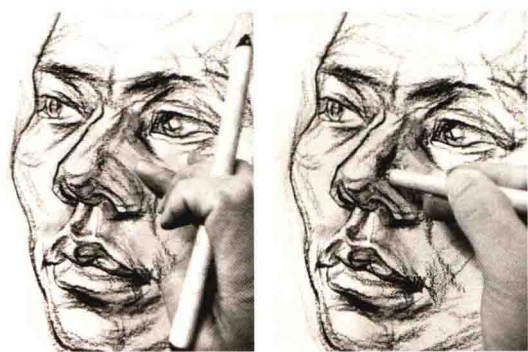


注意：对边缘线等较难把握的局部细节，可将拿笔姿势转变成普通“握式”。

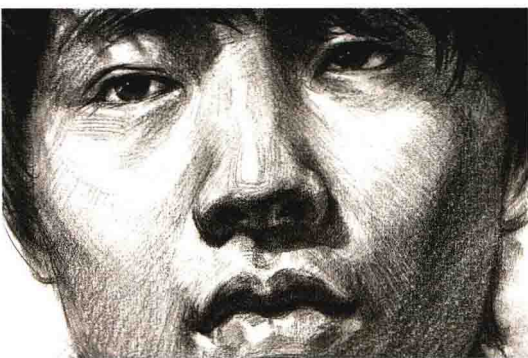


2.不同环境下明暗的技法处理

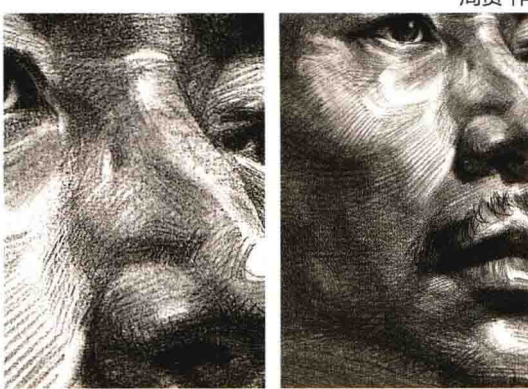
鼻子的过渡可用纸笔或手进行辅助，使明暗显得更为透明。



脸部灰面的表现不宜用过多的辅助工具，最好将笔削尖，线条随脸部肌肉组织的走向而变化。



暗部明暗避免“腻”的方法是不要一次画深，在第一层的调子上一遍遍地加深。



3.人物头像写生步骤

第一步：根据对象面部的起伏结构，找出大的明暗交界线，用铅笔的内侧将暗面涂满，分出亮面和暗面。这一步尽量将眼睛眯起来整体观察，不要盯着局部。



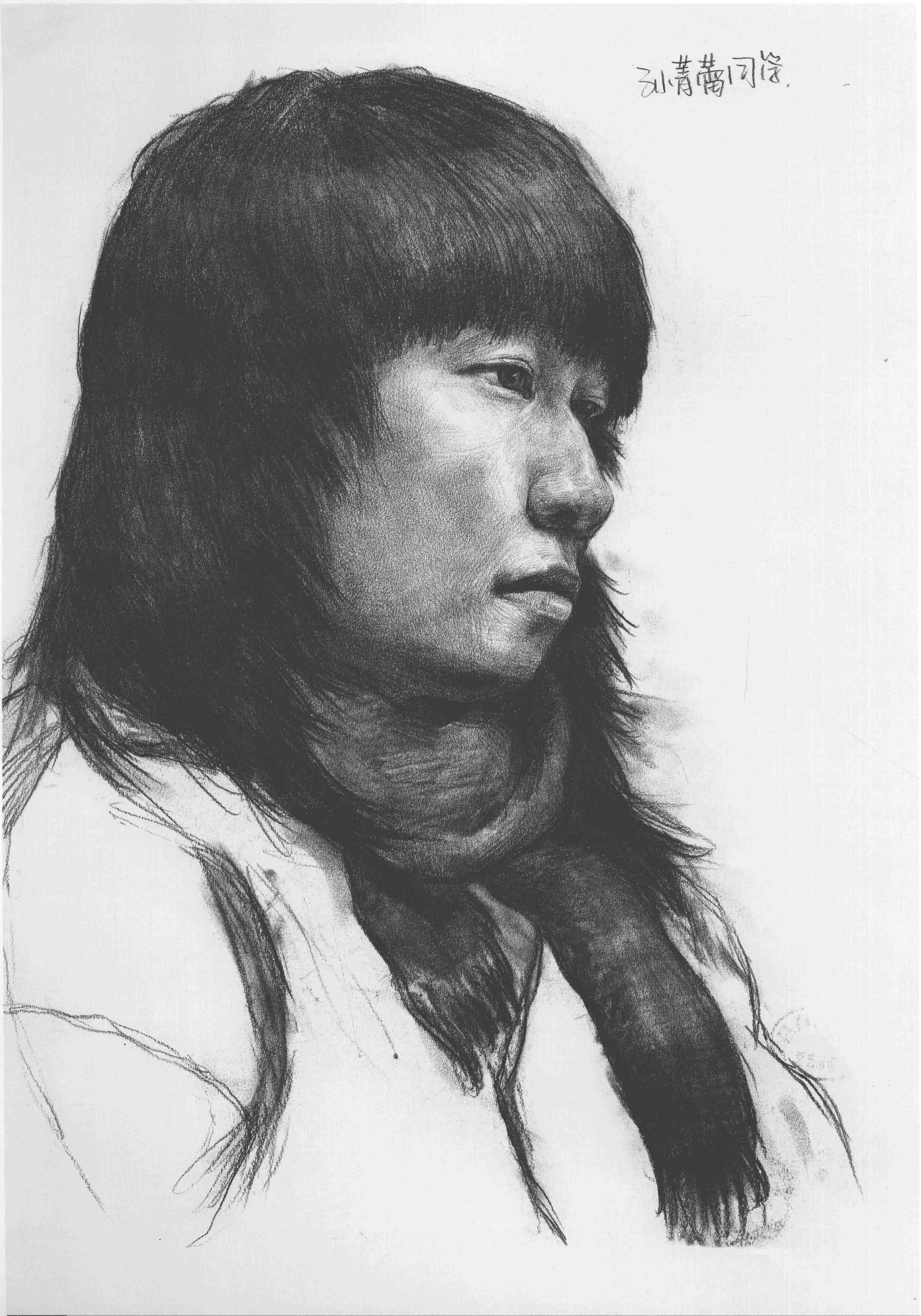
第二步：用棉纸或布将暗面的色调整体地统一一遍，再用硬一点的铅笔在上面排出线条，锁住暗面色彩，并强调明暗交界线。



第三步：用较硬的铅笔从明暗交界线开始往亮面过渡出灰面色彩，用笔要轻。

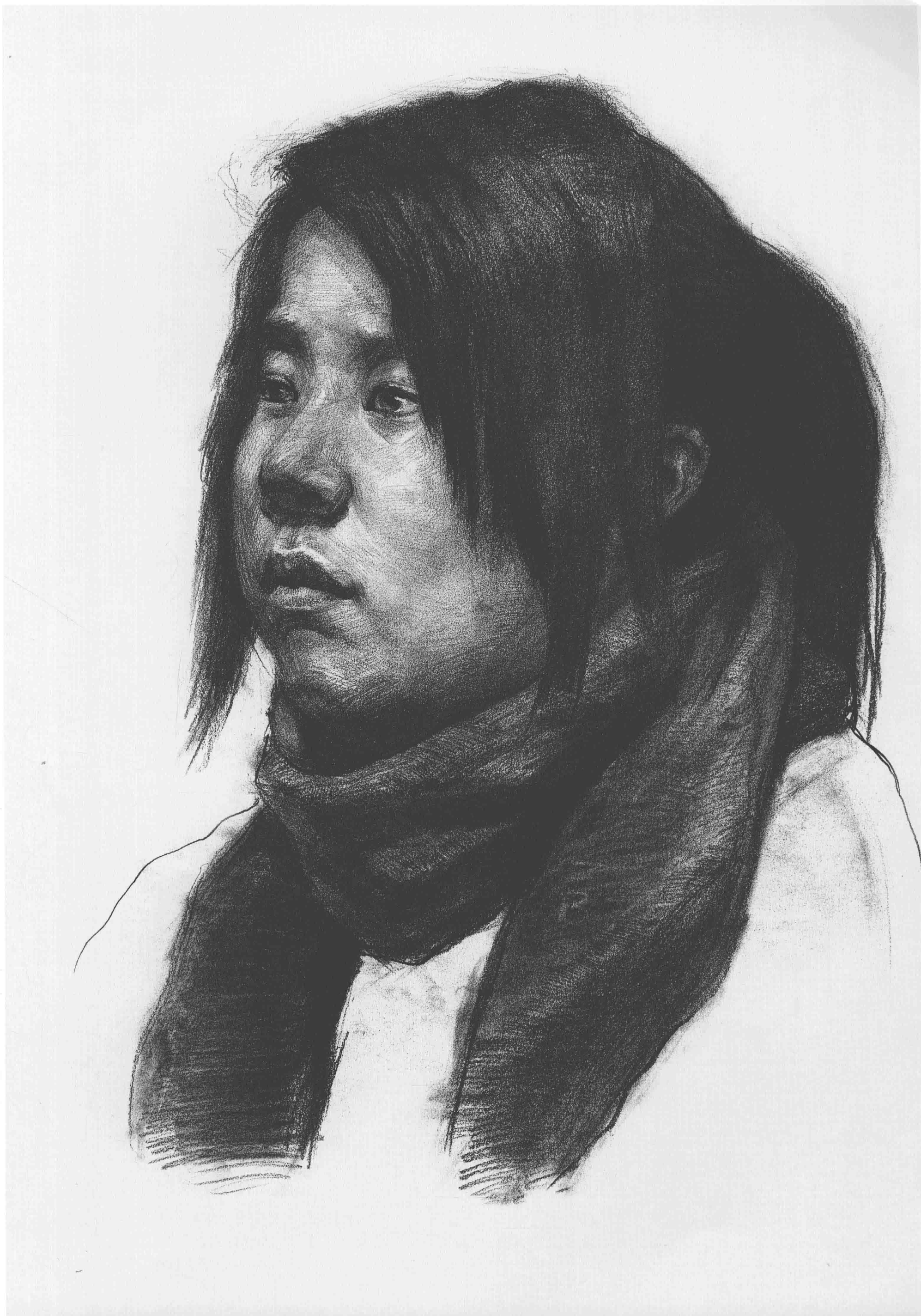
第四步：调整细节，在大的明暗关系准确的前提下开始表现每个局部的立体感，但一定不能死盯住一个细节不放，一定要相互比较，依附于整体明暗，过分琐碎的地方要省略掉。边缘线的处理要虚实有度，根据结构的转折来分析线的轻重缓急，这样整个头像就不会像剪纸一般贴在画面上而无空间感。

孙青蒂同学



女青年的头发不知道怎么画，怎么画好额头前面的头发和头皮的衔接？



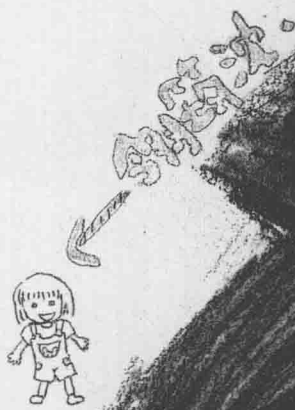
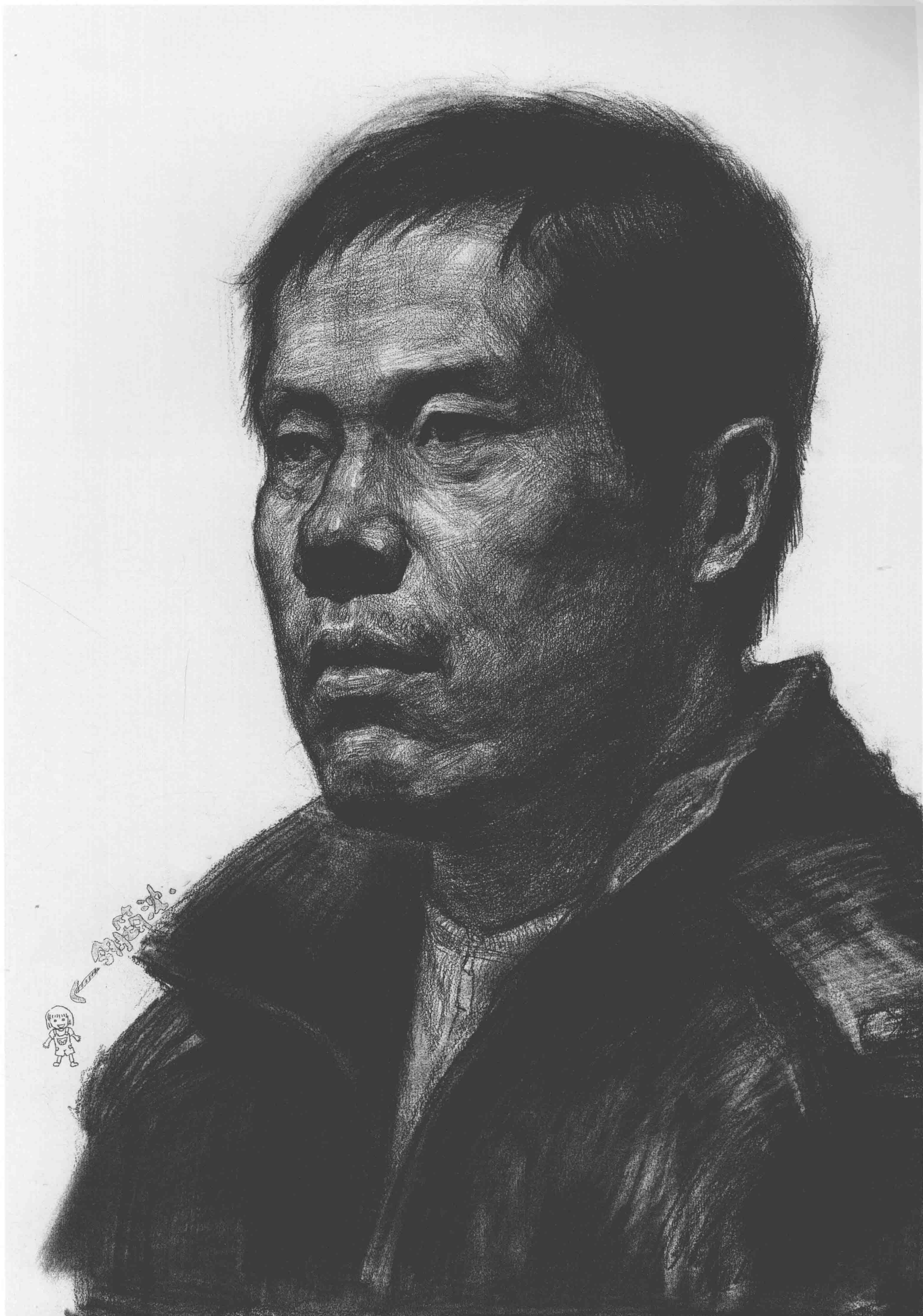


要明确好后脑勺的形，再来刻画头发，一般画不好头发是因为结构的形没有找好。发际线的处理注意不要太明确，头发是一根根长在头皮上的。

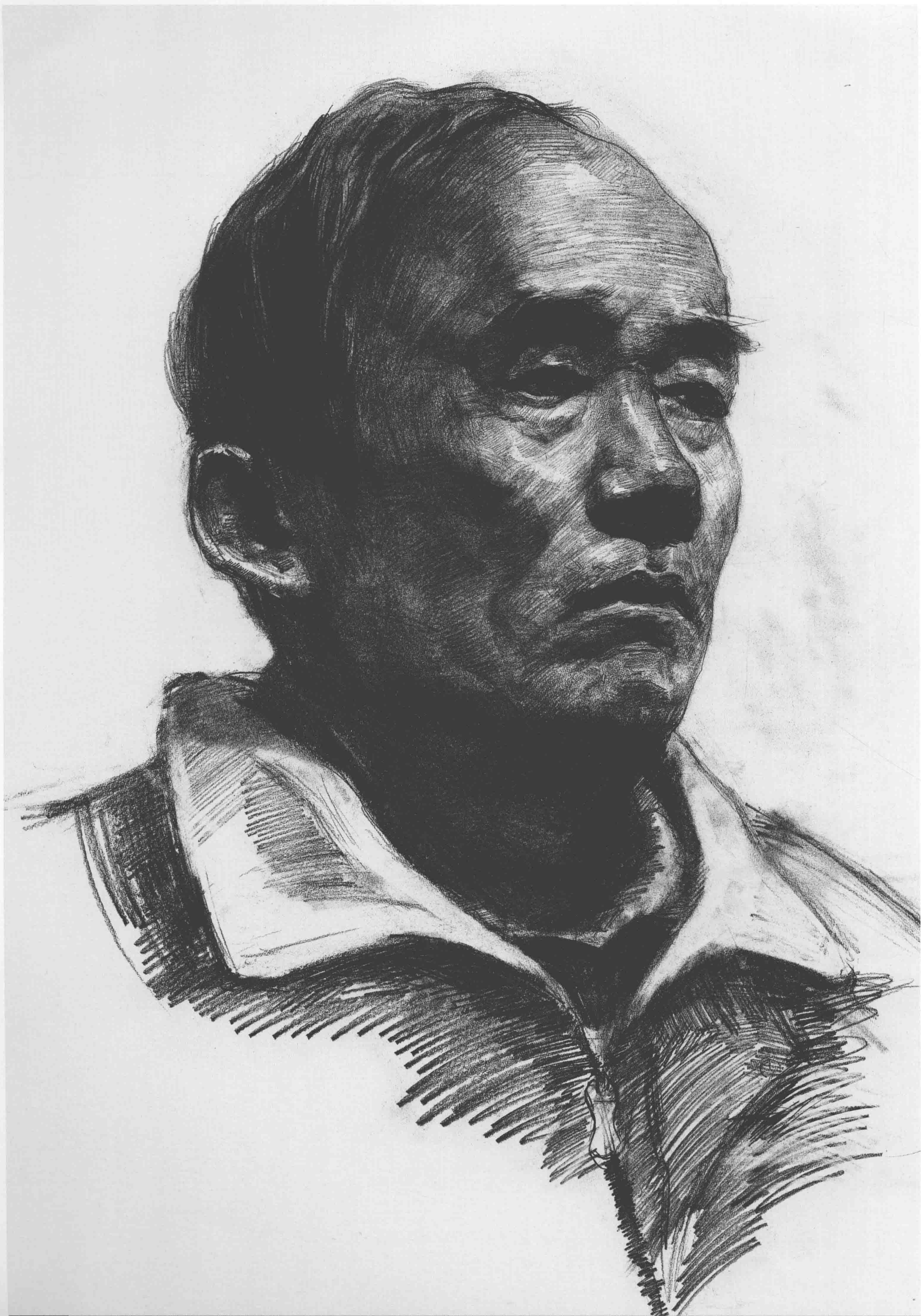


脸颊部分怎么处理？



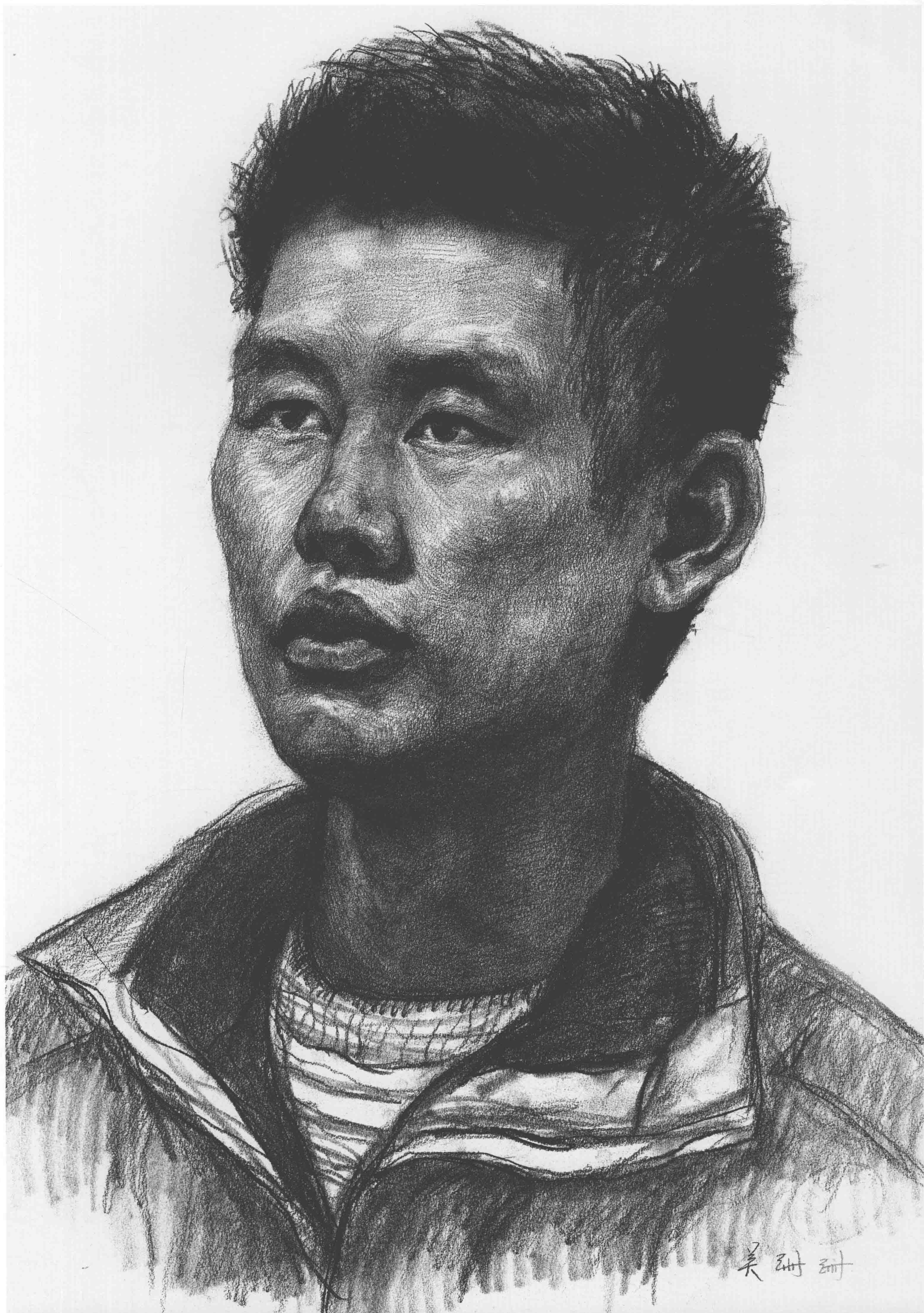


脸颊部分要注意它的三大面和两条明暗交界线的刻画，在明确它的体积后把结构带上。第一条明暗交界线是颧弓、颧骨、笑肌、下唇方肌到下巴，第二条是下颌骨到脖子。里面的结构不是很多，但是一定要注意虚实关系。

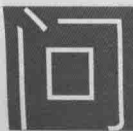


在已经深入的情况下如何再深入去拿高分？怎么画皱纹不会觉得刻板？





不能这样理解，不是一定要刻画得细，就能拿到高分；要在关系明确的基础上进行刻画，才能使画面更加精致，耐看。皱纹是围绕在结构和体积上的小体积，画皱纹不只是一要单独刻画一条条的纹路，更要注意它是在有体积的结构上面。



画得不生动，每次画的时候近看还是感觉不错的，但是拿到远处看却不好看。





这属于观察的方法不对。在画完一张画时，要用不同的角度去看画面，不要老是拿着画板不放，这样会让视觉疲劳。在画的过程中要不时地把画放到远的地方多看看，用不同角度去观察它，这样才能整体进行观察。细节是做大关系好的基础上才有用。





画面的深入一般都是从大关系上入手，要检查画面的形、结构、质感是不是都已经到位了；头、颈、胸之间关系是不是到位；外形、五官是不是明确了；头发、脸部、衣服之间的大关系是不是准确了。



形为什么总是打不准？

