



如画

笔笔皆是系列丛书

SKETCHED HEAD PORTRAIT

素描头像

主编 翟乃文



如画

笔笔皆是系列丛书

SKETCHED HEAD PORTRAIT

素描头像

主编 翟乃文



河北美术出版社

责任编辑 苏建民
装帧设计 张闻泉

图书在版编目（C I P）数据

如画．素描头像 / 翟乃文主编．-- 石家庄：河北
美术出版社，2016. 6
（笔笔皆是系列丛书）
ISBN 978-7-5310-7390-1

I．①如… II．①翟… III．①肖像画—素描技
法—高
等学校—入学考试—自学参考资料 IV．① J21

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2016）第 140018 号

笔笔皆是系列丛书 ——如画 素描头像

主 编	翟乃文
出版发行	河北美术出版社
地 址	河北省石家庄市和平西路新文里 8 号
邮政编码	050071
电 话	0311-85915053
网 址	www.hebms.com
印 刷	浙江海虹彩色印务有限公司
开 本	889mm×1194mm 1/8
印 张	13
印 数	1—5000
版 次	2016 年 6 月第 1 版
印 次	2016 年 6 月第 1 次印刷
定 价	80.00 元



2

优秀作品分析与
步骤讲解

029

3

优秀作品欣赏

043

1

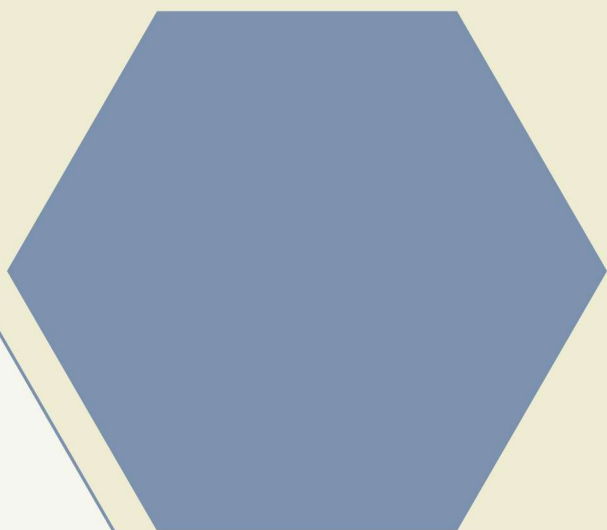
“
有兴有脸”
详细解读
教具

005



1-1	兴像基础知识讲解	006
1-1-1	兴部比例关系认识	006
1-1-2	兴部透视关系认识	006
1-1-3	兴部结构认识	007
1-2	兴部体块详细分析讲解（“有兴有脸”教具详细解读）	008
1-2-1	兴部大形体概括	008
1-2-2	兴部五官具体形体概括	009





“有兴有脸”教具详细解读



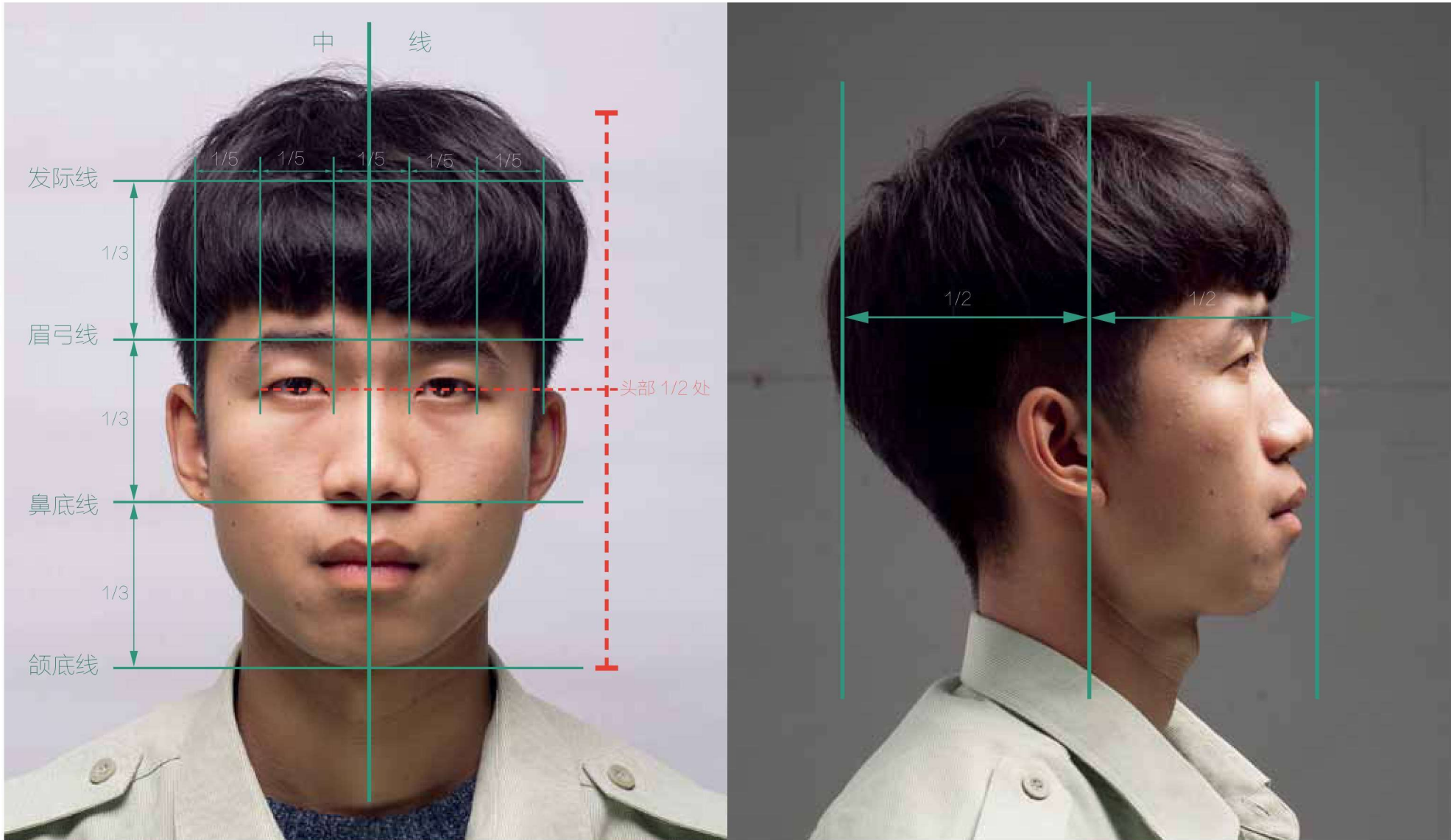


头像基础知识讲解

1. 头部比例关系认识

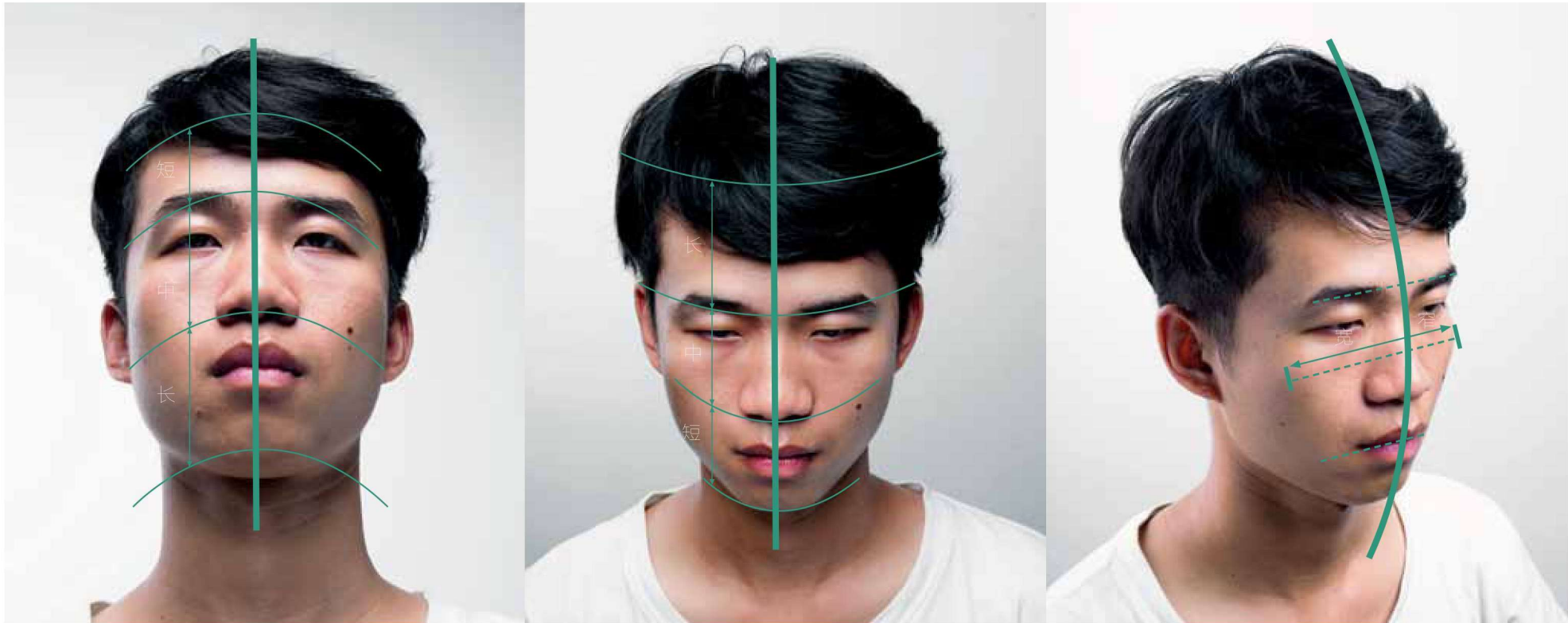
人物面部五官的位置和形态虽各有差异，但是却有着基本的比例规律（如三庭五眼）。

正面看人物头部，从发际线到眉毛，从眉毛到鼻头，从鼻头到下颌等距离的三段为三庭。从正面看，头部中线左右呈对称状，两只耳朵中间的距离为五只眼睛的长度，双眼间距与鼻子宽度基本相等。成人眼睛在头部纵向的二分之一处，儿童略低。这些最普通的头部比例只能作为写生训练当中的参考，最重要的是在实践中灵活运用，客观的区分不同性别、不同年龄段人物面部的个性特征。



2. 头部透视关系认识

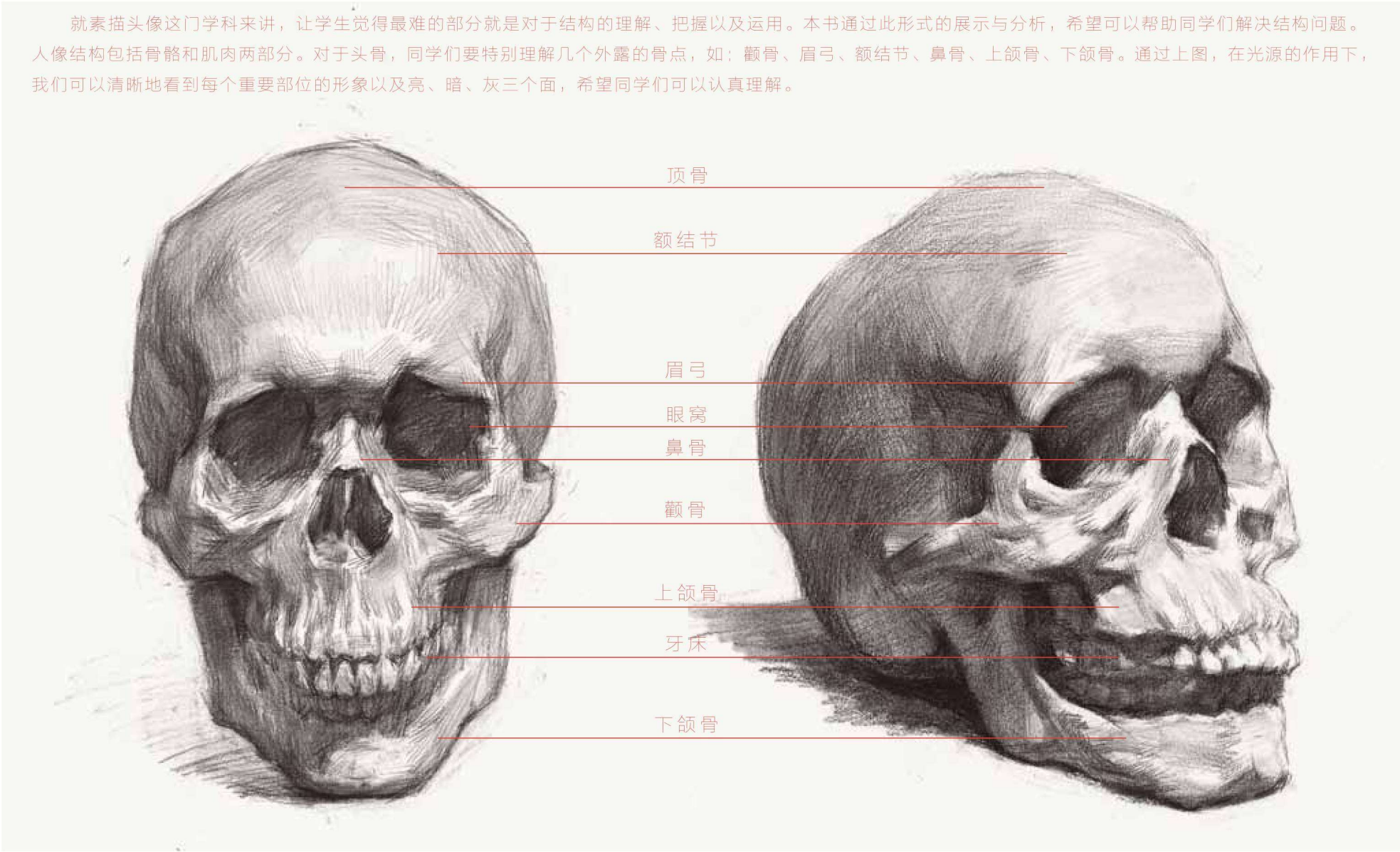
对于透视的把握，其实就是把握视角、对象的比例与空间关系。除“近大远小”的基本透视准则外，首先要注意到你自己的视平线的高度，物体在视平线以上是仰视，近高远低，消失线向下；物体在视平线以下是俯视，近低远高，消失线向上。可以从耳垂与鼻子的面的连接线或者是下颌骨部位的面积大小分辨出视觉角度。之后就是找出头、颈、肩三个部位之间的比例穿插关系，然后到局部比例的分析。在侧面四分之三角度的平视、仰视、俯视三种头部透视里，它们的特点均为面部两侧不对称，发际、眉、眼、鼻底、唇缝横线向远方集中消失于视平线上的余点的位置。



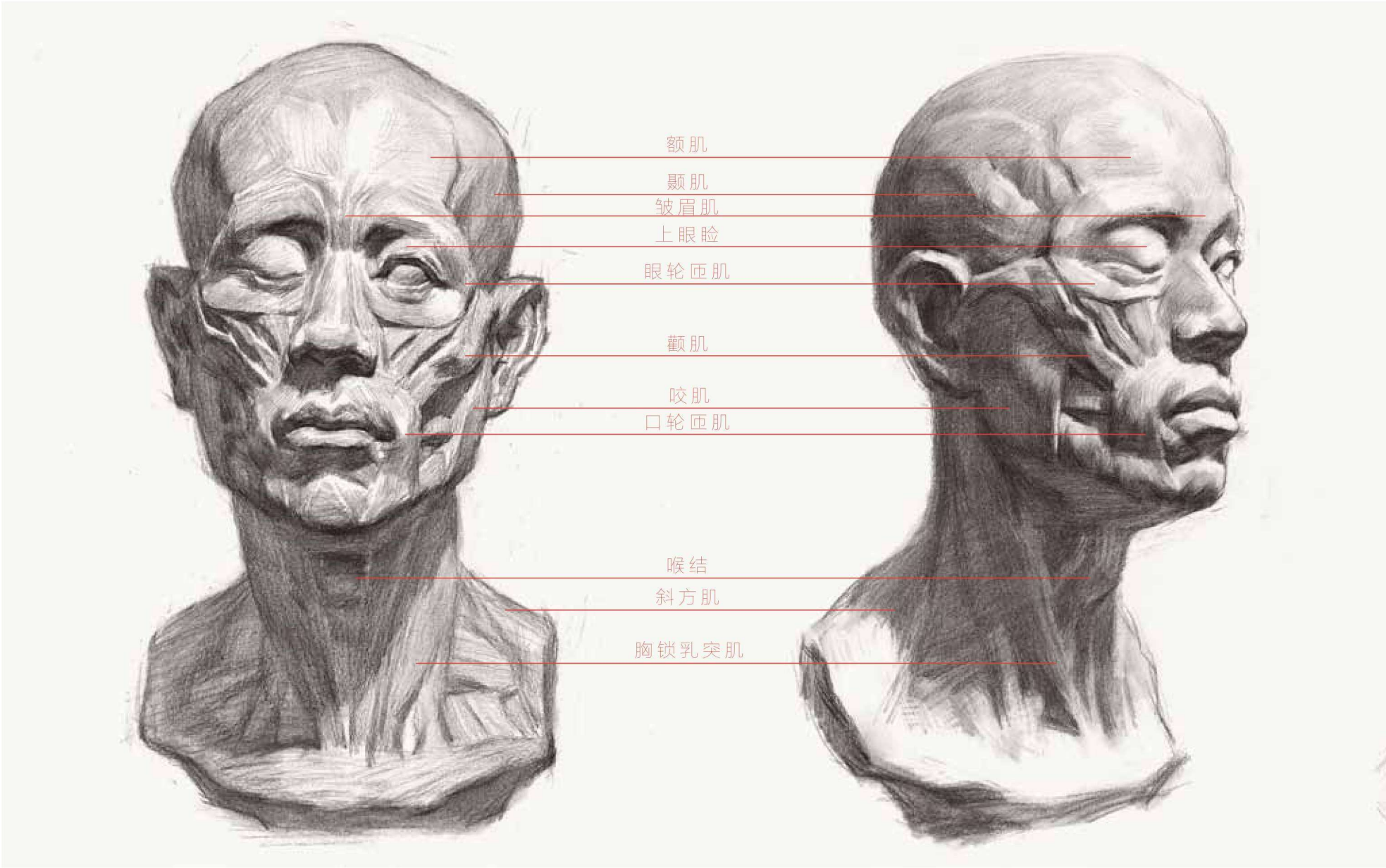


3. 头部结构认识

任何对象的外形和其内部结构绝对是密不可分的，如果同学们不对头部结构有深入的了解，只在意描摹表面的形和细节，那么素描头像是画不好的。这就好比很多同学画速写时只注重刻画衣纹或图案等细节，根本不在意人体内部的结构和体积，画出来的人只是一副皮囊，非常不耐看。



通过肌肉体块分析图，我们基本可以看出人物的大概形象。每一块肌肉都是有体积的，同学们要特别理解的几块重要肌肉是颞肌、咬肌、眼轮匝肌、口轮匝肌以及颈部的胸锁乳突肌。这些部分在面部和颈部占的比例大，而且突出比较明显，它们刻画得好坏与否，直接影响到人像的最终效果。





头部体块详细分析讲解（“有头有脸”教具详细解读）

“有头有脸”是为画室和学校针对艺考生量身打造的一款理解形体、归纳形体的教学神器。对真人头像形体结构和解剖结构提供了一套科学、直观的理解方式。集头像几何体理解、形体结构切面分析、真人模特具象写实于一体。针对考生各阶段素描形体训练和人物彩头造型理解，具象直观地表现出了要点、难点、重点。真正做到了局部与整体、线与面、解剖与形体的完美结合。

本书将通过对“有头有脸”头像教具的深度解读，来帮助同学们理解和解决头像中的形体问题。

理解头部形体

世界上各种物体的形体和形态千差万别，繁杂多变，但是，它们具有构成其基本形体的几何因素，如三角形、长方形、圆柱体、立方体等，也就是我们通常所说的几何形式因素。因此，在学习人体结构的过程中，我们把这种几何形式因素作为理解人体复杂形态的一种辅助手段，通过抽象、概括，把人体归纳成各种几何体的组合。利用几何体单纯、明确的体面关

系，简单明了的透视和明暗关系，来塑造人体在空间中的体量和人体的基本结构特征，从而认识、理解和掌握人体的造型规律。

同学们在最初面对真人头像素描写生时，很容易陷入单纯描摹对象的误区，错误地养成了只用眼随便看、用手胡乱画而缺少思考的坏习惯。不去解读对象，只是单纯地跟从自己的眼睛，注意力完全被对象的表象和细节吸引住了，不对形体结构进行分析研究，认

识肤浅，表现更是被动。

当我们能够主动地抛开照片中人物的质感和细节，以雕塑的思维方式深入到形体结构内部，能将任何复杂的对象归纳成不同的几何形体，那么，在素描头像训练中会产生事半功倍的效果。

一、头部大形体概括





在描绘头部的形象时，除应了解头部整体的形体、骨骼、肌肉外，对于五官的基本形及其特性也必须有所认识。因为五官是头部的局部结构，是我们素描头像的主要表现对象，只有认真理解五官形体和结构，才能画好头像。

这里，“有头有脸”头像教具把五官、头发、面部和颈部全部细化，归纳出实用简洁的几何体块，为的是让同学们不被五官表面的色彩和调子变化所迷惑，脑中生成最简单的几何框架，这样一来，无论是光线变化、模特形象变化，还是写生或默写，都不会影响我们对素描头像的轻松应变。

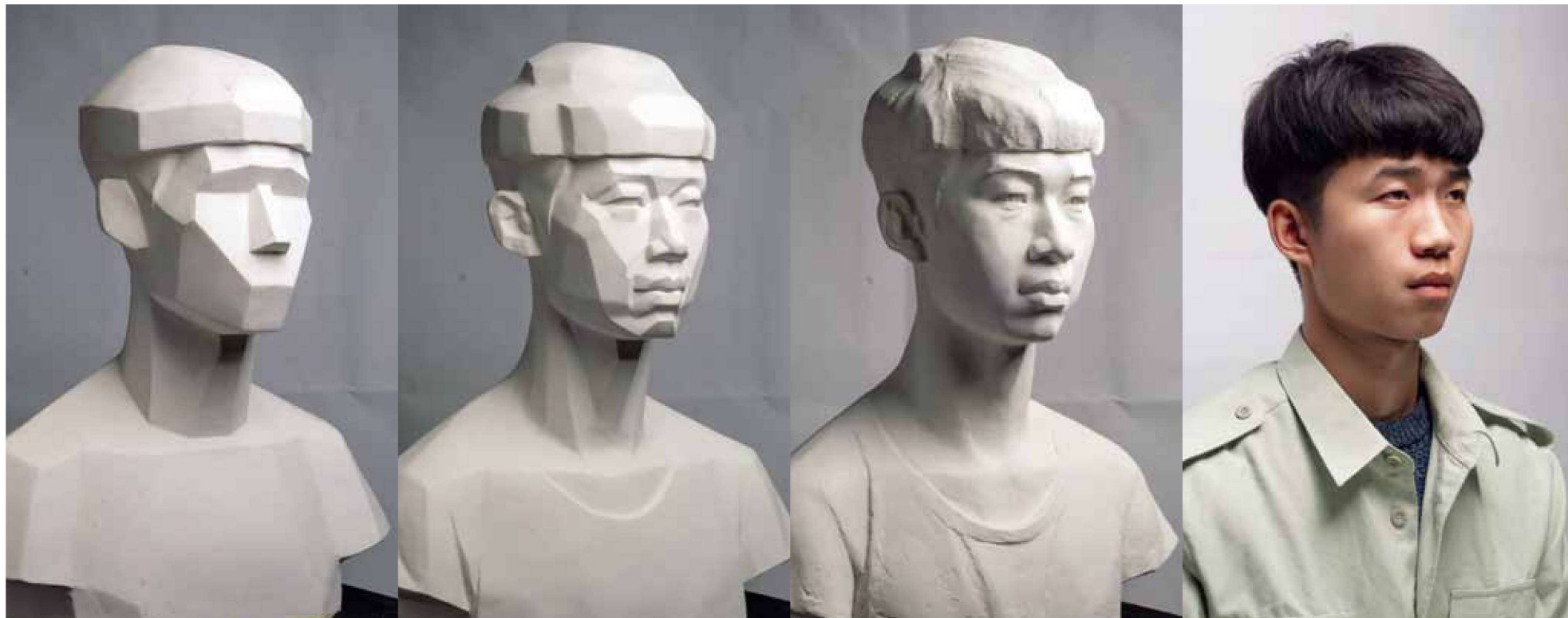
“光”是不会骗人的

考试时，每个地方的考场条件都不一样，光线很难如你所愿，尤其是南方学校的考场，考试季节常会阴雨绵绵，天光非常昏暗，打开灯光时，又特别散乱。这时我们必须找一个主光源或者假设一个主光源，加之我们对形体的归纳和理解，在光的作用下，向光亮面、侧光灰面、背光暗面等的关系便应运而生。同学们在充分理解了形体后，要不断地用各种光源来测试和训练自己。

▼二、头部五官具体形体概括







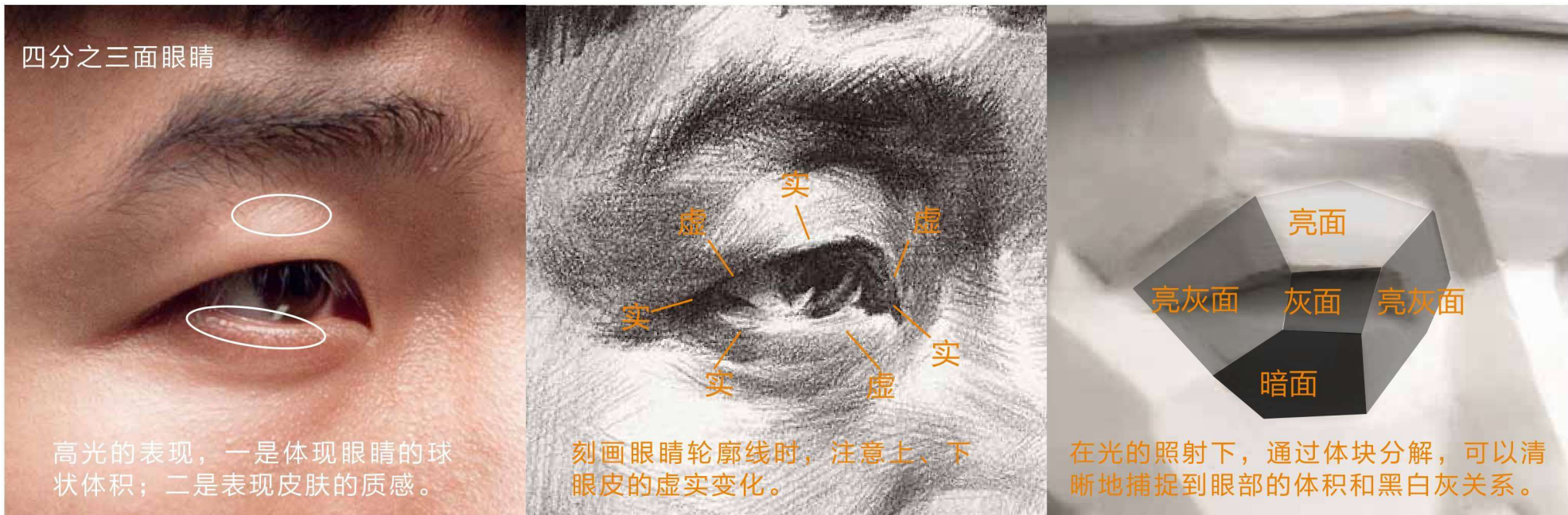


眼睛的造型规律

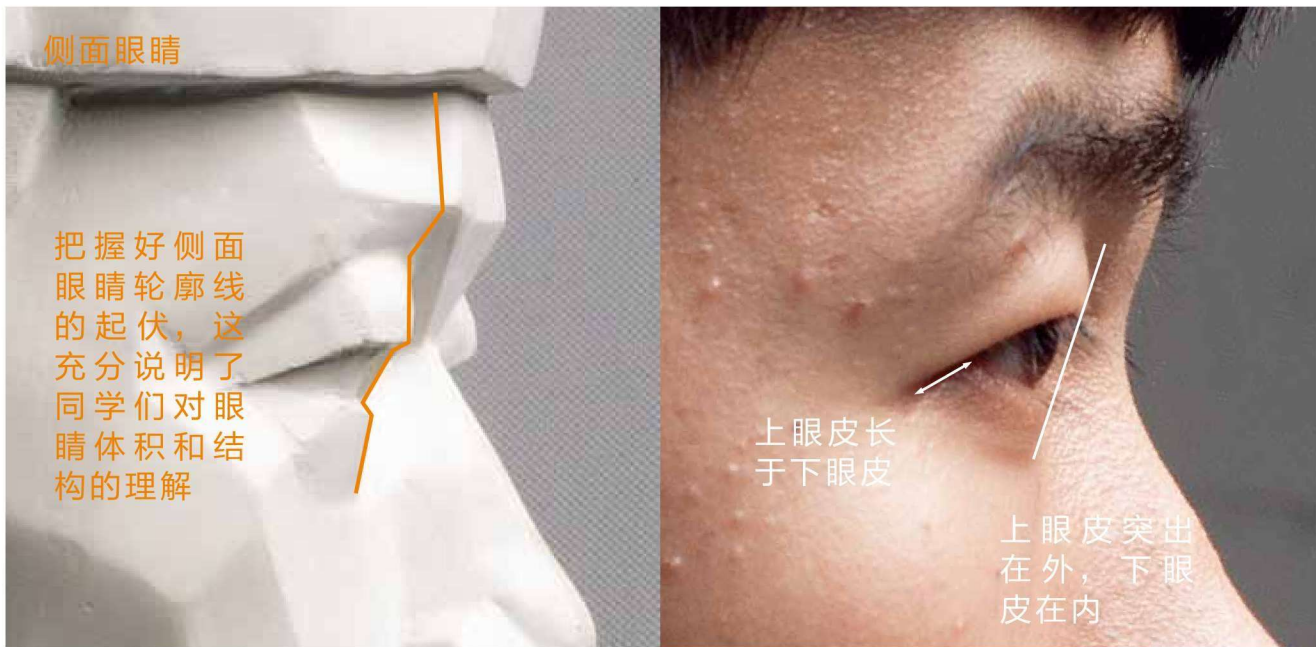
眼睛的主要结构是由眼眶、眼球、眼轮匝肌、眼皮、瞳孔、眼睫毛组成。画眼睛时应注意眼睛的光影和结构关系，眼球的透视关系，眉毛和眉弓、眼窝的结构关系。刻画眼部有两点需要大家注意：一是要塑造出眼部的体积感，二是要把握好刻画对象的眼神。眼部总的造型可以理解为一个嵌在眼窝中的球体，要想塑造出球体感，就必须把上下眼皮贯穿起来表现。上眼皮用笔的方向要与眼轮匝肌的走向一致，如此用笔也可在视觉上加强眼睛的球体感。此外要注意观察上下眼皮的开合程度。



眼球的运动是双眼联合一致的，视点在同一方向上，所以要联系起来画。另外眼球的转动，会使眼睑边缘线的最高点发生移动变化。眼睛随着头部的转动，会出现正面、侧面以及俯仰等透视变化，黑眼珠的圆形也因此缩成各种扁圆形，但双眼的内外眼角均在一条轴线上。上下眼睑的构造不一样的，正常光线下，因为投影的关系，上眼睑显得边缘清晰、厚重；下眼睑显得模糊、轻薄。特别注意的是想要画出眼球的体积，一定要表现好上眼睑投射到眼球上的阴影。眼皮的形态比较复杂，要注意不同年龄、不同性别的眼皮特征。一般来讲，上眼皮相对肿大，下眼皮扁小。眉毛的前半部分朝上生长，后半部分朝下生长。一般女性眉毛比较细长，颜色略淡；男性眉毛短粗、浓郁。



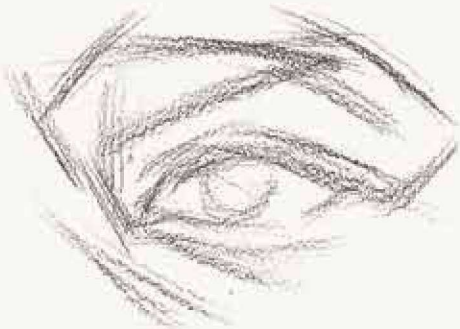
眼睛的表现是五官中的重中之重。注意抓住眼神，把握精神状态，画出眼睛注视的方向。仔细观察上、下眼皮的开合程度，眼皮合拢一点，人物就会有疲倦的感觉；眼皮张开一点，人物显得精神。用线画眼皮时，注意线条从头到尾的深浅变化，深浅的变化表现出眼睛球体式的空间。眼睛颜色最深的部位是黑眼珠，眼珠的瞳孔、高光、反光都要仔细观察、认真刻画。画正面或四分之三角度的眼睛时，上、下眼皮上的眼睫毛可以省略，不用刻画。



画侧面眼睛的要点
无论画哪个角度的眼睛，首先要把握好的就是大形，然后是体积，再次是绘画效果和细节精彩程度的刻画。侧面的眼睛整体呈现三角形，上眼皮突出在外，下眼皮在内（如左图中表示的斜度）。注意眼角处，上眼皮要长于下眼皮，由于眼皮是有厚度的，在光线照射下会在下眼皮上产生投影。
特别提醒注意上、下眼皮的厚度，侧面看到的特别清晰。
画侧面的眼睛要适当表现眼睫毛，尤其是上眼皮的眼睫毛，画出来后，人物显得精神有活力。
初学者画侧面的眼睛容易陷入局部观察，不注重侧面眼睛整体的形状，那么细节上刻画得再精彩都无济于事了。



眼睛步骤：



1、用松动的线切形，注意用笔要轻一些。尽量将眼睛的轮廓线画准确，同时将眉弓的位置准确地画出来。



2、交代眼睛体积，眼窝的深度、眼睑的厚度都要交代清楚，不要画成一条简单的线，用笔要浑厚一些、轻松一些，不要将眼线画死。



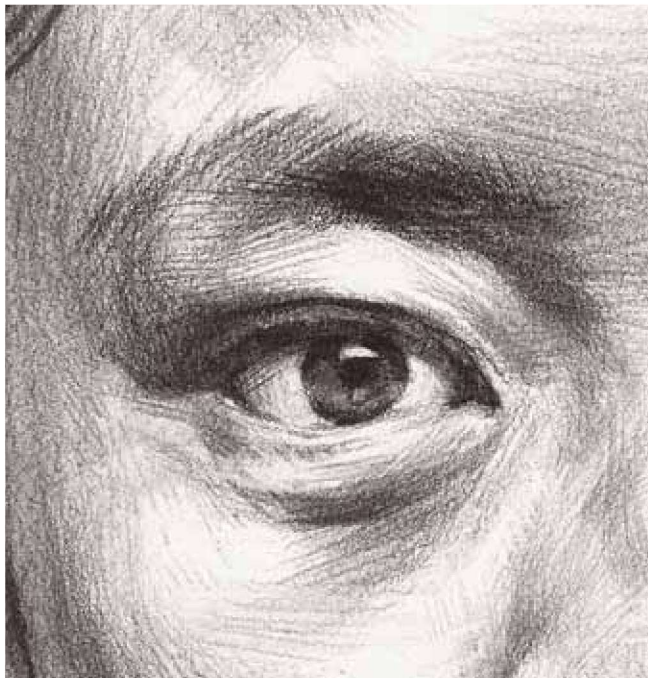
3、用纸巾将眼窝、眉弓、眼睑处擦一遍，使调子柔和统一。擦画时要有轻重变化，眼窝有深度，要掐重两头虚画中间。



4、加强固有色，将眉毛、眼球跟其他处的调子重度区分开。上眼皮就像“屋檐”一样包裹着眼球，所形成的投影应该仔细表现出来。



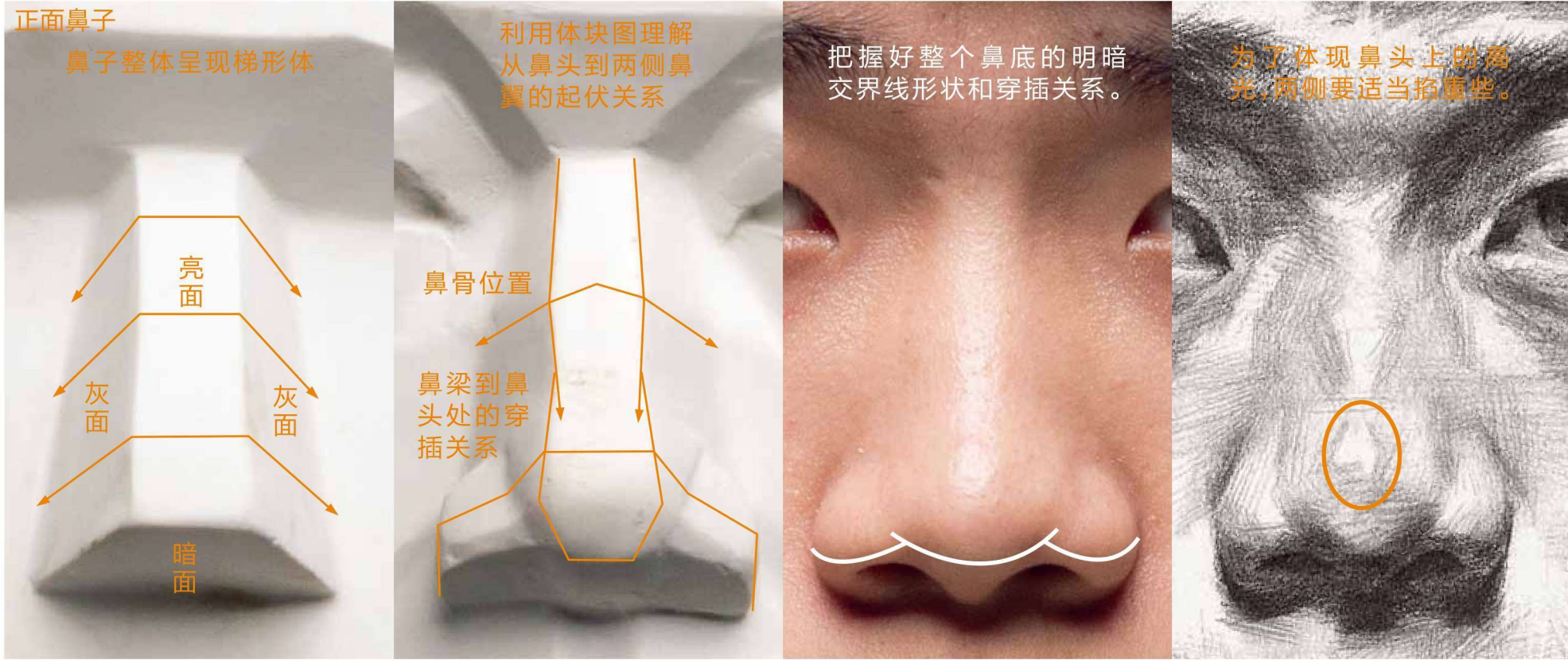
5、调整完成，加强眉毛与黑眼球的颜色浓度，下眼睑的厚度画清楚。





鼻子的造型规律

鼻子由硬骨和软骨组成，鼻子呈球状，它是鼻子的最高点。在刻画鼻子时，注意鼻头、鼻翼和鼻梁的形体关系。在顶光光线下，鼻子的底部最暗，两侧灰，正面亮。特别是在斜侧面角度下，鼻子两侧的灰层次有一点微妙的深浅变化，此时要把鼻子的黑白灰关系表现得更丰富一些，并且在明暗处理上，我们通常会让明暗交界线部位的黑白对比强于暗部，鼻子亮部的实和暗部的虚能很好地拉开鼻部的前后空间。



鼻子隆起于面部，呈现梯形体。鼻子上部隆起的是鼻骨，它小而结实，其形状决定了鼻子的长、宽等。鼻骨下边连接鼻软骨，包括鼻中隔软骨、鼻侧软骨和鼻翼软骨，鼻翼可随呼吸或表情张缩。鼻子的形状很多，因人而异，有高的、肥厚的，也有尖细的或扁平的等等。鼻孔的形状随鼻子形状的变化而变化，特别与鼻翼的变化有很大的关系。鼻部形体的起伏程度是五官中最大的，形体的衔接很微妙。初学者很容易将鼻子的空间画平，很难把形体看完整。建议加强鼻部结构的理解，将鼻部的各个形体进行分解，理解鼻骨体块、鼻头体块、鼻翼体块。鼻子是面部唯一纵向的器官，又在面部的中央（在起稿时，鼻子可以作为画面的中心坐标，比较找出其他五官形的位置）。一般鼻子的长短、宽窄与脸型的长短、宽窄有很大的关系，它们是相互呼应的。



因鼻部形体的起伏很大，它的黑白灰调子显得很强烈。常见的问题是暗部调子容易画闷。初学者为了加强鼻子的空间，常把鼻子底面的调子画得过重，从而忽略了鼻子底面的造型。在下图中我们看到鼻子的底部有丰富的层次，加强底面的明暗交界线后，将反光面擦出，这里有鼻头根部左右两块转折面。利用投影将鼻子底部的轮廓线压出，鼻翼和鼻头的边线处理时要适当明确。另外，鼻孔也是有形状的，注意鼻孔轮廓的转折，适当可以画得方一些，体现出鼻子的硬度。

在描绘鼻子时，不能用太重的线条，这样画容易把鼻翼、鼻孔画得僵硬、呆板。注意用线的轻重，把握好鼻子的空间与形体。鼻子亮部的调子适当用活跃的小线条来表达。



鼻子步骤：



1、长线起稿，画出鼻子的形体关系。注意鼻子的长、宽比例，交代一下转折线。



2、加强对比，建立体积，衔接好鼻头和鼻翼的穿插。



3、用纸巾揉一遍暗部，在鼻底、鼻翼、鼻梁这些明暗交界处将之前的线条揉匀，注意暗部反光处要保持通透。



4、深入刻画，注意明暗交界线的虚实变化，顺着结构用线。鼻孔是整个鼻底最重的地方，要处理好墨色的轻重变化。



5、调整完成。这一步在塑造上要相对细腻些，刻画鼻头时用线要柔和。

