



素描头像 全角度⁶

照片对应临摹

徐敬亮·主编 刘智聪·著
河北美术出版社



目录 Contents

CHAPTER ONE 素描头像基础详解 02

- 一、头部多角度透视 02
- 二、构图 02
- 三、黑白灰 02
- 四、头部骨骼介绍 03
- 五、头部肌肉介绍 03

CHAPTER TWO 多角度头像五官详解 04

- 一、眼睛 04
- 二、嘴巴 06
- 三、鼻子 08
- 四、耳朵 10

CHAPTER THREE 多角度照片范画临摹 12

CHAPTER FOUR 不同角度范画赏析 20

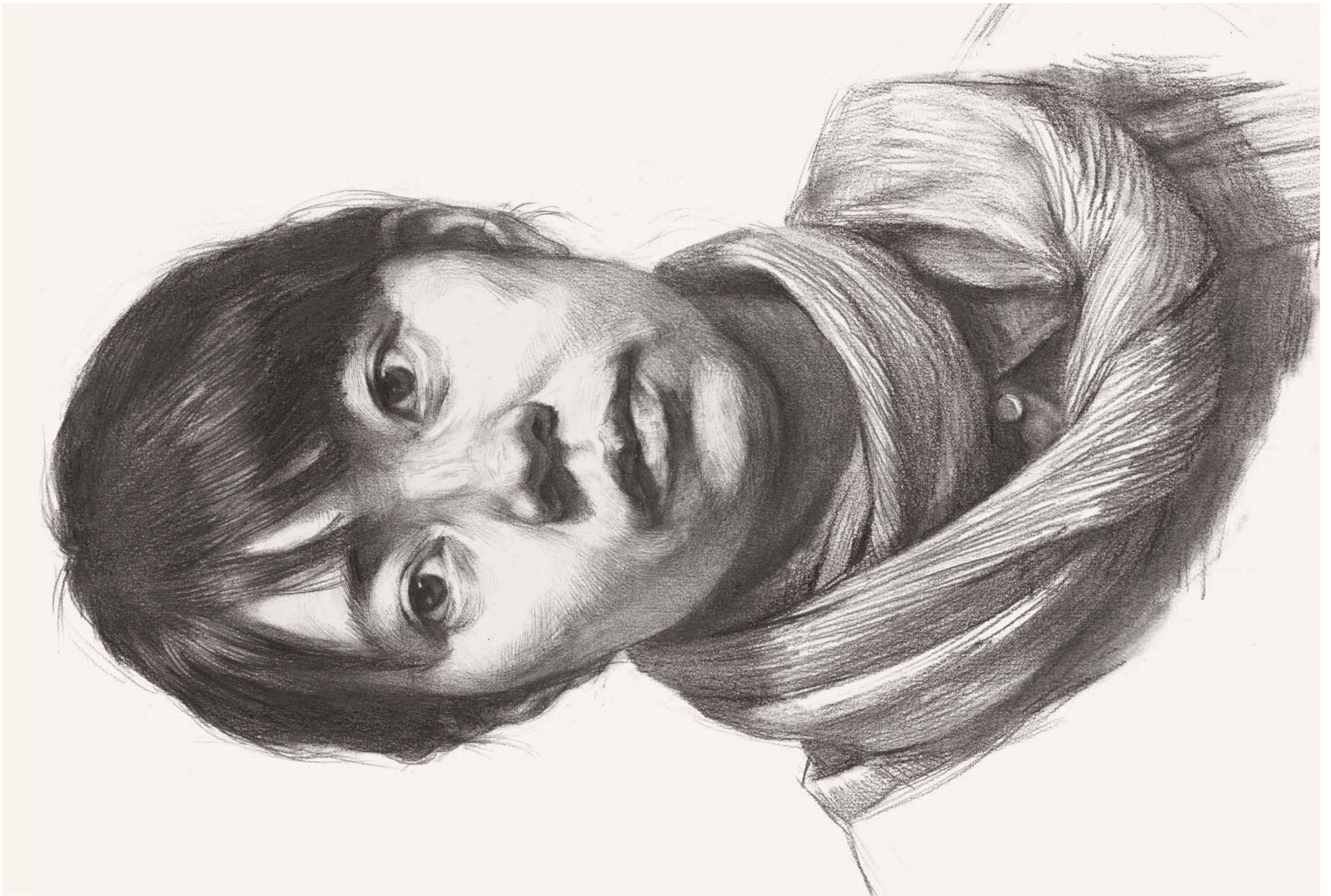
- 一、正面角度 20
- 二、四分之三侧面角度 26
- 三、二分之一侧面角度 47



刘智聪

毕业于清华大学美术学院。

从事美术高考教育多年，拥有丰富的教学经验和独特的教学方法。对美术高考教育的整体形势和各省市高校的招生政策、命题变化、试题要求、评卷标准等有准确的理解和认识，能适时调整教学思路，宏观掌控学生阶段性学习方法和目的，提高学生学习效率。培养了大批优秀学生考入清华大学美术学院、中央美院学院等名牌大学。



一、头部多角度透视

1. 常见的几种视高

常见的绘画视高主要有平视、仰视、俯视。

平视绘画是指绘画者与模特儿保持同等高度来绘画，这个视角是绘画时采用最多的视角，这个视角考察的是在绘画时对透视最基本的理解。

仰视这个视角是由下方观察模特儿，这个角度会大面积观察到模特儿平时看不到的脸部结构，最主要的地方就是模特儿的下巴到脖颈，这个部分是在绘画时离绘画者距离最近的地方，这个角度的重点是要处理好这一部分与五官的透视关系。

俯视视角需要绘画者高于模特儿，这个视角从上方观察模特儿，这个视角的绘画使模特儿的一部分衣服要更多地出现在画面中，同时因为看不到模特儿脖颈处，使得这个视角成为考验绘画者处理头、颈、肩三者透视关系的最佳视角。

2. 常见的几种视角

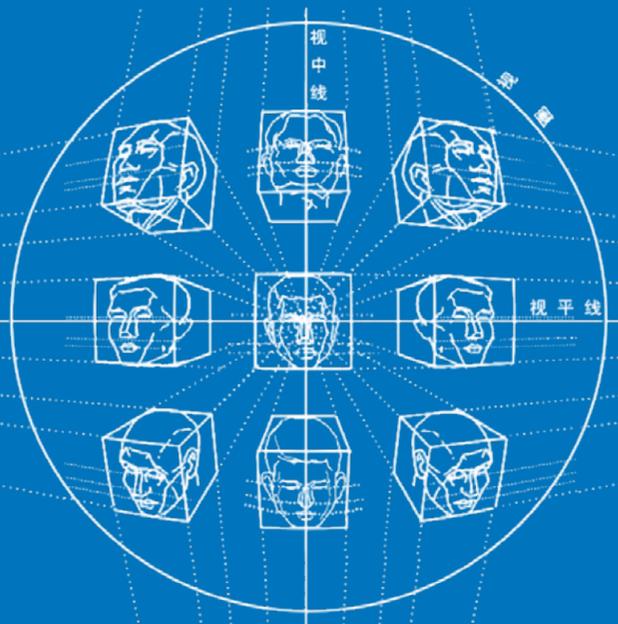
画素描头像的时候，常见的视角有三个：正面、四分之三侧面、正侧面。

正面的视角是最常画的角度之一，掌控好人体的面部比例是画好这个角度的最大保证。在正面角度当中，人的面部特征几乎都是左右对称的。

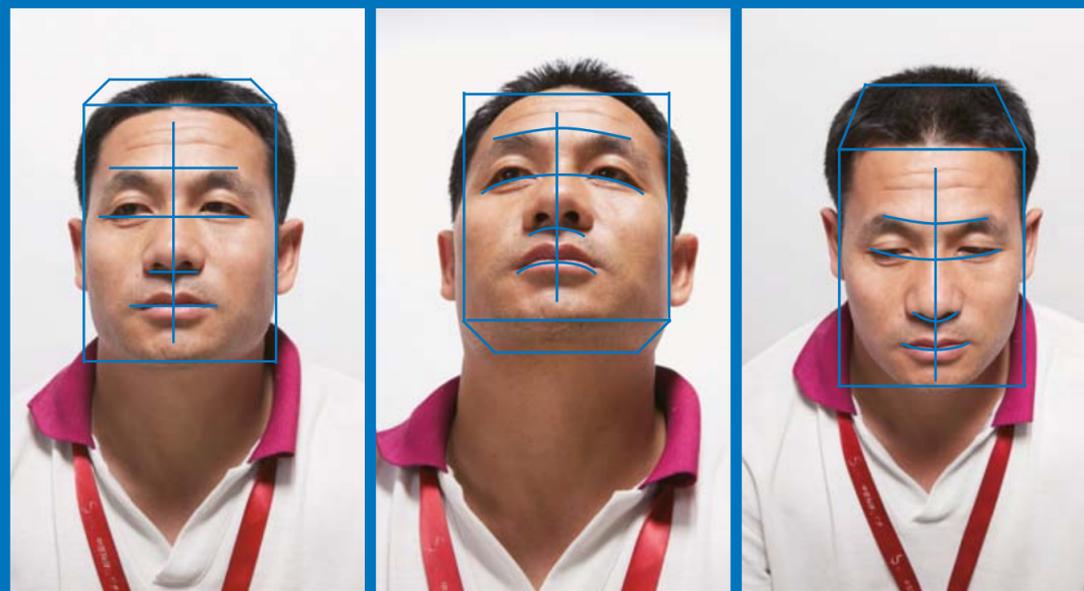
四分之三侧面这个角度是考试当中最常出现的角度之一，这个角度可以明显地观察到人脸部骨骼、肌肉的起伏变化，能更好地找准人物的形体特征。

正侧面这个角度是不常出现的，因为角度的原因，这个角度大多属于暗面或亮面。

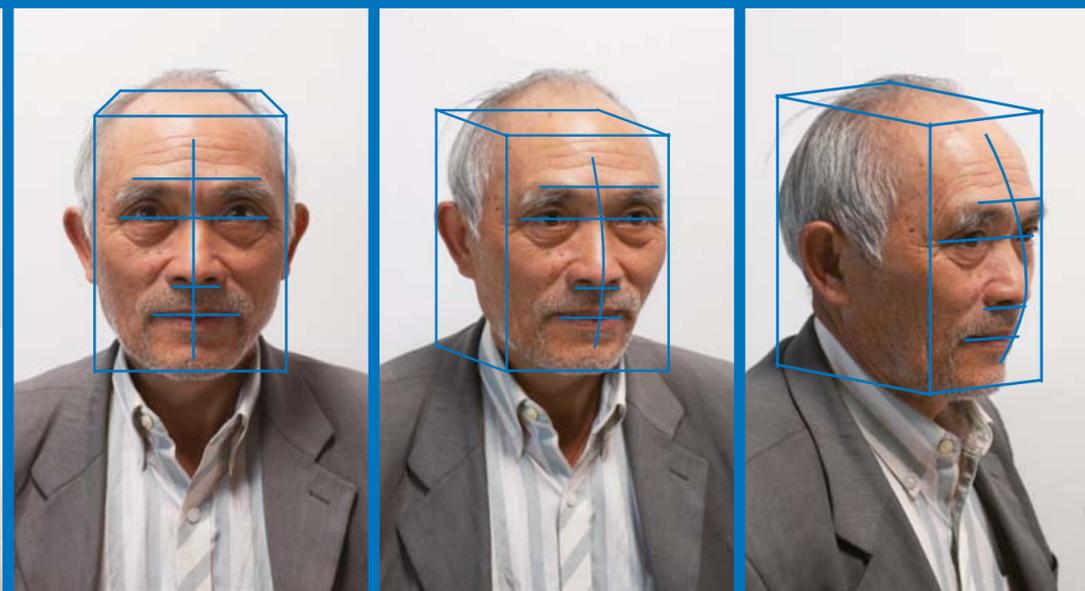
● 头部平面比例图



● 头部平视、仰视、俯视三视高示意图



● 头部正面、四分之三侧面、正侧面三视角示意图



1. 视高、视角对构图的影响

常见的视高有平视、仰视、俯视这三大视高；视角则为正面、二分之一侧面、偏侧面三大视角。不同的视高与视角对画面的影响大为不同，区别如下：

平视：平视给人很正式、安静的感觉，但要注意不要把画面画得呆板，缺少感染力。

仰视：仰视给人一种威严、宏伟的感觉，这种角度会加强人物的视觉冲击力，但在透视方面要求极高，所以如果处理不好透视关系则会适得其反。

俯视：俯视这种角度给人一种卑微、弱小的感觉，降低画面的冲击力，用来表现柔美、弱势的人物形象较为恰当。

正面：纯正面的头像会显得人物更加的正式、安静、稳重。

二分之一侧面：这种角度的侧面则会更加地强调人物的轮廓起伏特征，适合表现那些侧面特征非常明显、面部立体感较强的人物。

偏侧面：偏侧面包含四分之三、五分之三等常见的偏侧面角度，这种头像既能表现人物的形象特征，又能使人物体积感与空间感更强，使形象更为生动。

2. 合理的构图布局

根据不同的题材以及绘画要求，好的构图格外重要。构图首先需要画面的饱满，人物占据画面的面积恰到好处，下方的留白要比上方的多一些，这样可以给衣领充足的空间。从规律上来说八开纸上方留出1.5厘米左右的距离，四开纸上方留出3厘米左右的距离。下巴在整张画纸的二分之一向下3厘米左右，这样大小比较合适。左右来说，在人物视线的前方会留较多一些的空间。头的后部留出的空间较少一些。这样看上去会感觉舒适和均衡。由于素描头像的视觉中心是在面部五官的位置，所以构图时要注意面部五官的位置。

● 8开、4开纸头像构图



三、黑白灰

无论是色彩还是素描，黑白灰在画面中都起到了很重要的作用。能控制好整体黑白灰的人，画面的整体感都是非常强的。

在素描中，黑白灰通常被说成明暗色调。明暗的色调变化由光影在形体上形成，并呈现在形体上。这些色素的轻重，要看这个形体每个面的朝向，它可以概括成为各自的形状，这就是色块，所以黑白灰是依赖于物体形状。头像作品整体上可分为头发、脸部、脖子、衣服这几大块。一定要弄明白这几大块的黑白灰关系，由此黑白灰的呈现上来说，头发是黑的，脸部是白还是灰取决于衣服。脸要跟衣服区分开，如果衣服重，脸就偏白一些，反之衣服是白色的，脸就偏灰一些。

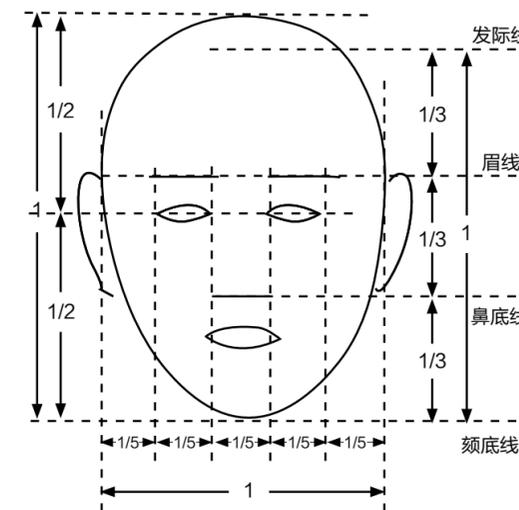
但其实客观条件也不是一成不变的，我们可以根据自己的想法，大胆地颠覆黑白灰关系。但一定要有整体的意识存在，无论怎样的黑白灰关系，都要放在大的格局上。要用整体的眼光观察黑白灰关系，普通人和大师的差距就在这里。

当我们面对真人模特儿时，模特儿在受光的情况下会形成黑白灰的一种关系。在绘画中，并不是说你看到的客观现象就是明确的黑白灰关系，特别是初学者可能完全无法确定它们的层次。如果按照客观实际去画，拉不开大的黑白灰关系，这幅画只会越画越灰。所以客观现象不是不能改变的，我们要去主观地改变。这时候可以眯起眼睛找大的黑白灰关系，离开一定距离，放弃众多的细节才能感受到，这就是整体。

每张画的画面黑白灰对比，都有不同的对比度，最后画面的效果也有所区别，我们需要根据不同的对象去定位黑白灰的位置以及面积。

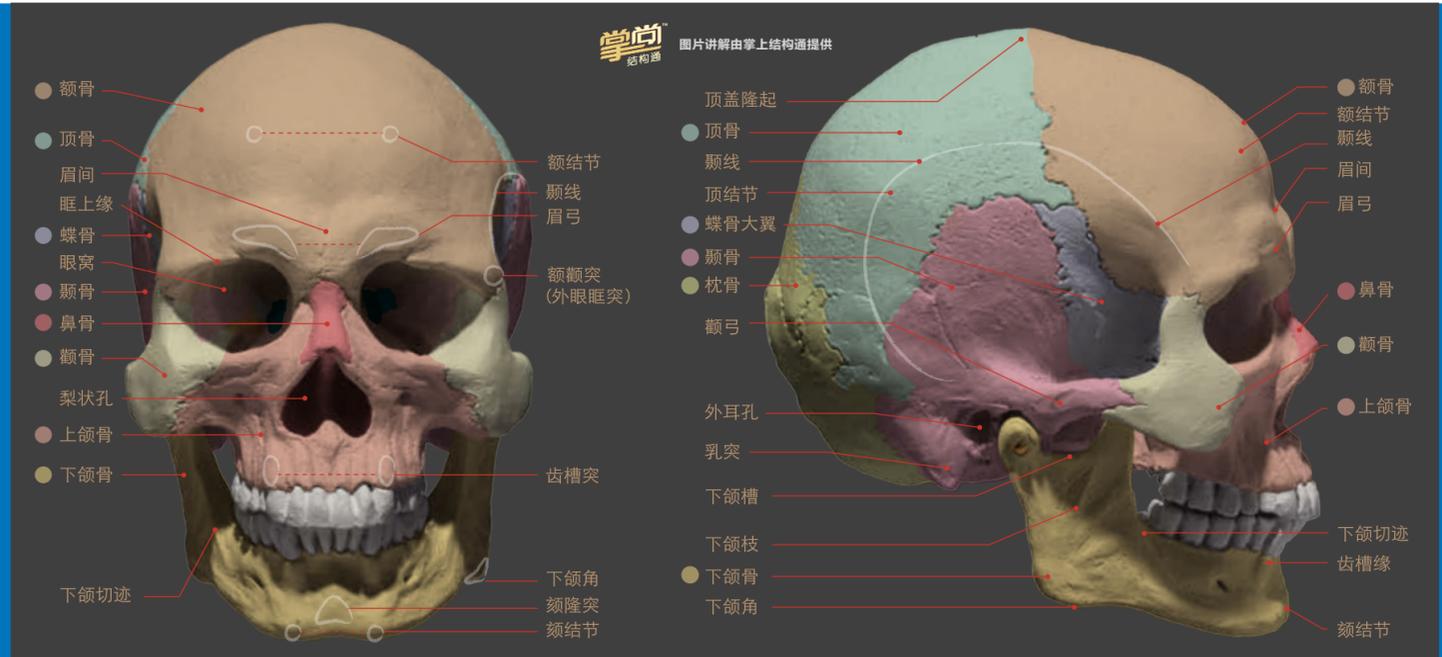


● 头部平面比例图



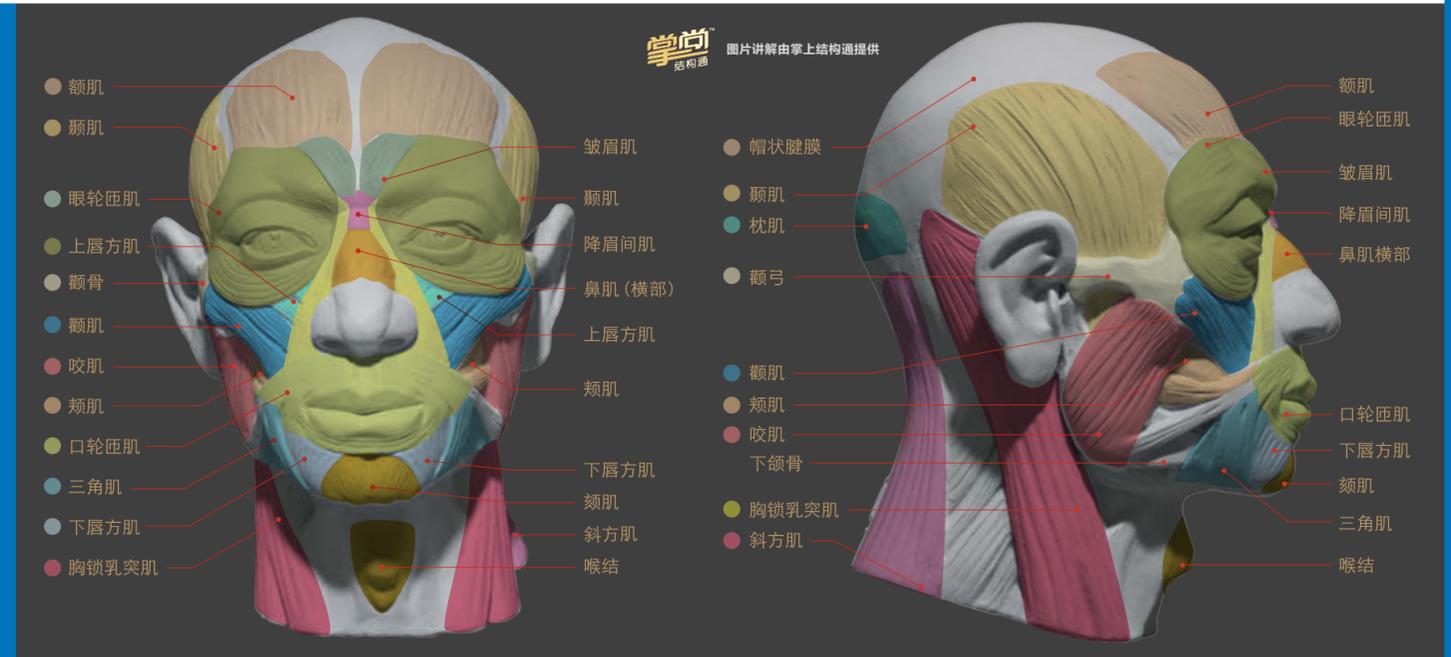
四、头部骨骼介绍

人物头骨的形状决定头部外形的轮廓和起伏，其中一些突起和凹陷，对外形也有影响，是决定写生的依据。头部表面的一些转折和突起，都是由骨骼形成的，我们把这些部分称之为骨点。头骨外形的转折点有顶点、两侧的顶结节、颧弓点、两眼外缘点、颧结节、颞隆凸点等。



五、头部肌肉介绍

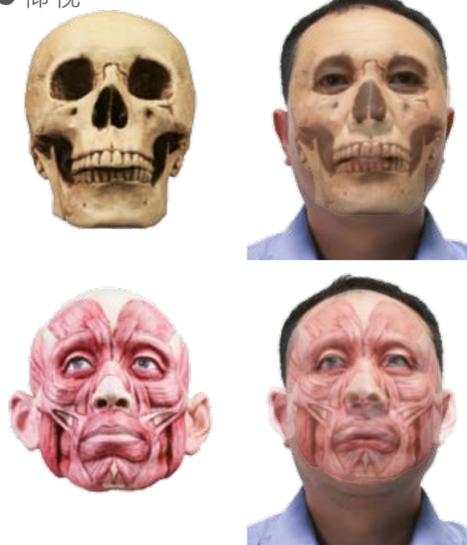
我们在塑造头部的整个形体时，除了对骨骼结构和骨点全面理解外，更需要搞清楚肌肉的结构、作用、外形和运动中的变化等。头部的肌肉和骨骼二者对我们生动地表现人物头部是同等重要的。



● 平视



● 仰视



● 俯视



● 正面



● 四分之三侧面



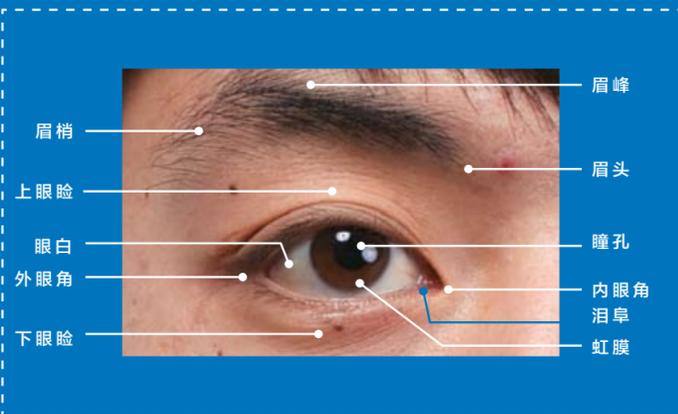
● 二分之一侧面



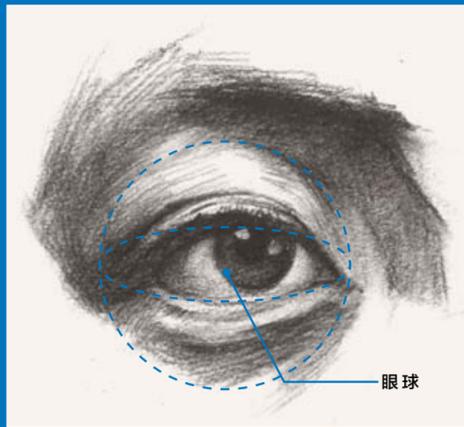
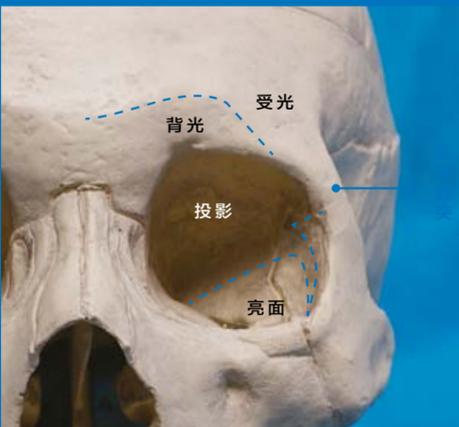
C 多角度头像五官详解

CHAPTER TWO

一、眼睛



眼睛的基本结构由眼眶、眼球、眼轮匝肌、上下眼睑、瞳孔、眉毛等组成。眼睛以眼球为主体，可以把眼睛理解为镶嵌在眼窝中的球体，要把球体感塑造出来就必须把上下眼皮贯穿起来表现，左右的交界线要有轻重区分，就像球体上的明暗交界线一样。



画眼睛的时候可以结合上面的眼部骨骼图、眼部块面图、眼睛的石膏模型、眼睛素描作品等去感受眉弓、上下眼睑的形体转折，眉弓的形体转折与眉毛的深浅变化之间的联系，尽管眉毛的固有色是黑色的，但是它受到眉弓形体的影响，正好长在眉弓的背光和受光面上，所以画眉毛时要表现出这种形体转折产生的深浅变化。

受眉弓形体的影响，眉弓底面是一个往里转的暗面，运用“重画上、中间透气、轻拍下”的处理手法表现。此外，眉头部位的眉毛是往斜上方生长的，而眉梢是往斜下方生长的，具体表现时，眉头部位“挑”出几根重的眉毛，中间由于受光要画得含蓄些，到了颧骨的转折处再画出些眉毛。

眉弓的穿插、上下眼睑的方圆、眼部球体的感觉都要表现到位，并且还要将眉弓在上眼皮上投影的虚实关系、眼睑在眼球上的投影的虚实关系、内外眼角的虚实关系、眼睑的厚度、上下眼睑的弧度区别等交代准确。

A 平视



平视角度中要画出眉弓、上眼睑、下眼睑的高低及虚实空间关系，把这种关系画好了，才能画出眼睛的空间感和体积感。平视角度下，上下眼睑的厚度比较难表现，很容易画得单薄，所以要认真观察上下眼睑的弧度，找出它们的体面转折，画出眼睑的厚度。



B 仰视



仰视角度中，要把眼睛的透视画出来，这种透视关系表现为：眼睛的体面特征很明显，眉弓的底面、上眼睑的厚度都可以看得很清楚，而且也很容易表现出来；上眼睑的弧度要比下眼睑的弧度大得多，上下眼睑的穿插关系明确。



C 俯视



俯视角度中的透视关系很明显，这个角度相对于平视和仰视两个角度来说比较难画，从上到下的透视关系和虚实关系，到眉弓与上眼皮的体面转折都较难画。前面我们讲过眼睛是镶嵌在眼窝中的球体，在塑造上眼皮时可以根据球体的方法来塑造。



D 正面角度



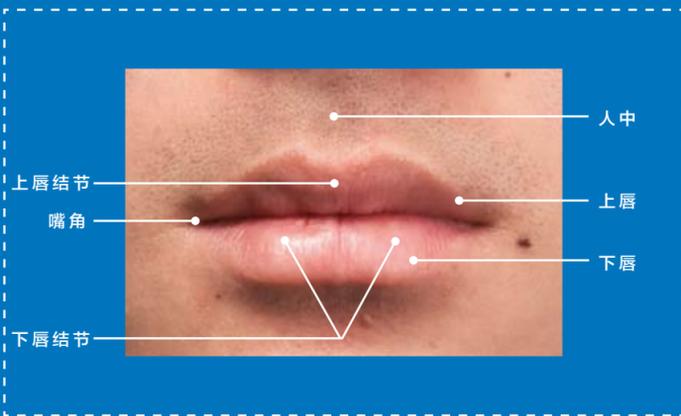
E 四分之三角度



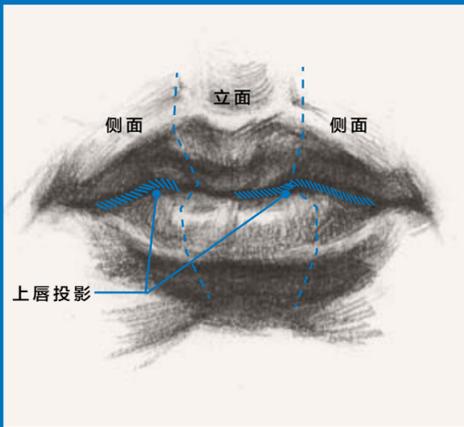
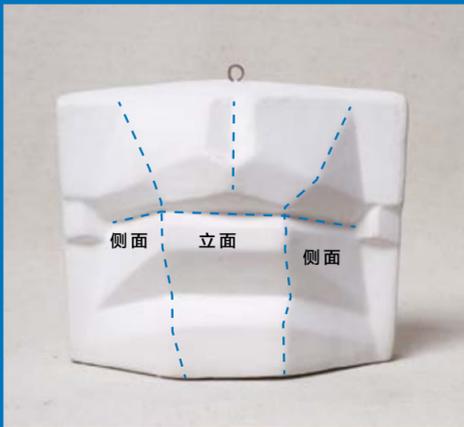
F 二分之一角度



二、嘴巴



嘴巴结构由上颌骨、下颌骨、牙齿、口轮匝肌、上下嘴唇、人中、颌唇沟组成，牙齿与上下颌组成嘴部结构框架，上面覆盖口轮匝肌，人中位于口轮匝肌之上，外部由皮肤覆盖。画嘴要结合嘴的结构，从圆柱体弧形表面的总体意识出发。



从头骨的正面角度看，露在前方的形体，横向上给人一种半圆形的感觉。从侧面头骨角度看，嘴部纵向上的形体也有一种类似半圆的感觉，通过上图我们可以看出，从正面表现嘴部时，嘴唇中间应往前鼓，而嘴角要虚化使其往后退，这种前实后虚的对比表现手法就能形成很强烈的空间感，并且上面的牙齿扣着下面的牙齿，这也决定了人的上嘴唇要略比下嘴唇靠前。

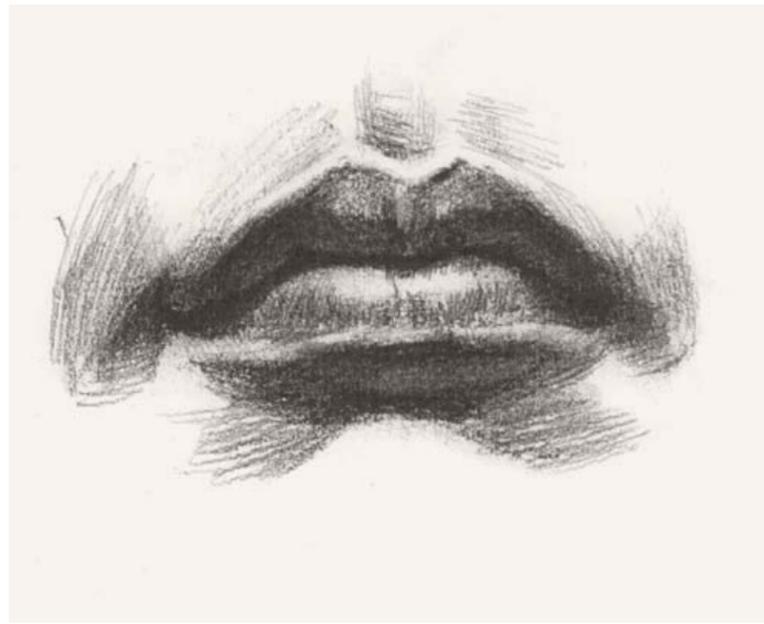
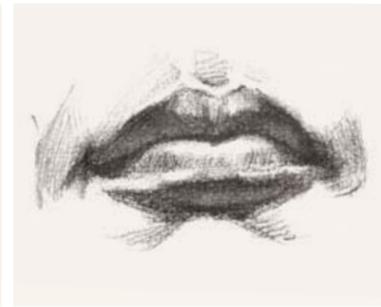
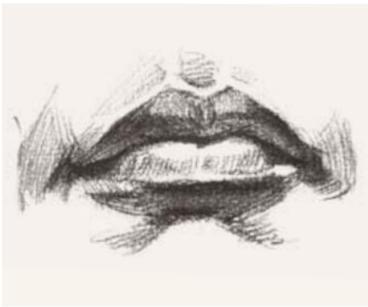
因为嘴部在横向上是一个半圆的感觉，所以在表现时要尽量画出中间嘴唇实、两侧嘴角虚的感觉。同时，从表现手法上来讲，嘴部的中间可以用一些相对清晰的线条顺着形体的方向排线，然后将嘴角部分的线条柔虚，这样嘴部形体的空间感自然就加强了。

熟悉结构之后就要处理好嘴部与周围各部位的衔接关系，嘴部与鼻子的衔接、左右嘴角与脸部的衔接、下嘴唇与下巴的衔接。其中嘴部与上下形体的衔接主要是通过形体投影的形状变化来体现。左右两侧要注意嘴角与脸部的衔接，在理想的光线下，对象的嘴角会有反光、投影等几层关系，然后利用明暗向周围过渡，嘴部就能与脸部衔接上了。

A 平视



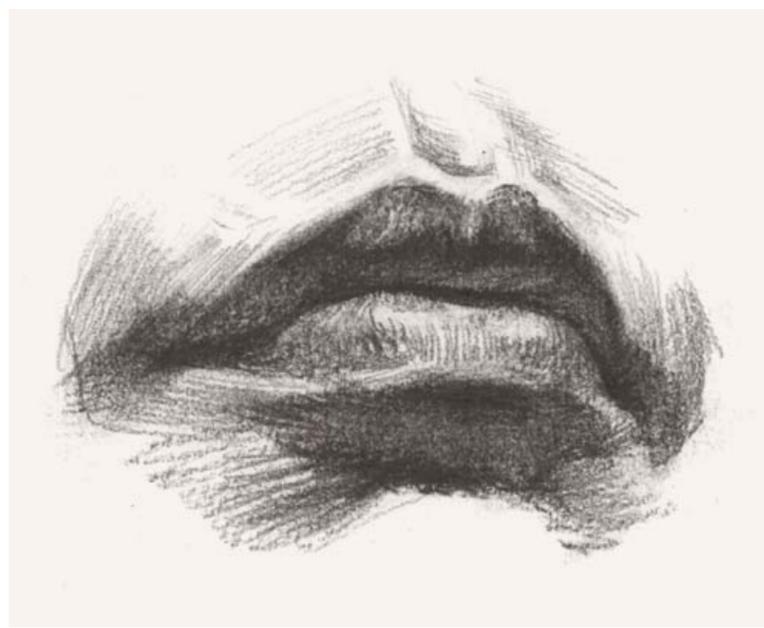
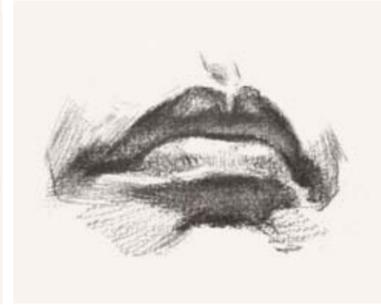
平视角度、正面角度的嘴比较容易表现，画的时候要仔细观察嘴部的形体特征，概括出嘴部的外轮廓，找出人中、嘴唇、嘴角等的位置，确定它们大的倾斜度，然后概括出嘴的块面，注意头回变化及衔接关系，注意由近及远的虚实变化。



B 仰视



仰视角度的嘴部的外形呈向上的圆弧状，画这个角度应该注意两嘴角与口裂的最高点之间的距离，以及所形成的口裂弧度，透视越大，弧度越大。从下到上的块面转折、块面衔接和块面之间的虚实关系要交代清楚。



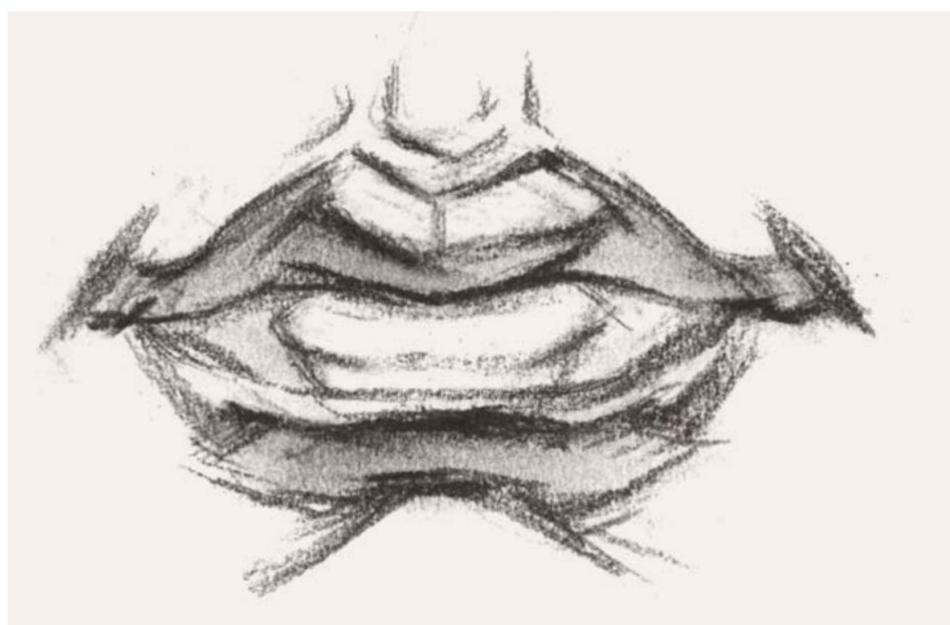
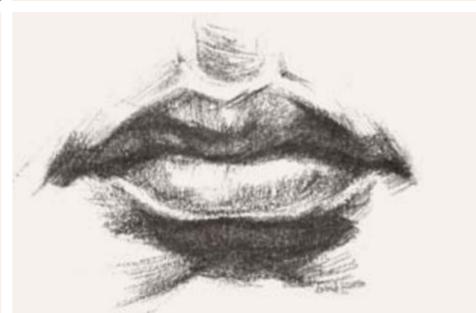
C 俯视



俯视角度的嘴部外形呈向下的圆弧状，口裂弧度向下，颌唇沟只能看见一些，或者看不见，重点刻画上唇方肌与下唇的体感与空间感。在刻画的时候要时刻想到这是在画俯视角度，所以嘴的整体透视，还有从上到下的虚实空间关系都不能忽略。



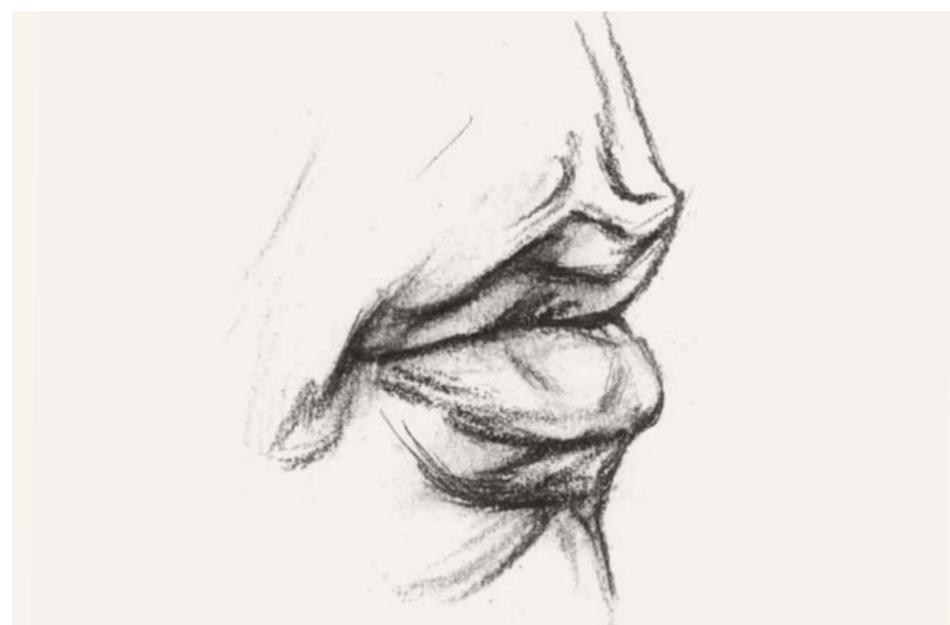
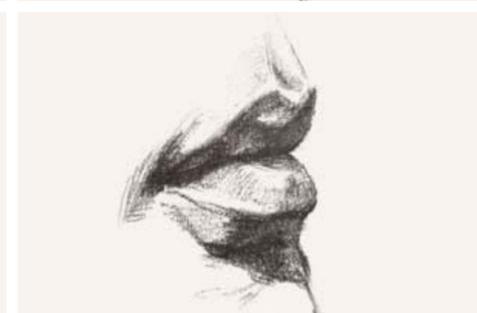
D 正面角度



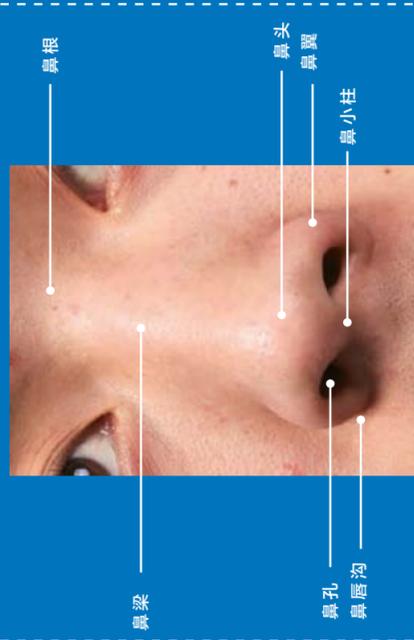
E 四分之三角度



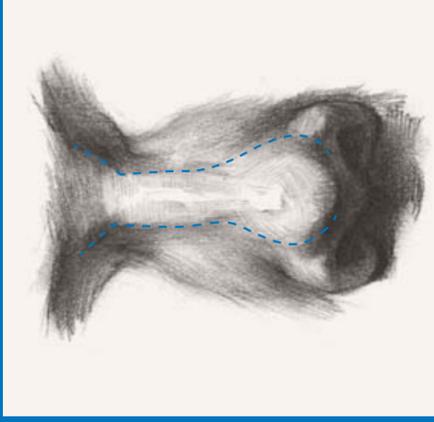
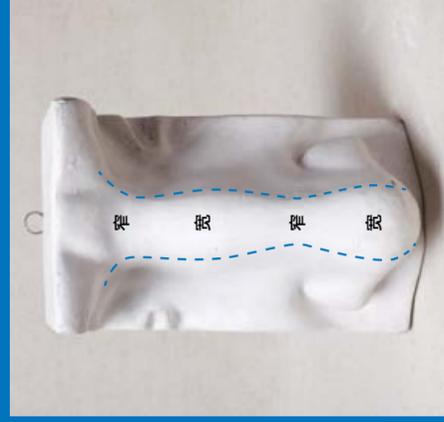
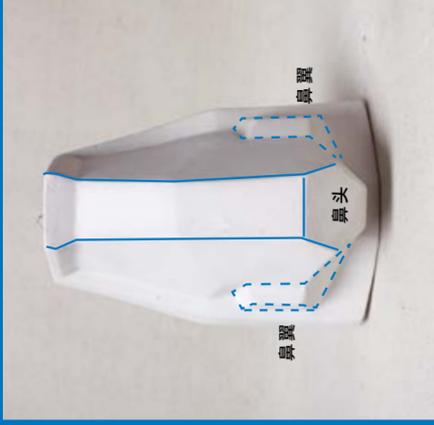
F 二分之一角度



三、鼻子



鼻子是脸部最凸显的部位，是重点塑造对象，它由鼻根、鼻梁、鼻头、鼻孔、鼻唇沟组成。鼻根紧靠泪阜与额骨的下弯处连接，它是最窄处，转折最急。它与眼部的转折关系和对比关系比较明显，但是不能过于强调，只交代它靠近眼部结构的地方。鼻梁要注意中间与两侧三个面的形状和结构变化及与其相邻部分的衔接。鼻子侧面略微鼓起的位置正好处在鼻梁向外延伸这一带上，因此在抓住大的明暗交界线和鼻子侧面与暗面衔接处的深浅变化后，还要把侧面的这种形体变化表现出来。整个鼻子似上窄下宽的形状，其中鼻头形似球体，两个鼻翼形似半球体。鼻底有明显的明暗交界线和反光，是表现难点，注意它的明暗和虚实变化。



对照头骨、石膏鼻子体块会发现鼻梁侧面形体略微鼓起是由鼻骨本身的形体转折决定的。只有将这种微妙的形体变化表现出来，才能避免将鼻子侧面的灰面画平。

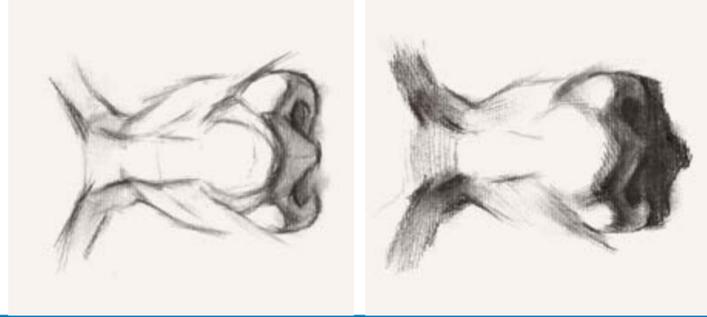
对于鼻梁的起伏变化，一定要结合鼻骨和石膏鼻子体块的形状来理解。鼻梁的骨略要略高一些，往下接着向下倾斜的软骨。因此，鼻梁的起伏变化决定了鼻头和鼻梁上的高光部会连接在一起，并且鼻梁的高光要高于鼻梁的高光。

当鼻子被归纳进一个简单的几个体中之后，它的正面的亮、侧面的灰以及底面的暗就能很好地建构起鼻子的体积感。并且鼻翼底面的交界线不是随意画在鼻翼边缘的，而是伴随着鼻翼的厚度往下转。鼻翼上方受光面的边缘有一条很窄的灰面，也使鼻翼的形体自然就往下面转了。在表现鼻翼时我们要注意它在横向和纵向上的深浅变化，将鼻翼划分出不同的明暗层次，鼻翼的形体就鼓起来了，不能将鼻孔的形处理成一个简单的圆，可先把鼻头饱满的形画出来，再对着画出鼻孔。

A 平视



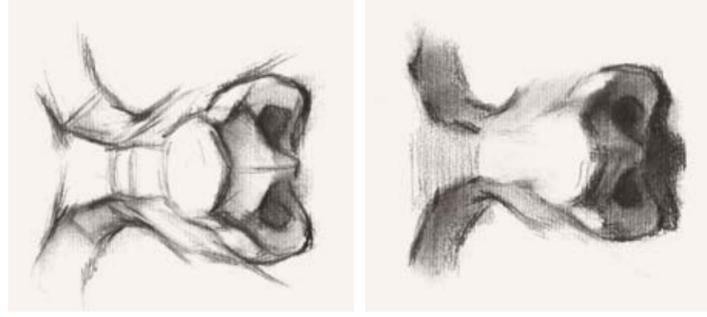
画平视角度的鼻子要认真观察鼻子的形体特征和大的比例关系，概括出鼻子的外轮廓以及鼻子的正面、侧面、底面。然后从整体着眼找出鼻根、鼻梁、鼻头、鼻翼、鼻唇沟等的位置，再完善鼻子的基本形体关系，画出各部分块面的转折变化，注意空间虚实变化。



B 仰视



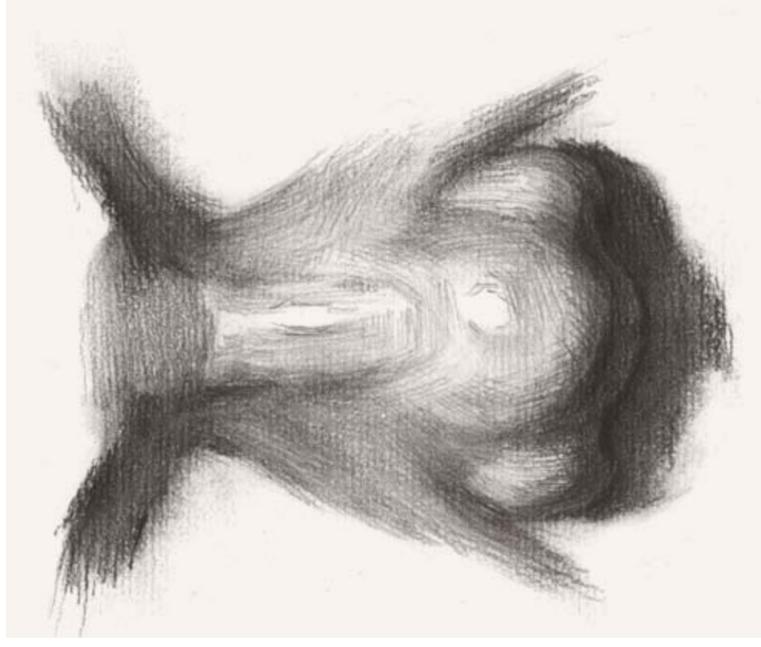
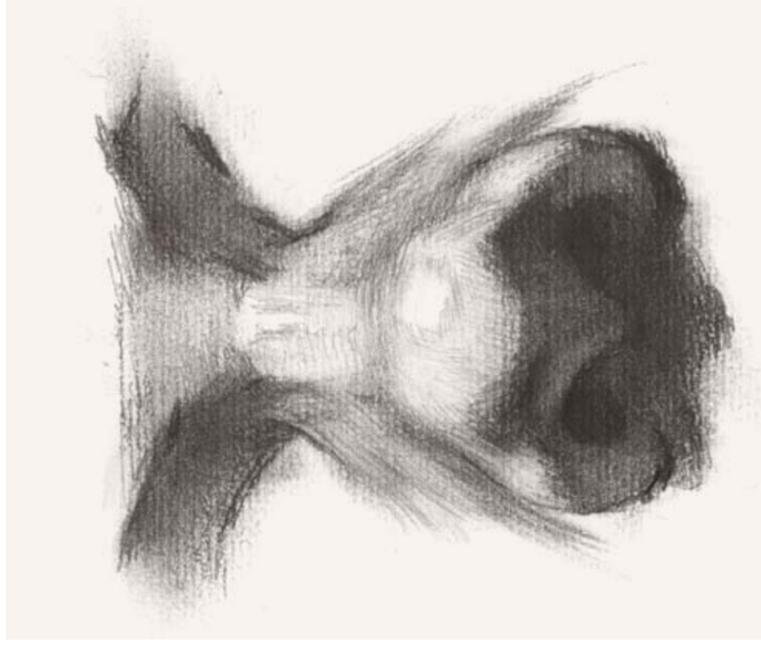
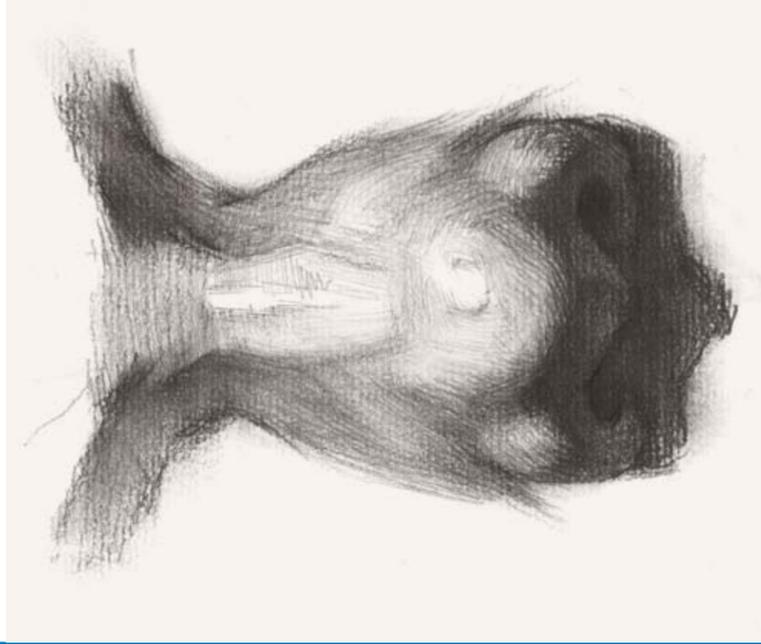
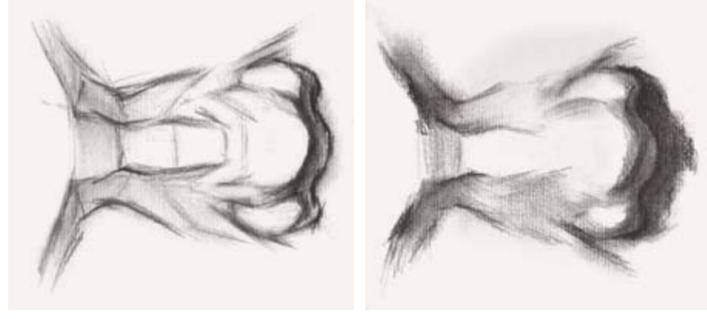
画仰视的鼻子要先观察仰视角度的下鼻子的特征，由于透视的关系，鼻梁的高度和长度被压缩了，然后鼻底的面积加大了，下宽上窄的梯形特征增强了，鼻孔变大、变圆，鼻头、鼻翼的厚度增加，这些特征都是仰视角度的下鼻子的特征，表现出这些特征，把仰视的感觉画出来。



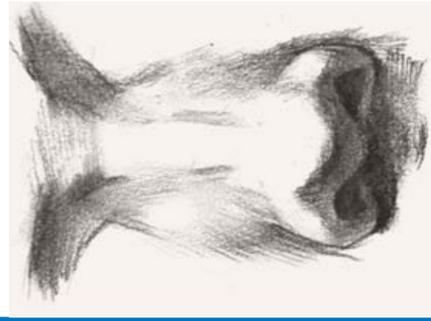
C 俯视



俯视的鼻子的特征是，鼻底小时，鼻头下降，两侧鼻翼上升，重点处理鼻头、鼻翼上部以及鼻梁的正面与侧面的交界线，加强明暗交界线在深浅、虚实、转折上的变化。鼻头和鼻翼的下边缘线和鼻底的投影之间的关系要表现得虚一些，这样才能体现出从上到下的空间感。



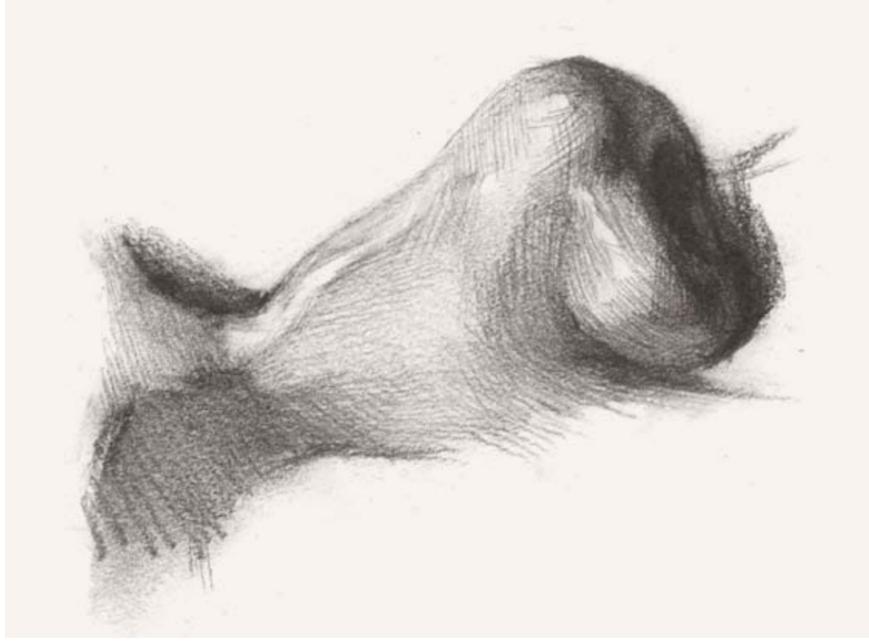
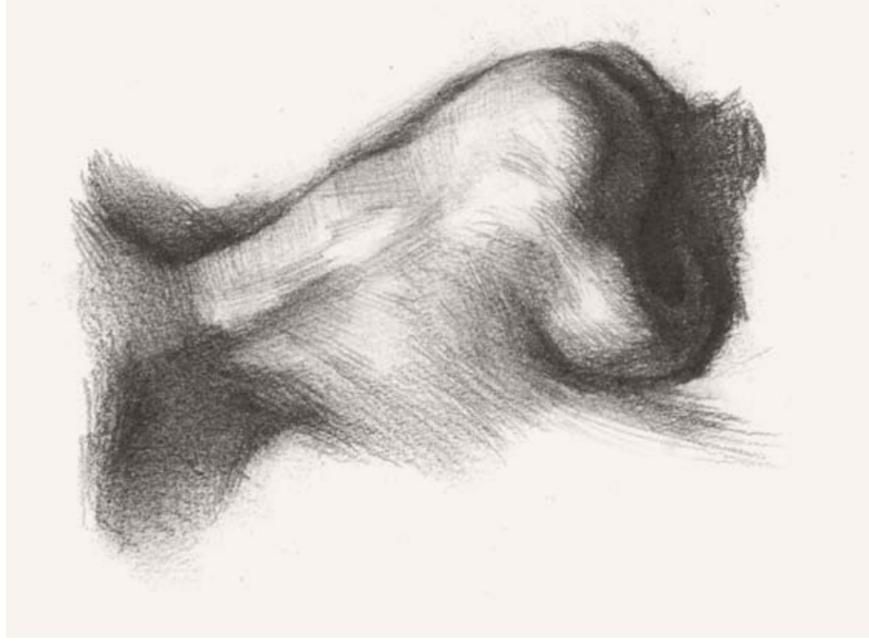
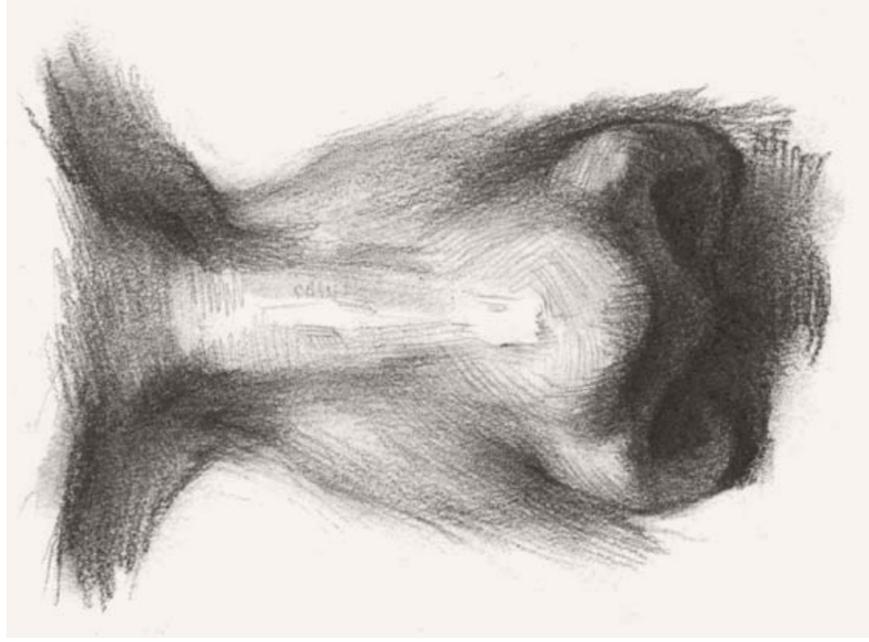
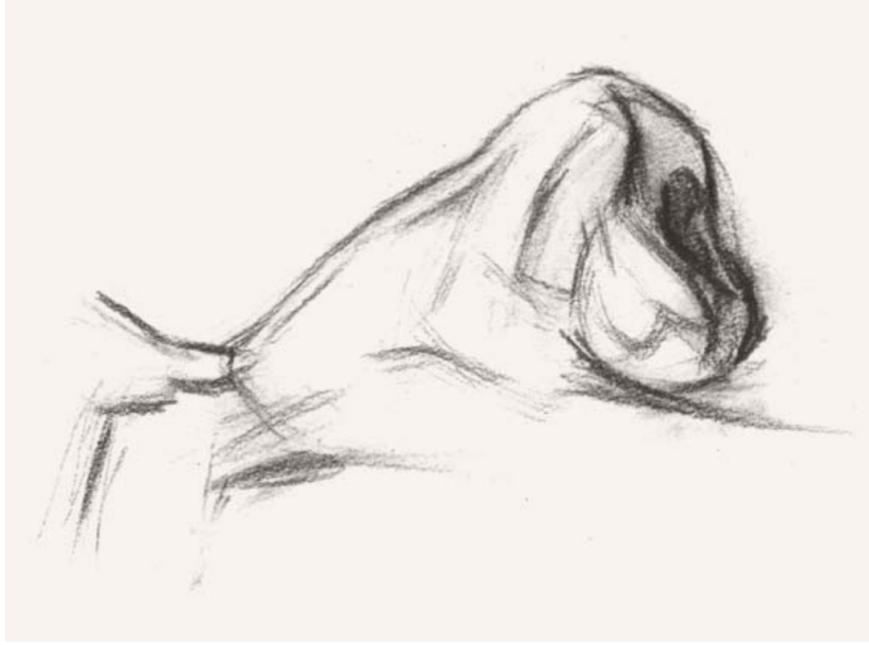
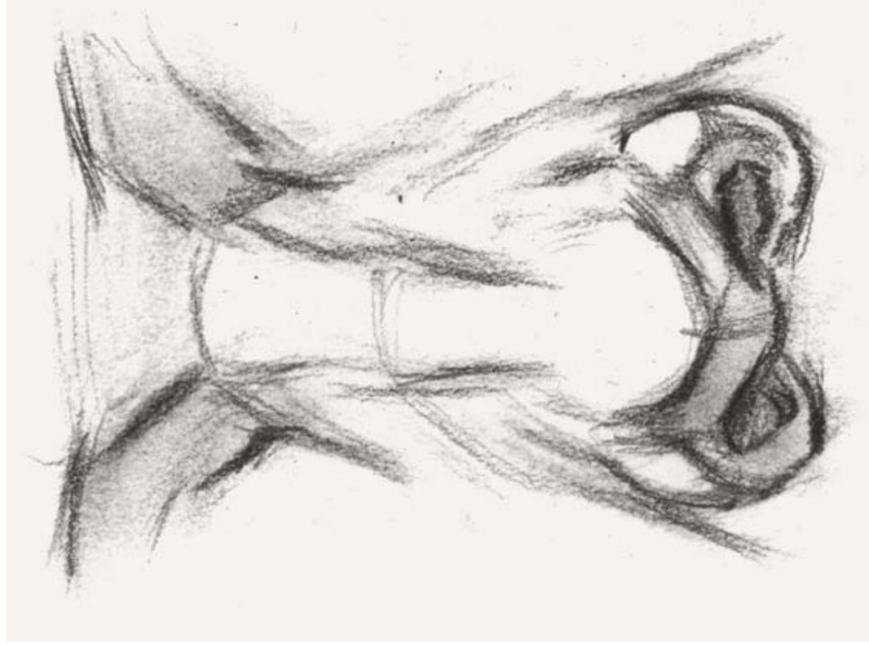
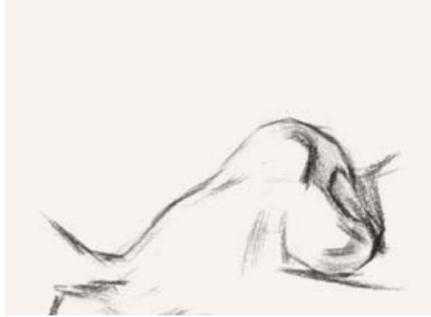
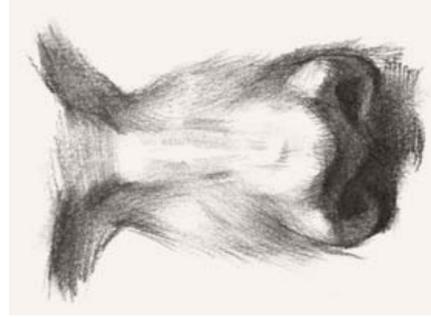
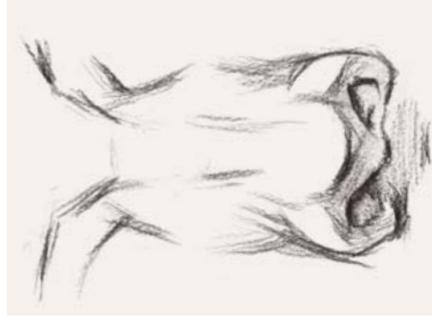
D 正面角度



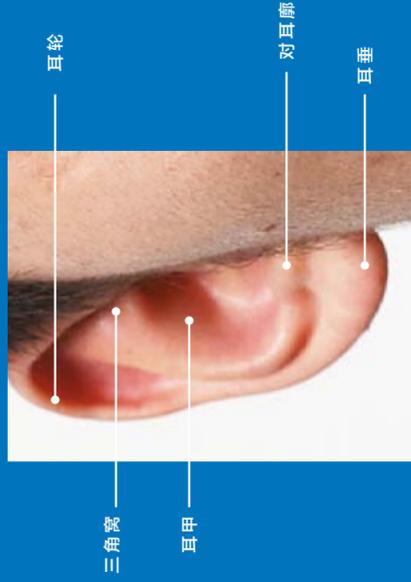
E 四分之三角度



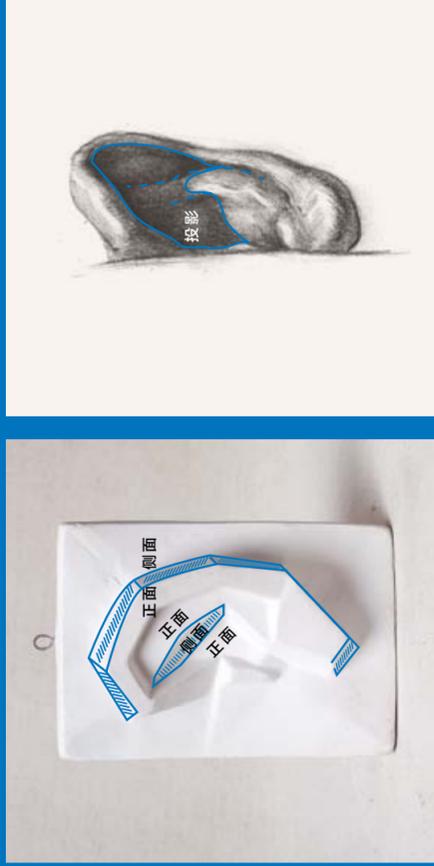
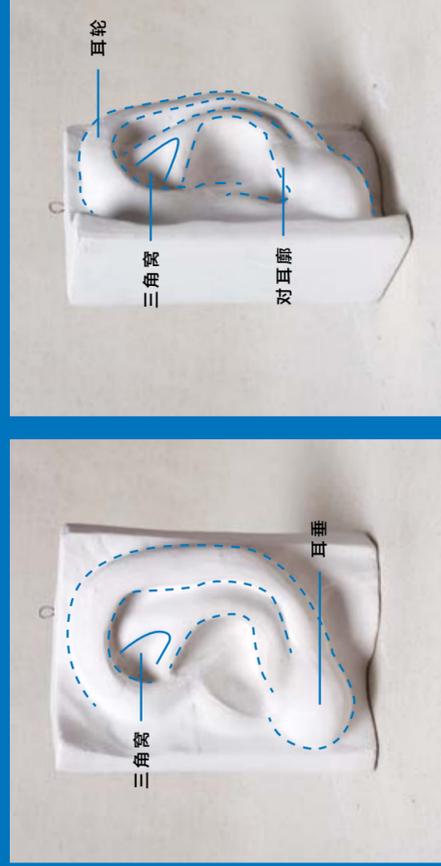
F 二分之一角度



四、耳朵



耳朵的形状是不规则的亮状，其轮廓呈C形，上宽下窄，中央是一个凹形碗状体，耳部主要由耳轮、对耳轮、耳屏、三角窝和耳垂等组成。由于耳廓的外部形态呈现方中有圆、圆中带方的感觉，所以耳轮外轮廓交界线从上到下的粗细、深浅和方圆节奏就要给予重视，还要在耳轮上分出交界线、反光、灰面和亮面等。耳朵上部的三角窝多数处于暗部中，所以在对耳轮上所形成的起伏变化就要给予高度重视。耳屏、三角窝和耳道在空间上比耳轮、对耳轮和耳垂靠后，为了拉开耳朵前后的空间，我们要适当减弱靠后部分的黑白对比，刻画时要注意主次、虚实关系。表现耳垂时，无论薄厚都要表现出耳垂底部的交界线、灰面、亮面和反光。



每个人的耳朵的外形特征各不相同，但结构却基本一致。

相比耳轮、对耳轮和耳垂、耳屏、三角窝的耳道在空间上比较靠里，为了拉开它们之间的前后空间，在塑造时就应该适当减弱靠后部分的黑白对比，并且耳屏不是一个简简单单的鼓包，它是由两个突起组成，因此要通过表现交界线的细微变化以体现其体积。

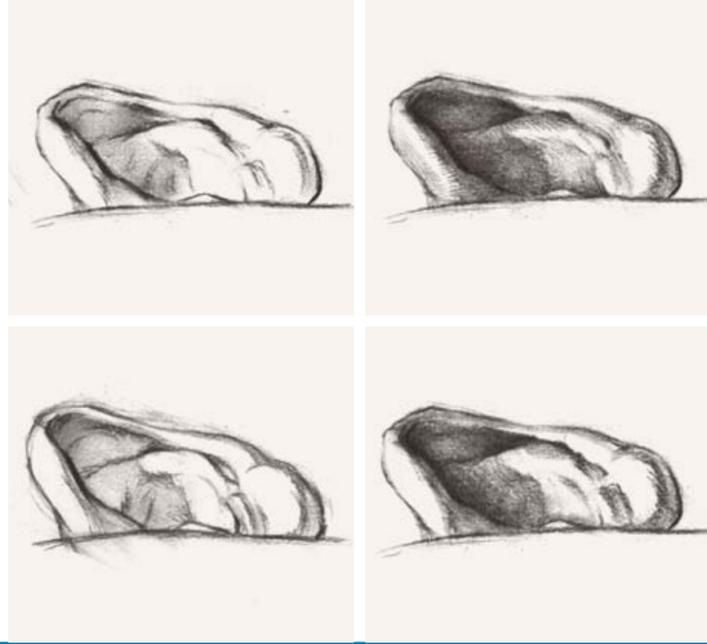
因为耳朵大部分是由具有弹性的软骨组织构成的，外部形态呈现方中有圆、圆中带方的感觉，所以耳朵的外轮廓一定要画出体积感。通过对形体交界线、反光、灰面和亮面的刻画，就能较好地塑造出立体感。耳朵上方的三角窝多数情况下都会处在暗部中，所以对耳轮上的受光面、灰面、交界线以及反光和投影等都是我们刻画的重点。

耳垂有厚有薄，但无论厚薄都要通过画出其底部的交界线、弧面、亮面和反光来体现体积感。另外，耳垂前面与头部衔接的部位并不是一条简单的直线，它的起伏转折还需要根据不同情况认真表现。

A 平视



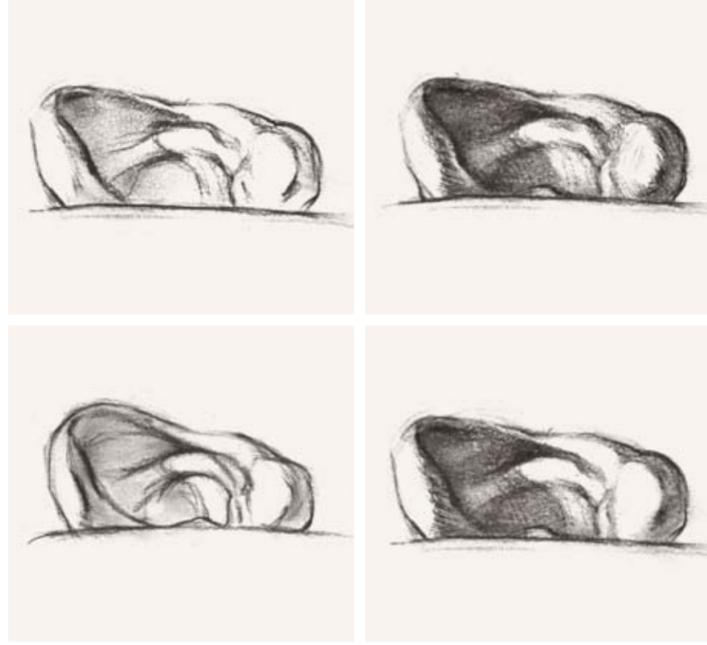
画平视的耳朵要认真观察其形体特征，概括出耳朵的外轮廓，找出外耳轮、内耳轮、三角窝、耳屏、耳垂等位置，然后完成耳朵的基本形体关系，画出各部分的块面转折变化，注意透视变化、虚实变化和衔接关系。拉开耳屏、三角窝、耳道与耳轮、对耳轮、耳垂的前后关系。



B 仰视



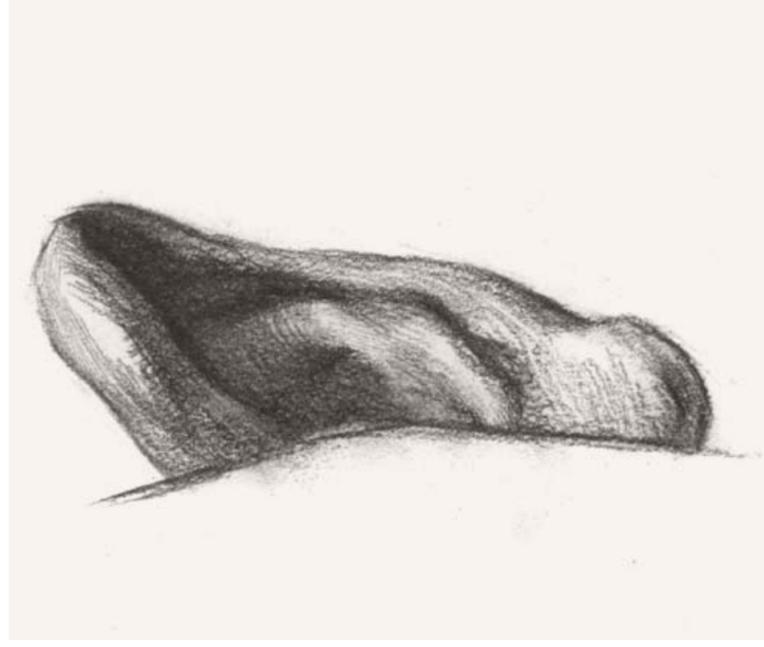
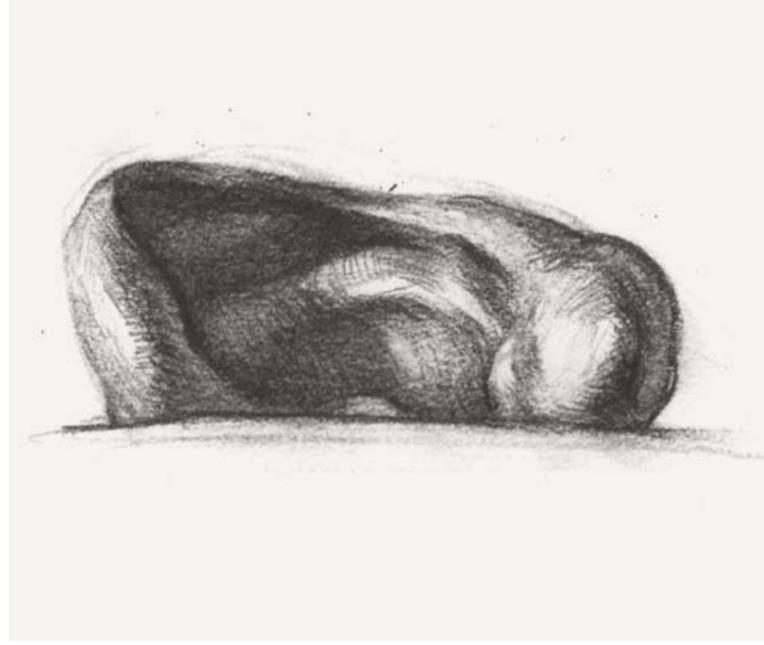
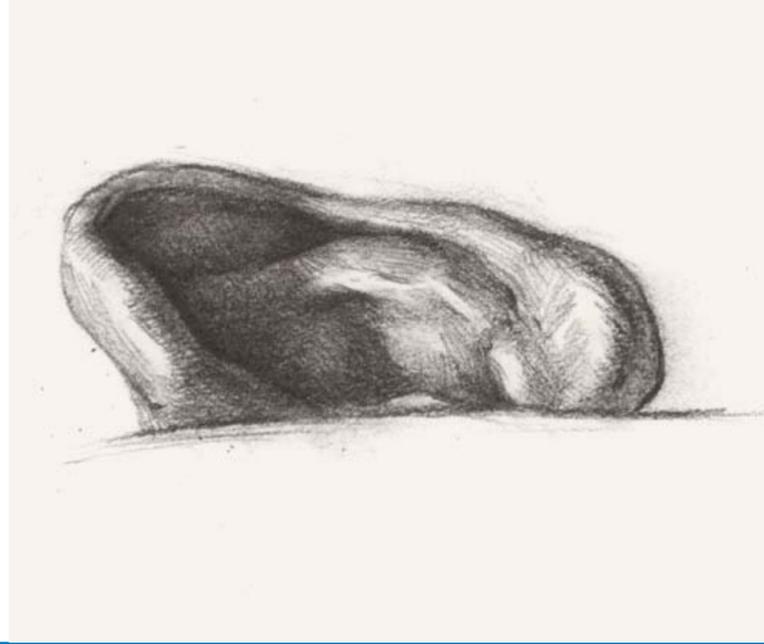
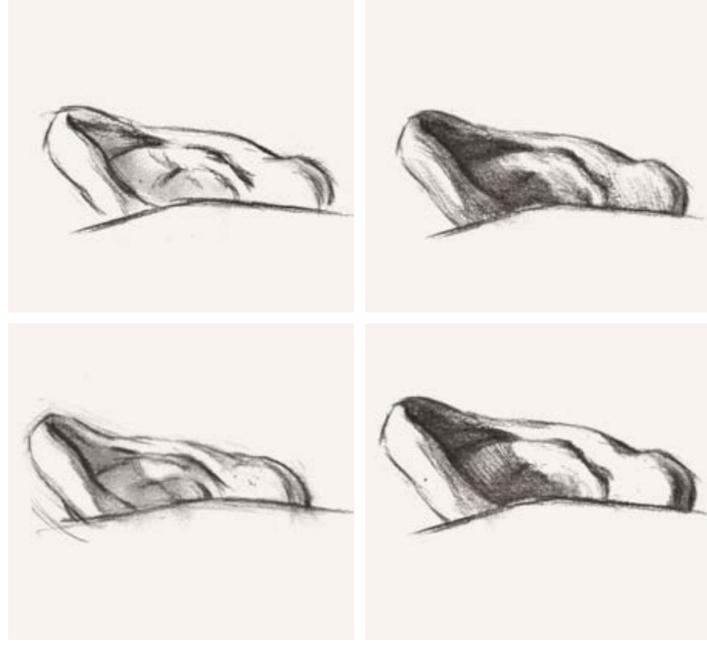
仰视的耳朵的特征是，耳朵的整体高度变短，外耳廓、耳窝等的底面消失，顶面面积增大，整体透视有向上的趋势，下宽上窄。画仰视的耳朵要注意上面提到的那些特征，然后还要画出从下到上的依次渐进的虚实关系和空间关系，这样仰视感觉才能表现出来。

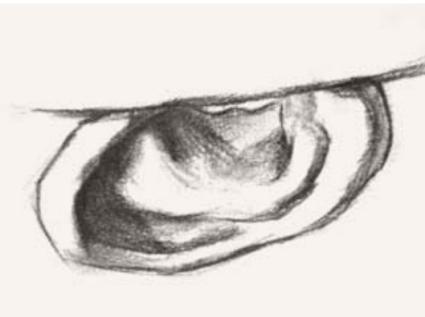
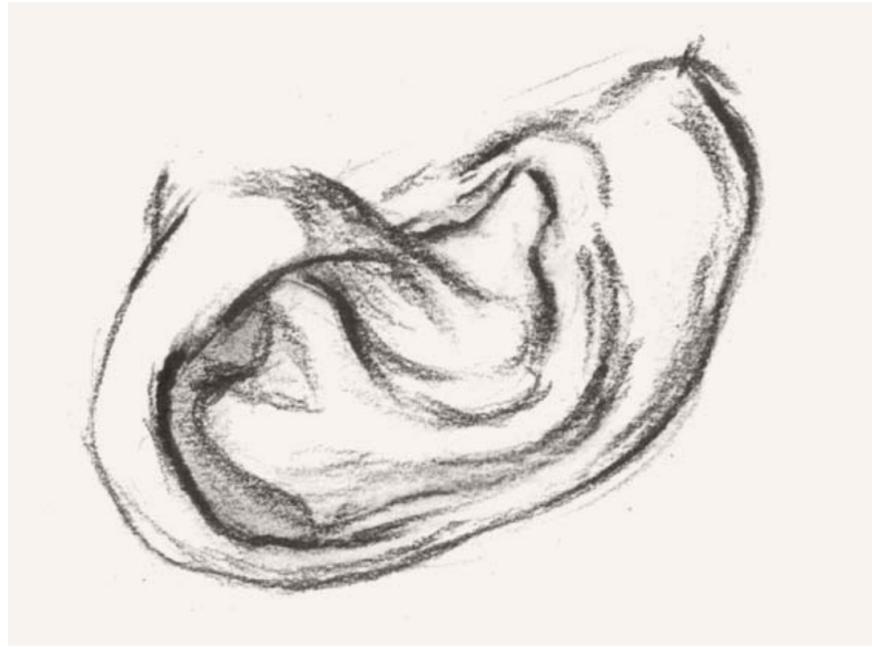
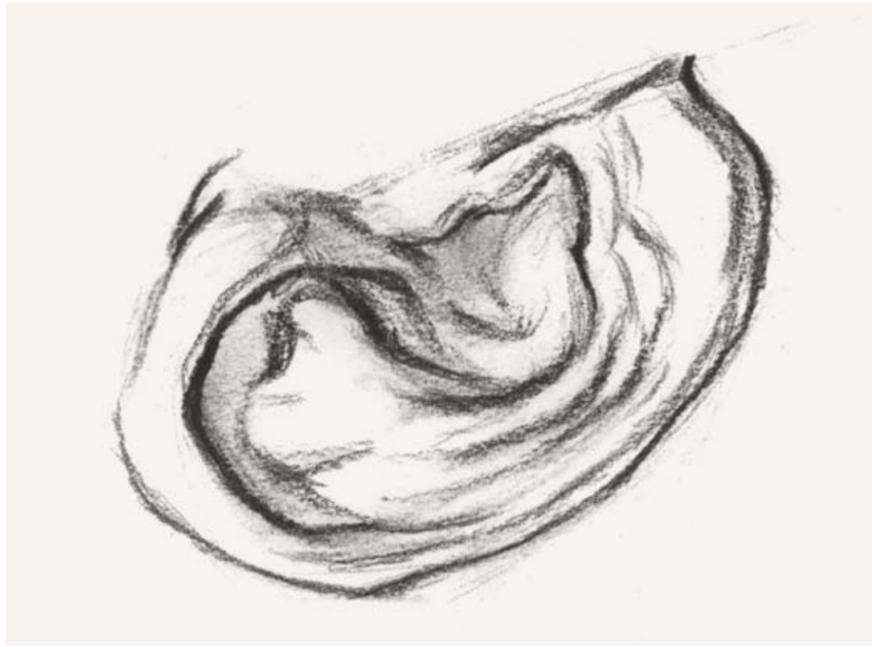
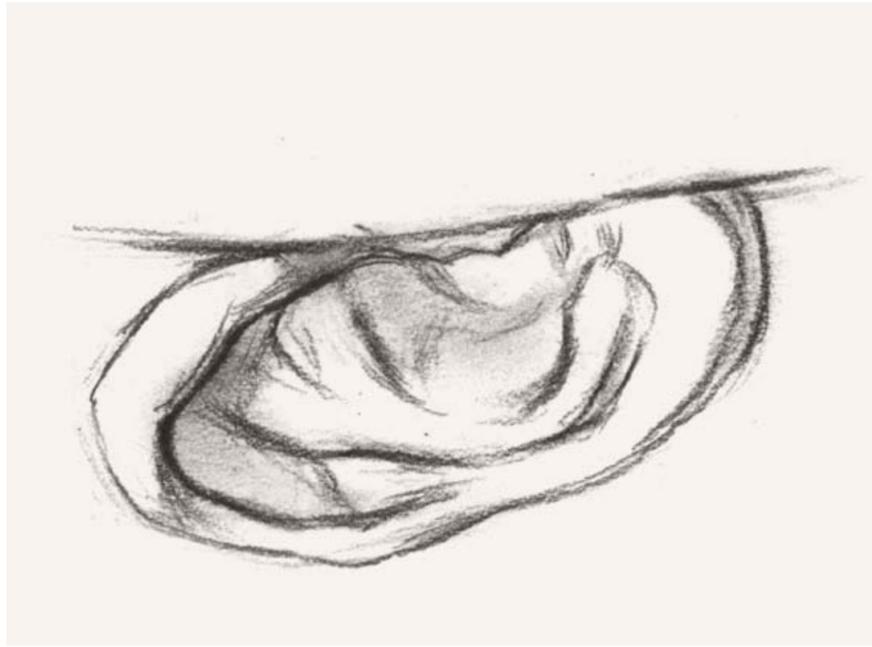
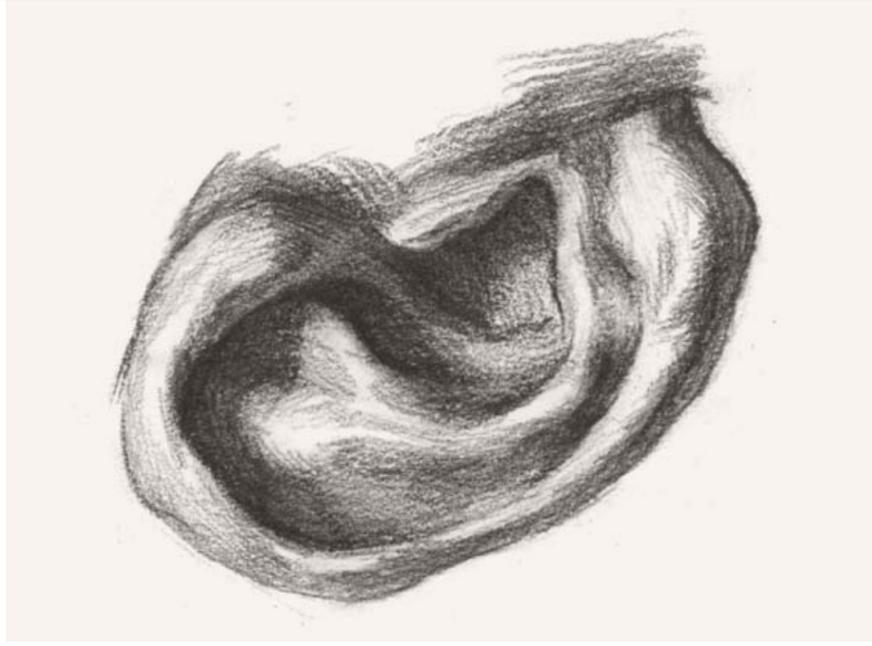
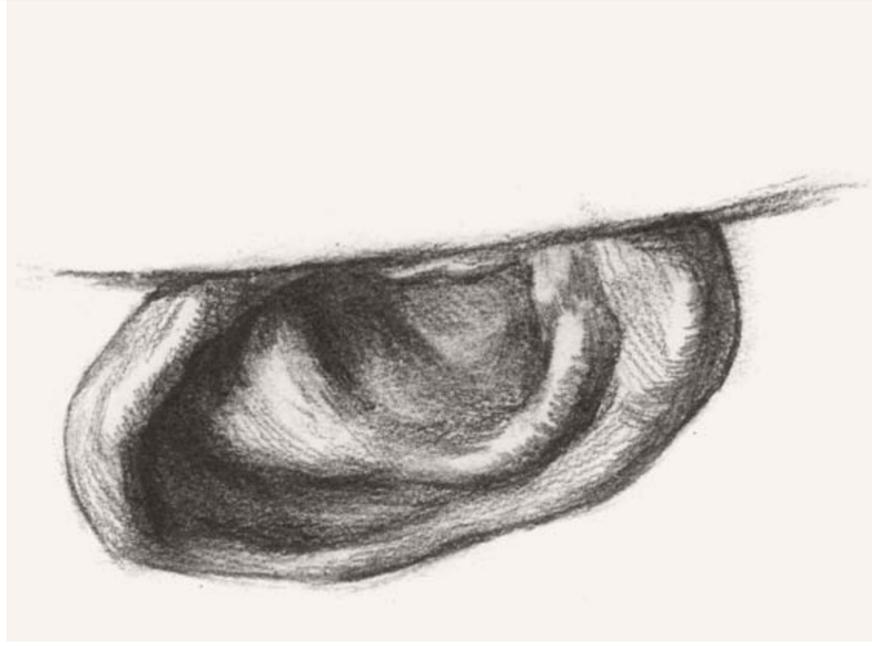


C 俯视



俯视的耳朵的特征是，耳朵的整体高度变短，内外耳廓、耳窝等的顶面消失或者变小，底面增大，整体透视有向下的趋势，上宽下窄。画俯视的耳朵与画仰视的耳朵相反，虚实关系和空间关系是由上到下的，两个角度的耳朵可以对比着画，进而熟悉不同角度的耳朵状态。





正面角度

四分之三角度

二分之一角度



