

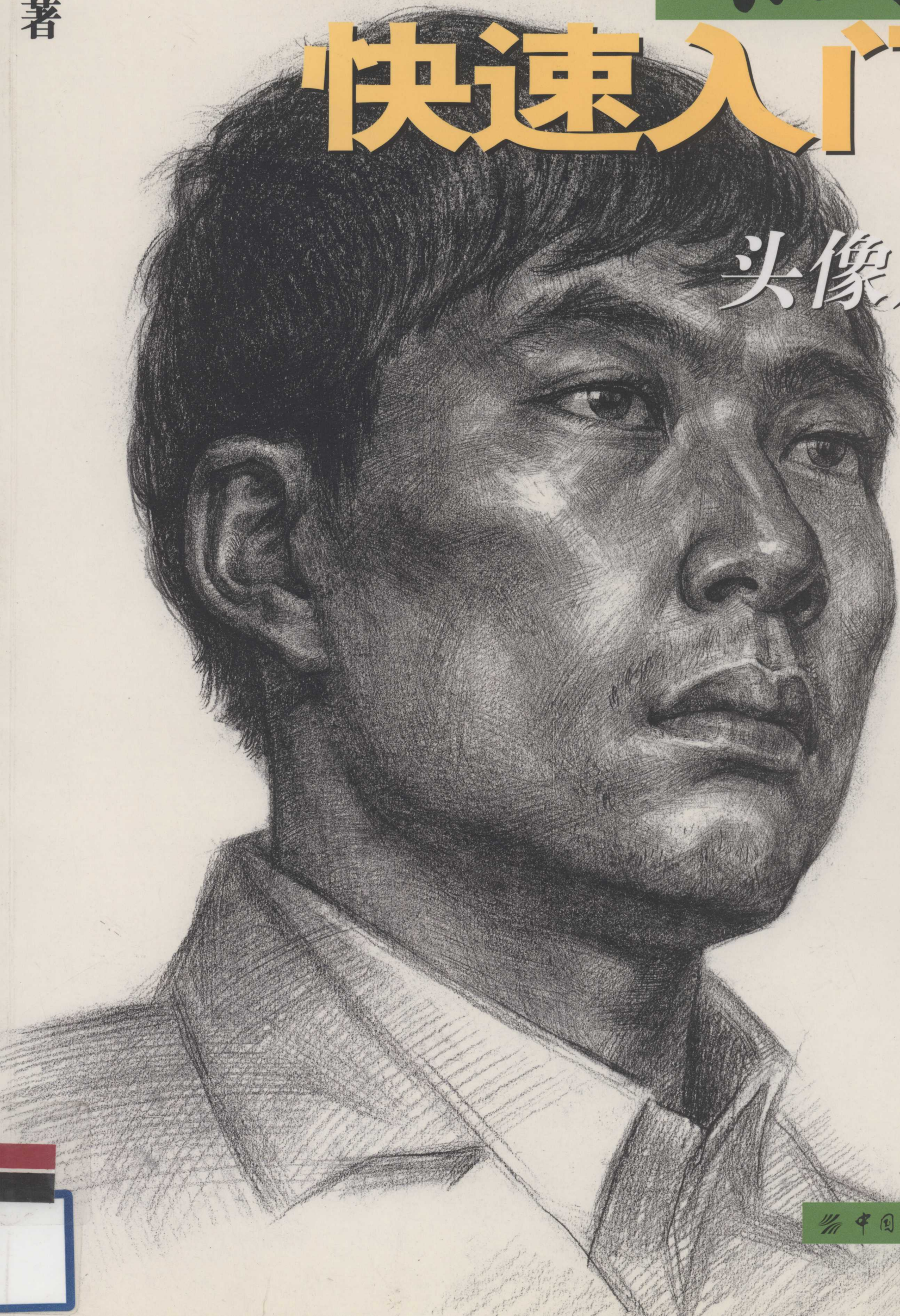
熊永平
著

高考

素描

快速入门

头像篇

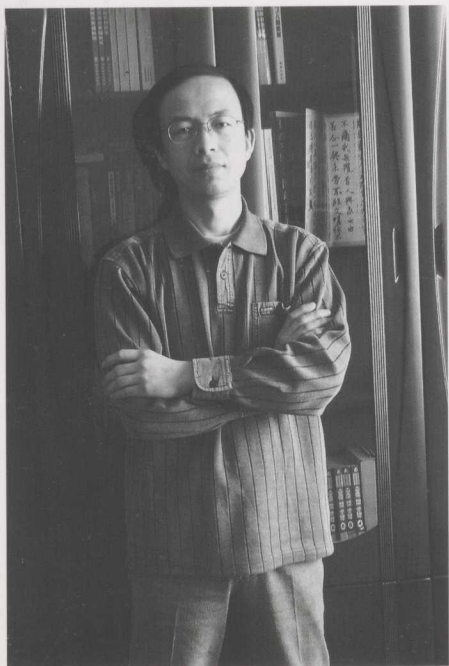


中国纺织出版社



◆ 作者简介

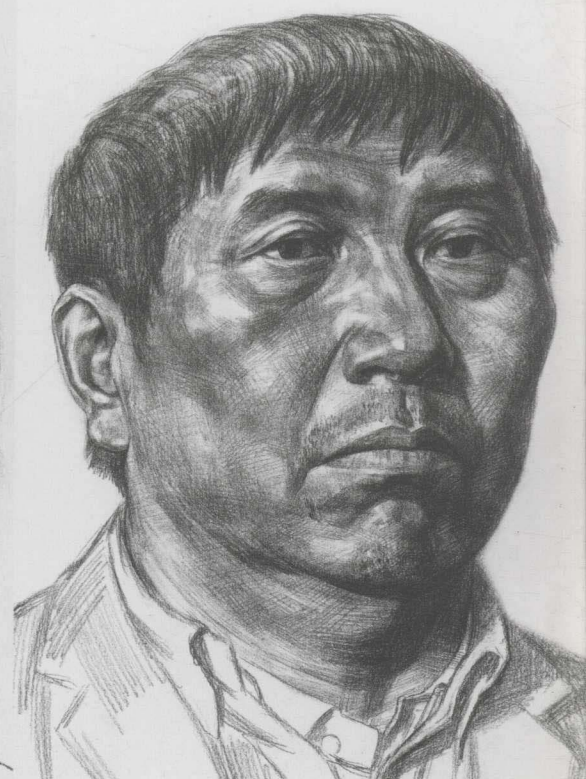
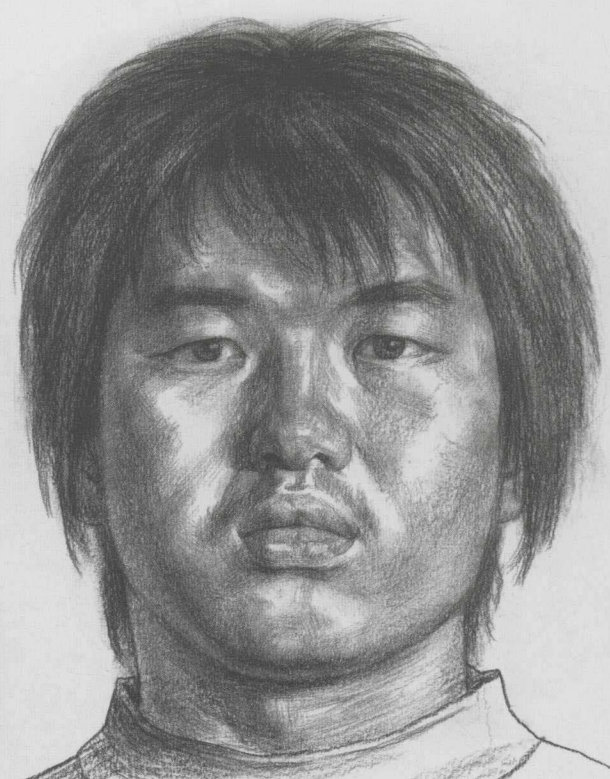
熊永平，1972年出生于江西南昌。1999年毕业于湖北美术学院版画系。1999~2002年任教于湖北美术学院版画系。2002~2005年就读于天津美术学院版画系，获硕士学位。现为天津美术学院版画系讲师，天津市美术家协会会员。作品《天井中阳光灿烂》获第十四届全国版画展铜奖。《永远的黄土塬》入选第九届全国美术作品展，并获湖北展区优秀作品奖。《姿态》入选第十五届全国版画展，并获第五届全国高校版画教学与创作年会版画奖。《堆积的器皿》入选第十六届全国版画展。《面孔的故事》获天津市美展铜奖。《蓝色器皿》获第十七届全国版画展优秀作品奖。《追忆的风景》入选第二届全国丝网版画展。先后有多幅作品被广东美术馆、神州版画博物馆、贵州美术馆、安徽省文联及日本有关机构收藏。

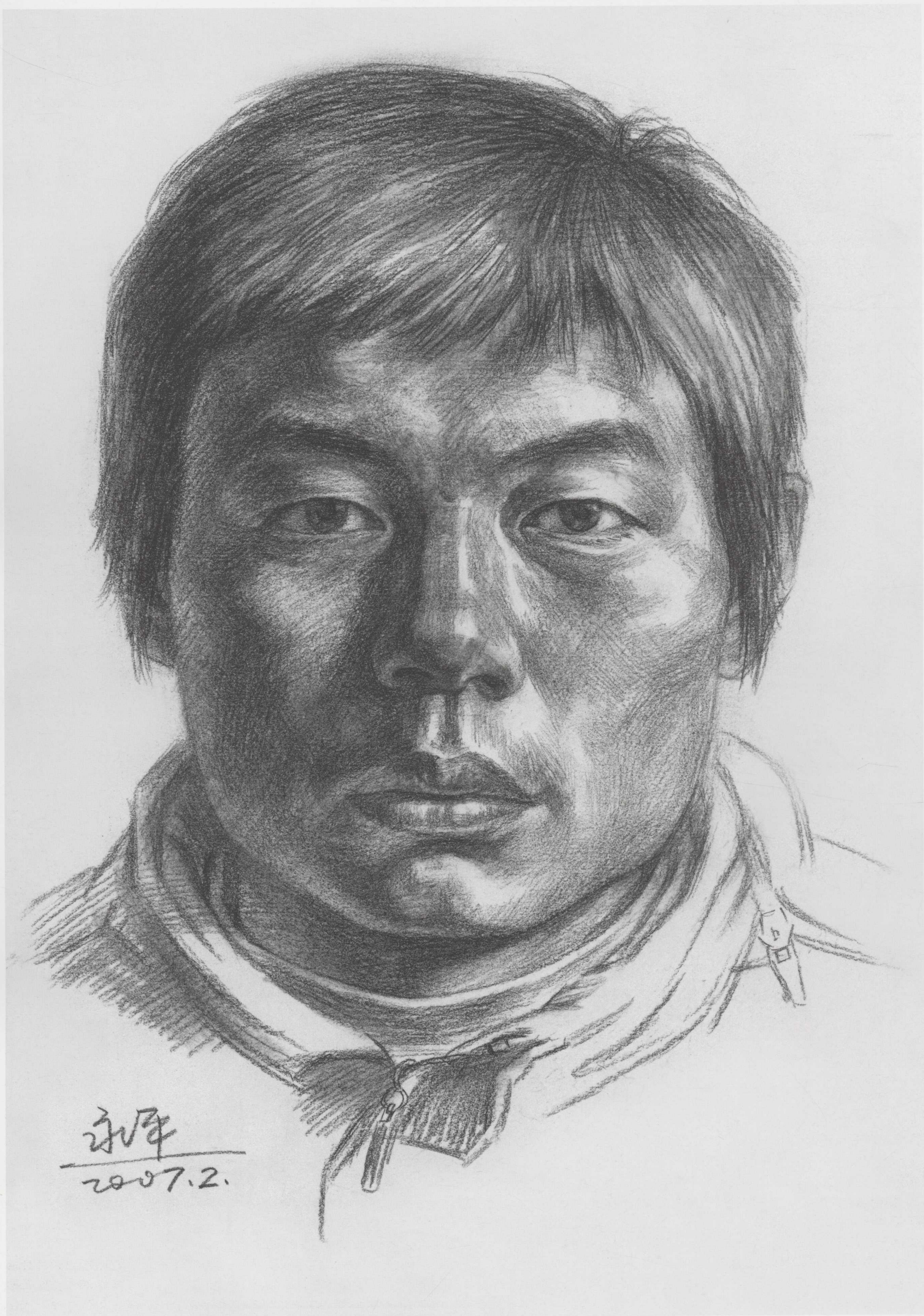


素描快速入门

头像篇

熊永平 著





男青年头像

素描头像应试必须掌握的三大要点

一、结构与形体

认识、理解头部的结构与形体是画好素描头像的基础。有些考生在画素描头像时经常出现结构不准和五官变形的情况，其根本原因在于对头部的结构与形体认识、理解得不够全面，所以在观察和表现头像时就极为被动。要想改变这种状况，必须加强对头部结构与形体的认识、理解，只有这样才能在作画时透过表象理解内在结构，并准确、合理地表现人物造型。

1. 头部骨骼

头部骨骼是头部结构的基础，犹如建筑的框架一样，它在素描头像的造型表现中起着决定性作用。头部骨骼的形状从根本上决定了头部形态和比例。如有的人脸偏长，有的人脸较圆，有的人额头宽阔，有的人额头狭窄，有的人颧骨高，有的人颧骨低等，这都是由头部骨骼的形状决定的。

人的头部骨骼包括顶骨、额骨、颞骨、颧骨、鼻骨、上颌骨、下颌骨、枕骨八个部分，除下颌骨能够活动外，其余部分都固定在一起，构成一个完整的空间闭合体。

人的头部作为一个有空间纵深的三维形体，其转折变化取决于骨点及骨点间的连接线。头骨的骨点比较重要的有顶隆凸、顶侧隆凸、额丘、眉弓、颧骨、颌隆凸、颌结节等，它们均左右对称分布。骨点位置的前后、高低、宽窄不同，决定了头部形态的不同。在素描头像起稿阶段，借助于骨点来确定头部的内外轮廓和比例关系，是一种行之有效的手段。由于骨点均为头骨的凸起部分，所以在作画时找准骨点及骨点间的连接线，便找到了形体的转折与分界线，而对骨点和骨点间连接线的塑造和刻画，是表现头像体积和空间的关键。

2. 头部肌肉

人的头部肌肉结构比较复杂，我们无须全部掌握，但对于影响头部外在形体变化的几块肌肉，如咬肌、口轮匝肌、眼轮匝肌、颞肌等，必须要有所了解。

咬肌由于咀嚼而变得非常发达、厚实，它呈凸状，在脸的侧面形成一条由颧骨往下至下颌骨的转折线，使面部形体显得饱满、有力。口轮匝肌附着于上颌骨和下颌骨的前方，其厚薄程度也直接影响到面部的形体起伏变化。眼轮匝肌、颞肌等对于面部形态的差异和表情的变化也有着重要影响，应注意其形状和变化规律。此外，颈部的胸锁乳突肌是决定头、颈动态的重要肌肉，也必须加以掌握。

3. 头部形体

画素描头像不是为了面面俱到地描摹对象的所有细节，而是需要运用审美的眼光、整体的观察方法和概括的处理手法对客观对象进行艺术化表现。作画时必须舍弃一些无关紧要的细节，抓住对象的形体特征和特定细节进行表现，这样才能表达出对特定人物的审美认识和心理感受。因此，素描头像中对结构的表现，一方面要以解剖结构为基础；另一方面又必须在此基础上进行主观的归纳和处理，把头部的形体关系理解为立方体、圆柱体、球体、锥体、楔状体等的组合关系。只有把解剖结构和立体概念结合起来去观察和表现，画出的素描头像才会有一定的体积感和空间感，才会有强烈的视觉感染力和冲击力。

人的头、颈部位的形体，从整体上可以理解为若干个几何形体的榫卯组合关系。如眉弓以上到后脑部分可以理解为半球体，眉弓以下到下颌部分从侧面看相当于一个前宽后窄的梯形。颈部可以理解为一个圆柱体，它略向前倾斜和头部榫接在一起。除了头、颈部可理解为几个大的几何形体之外，眼睛、嘴、鼻子也可理解为相应的几何形体。这一点许多考生比较容易忽略，特别是在表现眼睛和嘴巴时，往往只注意其色调和形状的表现，而忽略其形体的起伏变化，结果将眼睛和嘴巴表现得过于平面，不具备立体感。眼睛的形状是呈球体展开的，因此对它的刻画也必须纳入球体这个大的形体关系中。同样，嘴唇的形状是依附于上、下颌骨牙齿区的弧面展开的，从上往下看或从下往上看，它都呈圆柱体的弧形，因此，表现嘴唇时必须注意这种弧面关系。至于鼻子的表现，由于其形体起伏较大，相对来说容易画出体积关系，但也有一些考生喜欢“纠缠”于鼻头、鼻翼和鼻孔的形状，而忽略了从整体上去把握其体面关系。其实，鼻子相当于一个上窄下宽的楔状体，其可视面可以概括为正面、左右侧面和底面四个部分，其细节的变化应尽可能地统一到这几个面组成的形体关系

中，这样我们画鼻子时才能牢牢把握其大的形体特征和体面关系，做到万变不离其宗。

当然，把头、颈各部分理解为若干个几何形体的组合关系，是为了强化形体概念，建立一种立体观察、立体思考的习惯。但我们切不可生搬硬套，过于概念化地把有血有肉的人物形象画成各种几何形体的拼图。因为，每个人的形态是复杂的，形体特征也是与众不同的，我们在作画时应尊重这种丰富性和多样性，从自己的观察和感受、理解出发，既要抓住人物的形神特征，又要以几何体块的概念对其进行归纳和综合，把细节特征和形体本质结合起来，把感觉和理解结合起来，这样塑造出的人物形象才能既准确又生动。

二、比例与透视

头部比例是指头部各部分之间的长短、大小、面积、位置的对比关系。头部的比例如“三停”、“五眼”等，既是相对固定的，又会因人而异有所差别，即使同一个人，在角度改变的情况下也会产生透视变短或变长的情况。因此，在画素描头像时，对于头部各部分之间的比例，我们不能简单地套用一般的头部比例关系，而应该注意不同人物的区别以及在特定的空间透视中所体现出的比例变化。以面部为例，一般认为发际线至眉线、眉线至鼻底、鼻底至下颌底的距离是基本一致的，也就是所谓的“三停”。但是如果从俯视角度往下看的话，则额头高度明显增加，而眉线至鼻底、鼻底至下颌底的距离则呈渐次缩短。同样，如果从仰视角度往上看，则三部分的比例由下往上渐次缩短，这就是透视的作用。如果我们视点的高度不变，而是从正面到侧面逐渐改变视点的位置，则原本平行的发际线、眉线、眼睛连线、鼻底线、嘴角连线以及下颌底线，也会逐渐改变平行状态，产生近大远小的透视变化，而且越接近侧面，这种透视变化越大，比例的变化也越大。另外，由于每个人头部形态的差异，其各部分之间的比例也会有所不同，如脸形的宽窄、眼睛的大小、鼻子的长短、嘴唇的厚薄、额头的高低等，都会影响到具体的比例关系。

所以，要想把握好头部的比例关系，必须尊重自己的观察，通过相互间长度、宽度、高度、面积等的比较，来确定各部分在整体中所处的位置和比例，也只有运用比较的观察方法，才能准确地把握各部分在空间透视中呈现的比例变化。应该明确的是，我们画的不仅仅是各部分的结构和形体本身，还应该是各部分在整体中的相互关系。

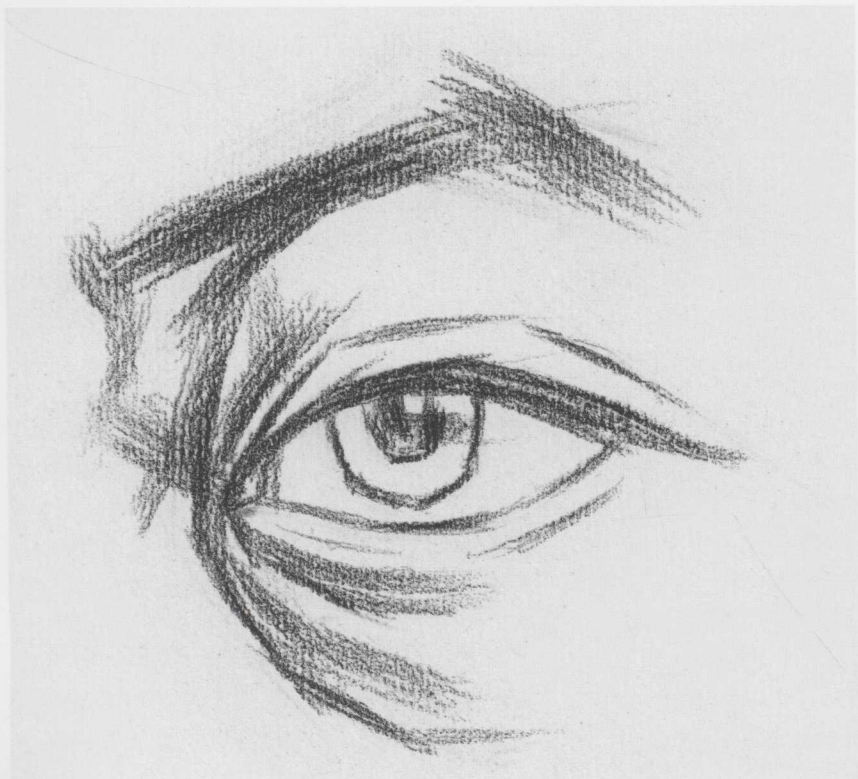
三、素描关系

素描关系即明暗关系，也就是黑白灰的层次变化。素描是在二维平面的媒介上表现出物体的三维空间关系，要达到这一效果，就必须借助于明暗表现手法，也就是常说的光影规律。我们知道，一个立体物在特定光线照射下会产生由明到暗的一系列色调层次，这些色调层次在素描中称之为“三大面”、“五调子”。只要我们把“三大面”、“五调子”表现出来，物体的立体感和空间感就会产生。

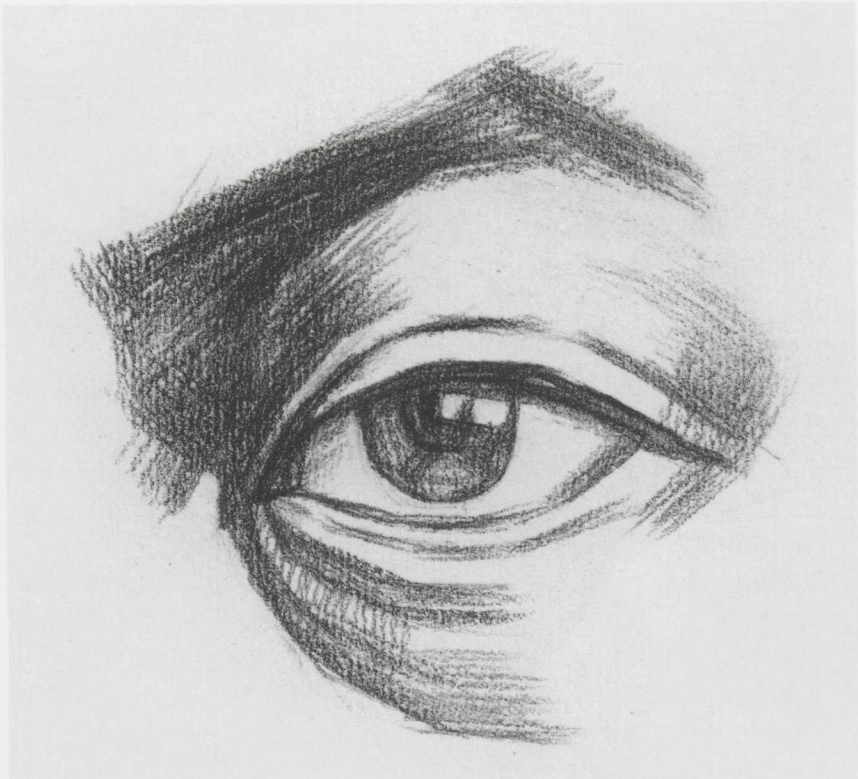
具体地说，“三大面”是指黑白灰三大层次，“五调子”是指亮色调、中间色调、明暗交界线、反光、投影五大色调区。三大层次、五大色调是表现一个物体立体感最基本的、必须的层次。在这个基础上再增加、丰富一些层次，可以将物体塑造得更加充分、完整。许多考生的素描头像往往画得简单、平板，没有素描关系，更没有形体的变化和体积感，其主要原因便是由于不懂得“三大面”、“五调子”的缘故。

运用明暗规律表现形体时，明暗交界线具有极其重要的意义。因为，明暗交界线实际上也就是形体的转折线，它既不受光源的照射，又不受反光的影响，是色调最深的区域。由明暗交界线往暗部和亮部推移，随着色调的过渡变化，形体也由大的转折逐渐过渡到小的起伏关系，最终完成形体的塑造。因此，当我们深入刻画头部的形体关系时，一定要从最主要的、大的明暗交界线入手，然后过渡到次要的、小的明暗交界线，始终以对明暗交界线的刻画来带动整个全局，这样有利于把握形体的主次关系、强弱关系以及大的素描关系。

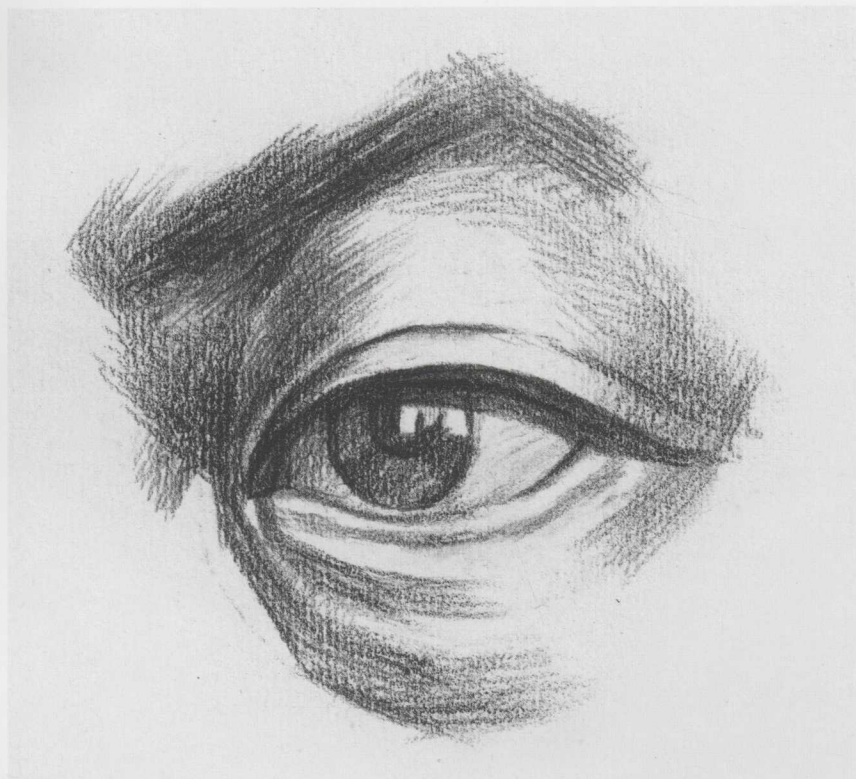
因此，素描头像中要保持正确的素描关系，应该运用整体比较的观察方法和表现方法，按照由大到小、由整体到局部、由暗部到亮部的作画规律，有层次地完成形体的塑造。要避免各色调层次间的关系错乱，如亮部出现和暗部一样深的色调，暗部反光和亮部一样浅甚至比亮部色调还浅等。



步骤一



步骤二



步骤三



步骤四



步骤五

眼睛的表现是画好素描头像的关键。画眼睛时要表现出眼眶、眼球、上下眼睑、眉毛的特征及相互关系。眼球由上下眼睑覆盖，瞳孔位置靠近上眼睑，是眼球上最黑的地方，最亮的高光紧靠瞳孔。画眼睛不要忽视眼球是一个球体，要表现出它的体积感，即便是眼白部分也要用较淡的调子表现出其体积变化。

上下眼睑的边缘线不能画得太死，不能画成两条没有变化的黑线，要结合其结构和受光的不同画出虚实、断续的变化。上眼睑较厚、弧度较大，再加上睫毛、投影的原因，边缘线要画得粗一些、重一些。下眼睑由于受光较多，一般应画得淡一些、虚一些，与眼球的相接处也没有上眼睑明显。画上下眼睑要表现出一定的体面关系。

画眼睛时还要注意眉毛的表现。眉毛要画得概括，一般男性的眉毛粗一些、重一些，女性及儿童的眉毛细一些、淡一些。要注意眉骨对眉毛的影响。由于眉弓突起处是受光面，所以眉弓处眉毛要画得淡一些。



步骤一



步骤二

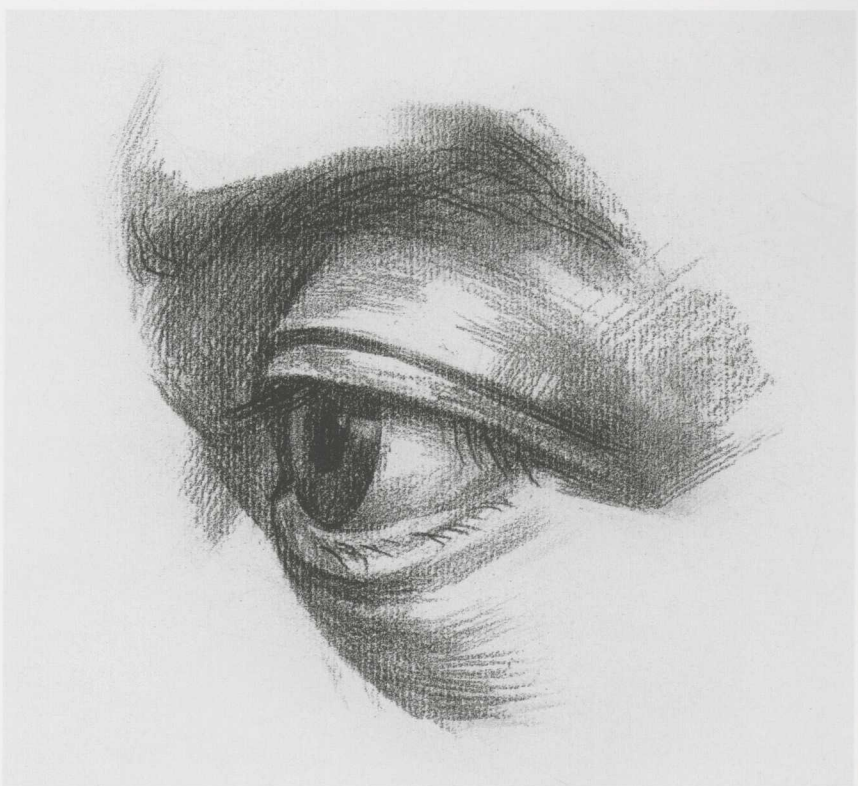


步骤三



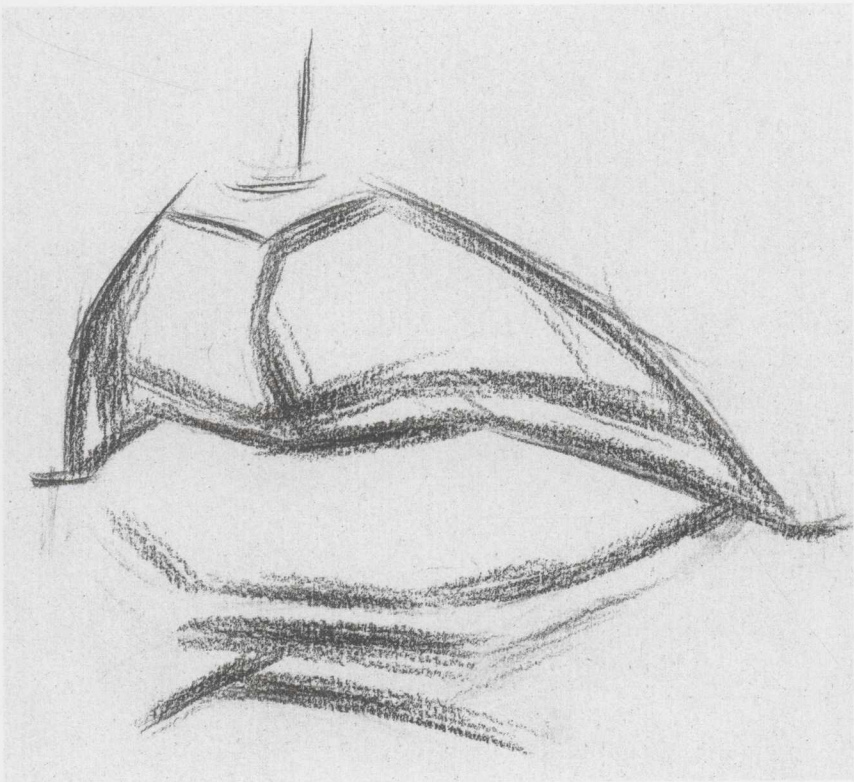
步骤四

画侧面眼睛时，要注意上下眼睑和黑眼球的透视变化，要注意眼睛与眉毛的关系。在画正侧面或四分之三侧面头像时，上眼睑明显前伸，下眼睑则向后缩。

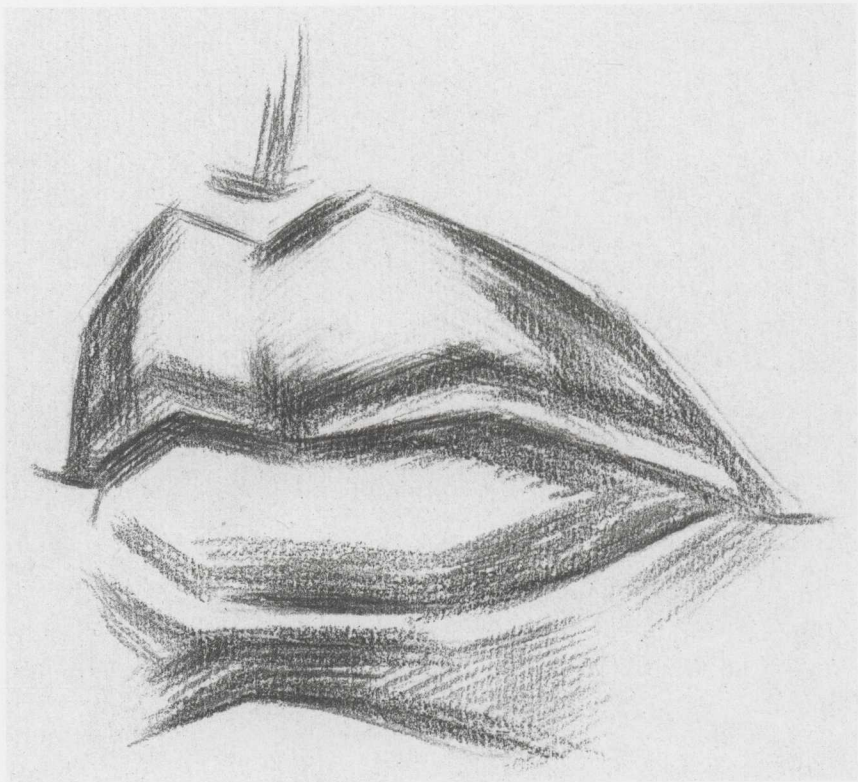


步骤五

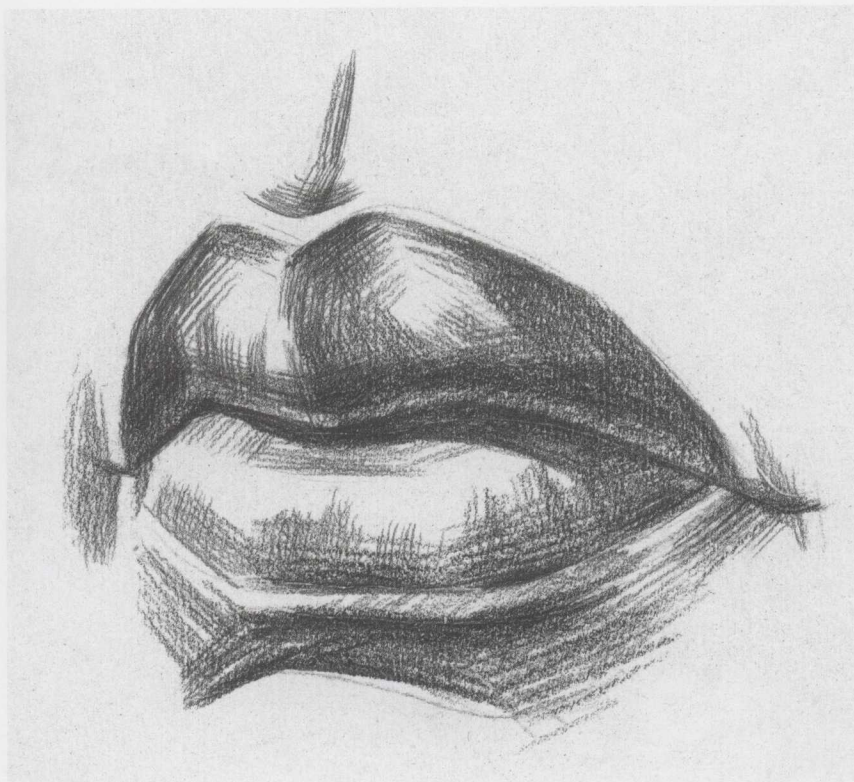
嘴的写生步骤 (1)



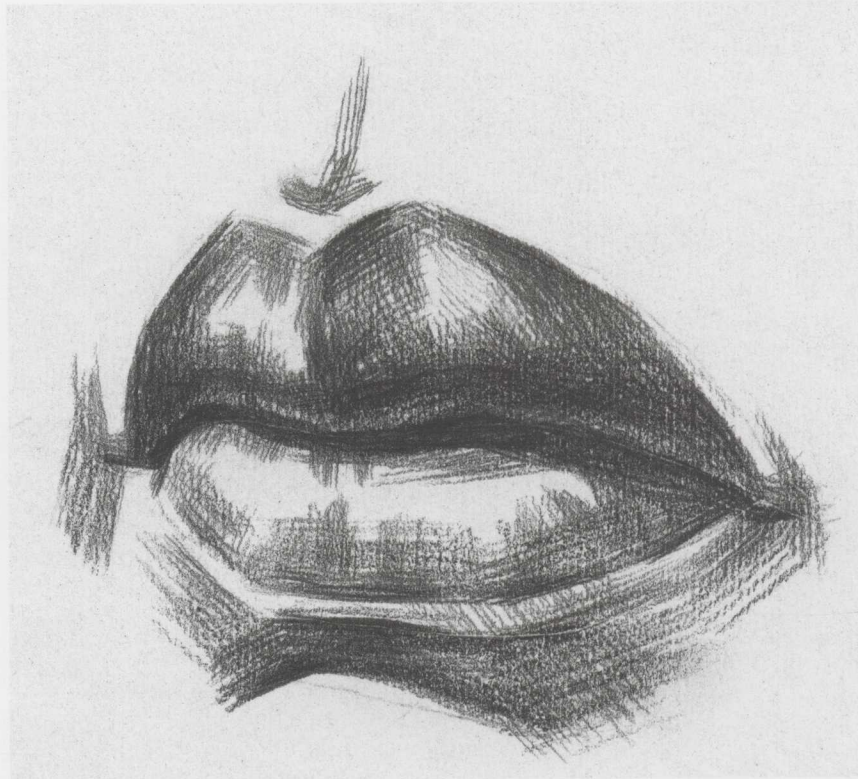
步骤一



步骤二



步骤三



步骤四

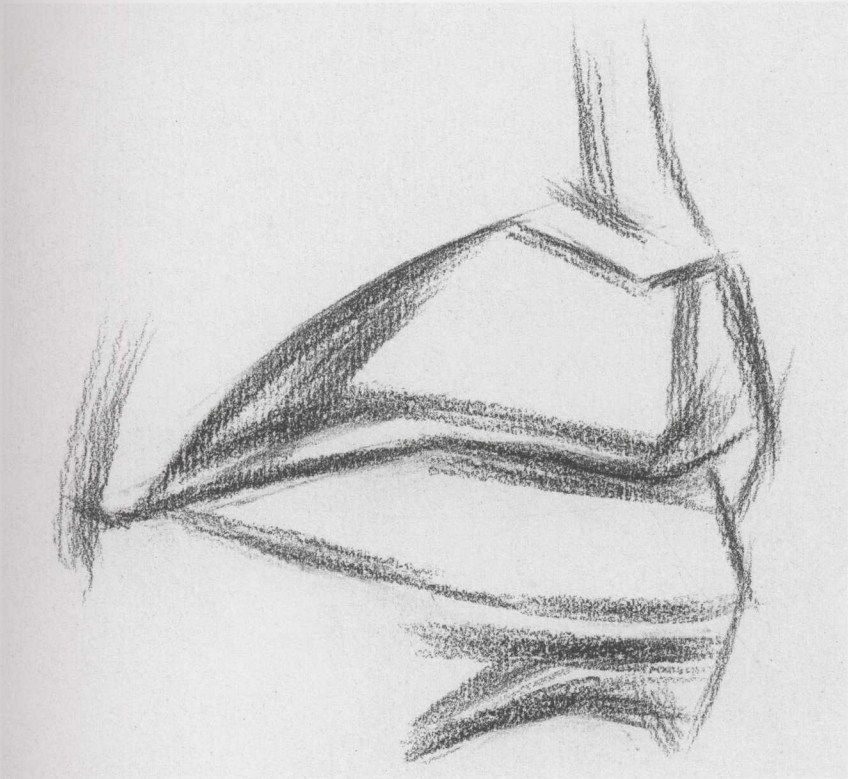


步骤五

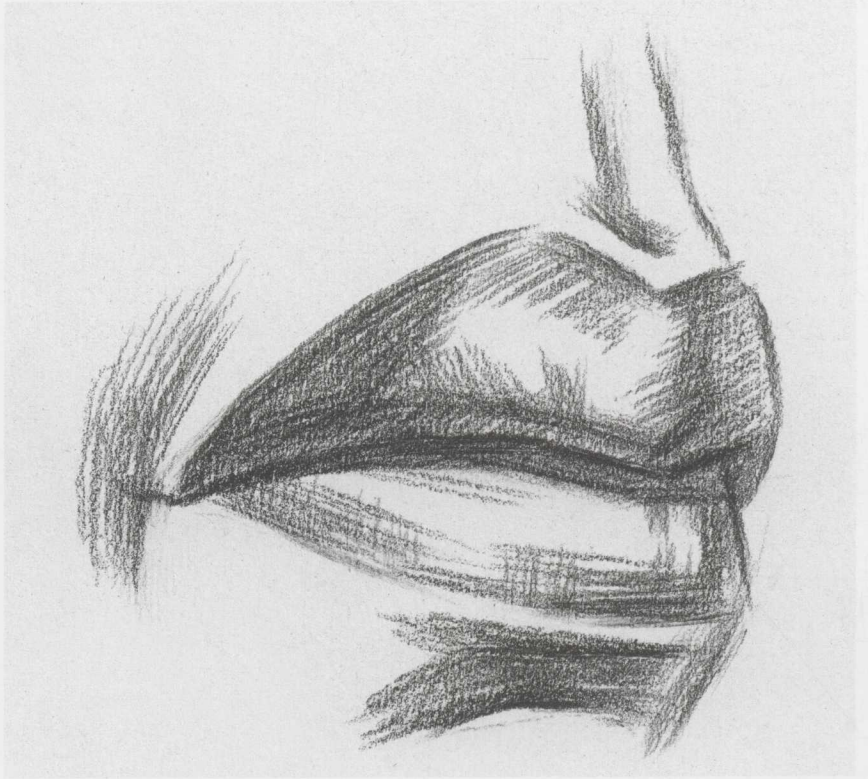
画嘴时首先要确定上下唇开合处的位置，然后再确定上下唇的宽度与厚度。要把上下唇作为一个整体并与周围的肌肉、结构的起伏变化结合起来表现。

嘴的边缘线不能画得太死，要有虚实变化。由于上下唇的倾斜角度和受光的不同，上唇要画得重一些，下唇要画得亮一些。上下唇的开合处一般要画得深一些，嘴角处也应适当加重。一般来说，上唇棱角明显，下唇较圆润。画不同角度的头像时，要注意嘴的透视变化。

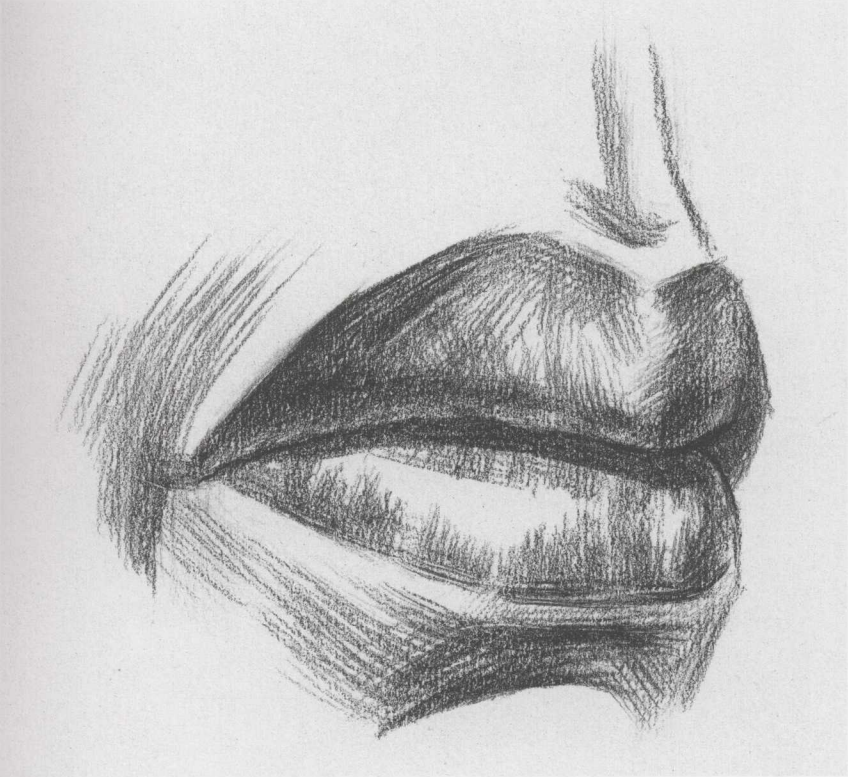
在画露牙齿的嘴时，牙齿不要画得过分清楚，要有虚实变化，同时要注意牙齿的大小比例关系，不能画得太大或太小。



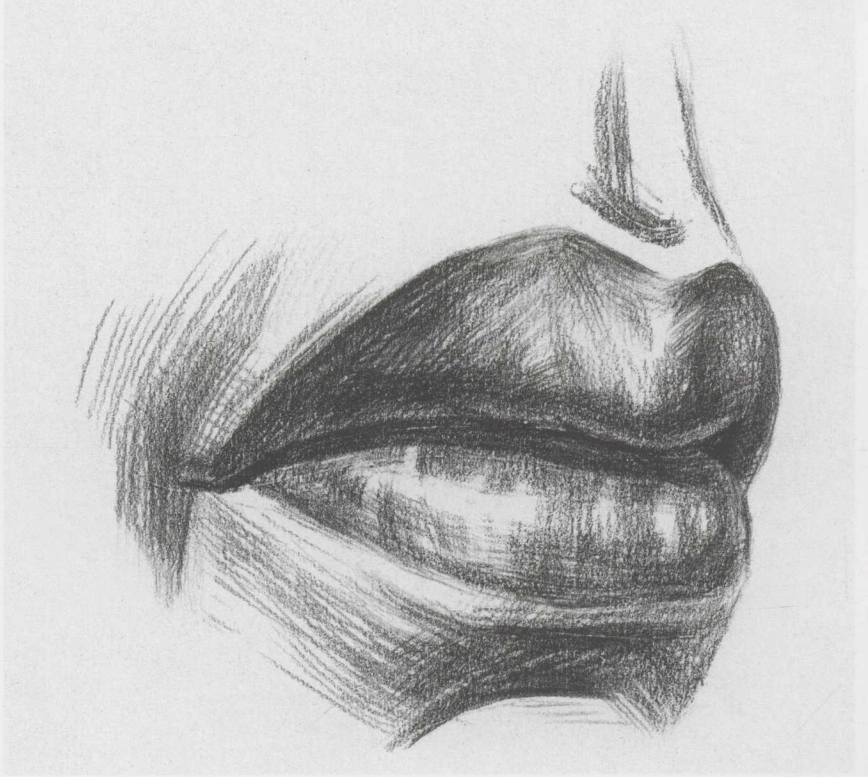
步骤一



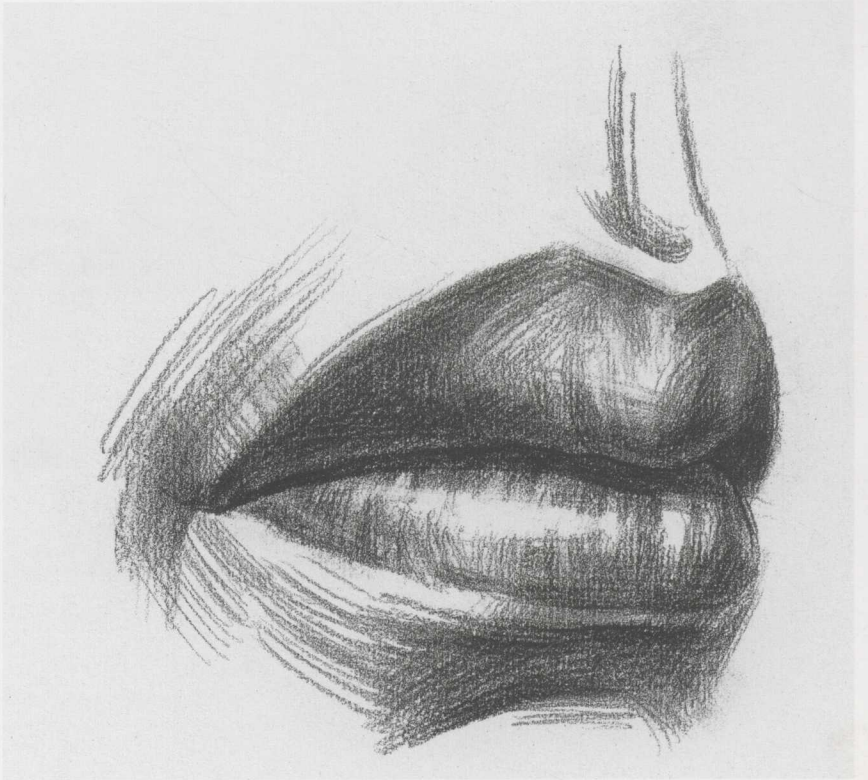
步骤二



步骤三



步骤四



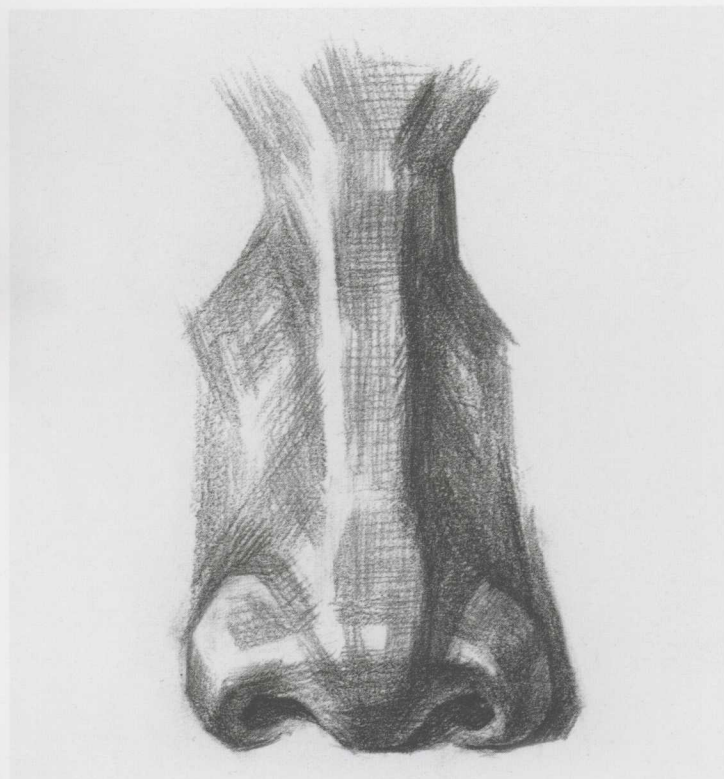
步骤五



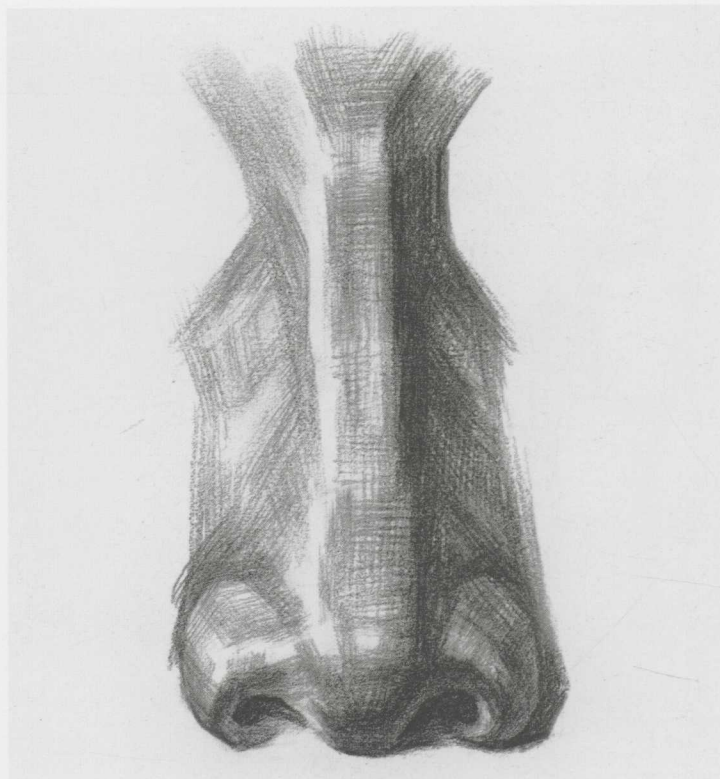
步骤一



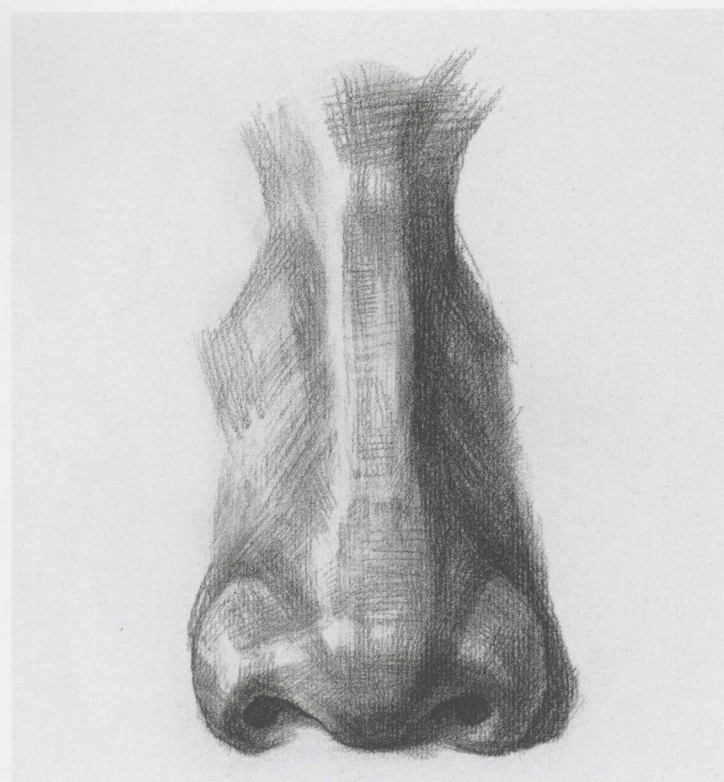
步骤二



步骤三



步骤四



步骤五

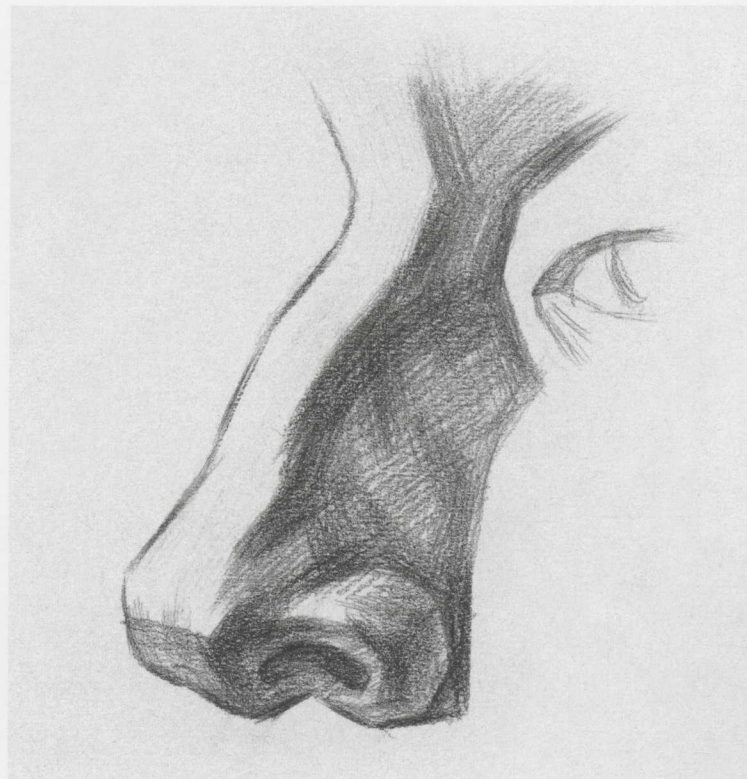
鼻子是五官中最突出的部位。画鼻子要表现出它的立体感，要画准鼻梁与鼻翼的关系。鼻子靠近眼角，鼻翼与脸部的分界较明显，而中间部分的两侧与脸部的连接处的面几乎是融合在一起的，画时不要区分得太明显。

鼻子的底端一般处于背光处，调子要画得深一些，鼻孔处颜色最深，但不能画得太死，要注意反光的影响，整个鼻底要画得透明一些。要画准鼻尖、鼻翼与鼻底相连接处的明暗交界线，鼻尖和鼻翼处较圆，要画出光滑感，高光处的表现要到位。另外，还要画准鼻孔与鼻翼的透视变化。

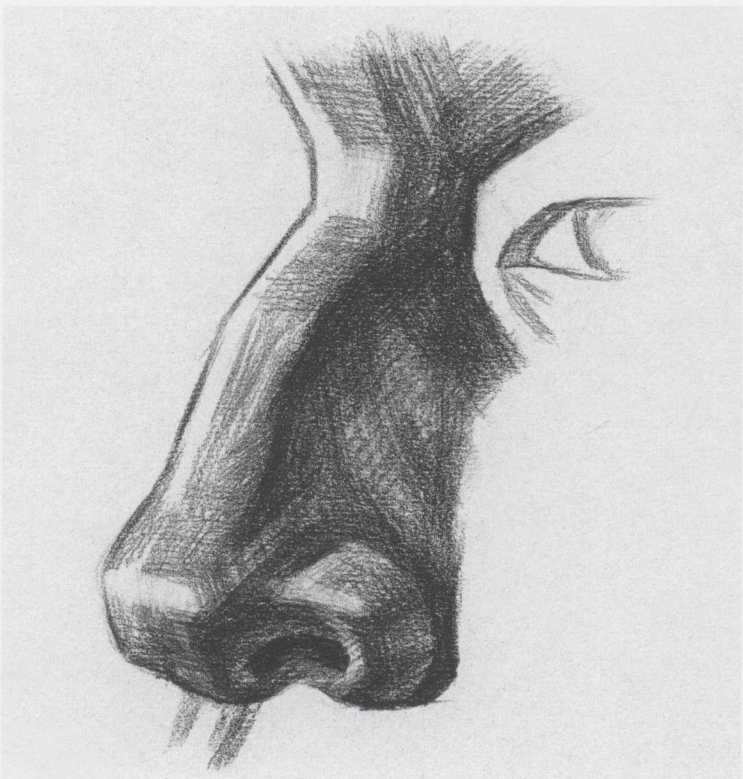
要恰当表现鼻翼与嘴角以及周围肌肉的相互联系，这是刻画表情时需要注意的地方。



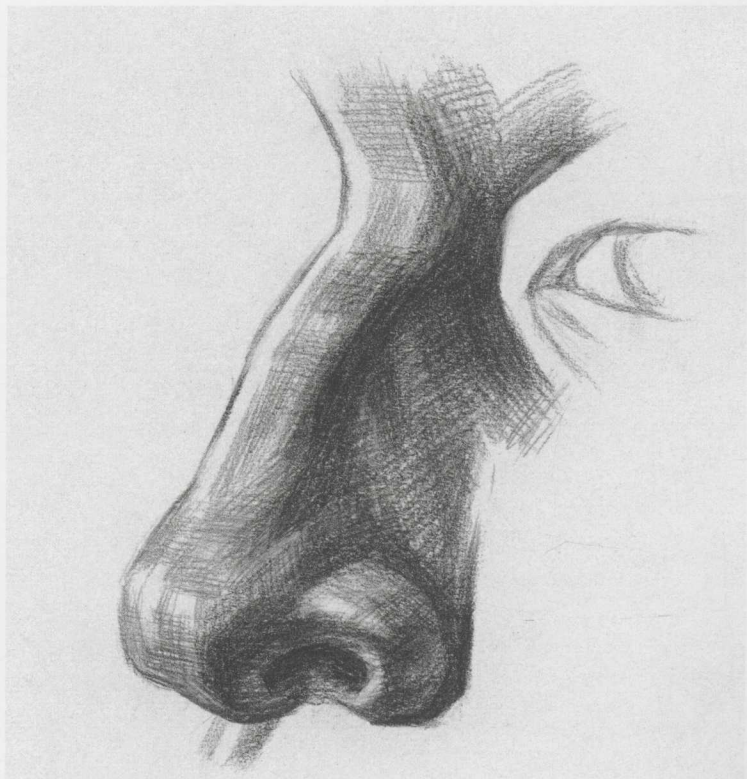
步骤一



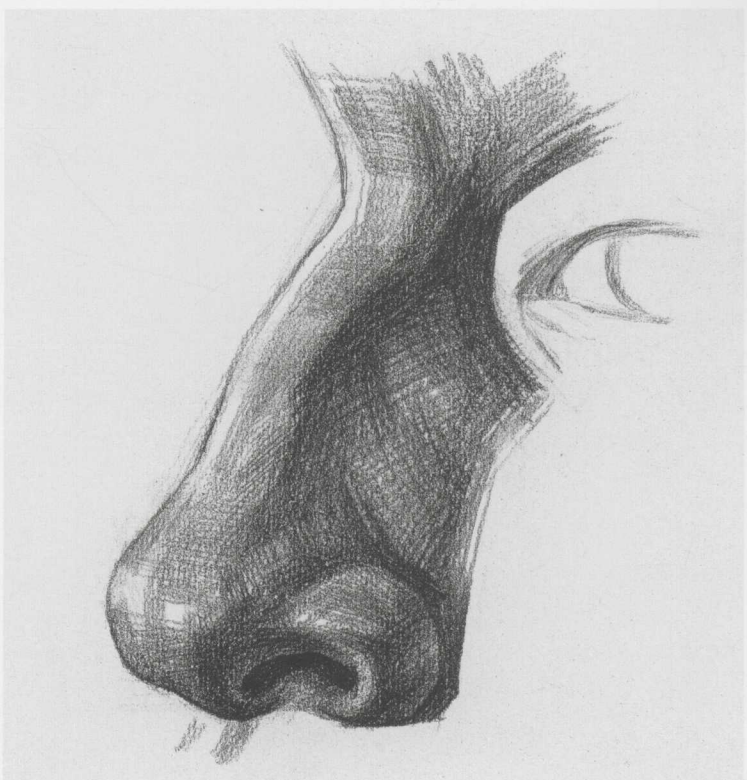
步骤二



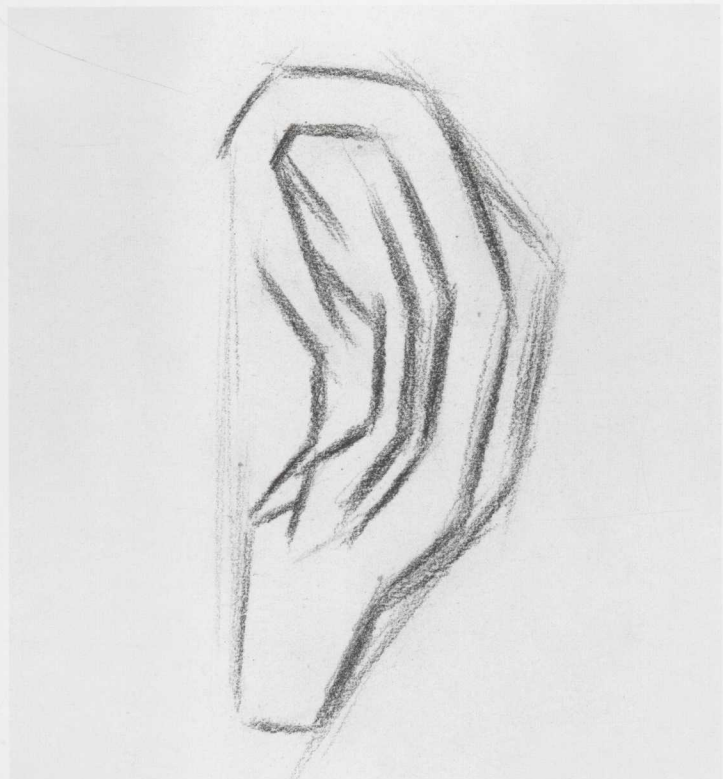
步骤三



步骤四



步骤五



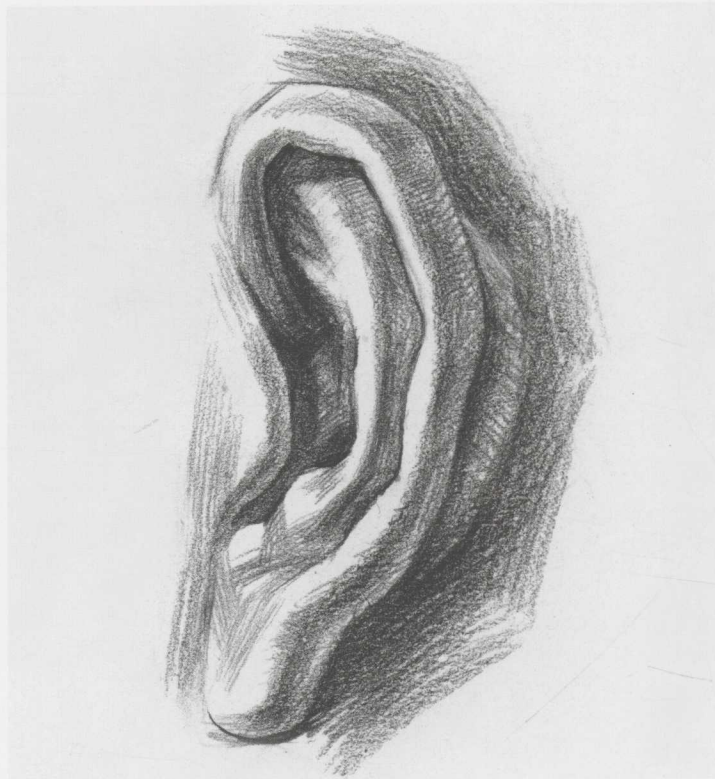
步骤一



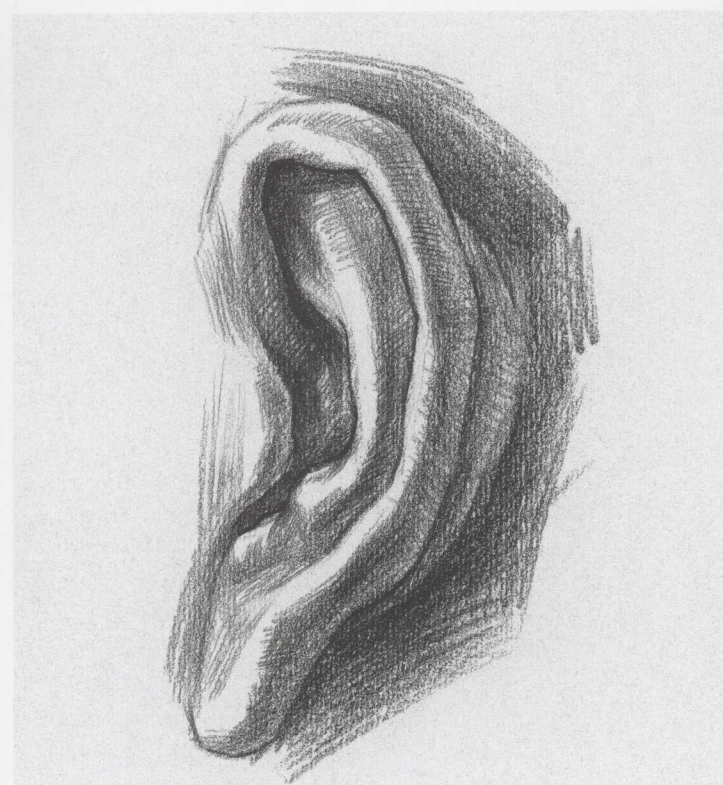
步骤二



步骤三



步骤四



步骤五

耳朵主要由耳轮、耳丘、耳屏、耳垂几部分构成。
画耳朵要注意其外形特征，一般来讲，耳朵的长度是宽度的两倍。从侧面看，耳朵的倾斜度和鼻子大致相同。另外，还要注意外耳轮的转折变化以及各部分之间的连接关系。画正面头像时，耳朵要画得虚一些，但其基本形状和位置要画准确，要注意透视变化。画侧面头像时，由于耳朵处在画面的正中和前面，因此要画得实一些。

耳朵的写生步骤 (2)



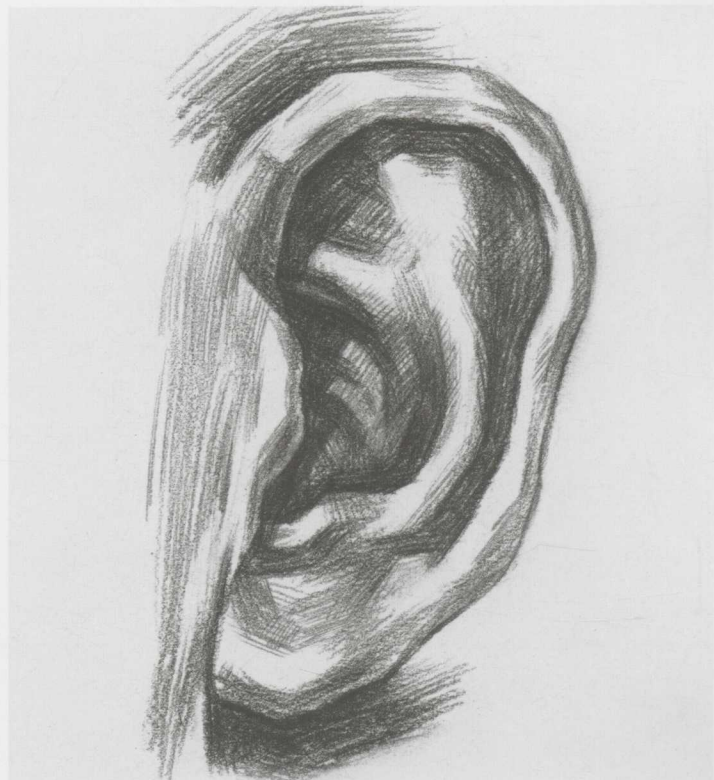
步骤一



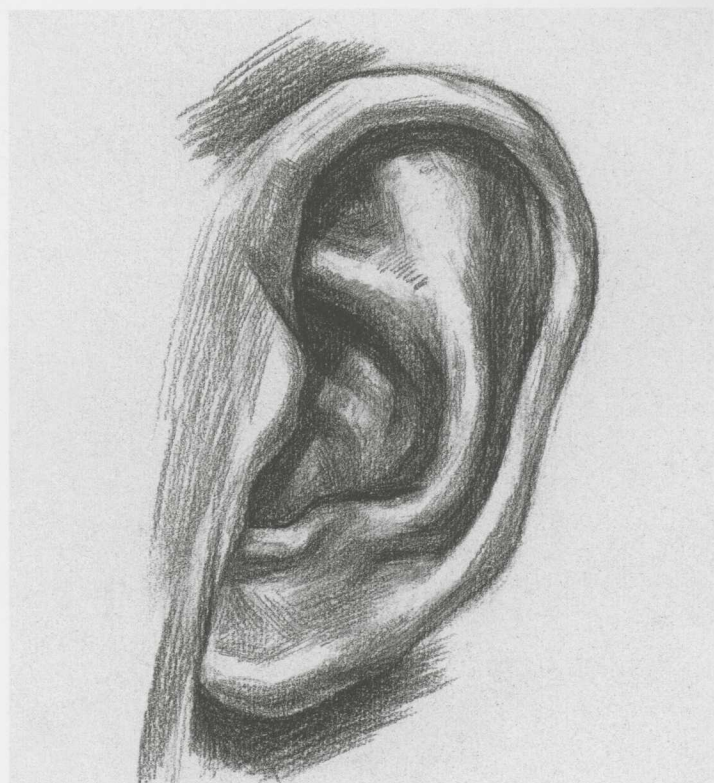
步骤二



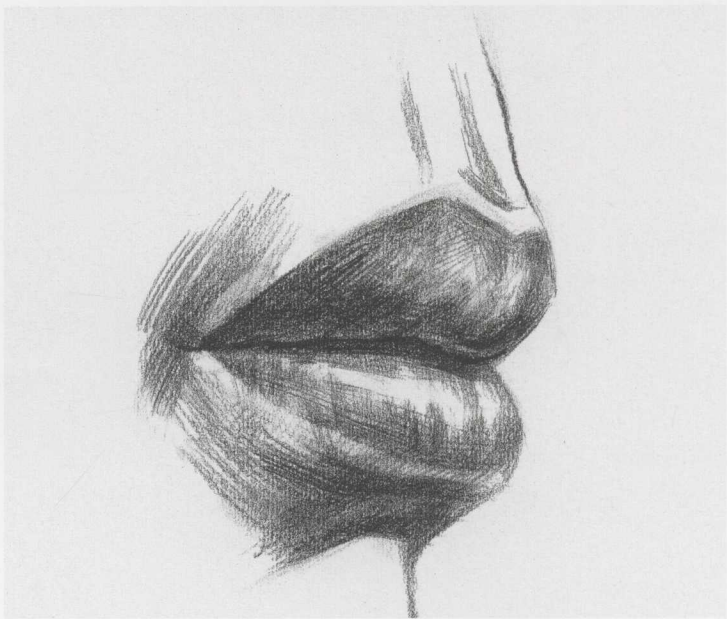
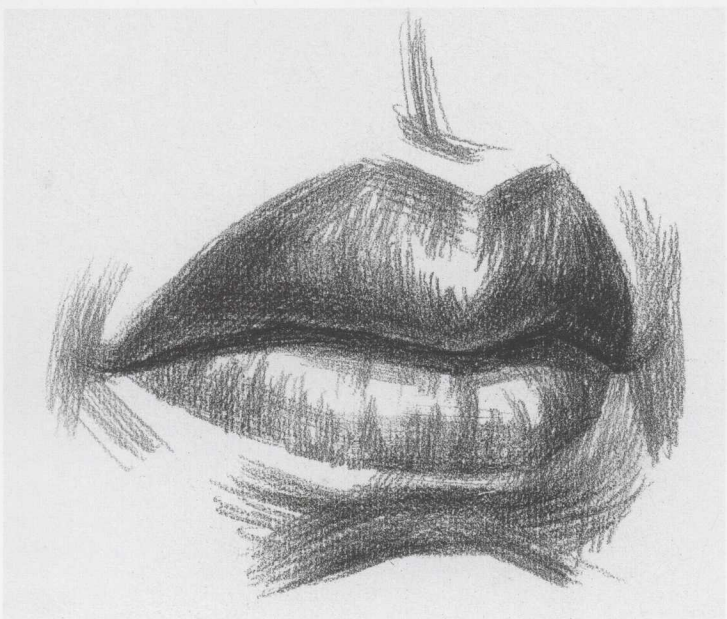
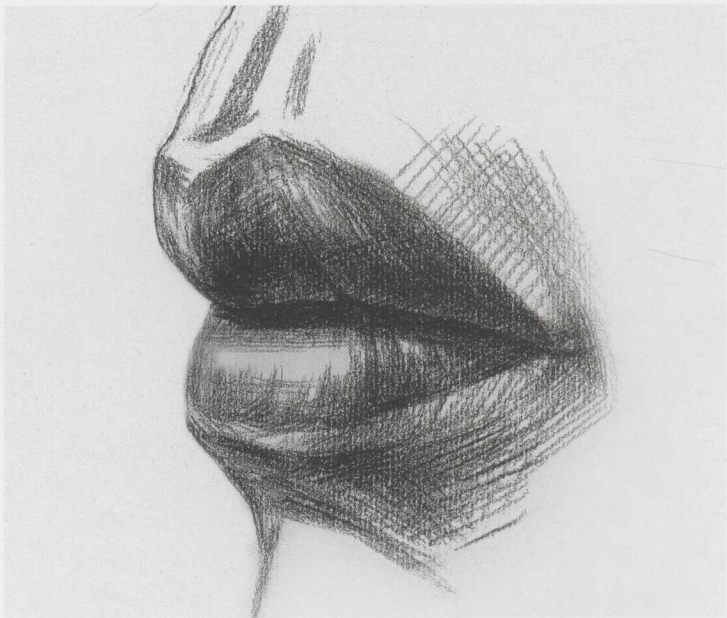
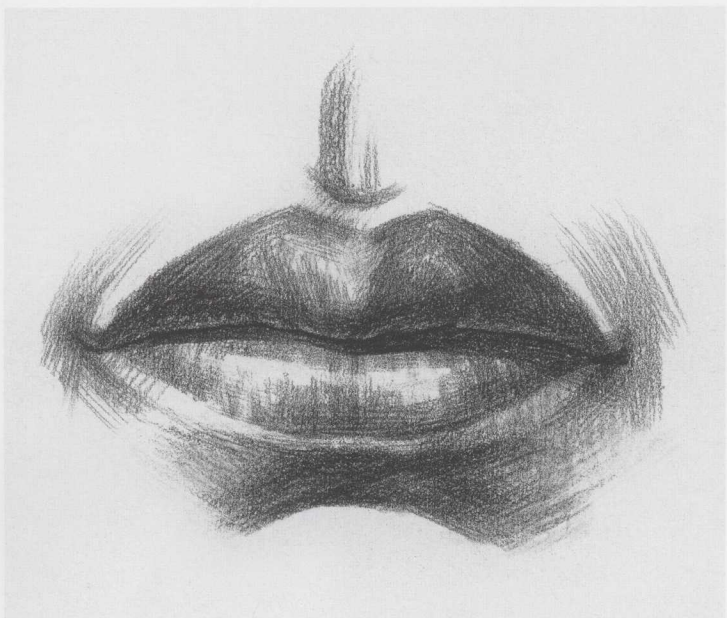
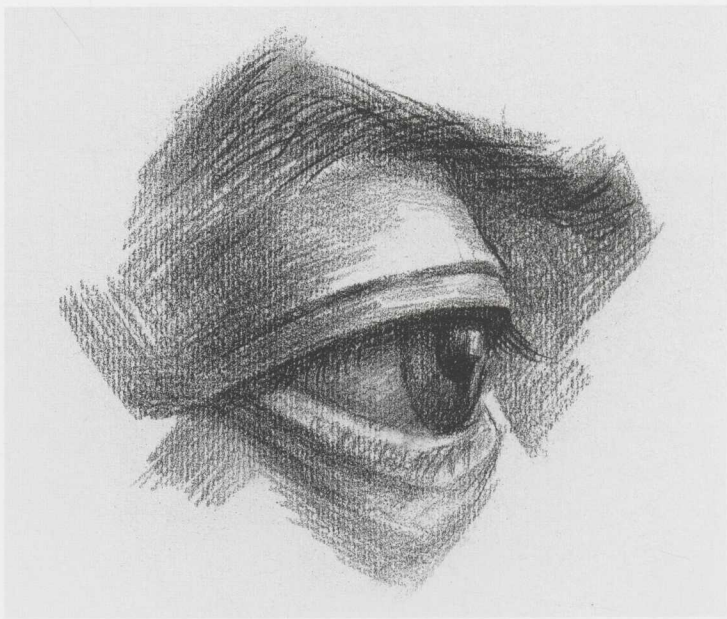
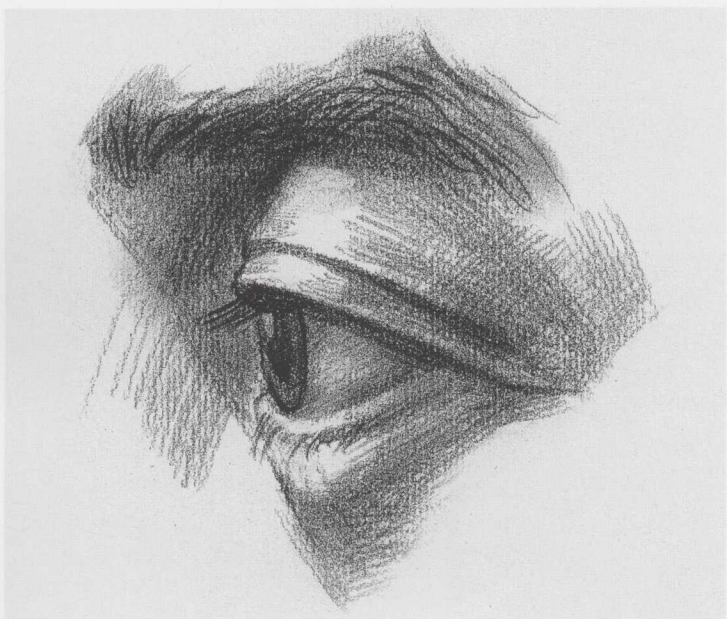
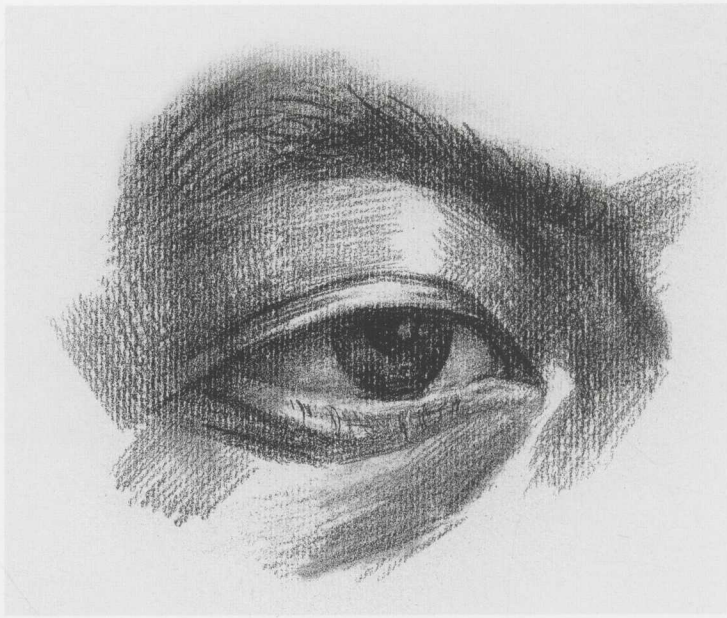
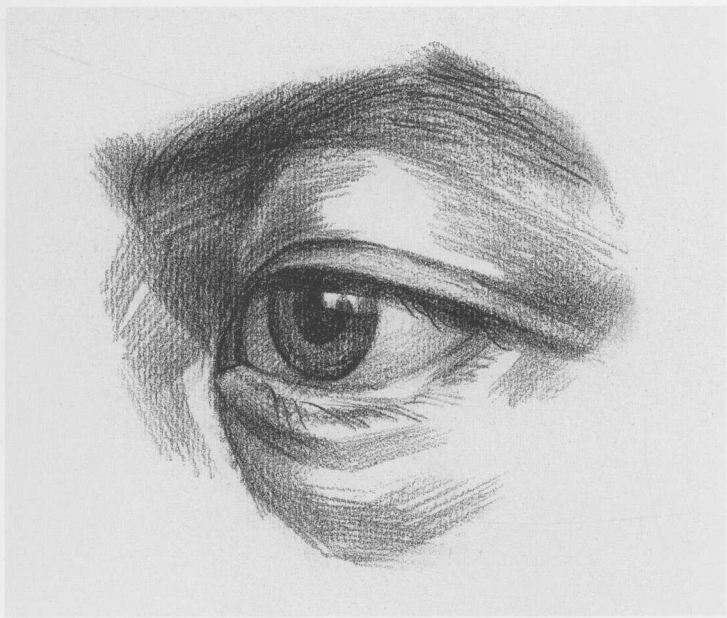
步骤三

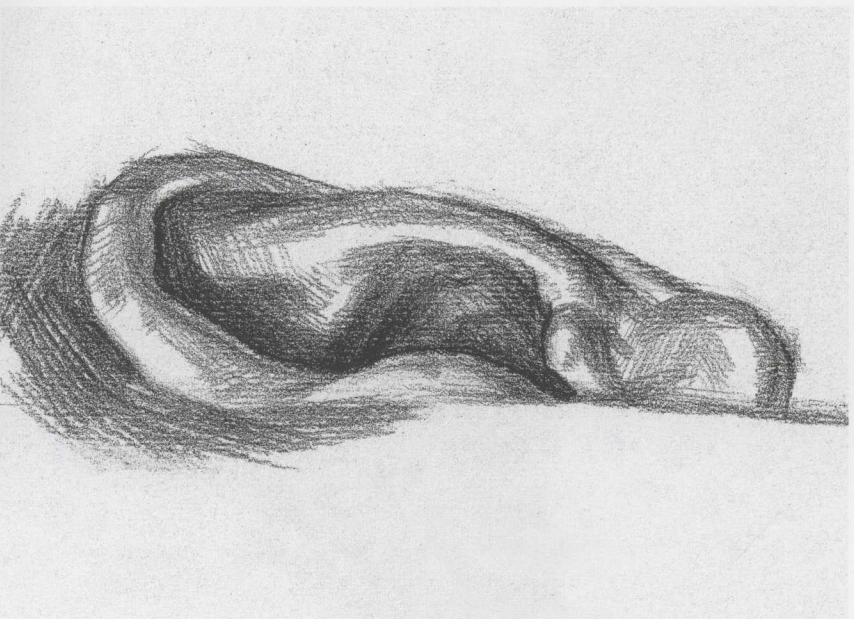
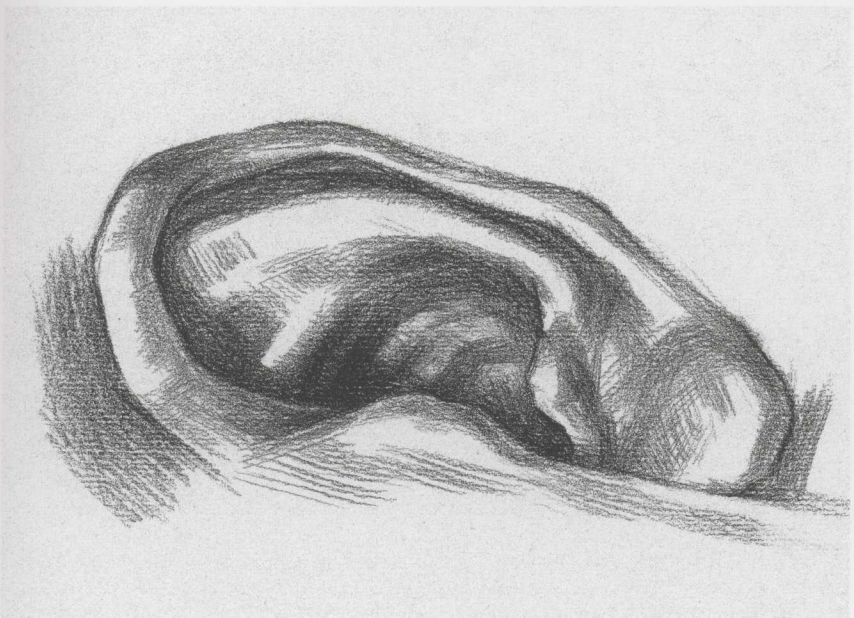
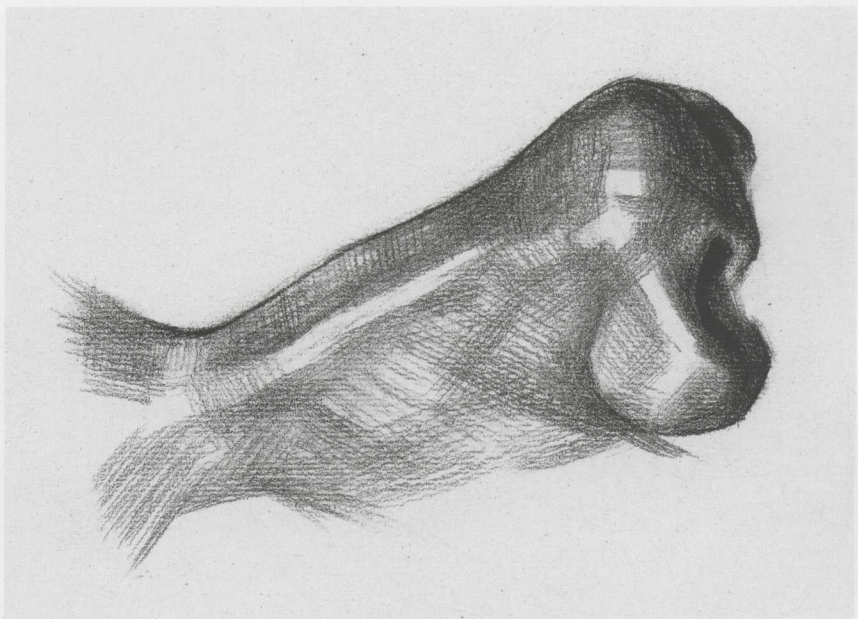
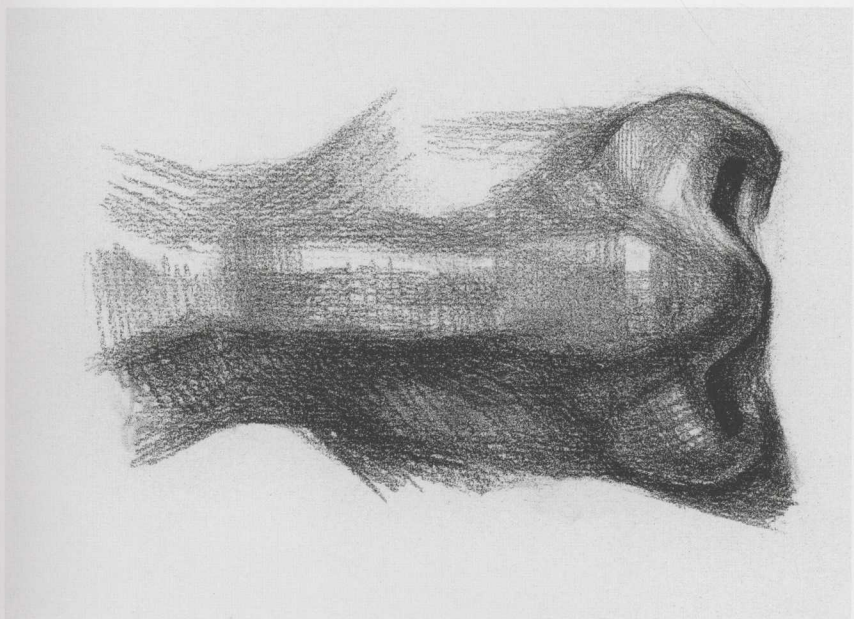
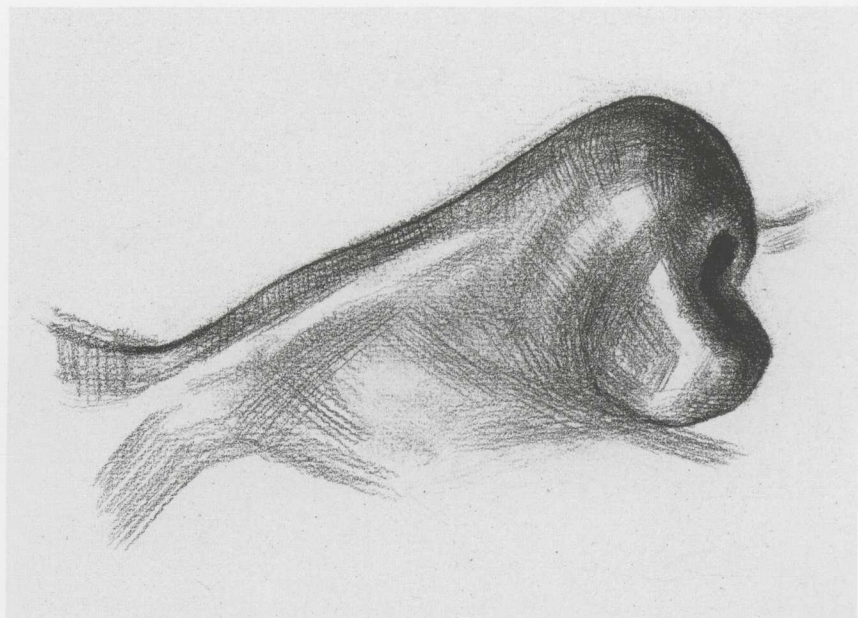
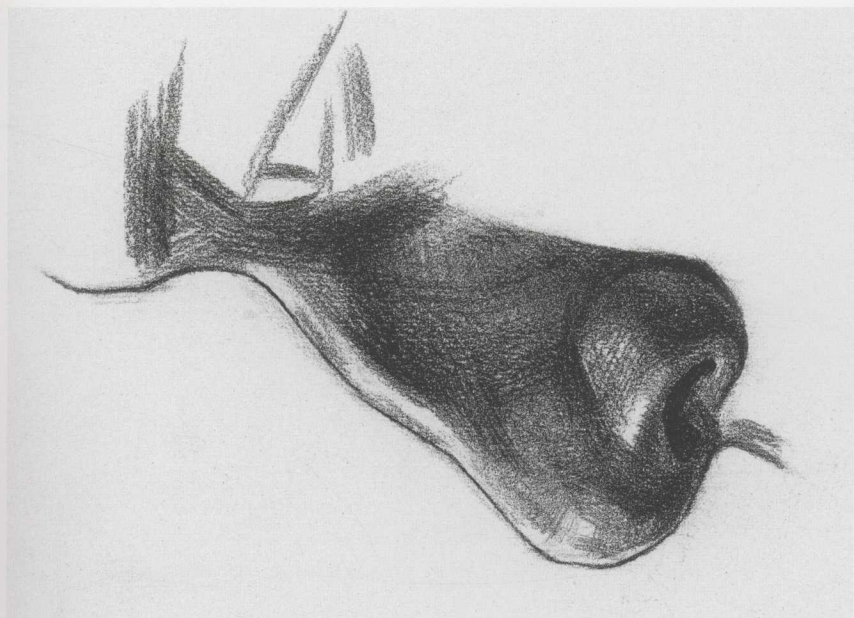


步骤四



步骤五

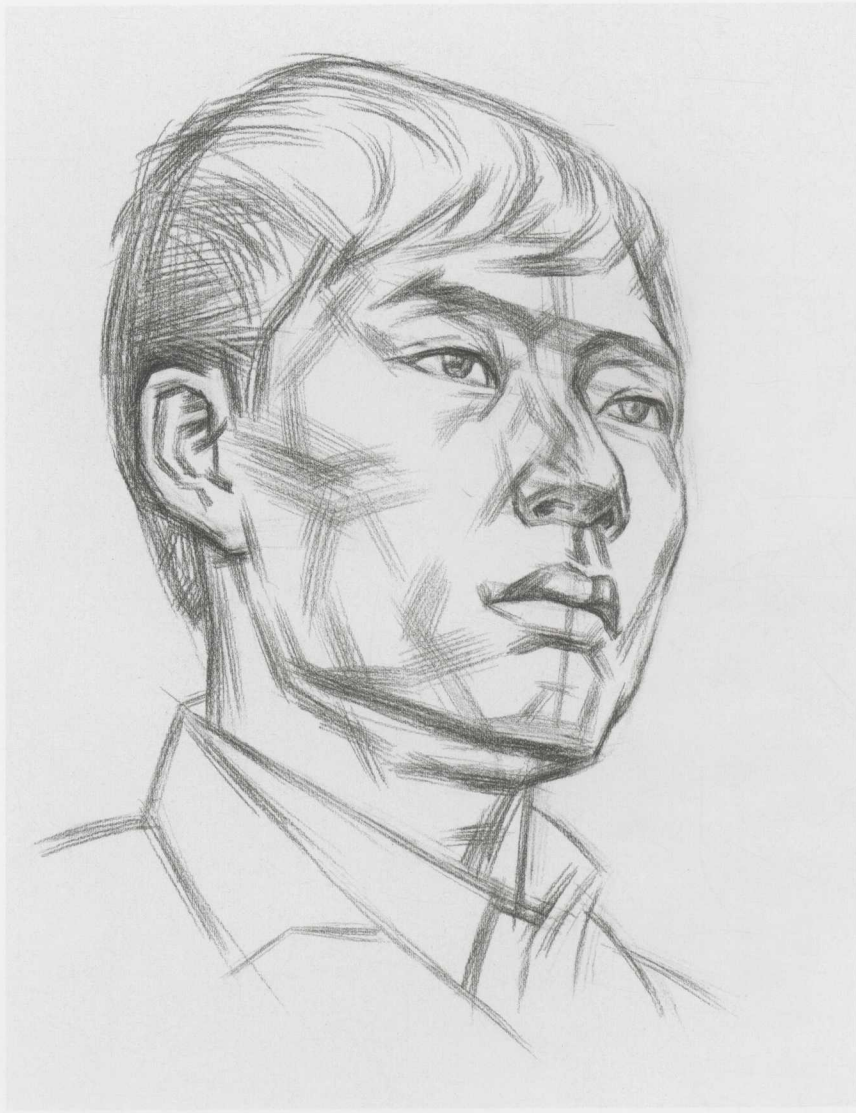




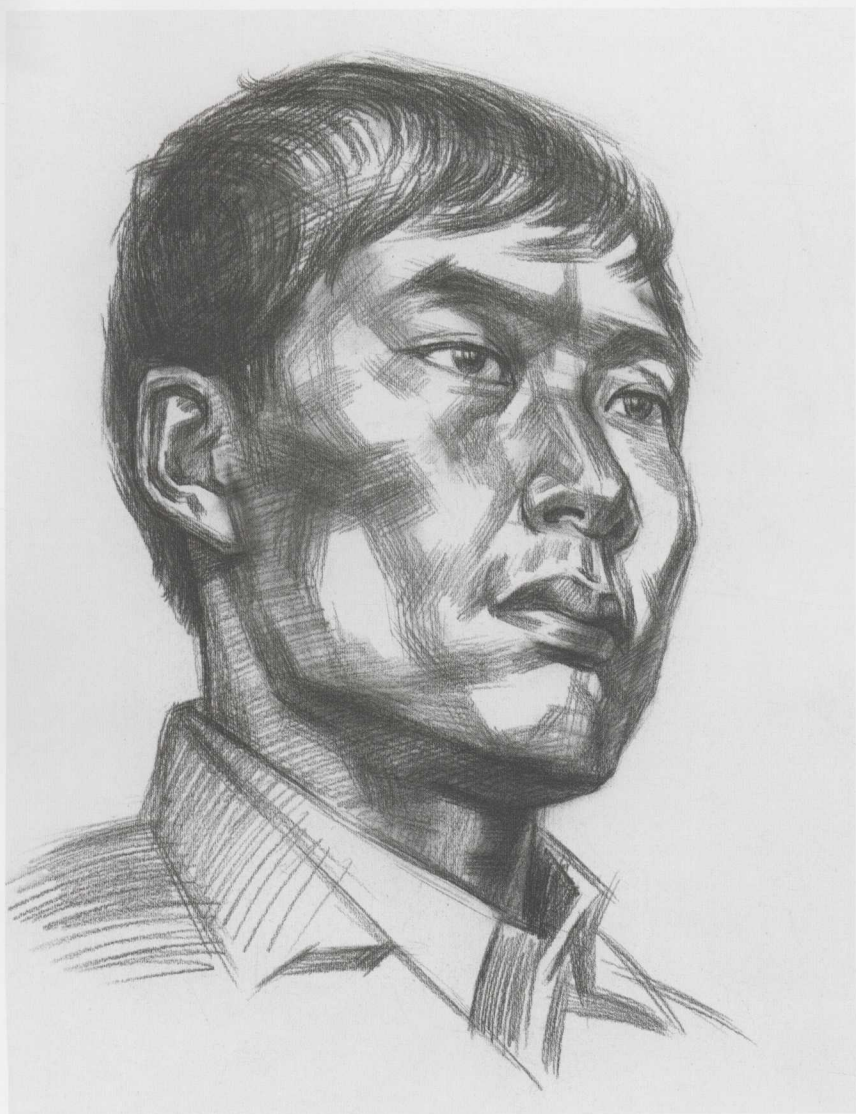
不同角度耳朵、鼻子的表现



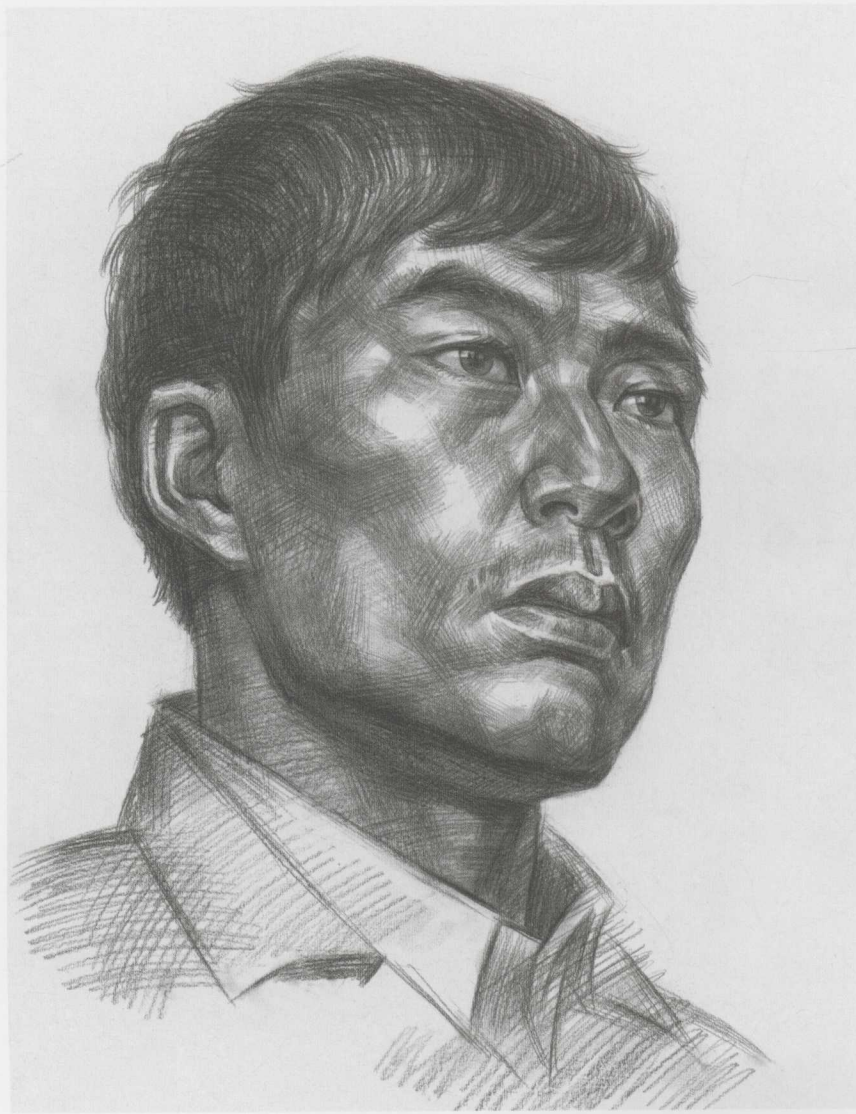
步骤一



步骤二



步骤三



步骤四

《男青年头像》写生步骤

步骤一 确定构图，画出人物大的结构、比例，注意头、颈、肩大的动态和透视关系。

步骤二 确定五官的位置、比例及形态，画出头部的主要结构，

使头像基本形状和内外轮廓更加具体化。

步骤三 画出头像大的明暗关系和形体关系，注意其亮部和暗部色调的区别。

步骤四 深入塑造，画出头像形体的微妙变化以及五官等细节。这一步要注意控制好大的黑白灰关系。