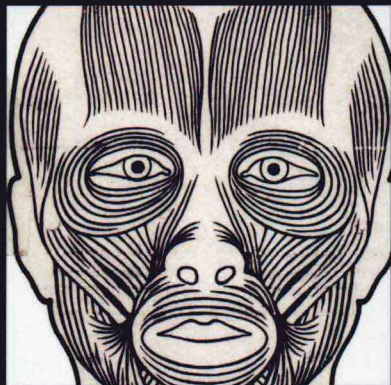


FaceParts

脸该怎么画

一本教你如何画好人物脸部的视觉宝典

【英】西蒙·詹宁斯 著



图书在版编目 (C I P) 数据

脸该怎么画 / (英) 詹宁斯 (Jenings, S.) 著; 彭建辉译. —上海: 上海人民美术出版社, 2010.1
ISBN 978-7-5322-6557-2

I. ①脸... II. ①詹... ②彭... III. ①素描—技法(美术) IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第219046号

脸该怎么画

原版书名: Face Parts

原作者名: Simon Jennings

Copyright © 2008 Octopus Publishing Group Ltd

All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form, by Photostat, microfilm, xerography, or any other means, or incorporated into any information retrieval system, electronic or mechanical, without the written permission of the publisher.

本书的简体中文版经Octopus出版社公司授权, 由上海人民美术出版社独家出版。版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2009-664

脸该怎么画

著 者: [英] 西蒙·詹宁斯

译 者: 彭建辉

责任编辑: 徐 捷

技术编辑: 陆尧春

出版发行: 上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

网 址: www.shrmms.com

印 刷: 恒美印务(广州)有限公司

开 本: 787 × 1092 1/24 9.34印张

版 次: 2010年1月第1版

印 次: 2010年1月第1次

印 数: 0001-4000

书 号: ISBN 978-7-5322-6557-2

定 价: 49.00元



脸该怎么画





脸该怎么画

一本教你如何画好人物脸部的视觉宝典

【英】西蒙·詹宁斯 著
彭建辉 译

上海人民美术出版社





目录

引言 7

表面的后面是什么 8

起点 16

特征与细节：眼睛 34

特征与细节：耳朵、嘴巴、鼻子和头发 54

画像工作室 76

自画像 108

艺术指导 124

参考 166

绘画材料名词解释 180

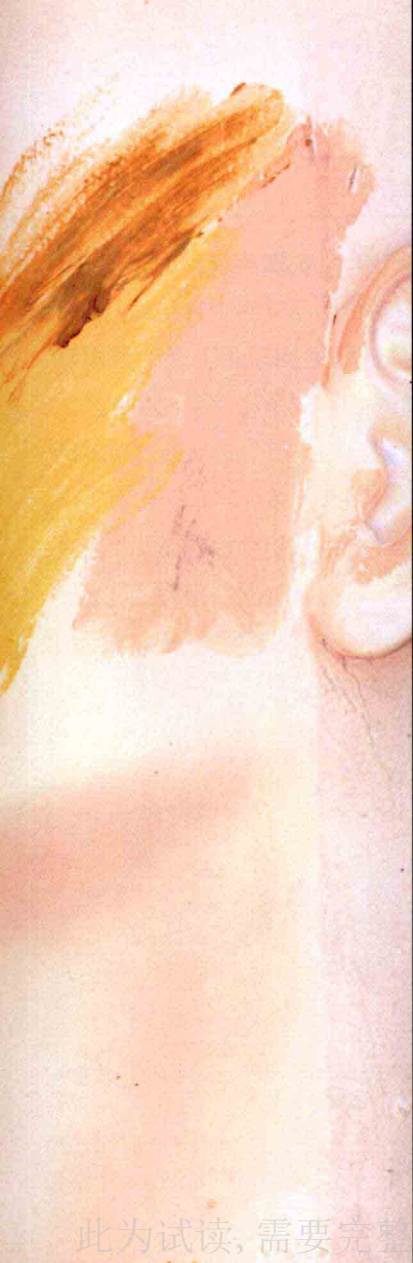
术语解释 182



要把人脸画好，关键是要按照这样几个简单的步骤去做。绘画时，尤其是画模特的时候，要学会仔细观察。浮光掠影地瞟上几眼既反映不出什么信息，也不能留下什么记忆。其次要从所观察到的数量庞大的视觉信息中选取你认为重要的部分，然后想象一下，哪些细节要在画面中表现出来，是需要简化或抽象处理，还是要补充大量的细节，这样你就可以大致知道画出来会有多大，应该选取哪种介质来表现。无论你最终的艺术作品采取怎样的形式，拿起铅笔或是刷笔在一处像纸张一类的表现平面上去勾画几下或是涂抹几笔，相对来说还是比较容易的。当然一个画者需要从一开始就非常注意勾勒、描画、色调、笔触等绘画行为。然而，观察与选择同样重要。只有在观察到位的基础上，落在纸上的记号才能够恰到好处，创造出来的形象才能够有说服力。观察的时间应当要超过实际作画的时间，至少要和后者相等。最后，要仔细审视自己描绘出的这些记号，看看它们是否完全符合自己之前的所见所选。太单薄了？色调太暗了？角度错了？如果这样的话，马上改。因为一幅好的作品取决于一个画者能否处理好不同元素之间的关系。如果有一部分没有表现好，那势必会扭曲其他部分。同时画者也需要有敏锐的批判眼光，要时不时地将自己的作品和原型进行比较。如果有些地方看不顺眼，或是感觉不好，要立刻改。

在绘画过程中要能够不断地对作品进行评价和修正，这是一种画者必须要具备的能力，它对于作品的最后成功将起到很大的作用。





表面的 后面是什么



人的头骨除了有保护功能外，还有一系列其他功能，所有这些功能都对头骨的结构和比例具有影响。你会发现，对头部骨骼的基本

了解使嘴唇产生运动的肌肉群，以及围绕着眼窝周边的肌肉群对于绘画确实很有帮助，但一个肖像画家经常会遇到的问题是上述的肌肉群隐藏在层层叠叠的毛发、皮肤和表层肌肉之下，无法用肉眼直接看出。因此我们必须通过缜密的观察，才能判断出有哪些已知的存在于表面之下的内容最终要在所画的这张脸中表现出来。通过对细节的关注还可以让我们记录下面部肌肉轻微运动所可能表现出的各种各样的情感，描画出像情绪、性格之类的细微变化。

认识能够帮助你表达出任何一个模特的特点，因为头部骨骼决定了人的长相和附着在上面的肌肉。尽管头盖骨决定了头部的大致形状，但事实上是面部、头部和颈部皮肤下的肌肉最终形成了人们各种各样的面部表情，使面部能够产生运动，表现出不同的特征。



表情

根据一项对19世纪面相解剖研究的实际观察，在上面这些非常有代表性的表情中，眼睛起到了很重要的作用。

骨骼



头骨：决定了头部的基本形状和比例。

肌肉



肌肉：导致了面部表情和运动。

表皮



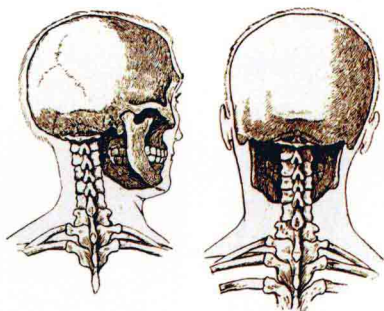
表皮皮肤：覆盖了肌肉和骨骼。

面部特征



面部特征或者面相：指的是一个人的面部特点或表情。皮肤、眼睛和头发带给人们的是个人特征，面部肌理和肤色。

头骨主要的形态特征包括下颌骨，又称下颚，以及头盖骨。头盖骨的上部叫做颅顶，它闭合起来，对人脑起到保护作用。头骨的余下部分形成了面部的骨架，面部骨架的上半部分与颅顶固定地连在一起，它的下半部分则构成了可以活动的下颚。



头骨居于脊椎之上

头骨的底部与椎骨相连，构成了颈椎。这部分骨骼构造十分精巧，因此头部可以前后摇晃，左右转动。

• 头骨的不同部分

• 颅顶

圆圆的，如同头骨的帽子。

• 头盖骨

除了颞骨部分的其他头部骨骼。

• 眉骨

眉毛以下隆起来的部分。在某些人脸上，整个眼窝的框架清晰可辨。

• 颞骨

又称颊骨，这在半侧面像中最明显。

• 下颚

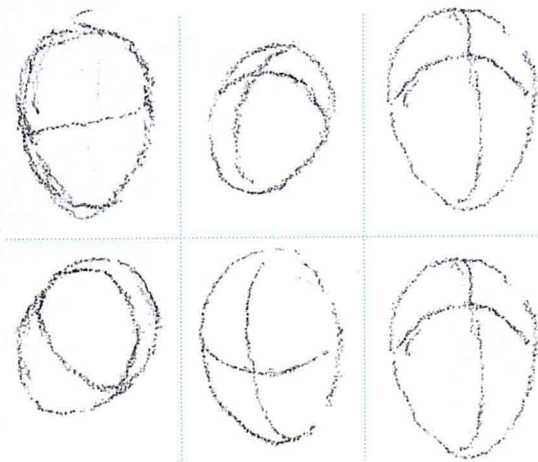
可以活动的下颌及面颊。



早期的人类头骨X光片

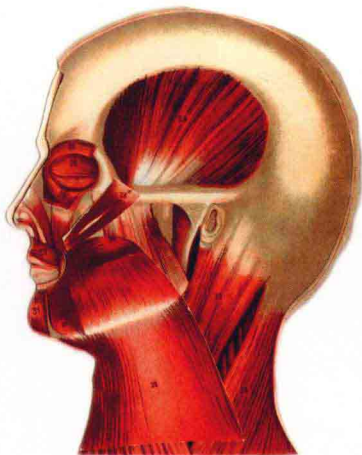


观察头部的大致形状，思考头骨的结构以及头骨各部分的大小比例。

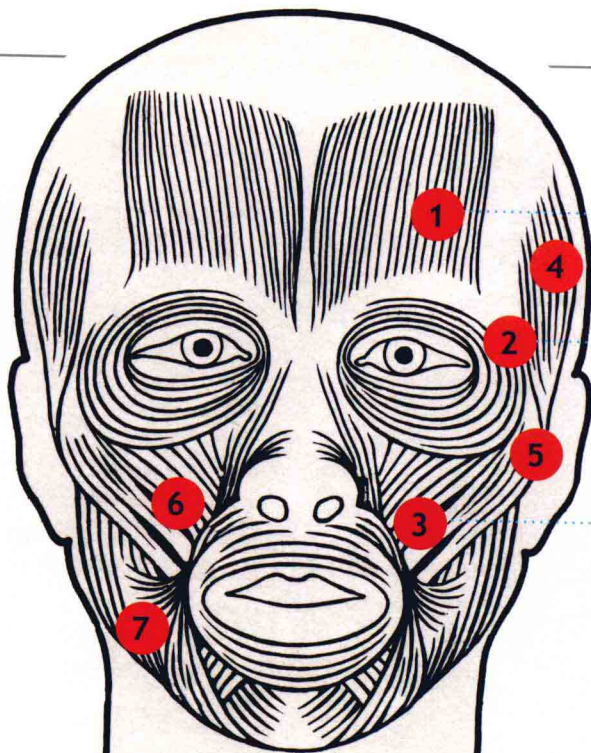


关系

由于我们无法直接观察到人的头骨结构，因此我们要试着去分析各突出部分的不同平面之间的关系，为将来的绘画打下扎实的基础。



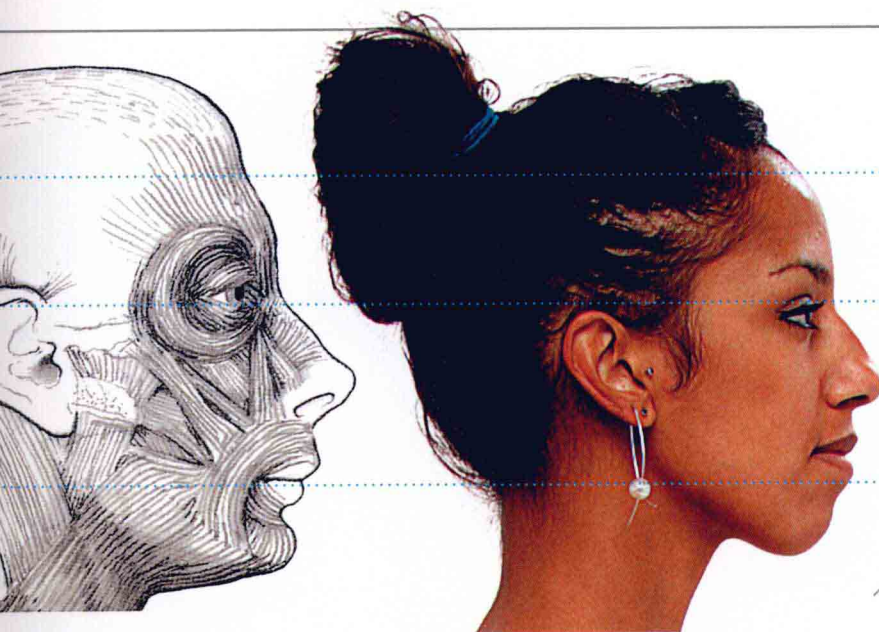
头骨基本决定了头的形状。而居于头部骨骼和表面皮肤之间的肌肉则影响了面部的基本轮廓，所产生的面部表情赋予了人们生机活力与个性特征。



面部肌群

基本肌群

1. 前额肌肉
2. 眼轮肌
3. 口轮肌
4. 颊肌
5. 颧肌
6. 上唇提肌
7. 下唇降肌



1

前额肌肉

这部分肌肉控制人的前额和眉毛。

2

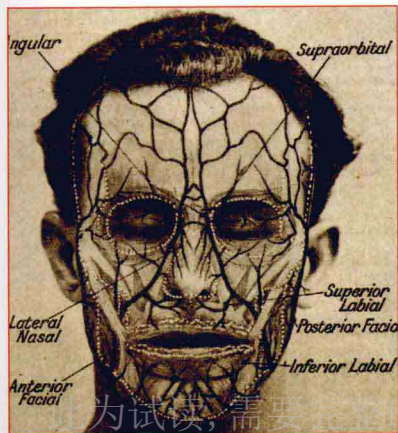
眼轮肌

这部分肌肉控制眼睛的开合。

3

口轮肌

这是另一组环状肌肉，这部分肌肉控制嘴的开合。



圆形开口

头骨的圆形开口不仅容纳了眼睛，还包括了眼睛的附属肌肉。在头部直立的情况下，眼部开口的下沿与耳部的外侧听觉开口或耳道的上沿处在同一个平面上，这个平面又称法兰克福平面。一般来说，这个平面处在头部的中心线位置，但如果头部向前或向后倾斜，这个平面就会偏离头部中心线。

面部血管

左图显示了在一般情况下无法看见的面部血管脉路的分布情况。

