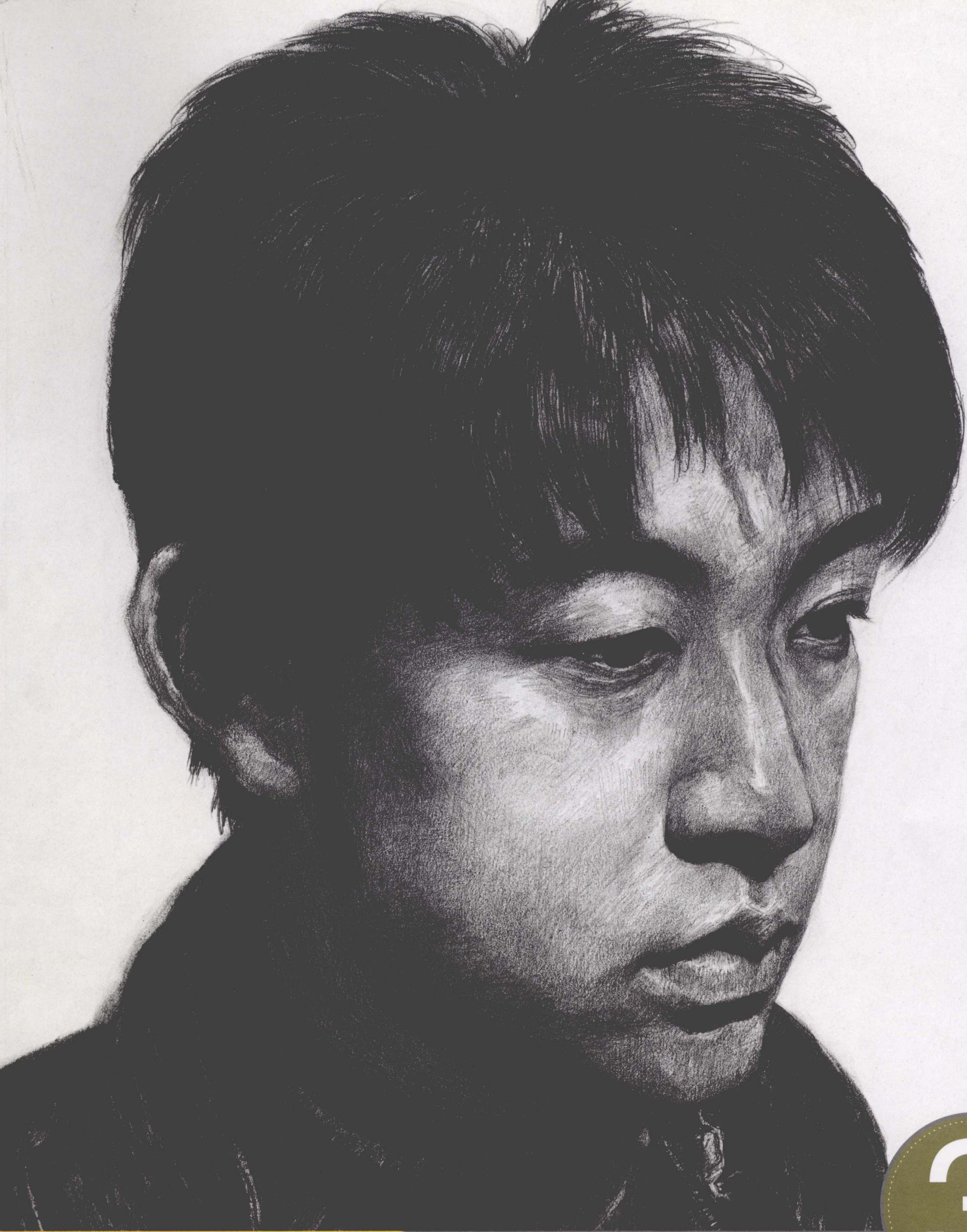




3

解读艺考
Analysis of the Art Exam 美术高考系列丛书

北京翱翔艺术培训中心·编著

素描头像 基础篇

目 录

编者的话：

一路艰苦走来，经历多少坎坷，走了多少弯路不用多说，现如今又将面临千军万马过独木桥的局面，相信你们和我当初考美院时的心情一样——紧张又兴奋！

我经历了普通考生—中央美术学院学子—资深美术编辑的一个求学到教学的过程，深感目前的美术教育存在着一些缺陷与不足，所以我一直希望能为渴望上大学的你们做些什么，让更多的考生能渡过独木桥，踏入艺术的天堂。因此，我们编辑组有了一个出版这套书的强烈愿望。

终于，《解读艺考》丛书和大家见面了！本丛书针对近年高考试题，展开全面的分析与讲解，并以中央美术学院毕业的培训老师和知名画家的亲笔范画为例，以图文并茂的形式具体分析与解决考生在应试中应该注意的问题。此书中，我们尽可能地使用最优秀的作品，最细致的讲解，最精美的编排，为大家的考学道路铲除荆棘，指明方向。

最后，祝你们成功！

编 者
2009年6月

第一章	关于头像基础	2
	1.为什么学习素描头像	
	2.学习素描头像的方法	
第二章	真人头像素描的要点	3
	1.头部的骨骼结构	
	2.头部的肌肉结构	
	3.头部的造型结构	
	4.真人头像的比例	
第三章	真人头像素描的技巧	5
	1.观察画面的技巧	
	2.把握画面整体感的技巧	
第四章	真人头像的局部表现	6
	1.头发和五官概述	
	2.眼睛和眉毛的画法剖析	
	3.鼻子的画法剖析	
	4.嘴部的画法剖析	
	5.耳朵的画法剖析	
	6.头发、五官的局部表现实例	
第五章	真人头像写生训练	12
第六章	真人头像应试策略	41
	1.考前各种准备	
	2.考试时间把握	
	3.考卷评分标准	

第一章 关于头像基础

1. 为什么学习素描头像

素描头像一直都是整个素描教学中的一个非常重要的环节，同时也是美术高考中常常出现的素描科目。真人头像素描涉及到静物素描中对各种物体的质感、量感、光影的处理，还涉及到石膏头像的肌肉和骨骼结构、五官表现等，还为学好半身带手与全身人像打好坚实的基础。头像写生能更有效地锻炼我们的观察能力、概括能力和表现能力，是素描基础训练中学习人物的主要课程之一。因而，我们学好素描头像既是对前期训练阶段所作的一个综合总结，又是为后期学习的内容作一个铺垫。

对于刚接触真人头像素描的学生们来说，学起来会感觉非常头疼，因为每个人的头部是一个相当复杂的形体。真人头像没有石膏头像那种经过艺术概括的形体和单纯的色彩，而是更加自然、生动、丰富，所以如果当初没有素描静物和素描石膏头像的基础，那么学习起来的难度就很大。与前期所训练的石膏头像相比，存在着这样一些区别，石膏头像是静止不动的，而人是有生命活力的；石膏像源于艺术家们的创造，其本身就已经得到了提炼和概括，而人是自然地造化，需要我们以造型的眼光去观察、表现；石膏像是白色的，而人像则要丰富得多。这些区别就决定了人像写生与石膏像写生时所需要解决的问题有所不同，认识分析和训练的方法不一样。为了帮助大家理解和掌握头部的形体塑造，还有人物皮肤、毛发质感的处理与表现，我们会适当援引一些图片和实例来对这些相关的基础知识作详细讲解。

绘画
大师
范画

爱德加·德加（Edgar Degas，1834-1917年）
同一对象的不同朝向的写生，很好地把握了人物头部微妙的透视关系，在造型的主次、强弱、虚实的表现上发挥到了极致。



不同朝向的写生



意大利男性的头部1



意大利男性的头部2



意大利男性的头部3

2. 学习素描头像的方法

由素描几何体写生过渡到素描静物写生，再到石膏头像、真人头像这一系列的训练过程，是我们对物体简单到复杂的认识、把握、表现的过程，学习素描人物画与描绘简单静物一样，都必须强调。

①. 素描头像短、长期训练：

我们进行素描的短期训练是为了更好地适应高考考试要求，能合理使用考试时间把画画完整。我们进行素描头像的长期训练是为了学会如何详细深入地分析和研究头像的艺术解剖结构，从而使考场上三个小时的短期头像能画得更为充分。

②. 良好的学习习惯：

如果没有一套有效的学习模式，就不能培养良好的学习习惯。之所以很多学生没有养成良好的学习习惯，其最主要的原因是缺乏一种有效的而且能长期遵循的学习模式。没有模式就谈不上坚持，就不能培养学生形成良好的学习习惯。

③. 多临摹，多思考：

临摹是学习素描头像的最好办法。首先，临摹能提高眼睛的准确观察力以及眼与手的协调能力，也是快速提高素描头像造型能力的方法之一。其次，一边通过临摹优秀的范画，一边思考探索以学习他人的经验和技法，领会和感受作者的意图，使绘画水平在短期内得到快速的提高，这样既可以节省时间，还可以取得事半功倍的效果。

④. 严于律己、规范训练：

在头像写生中，要严格规范地进行训练并养成良好的习惯，要认真领悟作画步骤每个阶段的任务和要求，做到整体观察、整体表现以及造型准确、画面完整、塑造结实、立体感强、质感突出等。

⑤. 熟练掌握知识技能：

在画头像的过程中，要熟练掌握人物头部的解剖知识。头部、面部的结构变化很丰富，所以要对骨骼的构造、肌肉的名称及正确位置，做到熟练掌握。

第二章 真人头像素描的要点

头部是我们生命活力的标志，头部五官又是我们的生命存活中赖以生存的“工具”，用来看、听、尝、闻，用来呼吸、进食、交谈，用来相互辨认并进行思考。

这个由骨和软组织组成的复杂的球状物是我们通往外界的主要途径，也是我们所有认知活动的中枢。面部结构始于头盖骨纵深处，头盖骨上有耳鼻腔的软骨、两个眼球，以及大量的皮下脂肪。面部通过一层薄薄的纤维的肌肉，可以伸展、收缩，并常常皱起而生出多种表情。

1.头部的骨骼结构

头部由22块骨骼组成，其中头盖骨8块，面部14块，除下颌骨能活动外，其余的骨架是固定的，形成一个坚固的颅腔。眼眶以上为额骨，额骨以上为头盖骨，两侧向后与颞骨相连。颞骨上连额骨，下接颌骨，横接耳孔。上颌形成牙床，鼻骨形成鼻梁，眼眶围于颞骨，鼻骨于额骨之中。下颌骨像个马蹄形，上端与颞骨部分连接，通过咬肌的作用，可以上下活动，头颅骨本身是不能活动的。头骨的起伏，形成形体上的变化，是表现造型特征的主要部位，尤其是隆起的骨点，更是造型的重要标志。

骨骼结构特征：每个人骨骼结构特征都不同，一般情况下，男性眉弓较粗壮、女性眉弓较柔和，额骨上有两个额结节。男性下颌骨较女性粗壮，结节明显。龅牙者嘴部整体前倾，口部会形成一个整体突出的体积。脸宽者一般颞骨突出，要着重表现。鼻骨高低因人而异，一般人的鼻骨通常不太高，但鼻梁硬骨与软骨衔接处有形体上的微妙转折，不要画成一块平地。



2.头部的肌肉结构

头部的肌肉解剖结构与头骨解剖结构一样，影响着人整个头部外面的变化，头骨处于相对固定不变的状态，但依附在头骨上的肌肉却富有变化，会呈现各种形状的起伏，牵动着人物的头部运动和脸部上表情的产生。面部肌肉分为运动肌和表情肌两大类，运动肌主理下颌骨的活动，如咬肌、唇三角肌、下颌骨肌、颞肌等；表情肌主理面部的表情，如额肌、皱眉肌、眼轮匝肌、上唇方肌、口轮匝肌、下唇方肌等。头部肌肉与颈部肌肉紧密相连，理解其来龙去脉，有利于头像的造型。

肌肉结构特征：面部肌肉特征通常可表现人物内心及性格，多思考者与忧愁者皱眉肌发达纠结，会形成纵向皱纹或沟壑。爱笑者口轮匝肌发达，脸颊与鼻翼处易有皱纹，口宽阔，在绘画训练时要多观察这些特征。



3. 头部的造型结构

下图中，黑色点所在的地方称为“凸起的骨点”，灰色点所在地方称为“凹下的骨点”，抓住这些特征，就能很好地表现出头部的的外部特征。

①. 颞线位于脑颅骨中部的骨面上，在顶骨表面的中部的稍下方，自前向后有两条弓状的骨线，称为上颞线和下颞线，下者略显著。它是颞肌生长的起点，正处在颅顶向两侧转折的造形位置处。在颞线的中央，有一突起的骨点，称为顶结节，两侧顶结节的连线长度是头部最宽处。

②. 从眼眶上缘向上去一个眼眶的高度，左右各有一个骨点，称为“额结节”，往下去在眼眶的上缘，左右各有一个隆起，我们称其为“眉弓”。眉弓在男性十分突出，女性较弱，它位于额骨下部的的前上方。

③. 颧骨颊面即为颧骨的外侧面，它是构成头颧部的基础。颧骨在外开上呈近似菱形状，颧骨颊面具有明显的个性特征，头部左、右颧骨颊面的连线长度，构成了人头面部的最宽部位。颧骨颊面下缘的最低位置，正处在耳垂至鼻底连线的近于中点处。

④. 在下颌骨的最前端，有两个突起转折点，称为“颏结节”。在两个颏结节之间有个三角隆起，称为“颏隆突”，它是头颏部的造型基础。

体面转折线：

- 1、颞线
- 2、下颌斜线
- 3、下颌底



凸起的骨点：

- 1、额结节
- 2、眉弓
- 3、额颧突
- 4、颧骨结节
- 5、鼻骨
- 6、上颌隆突
- 7、下颌角
- 8、颏隆突
- 9、颏结节
- 10、顶结节
- 11、眶下缘
- 12、颧弓
- 13、颞骨乳突

凹下的骨点：

- 14、眉间
- 15、犬齿窝
- 16、颞窝

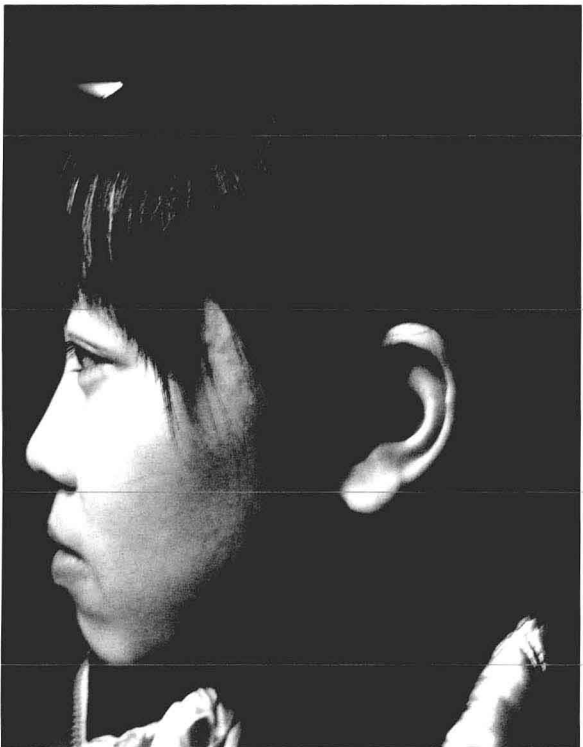


4. 真人头像的比例

画好真人素描头像，掌握头部比例关系是一个关键。人头部的各个器官都有个大致相同的比例关系，一般来讲，头高的一半是眼睛的中线，从眼睛到头顶的五分之一处是眉毛，从眉毛到下巴的一半是鼻子底部，从鼻底到下巴的一半是下唇缘，口缝在鼻底到下巴的上三分之一处。从眉毛往上一个鼻子的高度是发际线的位置，耳朵的高度正好是从眉毛到鼻底。

从头的宽度来看，头部是五眼宽，嘴巴略宽于鼻子，整个脸颊大约有三个嘴宽。从侧面看，最主要的比例就是从眼角到嘴角的长度和眼角到耳朵的长度相等。小孩最大的区别就是头部的中线在眉毛处，随着年龄增长，中线逐渐移至眼部。

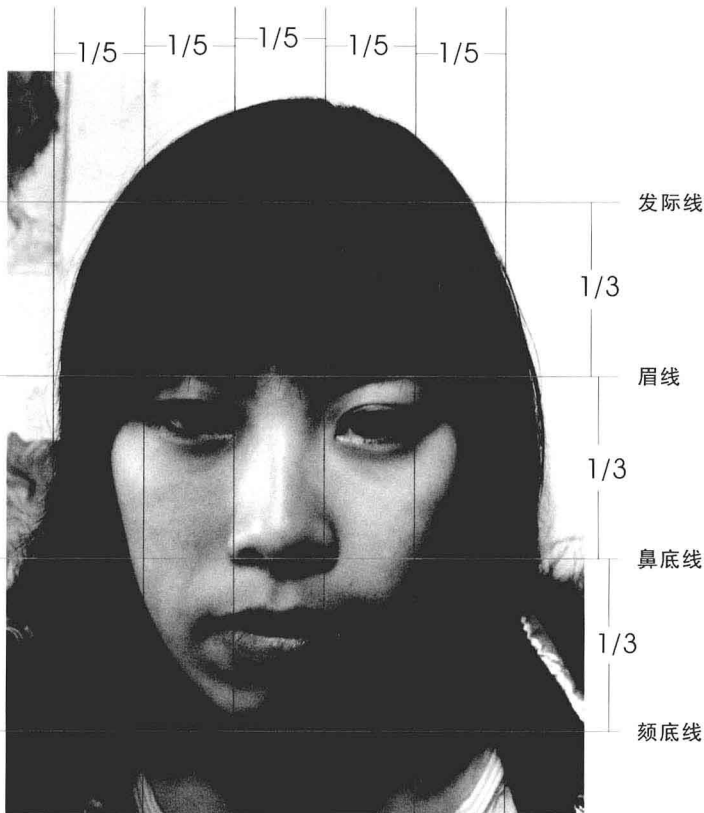
两只耳朵中间的距离为五只眼睛的长度，成人眼睛在头部的二分之一处，儿童和老人略在三分之一以下。眉外角弓到下眼眶，再到鼻翼上缘，三点之间的距离相等，两耳在眉与鼻尖之间的平行线内。人的五官位置和形态特征各有差异，这是前人概括的头部的的基本比例，有长三停，横五眼。正面看人物头部，从发际到眉毛，从眉毛到鼻头，从鼻头到下颌等距离的三段为三停。这些普通化的头部比例只能作为写生开始时的参考，最重要的是在实践中灵活运用，正确区别不同的形态结构，才能体现所描绘对象的个性特征。



正侧面



四分之三侧面



正面

第三章 真人头像素描的技巧

1. 观察画面的技巧：

初学者画真人头像的时候，因为写生的时间较长，模特长期保持一个姿势会有些困乏而产生偏移，这样就有可能导致后来所观察的五官等形体与原本画面中的有一些偏差。对于初学者来说，这种偏差是非常头疼的，直接导致最终的画面上形体与透视不统一。

有经验的画家是不会去在乎这些偏差的，因为他们会在第一时间将模特的基本形和透视关系表现在画面上，然后在后面的作画过程中经常会注意到形体整体关系与透视变化的相互关系。一旦模特发生偏移，手中的画笔就会马上停下来，对比画面和模特来观察形体偏移前后的变化，从而分析出画面的下一步将如何继续深入。

其实画好真人头像并不难，重点就在于如何在整个作画过程中都保持这种整体的观察、整体作画的方法。

以下列举一些观察时应注意的问题：

①.调整观察方法，先观而后察，看形而不看线，显然有的人通常是看线不看形或只是看形的边缘变化而不看形的大特征。

②.看形要花费时间去比较线，找出大小、长短不一的正确比例关系。

③.固定焦点透视的变化，观察形体时不要随意改变自己的位置。

④.两眼的视线要统一，观察头像要从整体出发。

⑤.画头像时不要偏离自己的位置，这样就可能导致画面中鼻子、嘴、眼睛的方向与头部的方向可能不一致。

⑥.从最开始就要从整体观察模特及画面整体性把握的角度来认真思考，反复分析基本形大动态的变化，以及形体整体调子的轻重变化。

作画时要注意到形体整体关系与透视变化的相互关系，在绘画进行的过程中一旦出现基本形不准时，就应该马上停下来，从画面整体性把握的角度来认真思考，反复分析基本形大动态的变化以及形体整体调子的轻重变化。



2. 把握画面整体感的技巧

一幅好的素描头像作品是会在作画过程中将整体感贯穿始终，正确的观察方法、明确的整体感受是造形整体性的根据。画面表面上看起来不琐碎，并不就代表着有了整体感，画面形象看起来很和谐，有感染力才是整体感的证明。

整体感主要表现在以下几个方面：

①.画面自身因素的整体性，比如说对线和面的有效组织，黑、白、灰色调的和谐布局。

②.对物体造形的整体性，这主要体现在对形的轮廓和体积感的塑造上；还体现在作画时能够把无数的细节层次、无数的转折关系都贯通起来成为一个整体。

画面的完整性，就是能够恰到好处地掌握深入与概括的尺度，既有较精细的某些细节，又有概括成大的几何形体体积的局部。画面如果表现得不够整体，那么往往就会出现“花”、“乱”的毛病。

①.在绘画过程中过于去刻画局部而没有顾及到其它部位的相互关联，造成整个画面的线面分离、局部突出、杂乱无章。

②.在上调子的过程中由于铺设明暗调子不够均匀，用线过于凌乱，再加上多次不均匀的色调多次重叠，使画面上的调子显得很不够整体。

要将这些不整体的局部融入到整体的画面中去，就只有从这几个方面开始做起：

①.铺设明暗调子时用笔一定要均匀，线条要有虚有实，宁可多次铺设线条，切不要一次性画死。用线排出的面不要留太多的白色空隙，在逐步加重调子的同时要注意变换线条的排向，线面要与对象的形体结构相结合。

②.亮部要保持清洁，污点过多就拿橡皮轻轻擦掉，不然会影响视觉效果和画面的对比。暗部也不要有多余污点，处理时可以用小块的橡皮泥粘取，或者手指或者纸笔轻轻地蹭一下，以使得它的调子更趋于统一。

③.作画时要避免盲目用线，辅助线除外，要注意到所用的线条一定要表现出形体轮廓以及体现出结构的转折。到作品的后期阶段，这些线都要融入到表现形体的调子中去，还有一些不必要的线条要及时擦掉，以免影响画面的表现。



第四章 真人头像的局部表现

1. 头发和五官概述

五官的基本特征：（见图1）

女性五官常小巧柔美，男性五官常棱角分明而阳刚。在画准外形的基础上，五官位置也需狠下功夫。因为人物写生是非常注重对称的，所以在画五官时要注意中轴线的运用，诸如两眼、两耳、两个鼻孔等都要同时考虑。除绝对正面外，中轴线根据头的动态呈弧线，很多同学不理解这一点，画稍侧的角度，头总是转不过去，当然感觉就很差。五官位置可以根据三停五眼的基本规律，在共性中找出人与人的形象特征，画出人与人的千差万别。在打轮廓时要注意眉、眼、鼻、耳的长和宽以及厚度的位置，如果这一步画不准千万不要深入，更不能上明暗。

明暗交界线是决定头部深度、体积的关键，颧骨处在交界线最突出部位，有高有低，有突出也有柔和，可视特征而定。尽管受光处颧骨不那么明显，但必须与暗部对称地画。表现好五官的关键，并不在于细部的刻画，而在于能否正确地表现出“五官在头部当中的正确位置和基本结构关系”。

头发的画法剖析：（见图1、图2）

当你将头部完全理解成为一个球体来画时，那么就不需要考虑对象是什么发型，考虑的主要目标转向头发黑色的原本色，蓬松的质感。画时必须要结合头骨形体的转折来画，要分组画出立体感，头发的边界处要处理得讲究，不可过实或过虚，要有变化。头发固有色是黑色，但绝不是漆黑一片，也同样有明暗对比。头发是在颅骨上形成的，发型、明暗都必须考虑结构，头发力争画得蓬松，富有质感。头发的处理要松动一些，且能很好地表现出头发的体积感。只有这样，才能很好地区分头发与其他部位的松紧与质感。

表现头发的时候还要表现头发所产生的阴影，随着脸部形体和空间所产生的虚实、强弱和球体的透视变化。对于头发的明暗交界线和亮部之间的局部，一定要在视觉中表现出清晰的线条，头发暗部的对比较弱，线条可以加以揉蹭，相对整体色调会略显后退，这种方法同样也适合塑造其他部位的形体与空间。近处的头发对比强烈，刻画得要详细一些，而远处的头发相对要弱一些。

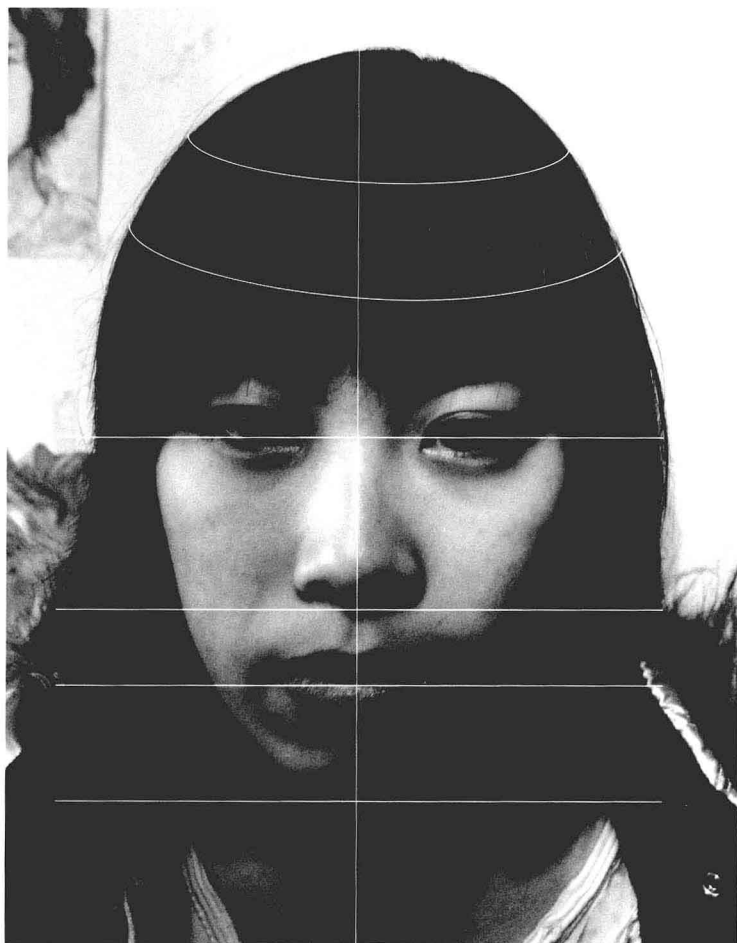
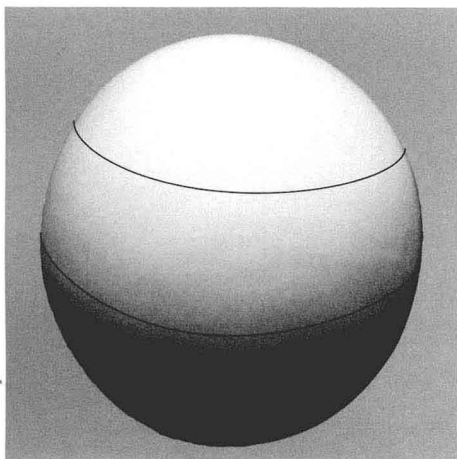


图1

正面的头发示范

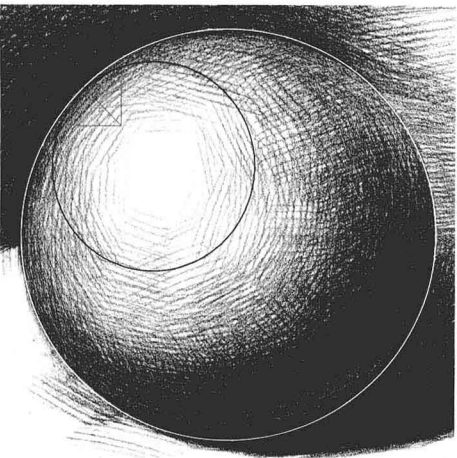
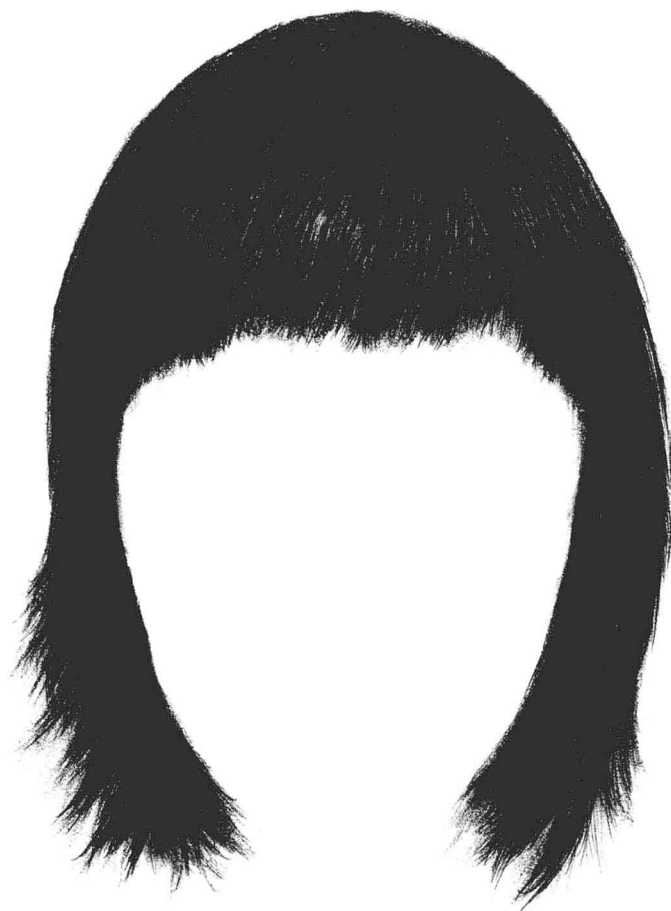


图2

正侧面的头发示范



2. 眼睛和眉毛的画法剖析

眼睛和眉毛的局部：（见图1）

眼睛是心灵的窗户，那么我们就可以把眉毛看成是窗帘；眼睛若是面部的一幅画，那眉毛就是画框。眉毛在面部占有重要的位置，具有美容和展示表情作用，双眉的舒展、收拢、扬起、下垂可反映出人的喜、怒、哀、乐等复杂的内心活动。

眼睛的画法剖析一：（见图2）

对眼睛的画法剖析不能只局限于眼睛本身，还应该包括眼部周围的形体表现，与眼部结构关系比较大的是眉毛①和眶上缘②。眶上缘是眼眶与额头结合处大的结构转折，要注意③处光线的角度和明暗转折。了解眼睛及其周围的结构，首先要了解眼眶与眼球⑤的关系。眼眶的轮廓基本形为圆形，而眼球只是眶内的一个半突出的活动球体，可以参照眼眶部位的骨骼结构来弄清这一部分的具体结构。上眼睑④和下眼睑⑥有很大区别，一般上眼皮较重，主要原因是因为眼睑有一定厚度，且眼睫毛较深，阴影投射在眼球上，这里往往是整幅画的最深处。高光的位置一定要画在上眼睑的阴影之下。画眼则要将眼角处于一条平行线上，否则画出来的眼睛就会偏，感觉不舒服。

眼睛的画法剖析二：（见图3）

画侧面眼睛的时候要注意上眼睑④的厚度，其轮廓线与眼球的穿插要交代清楚，眉毛①和睫毛⑤需要稍微画得翘一些，可增强眼睛的立体感。上眼睑④、下眼睑⑥的倾斜角度在画的时候不要忽略，黑眼珠受上眼睑覆盖的面积要多于下眼睑。

眉毛的画法剖析：（见图3）

由于眉弓的穿插，使转折的边缘产生了多变的平面，其间还有浓淡变化的眉毛，更使此处的变化显得模糊和微妙。不可只抄袭眉毛的固有色，要用清晰的短线条表现出眉毛的走向，还要注意眼窝上下凹处的骨点①和通过颧骨处凸的转折②所呈现的眉深、眉淡。

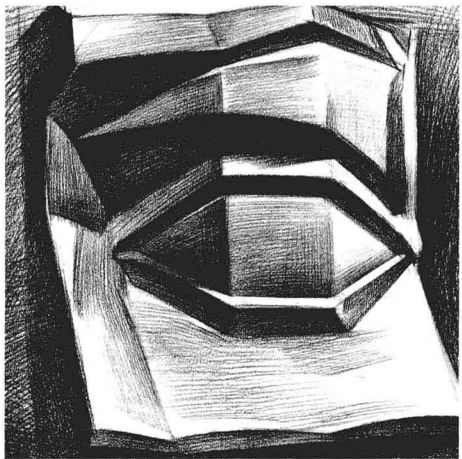


- ①：眉头 ④：上眼睑
- ②：眉弓 ⑤：眼球
- ③：眉梢 ⑥：下眼睑



图1

正面的眼睛示范



石膏眼睛分面示范



图2

3/4侧面的眼睛示范



图3

正侧面的眼睛示范



3.鼻子的画法剖析

鼻子的局部分析：（见图1）

鼻子是脸部“海拔”最高的部分，也是面部最富有体积感的部分，它使脸部产生了较强的明暗变化。刻画鼻子的手段比较灵活，既可强调明暗的作用，也可强调结构的作用；既可加强处理，又可削弱处理。鼻子的造型因人而异，是人物形体特征的一个重要组成部分，表现时先掌握整体形象特征，再进行局部刻画。

画法剖析一：（见图2）

鼻根部分①与眼睛靠得比较近，画时不要过分强调它的变化，以防削弱对眼睛的表现，通常是只强调它靠近眼部结构地方的对比关系。鼻梁部分③近似于一个标准的梯形，有一个正、两侧，共三个明显的平面，对这一部分的刻画要注意三个平面的形状和结构变化，还要注意整个梯形的体积感和与其相邻部分的衔接转变。鼻头④形似球体，两个鼻翼②似半球体，鼻头是整个面部的最高点，通常可以把它当作面部的第二个仔细刻画的重点。照片中⑤处是由鼻翼、鼻侧面与脸部肌肉形成的一个三角小窝，所以这里要特别注意一些。由于鼻头的底面⑤是由鼻尖转折面和两个鼻孔形成的复杂结构，使整个鼻底处于暗部，在形体上与鼻子的其他部分在受光后对比强烈，因此形成了一条明显的明暗交界线。

画法剖析二：（见图3）

两侧内眼角①与鼻翼②在画的时候要对比着一起表现，这样内眼角的透视关系才能画得准确。需要注意鼻梁上的两条线在空间中的起伏变化所引起的黑白灰微妙的变化，鼻子的体积必须建立在这两条交界线上。左侧鼻孔和右侧鼻孔④前实后虚，鼻翼边缘用相对细的线条处理一下，注意鼻翼在头部偏转时具体的透视与形状的变化。鼻子正面形在鼻梁及鼻头③中的宽窄变化需注意表现，交界线及边缘线的深浅与方圆变化需要表现出来，鼻子的投影⑤在口轮匝肌上的方圆关系是非常微妙的。



①：鼻根
②：鼻翼
③：鼻头
④：鼻孔
⑤：鼻中隔

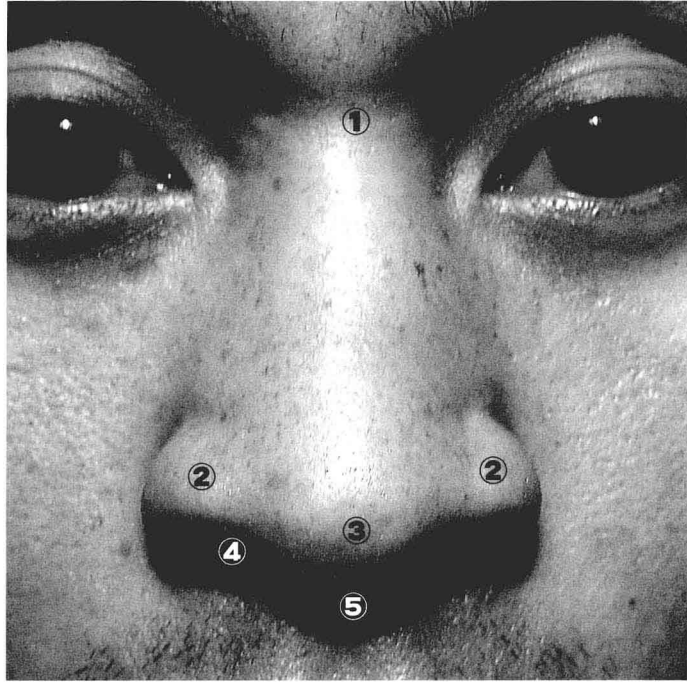
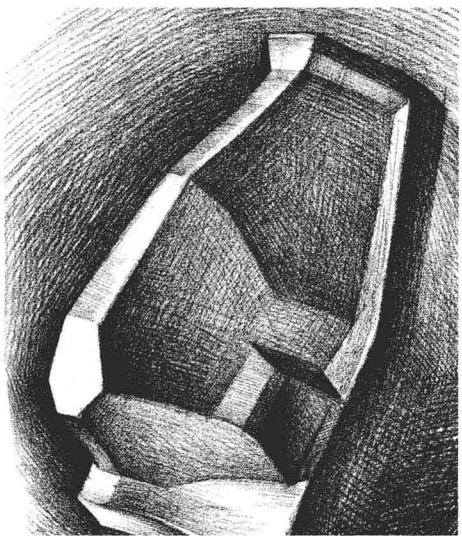
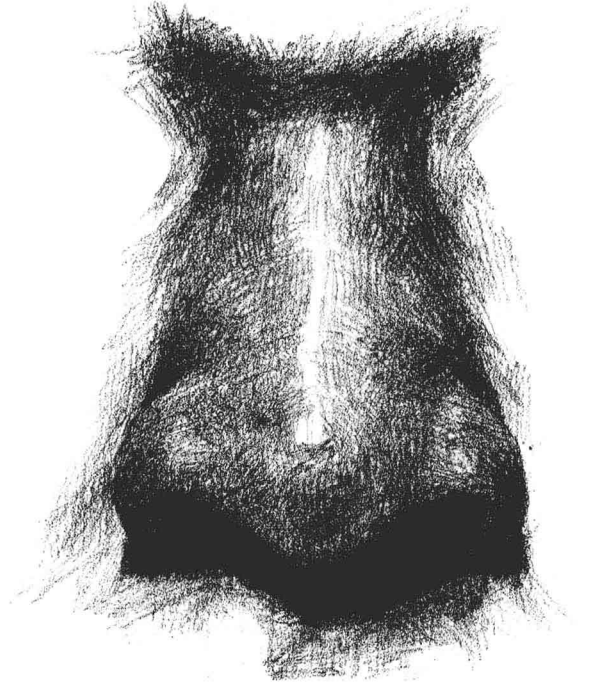


图1

正面的鼻子示范



石膏鼻子分面示范

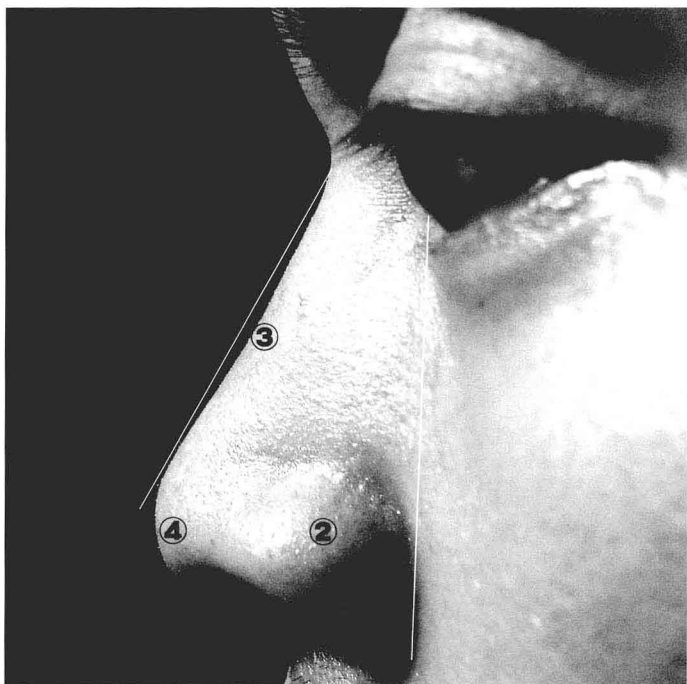


图2

正侧面的鼻子示范

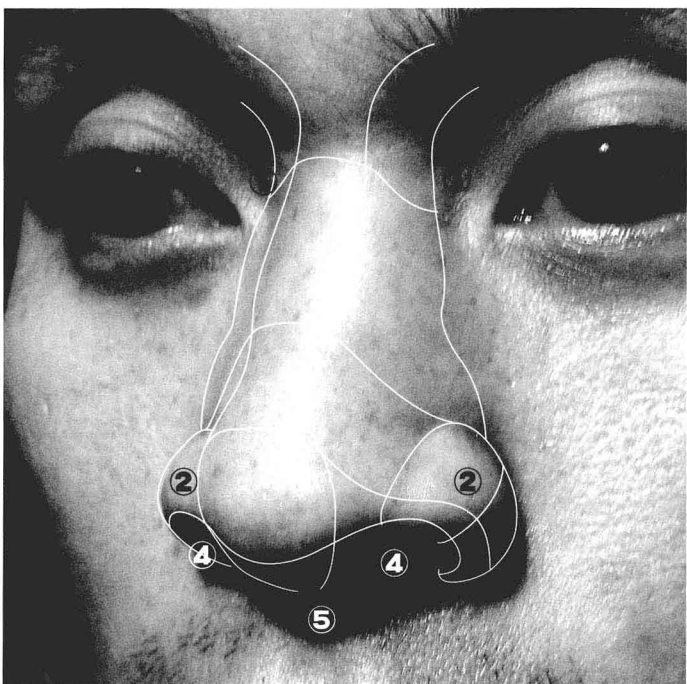
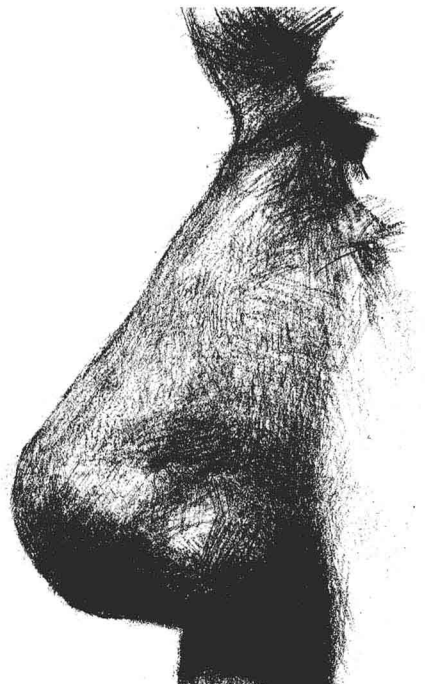
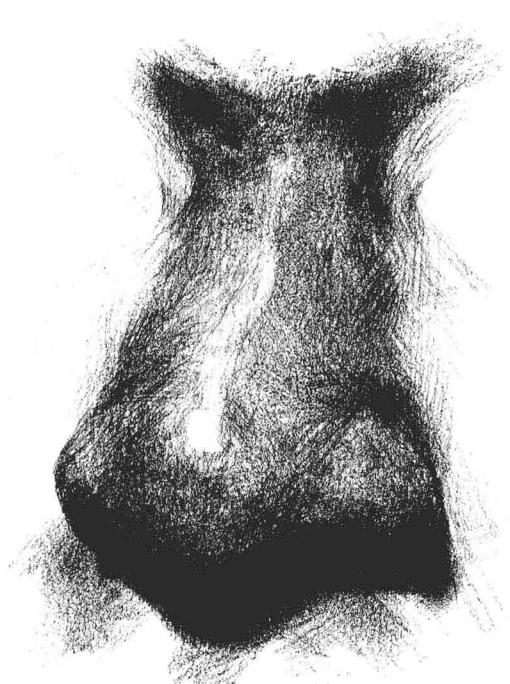


图3

3/4侧面的鼻子示范



4.嘴部的画法剖析

嘴被认为是脸部运动范围最大、最富有表情变化的部位，那是因为嘴的结构与周围脸部的肌肉联系很密切，嘴的运动会带来一系列面部的变化。

嘴巴局部分析：（见图1）

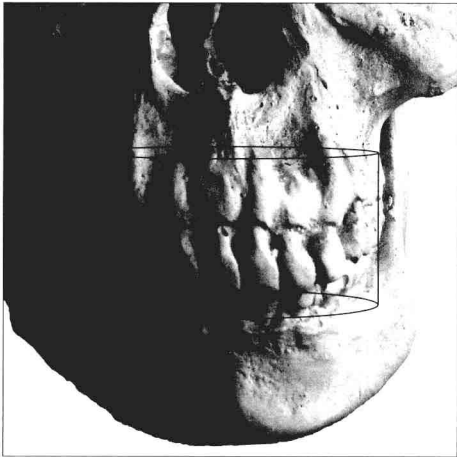
因为嘴部肌肉是依附于下颌骨及牙齿构成的，所以下颌骨决定嘴的形状。因为颌骨的外形是圆柱形的，所以它决定了嘴部呈半圆柱体的外形。如果这个圆柱前面是平的，则嘴唇越薄，嘴巴越细长；这个圆柱弯曲程度越大，嘴唇就越丰满，嘴形越像弓形。从鼻子底部到上嘴唇中间有一条凹沟，被称之为“人中”。上下嘴唇合拢时相互吻合，但仍有许多个体的差别和不同的形状。上唇扁平而起棱角，下唇则为圆弧形。上唇中央有个角状体比较突出，称为上唇结节。

画法剖析一：（见图2）

画嘴首先要确定上嘴唇②和下嘴唇⑤的厚薄，还要注意嘴唇的边线①不能用线勾得过死，嘴的上翘、下垂非常微妙。嘴缝④的弯曲度、起伏特征以及深浅变化是非常微妙的，一定要注意表现。嘴角③是嘴部与脸部衔接中非常重要的地方，也是刻画人物表情和性格气质的主要部位。嘴唇本身呈现红色，与其余部分有一定色差，要注意与皮肤的固有色区分开来。人中⑥这个小细节不要遗漏，凹陷的深度不要画得太深。

画法剖析二：（见图3）

上嘴唇②的明暗交界线在嘴角③与脸部相交，因此在嘴角形成了一些明暗关系非常丰富的小细节，此处的衔接关系可以参考素描静物中苹果的蒂窝画法。嘴唇的形在侧面表现中需要画得饱满一些，这样有助于体现出肉的质感，上嘴唇映在下嘴唇上的投影也不要忽视，此处可以增强嘴唇的立体感。



- ①：鼻唇沟 ⑤：翼
- ②：人中 ⑥：叶
- ③：上唇结节 ⑦：颏唇沟
- ④：下唇沟

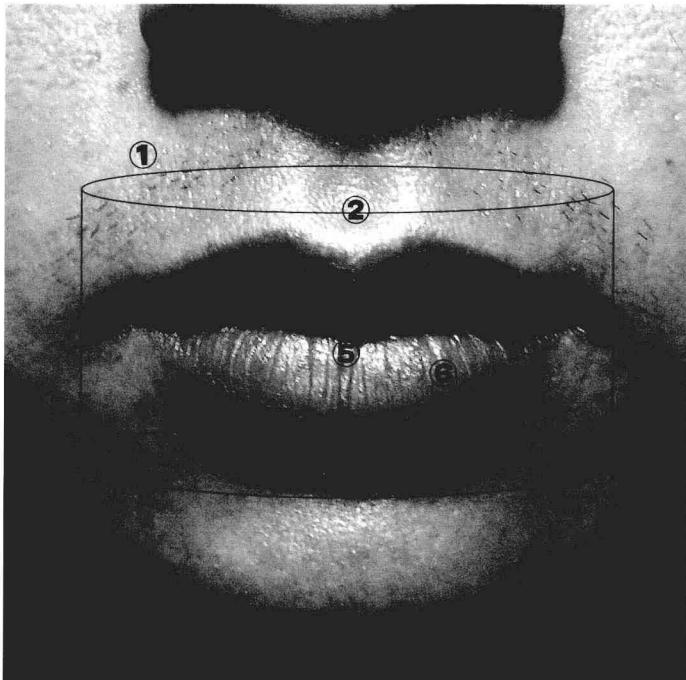
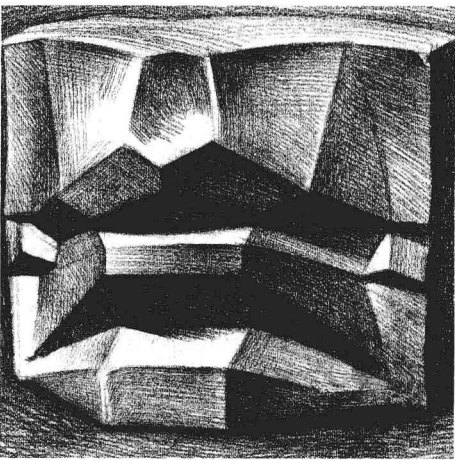
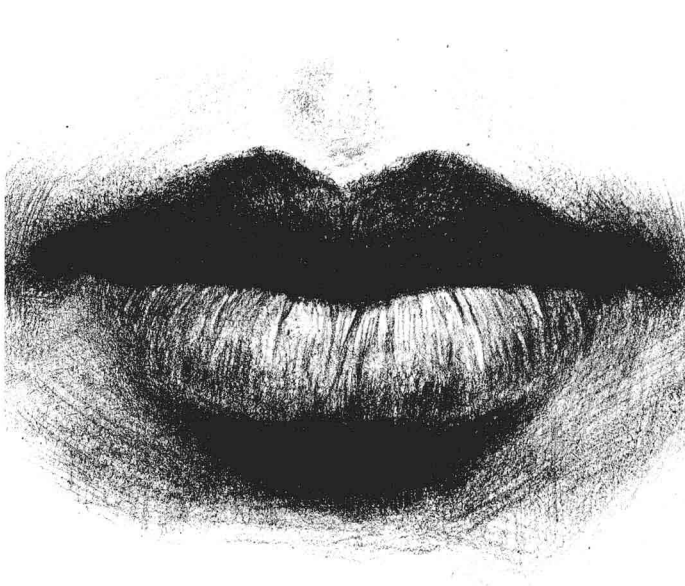


图1

正面的嘴巴示范



石膏嘴巴分面示范

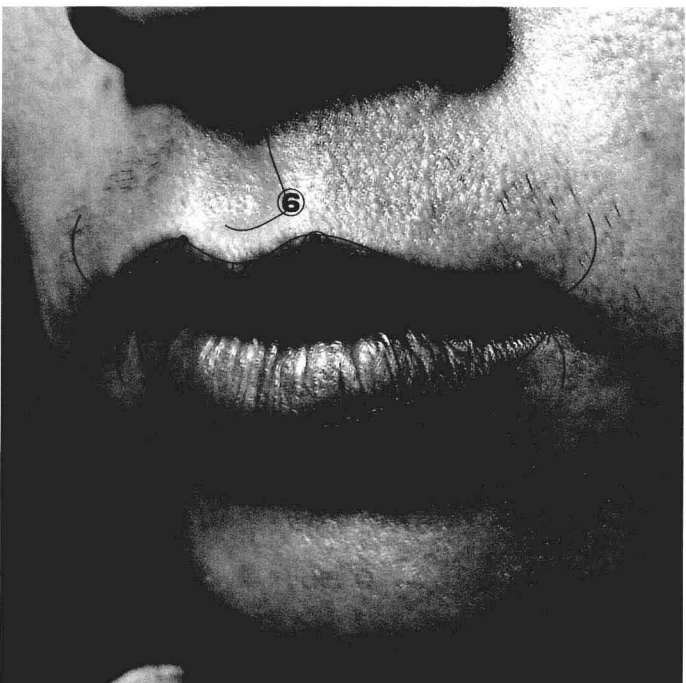


图2

3/4侧面的嘴巴示范

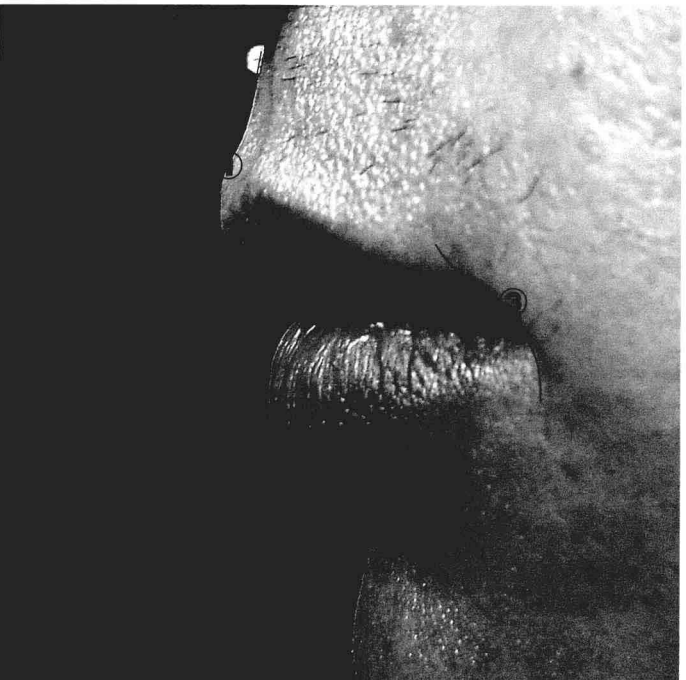
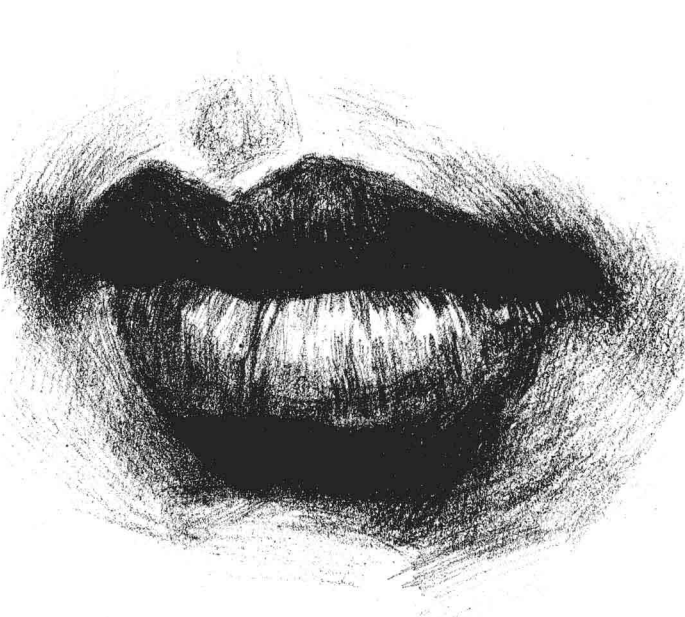


图3

正侧面的嘴巴示范



5. 耳朵的画法剖析

耳朵局部分析：（见图1）

耳朵是不规整的，位于头部的两侧，整个耳朵不能活动。上端宽，底部窄，中部看起来像是一个凹形的“贝壳”状。耳朵的最下边连接着一块脂肪组织，我们称之为“耳垂”。耳轮自耳孔处环绕至下方耳垂，内耳轮与外耳轮平行于内侧，上方呈三角形凹窝，掩在耳轮下。耳朵的外形轮廓的变化可以参照图1、图2、图3中反写的字母“C”来理解。

画法剖析一：（见图2）

从图中的线条可以看出耳朵的形态比较好地体现了线的流畅和由线向面自然过渡的优美造型。表现耳朵时要注意它与脸部侧面的平面关系和自身的透视缩变，还要注意耳朵各部分之间的穿插、结合。耳垂④在与耳轮连接的地方会产生形体方向的改变，由此所产生明暗的变化也需要注意表现。耳轮①和对耳轮②在表现时要注意细长的明暗交界线，还有他们细微的粗细、起伏、方圆等变化。三角窝⑤经常会被初学者在刻画的过程中忽视，其实这也是一个能体现耳朵立体感的细节部位。从耳朵的空间感来说，耳轮①及对耳轮②在耳朵的刻画上要详细而且充分一些，耳屏、三角窝、耳窝③要虚一些，对比弱一些。

画法剖析二：（见图3）

有些考生对耳朵的虚实处理很不恰当，要么画得太虚，给人不太真实的感觉，影响头部形体塑造；要么有些画得特实，导致对比相对突出，破坏整体。耳轮有外边缘①，就像盘子的盘沿一样，对耳轮②也有一层厚度，要注意表现出来。如果整个耳朵处于暗部的情况下，那么受光与背光的地方明暗反差千万不能太强，否则会暗面中跳出来。耳垂③与脸是一种转折关系，分属两个不同的平面，所以它们之间也有细微的明暗差别，就算眼睛感受不到，但也要主观地表现出来。切记，当模特在平视前方的时候，耳朵是有倾斜角度的，不能画得过于垂直。



- | | |
|-------|-------|
| ①：耳轮 | ⑤：耳屏 |
| ②：耳舟 | ⑥：对耳轮 |
| ③：三角窝 | ⑦：耳窝 |
| ④：对耳轮 | ⑧：耳垂 |

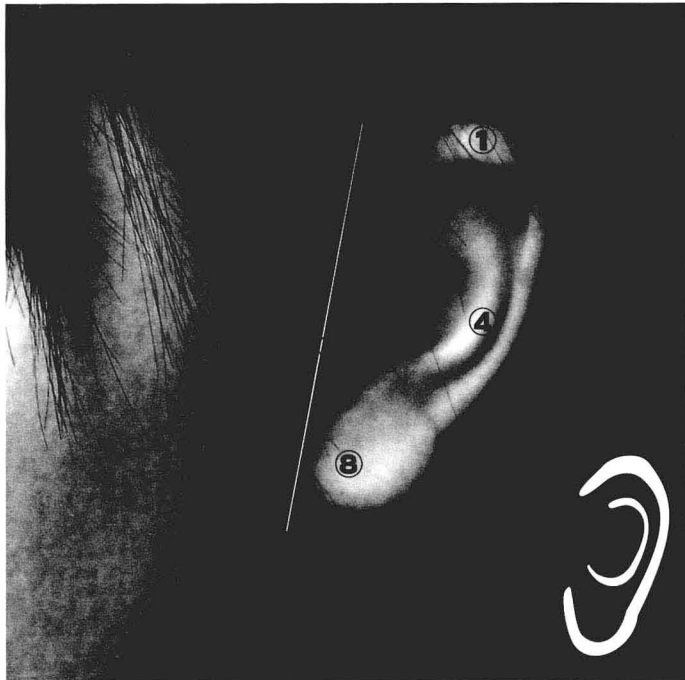
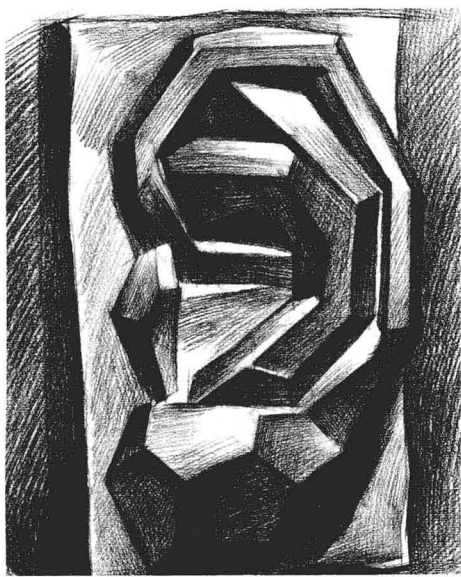
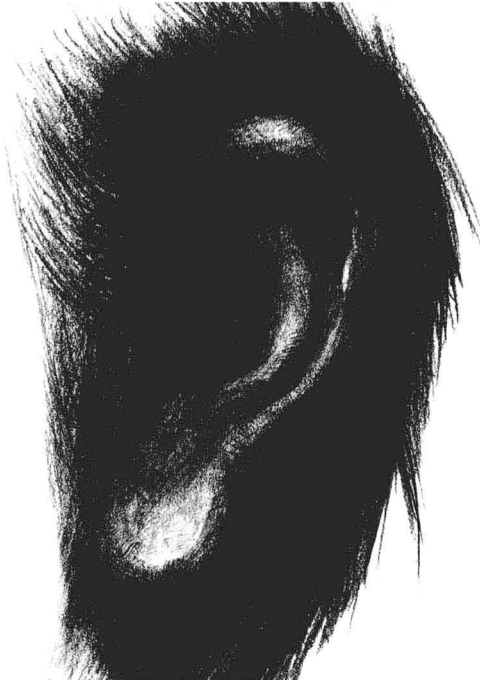


图1

1/3侧面的耳朵示范



石膏耳朵分面示范

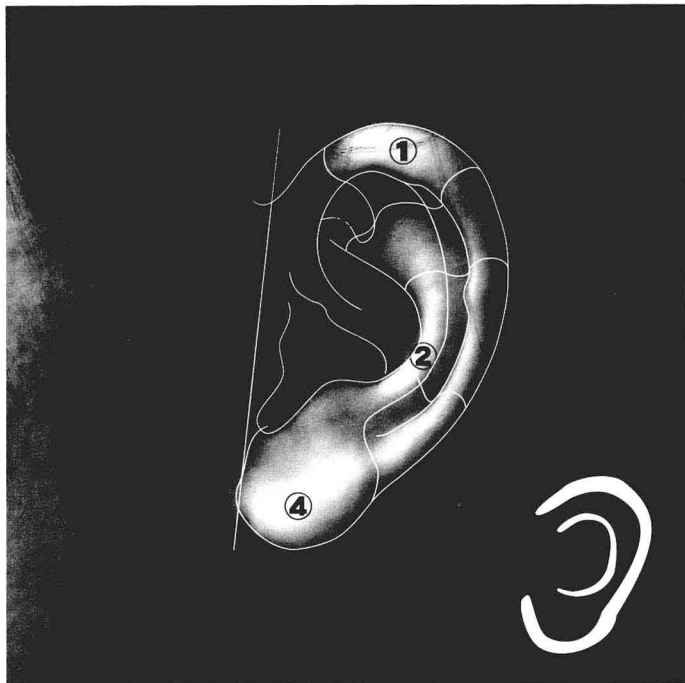


图2

正侧面的耳朵示范

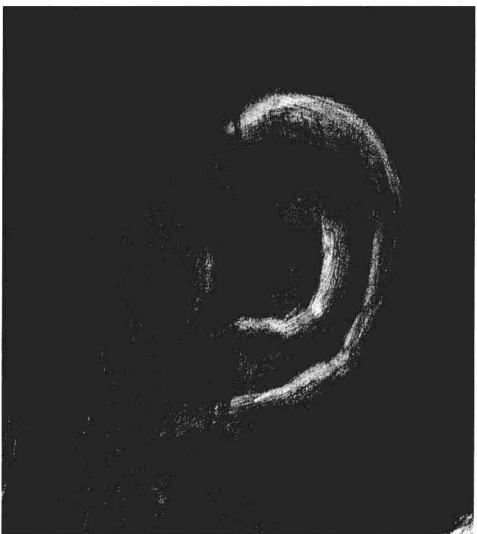
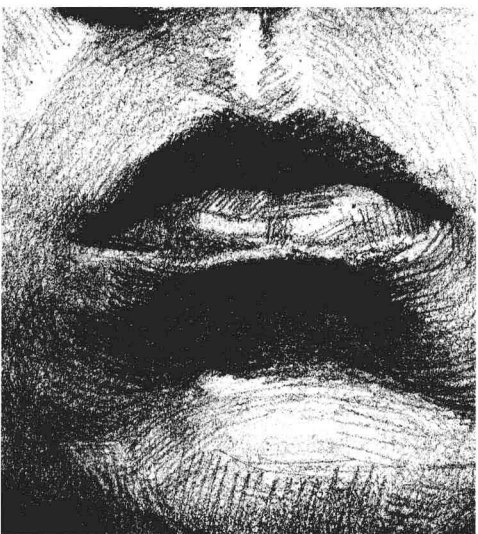
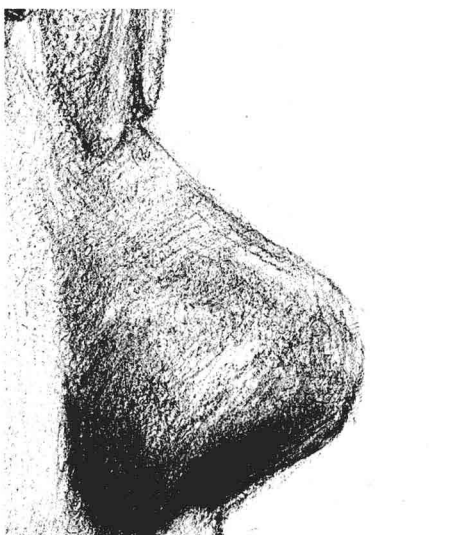


图3

3/4侧面的耳朵示范



6. 头发、五官的局部表现实例





1. 拿到画纸和铅笔，首先就要熟悉模特的脸型、发型、五官等，把握好人物的形象特征。观察分析头像受光照后的明暗变化，预先考虑好素描刻画的重点。在熟悉对象的基础上，还要根据对象的造型特点和训练需要，选定作画角度、作画工具及表现手段。



2. 检查大的形体没有错误以后，大致画出头像的所有明暗交界线和投影的位置，使整个画面分成明、暗两个系统。



青年男子正面头像示范



3. 画明暗边界时要注意两点：

第一，要注意明暗交界线与结构的关系，仔细分析光源的方向，明确明暗交界线产生的原因。第二，要将独立的暗部当做一个完整的形来处理。比如将眼睛周围明暗交界线到投影边缘形成的这一暗部，当做一个完整的图形来处理。



4. 刻画的对象是所有大的转折面的起点和终点，包括轮廓线、明暗交界线和灰面的两端。刻画的重点是头像离画者的最近处和明暗对比的最强点，这些地方通常是眼睛、鼻子和颧骨处。



5.最后调整头、颈、肩的关系和亮部调子的层次，完善画面所有细节刻画。



1.画真人头像写生，首先要注意构图，视线的前方要留出相对较多的空间，后方的空间可以留得相对少一些。画出头部外轮廓的位置，注意头、颈、肩三者空间中的扭动关系，这样可以抓住头部更多微妙的动态关系。作画前还要对模特的形象特征进行观察和概括，了解其上下、左右的比例关系。反复检查画面中人物的形体是否准确，从整体着眼，从局部入手。



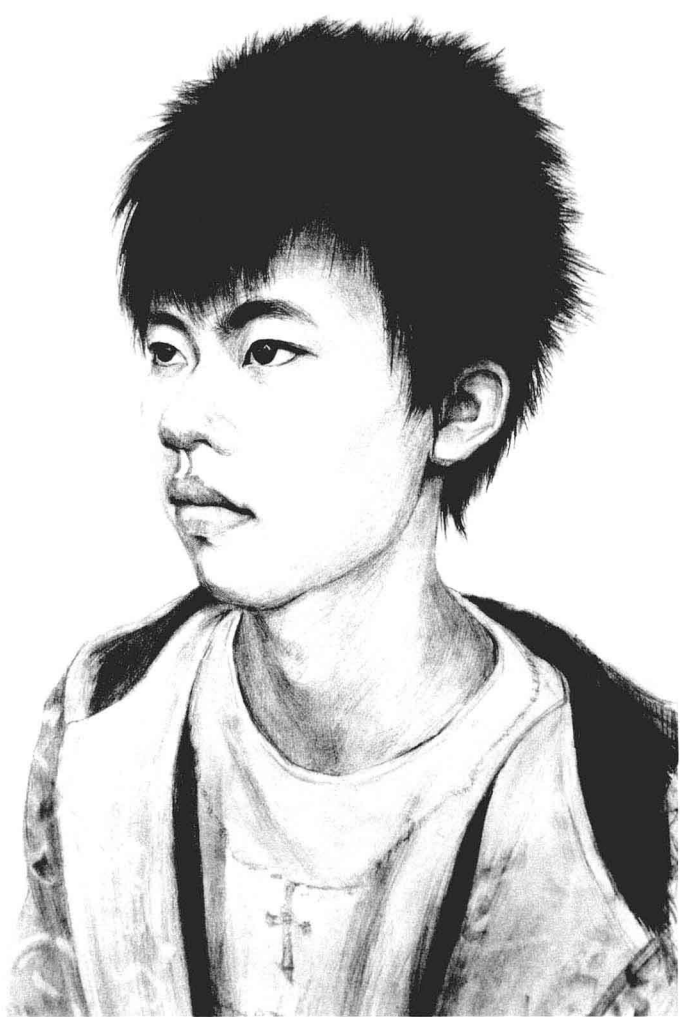
2.在这一步中要对模特的形象适当进行夸张表现，用笔要果断一点，线条不能画得太重。确定画面的大体黑白关系，同时还要再次检查头、颈、肩的扭动关系和五官的透视关系。合理运用前实后虚的处理手法，用块面的方法来塑造，保持人物头像的整体明暗大关系。



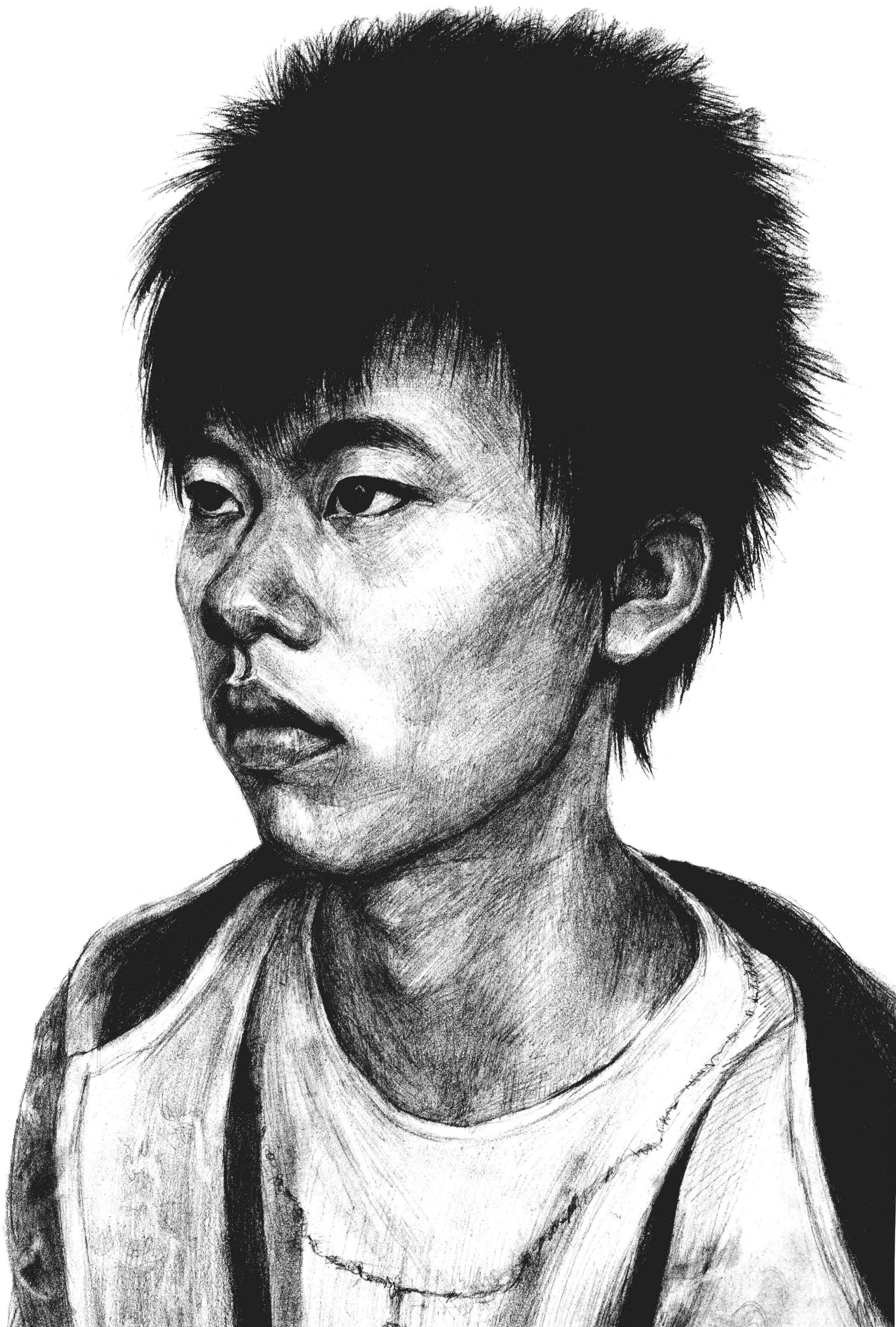
青年男子3/4侧面头像示范



3.对画面明暗色调的表现和结构的刻画要清晰、明确。一般来说，从五官中的眼睛开始进行刻画，再依次是鼻子、嘴巴、耳朵……刻画应该按时间分布，并兼顾头部的整体，循序渐进地进行深入。对人物头部的转折和突起的部位也要强化，特别是明暗交界线和骨骼的突起部分，弱化画面的暗部与远处。注意画面的松紧关系，头发和衣服通常可画得相对放松一些。如果有形体出现了问题，可适当修改。



4.反复调整画面，刻画画面中不足的地方，减弱画面中不合整体关系、过于强烈的部分，整体控制画面的黑白灰关系，加强整个画面的空间感。在对表情、头发和衣服的处理上，运用肯定的笔触来加强画面的视觉冲击力。对模特的精神状态和气质形象要多观察，思考要多一些，要在这一个步骤里表现得淋漓尽致。对质感的刻画要有所区分，比如玻璃般的眼球、细滑的皮肤、蓬松的头发和起伏的衣褶等，要尽可能地充分刻画出各自的特点。



5.调整完成，调亮调子的层次，统一整理，营造出画面的完整性。



1. 获得头像的整体印象之后，便可开始提笔作画了，我们把观察模特时得到的形体感受表现在纸上的时候，就需要通过构图来进行恰当的布局安排。构图在视觉上能否给人以舒服的感觉，与画面的安排以及个人选择角度的感受有密切的关系。



2. 在画准真人头像外形的基础上，五官位置也需狠下工夫。在画五官时要注意中轴线的运用，除绝对正面外，中轴线根据头的动态呈弧线，很多同学不理解这一点，画稍侧的角度，头总是转不过去，感觉当然就很差。



青年男子3/4侧面头像示范



3. 因为人的个体差异，皮肤的颜色都不尽相同，在表现时要有所区别，男孩子的皮肤一般都比女孩子的皮肤显得粗糙一些、颜色深一些。

以皮肤的明暗对比来说，亮部都不是很亮（因为皮肤的质感不像玻璃和石膏，属于漫反射），暗部相对比较暗，所以在铺涂明暗的过程中，对于起过渡作用的皮肤固有色的素描关系就需要认真把握。



4. 这一阶段是素描最能考验作者技法手段成熟与否的作画过程，真人头像的特点是形体复杂，纹理质感较多，这给素描的定形和刻画带来很大难度。要在表情、头发和衣服的处理上运用肯定的笔触，减弱画面远处过于强烈的部分，以此来加强画面的视觉冲击力。