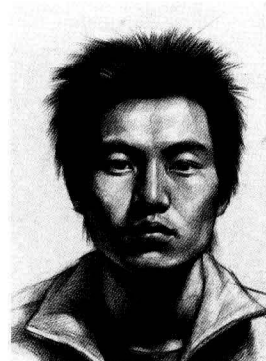
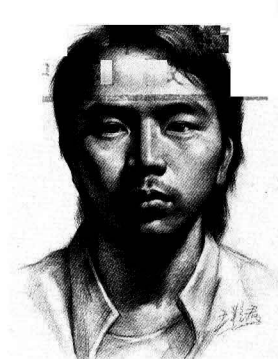
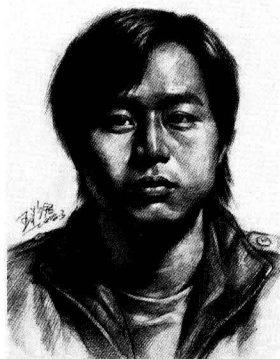
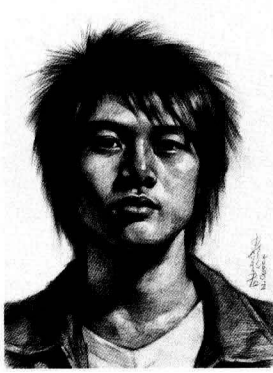
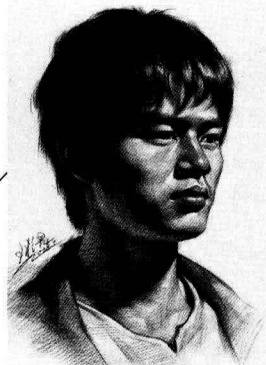
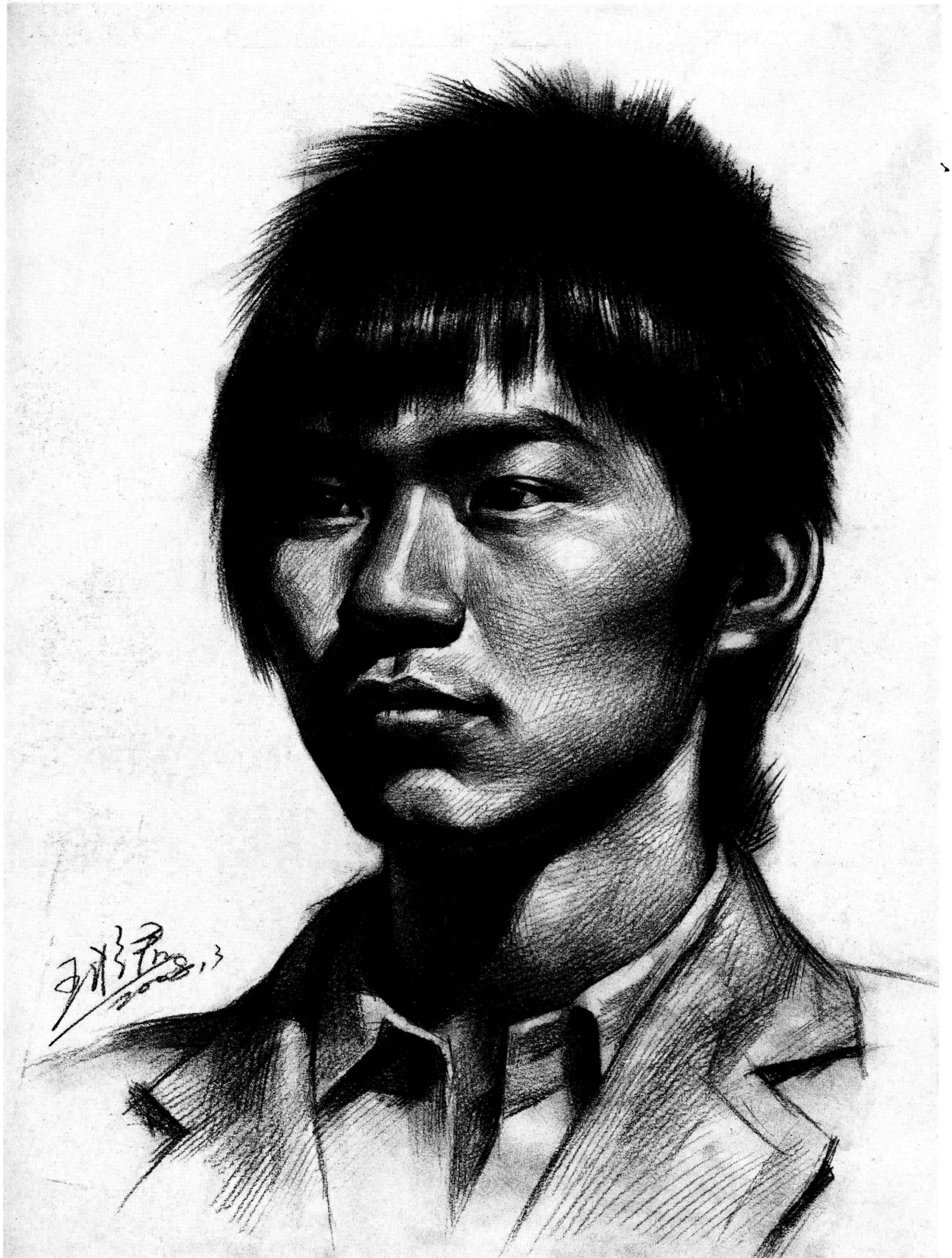


# 素描头像写生起步

053





# 一、头部以及五官的基本比例

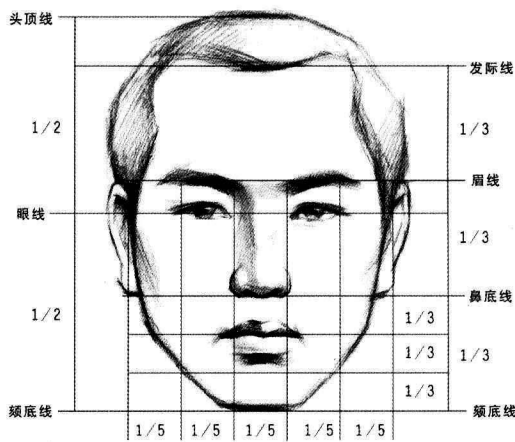
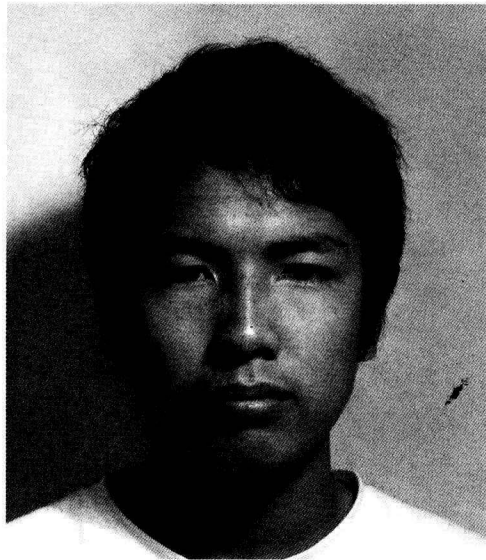
人物头像长宽的基本比例通常被概括为“三庭五眼”。

“三庭”是指从发际线至眉线、眉线至鼻底线、鼻底线至颏底线这三部分，其高度基本相等。

“五眼”是指头部正面基本为五只眼宽，两眼之间、两眼外眼角至耳朵间的距离均为一只眼宽。

眼在头顶线与颏底线之间  $1/2$  处。

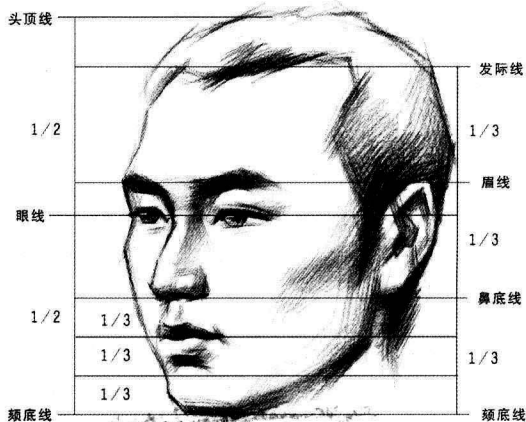
“三庭五眼”只是作为头像写生时的基本参照比例，而人物个体的形象比例会有所差异，写生时应根据具体形象的个体特征分析运用，才能正确把握头像的比例关系。



“五官比例”正面示意图

## 1. 正面的头部及五官比例：

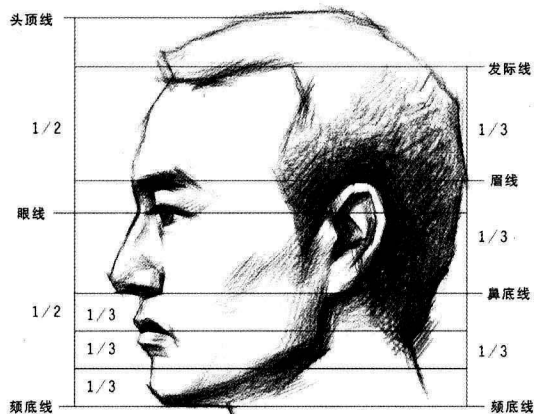
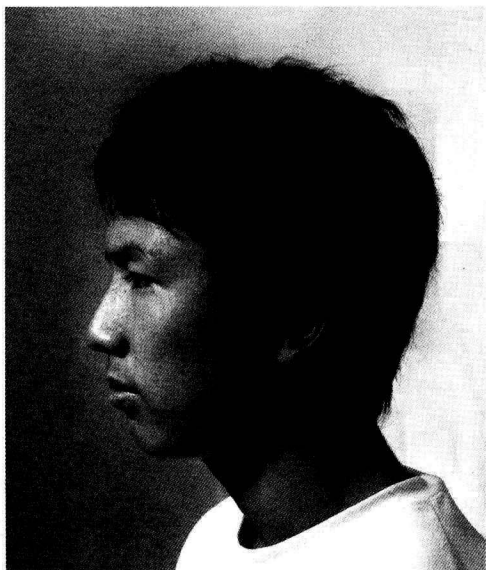
半面头像基本遵循通常所概括的“三庭五眼”的长宽比例。



“五官比例”半侧面示意图

## 2. 半侧面的头部及五官比例：

半侧面平视头像的长宽比例由于受透视水平旋转变化的影响，横向比例发生变化，而纵向比例保持不变。



“五官比例”正侧面示意图

## 3. 正侧面的头部及五官比例：

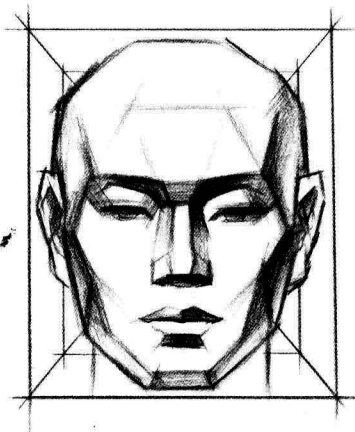
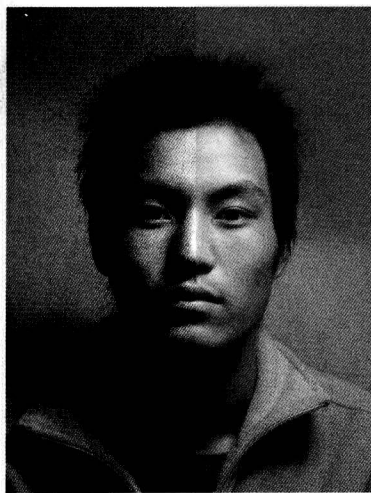
正侧面平视头像也由于受透视水平旋转变化的影响，横向比例发生变化，而纵向比例保持不变。

## 二、头部透视常识

头部通过颈部的运动，可以前俯后仰、左右转动。随着空间的变化及我们观察对象时的视线高低与视角的变化，头部及五官位置之间便产生了各种透视现象。如头前俯，则头顶扩大，面部及五官缩短；头后仰，则顶面缩小；再仰，头顶被遮挡，面部及五官缩短，下颌面比例加大。头的不断转动便产生了各种透视弧线的变化。

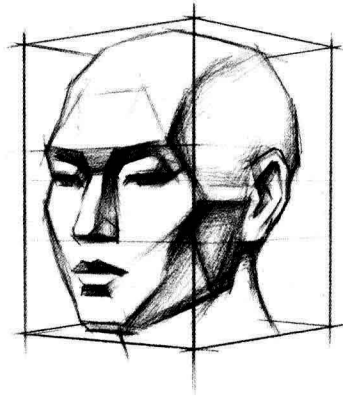
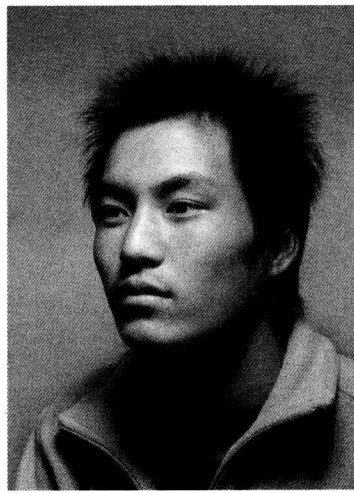
把握这些透视变化，我们首先应确定头部中线、五官辅助线，再以此出发去把握头部运动规律。在把握这一规律时要注意以下几点：

一是掌握透视变化规律，如近大远小，视线以上的东西近高远低，视线以下的东西近低远高等；二是了解头部的结构连贯性，头部运动引起结构透视变化，要依靠结构辅助线从中找出变化规律；三是视觉位置的判断力要准确，观察整体透视视角，推断出变化的透视幅度。只要把这三者把握好，无论头怎样运动，都能从中寻出一定的规律。



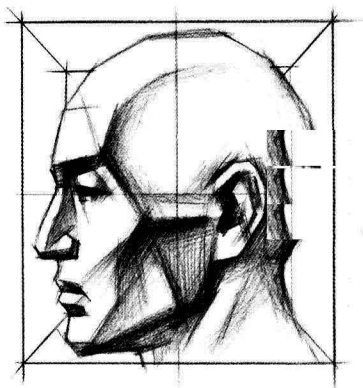
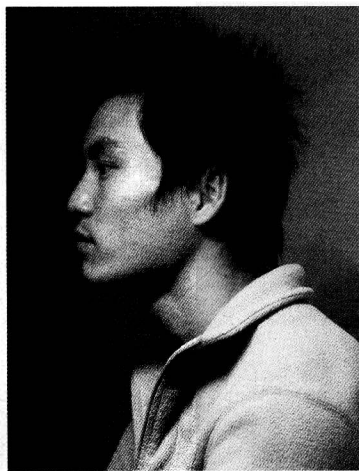
### 1. 平视、正面头像的透视规律：

一般平视、正面头像都保持正常的五官比例，没有明显的透视变化。



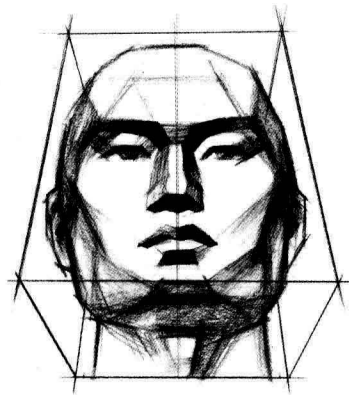
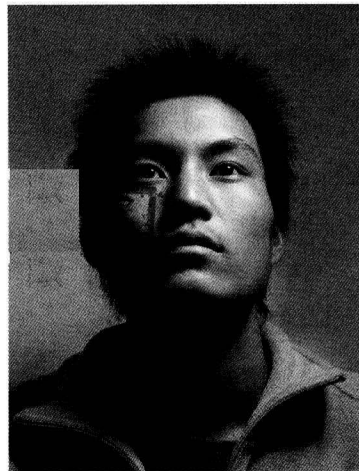
### 2. 平视、半侧面头像的透视规律：

平视半侧面头像的长宽比例由于受透视水平旋转变化的影响，透视影响较为明显，几条五官辅助线发生近大远小的变化。



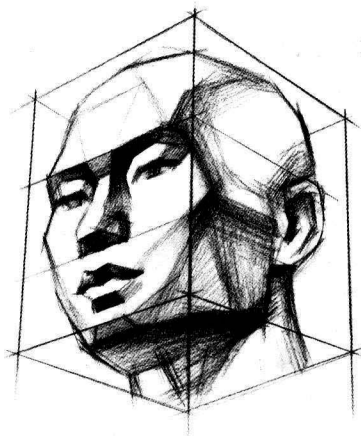
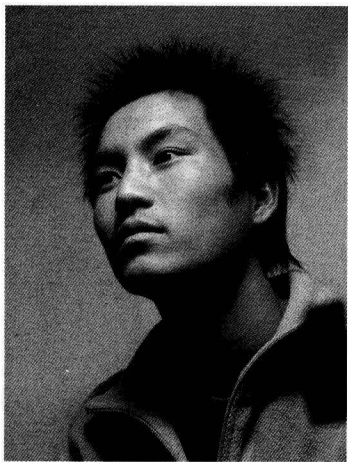
### 3. 平视、正侧面头像的透视规律：

一般平视、正侧面头像都保持正常的五官比例，没有明显的透视变化。正侧面平视头像的长宽比例由于受透视水平旋转变化的影响，纵向比例发生变化，而横向比例保持不变。



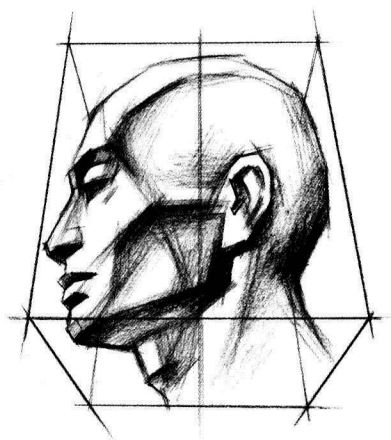
### 4. 仰视、正面头像的透视规律：

一般仰视、正面头像顶面缩小，面部及五官缩短，下颌突出，体积放大，这就是上小下大的仰视效果。



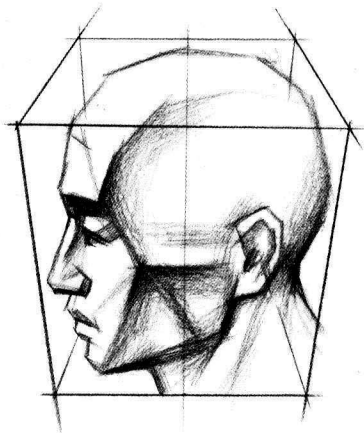
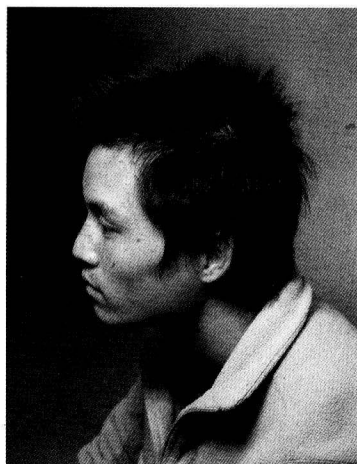
5. 仰视、半侧面头像的透视规律：

这个角度透视影响很明显：横向方面，几条水平的五官辅助线发生近大远小的变化；纵向方面，顶面缩小，下颌放大，上小下大的仰视效果。



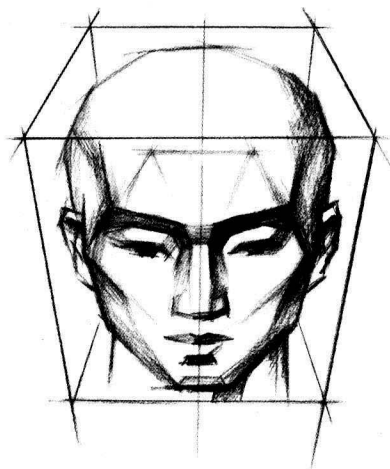
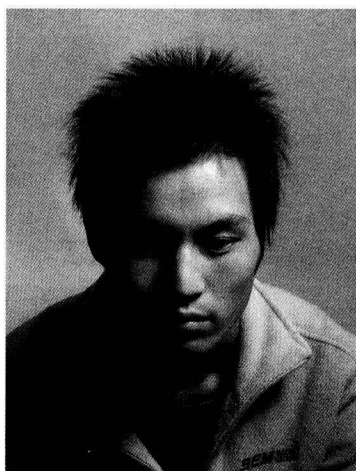
6. 仰视、正侧面头像的透视规律：

由于正侧面只能看到半张脸，横向的五官透视变化不是特别明显，但在纵向方面，顶面缩小、下颌放大、上小下大的仰视效果较为突出。



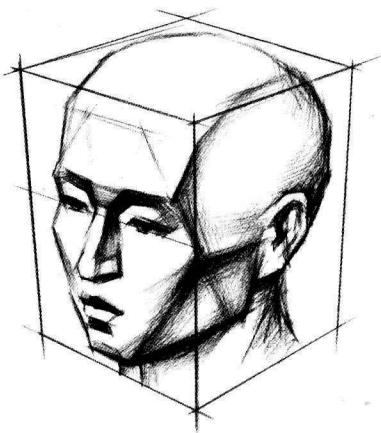
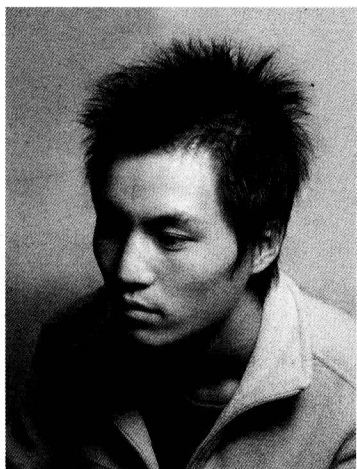
7. 俯视、正侧面头像的透视规律：

由于正侧面只能看到半张脸，横向的五官透视变化不是特别明显，但在纵向方面，与仰视正好相反，头顶扩大，面部及五官缩短，体现出上大下小的俯视效果。



8. 俯视、正面头像的透视规律：

俯视与仰视正好相反，头顶扩大，面部及五官缩短，这就是上大下小的俯视效果。

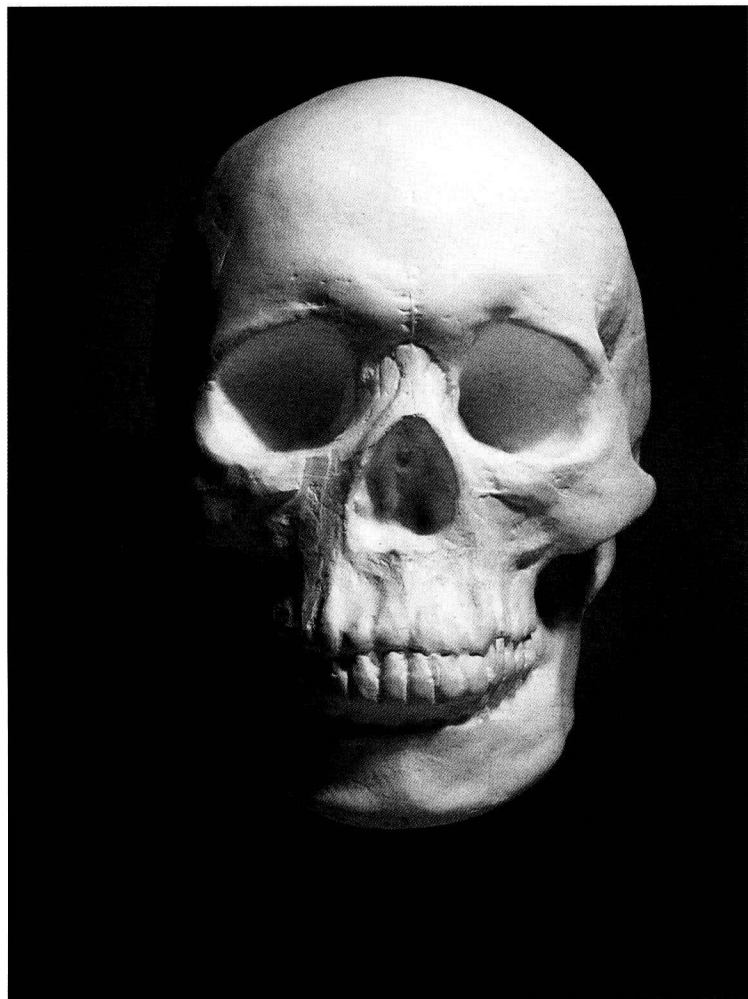
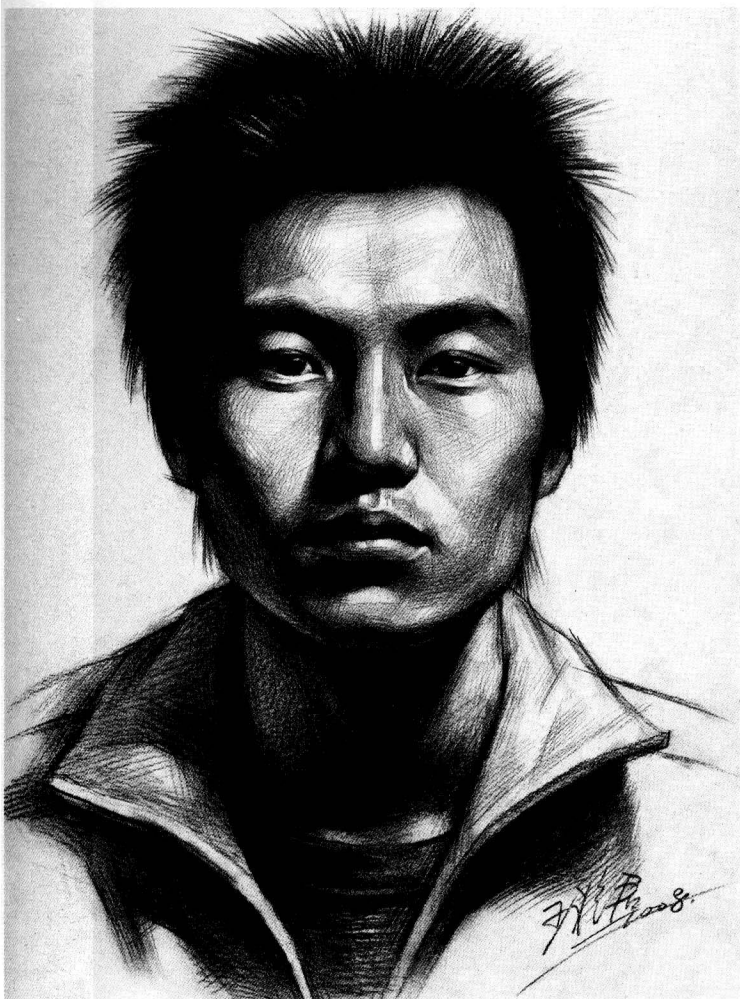


9. 俯视、半侧面头像的透视规律：

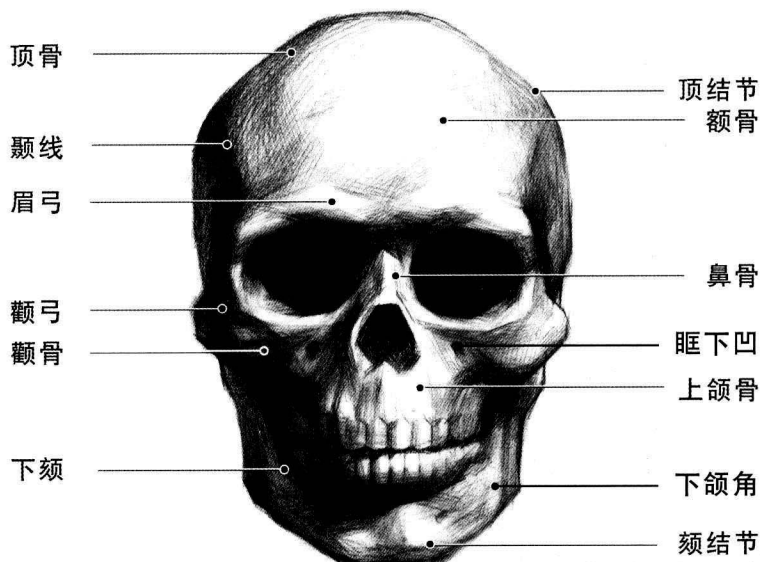
这个角度透视影响较很明显，横向方面，几条水平的五官辅助线发生近大远小的变化；在纵向方面，与仰视正好相反，头顶扩大，面部及五官缩短，体现出上大下小的俯视效果。

### 三、头部结构

#### ■ 正面头部的骨骼结构

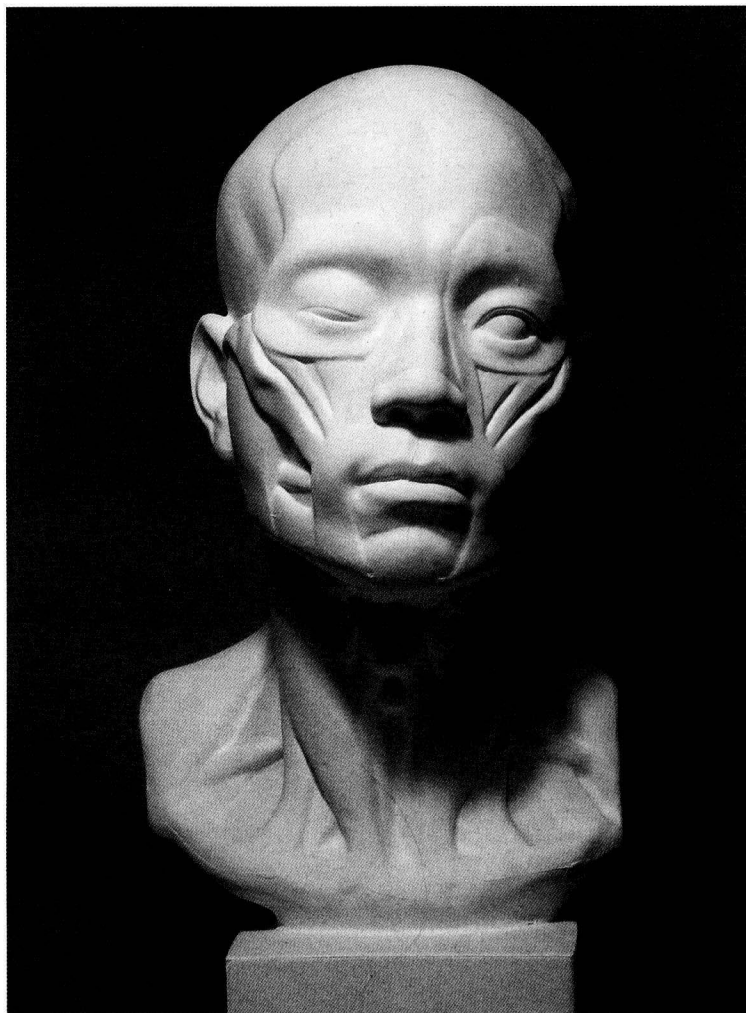
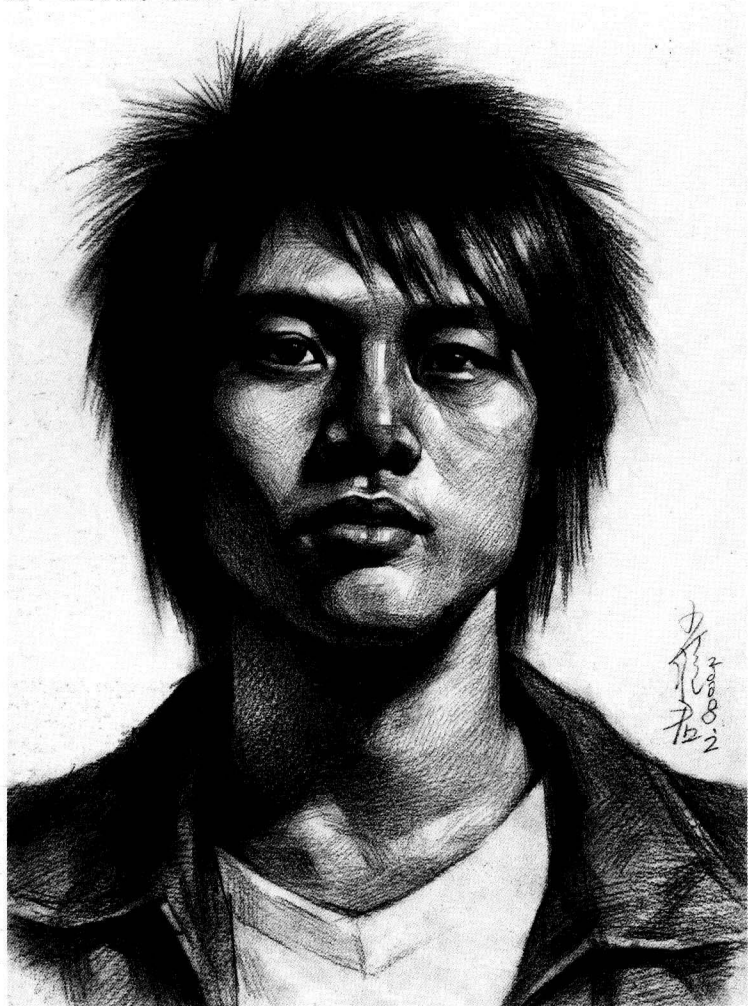


学习画人像应该理解对人头部外形起决定作用的是头骨。头骨除下颌骨外，其余各块是接在一起的一个整体。它由主要的骨骼结构组成不同的形体转折面，其直接影响头部外部特征的突出点称为骨点。头骨包括额骨（额骨的两组主要骨点即额丘和额前弓是构成额头的主要转折面）、颅顶骨、枕骨、颞骨（含颞弓，是头部正面和侧面的转折骨点），鼻骨、颧骨（与额骨和颅顶骨形成头部上半部上面和前面的分界线）、上颌骨（包括眶下凹和颊骨）、下颌骨（包括下颌角和颏结节）。头的上半部呈半球形，从颞骨边缘到眉弓到额骨的额丘、额前弓形成头部重要的转折点。头的中部由鼻骨、颞骨、颊骨、颞弓构成扁方形的结构框架。颞骨和颞弓处于头骨中部的两个侧面，颊骨和眶下凹是颞骨延伸正面中部的支骨，颞骨从侧面到正面的左右两个骨点，是决定头部方向的主要骨点。整个头颅骨是一个固定不动的整体，下颌骨依靠肌肉启动连接上颌骨，上、下颌骨基本结构从正面看是半圆形，在侧面看则呈拱桥形。同时，下颌骨的下颌角和颏结节这两组骨点，是决定头下半部基本形的骨点。头骨结构体积形状及大小骨点的转折，决定了人物头部的立体框架，也影响着人像的外部特征。这是我们作画塑造形体必须了解的第一依据。



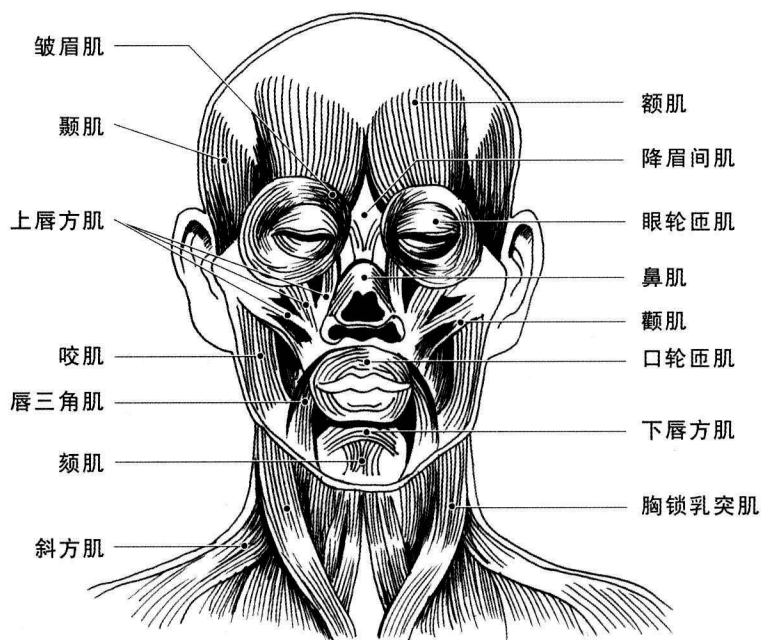
头骨主要结构名称

## ■ 正面头部的肌肉结构



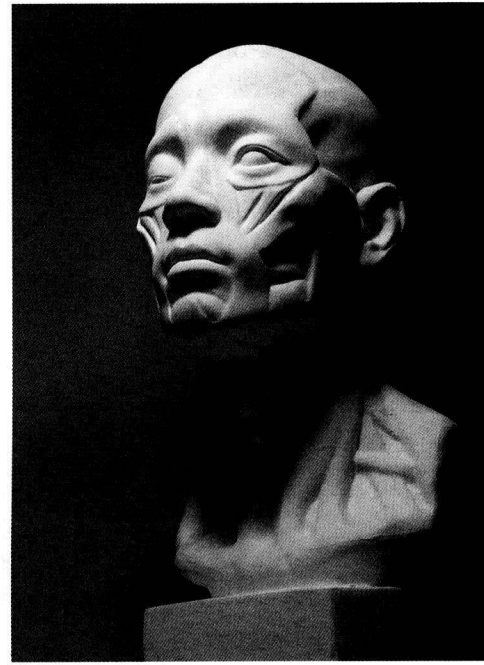
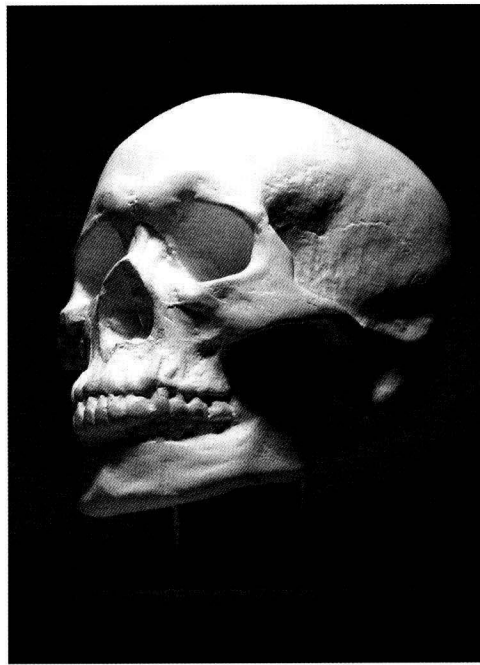
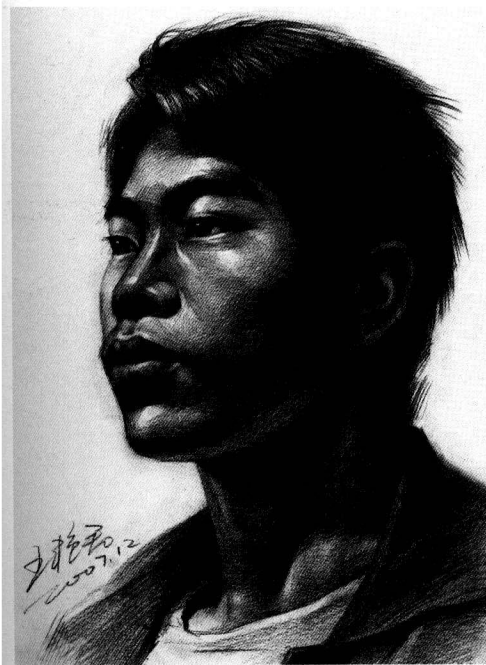
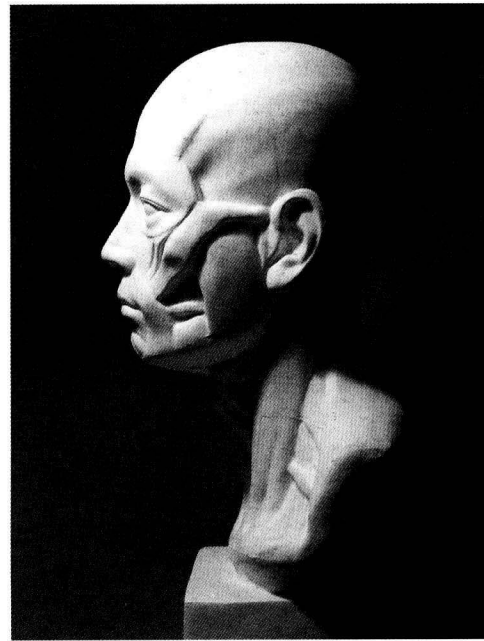
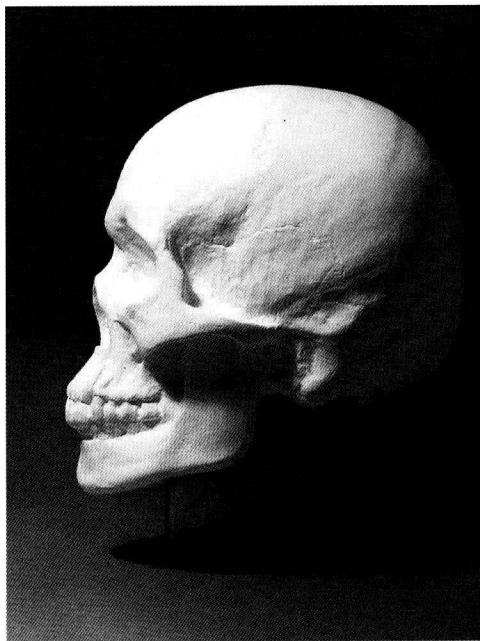
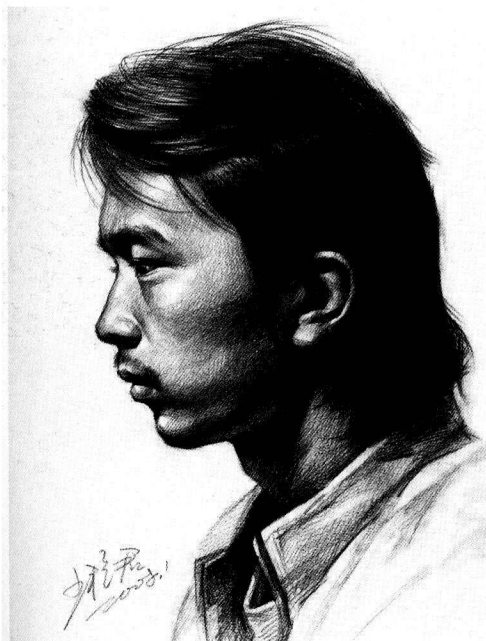
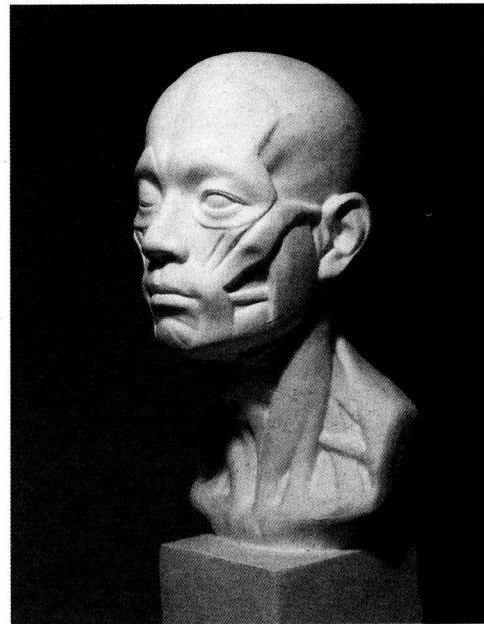
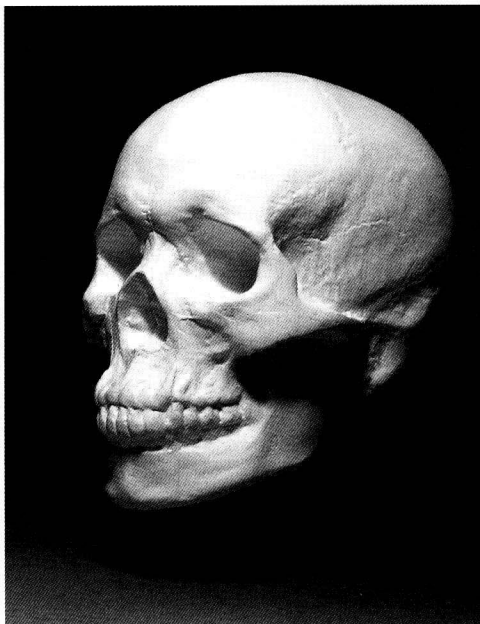
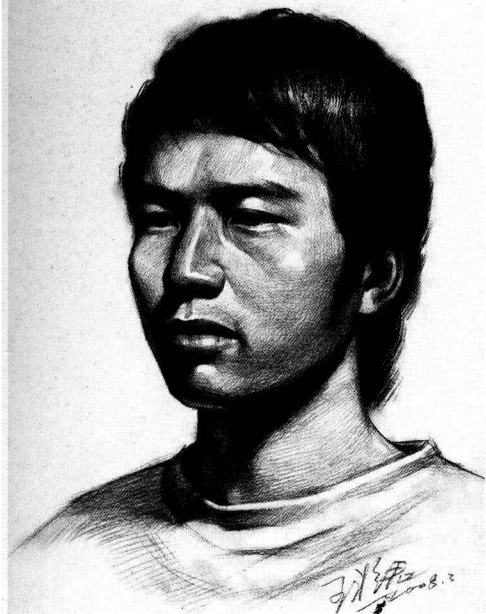
构成人物头部另一基本特征的是肌肉结构，肌肉的收缩和扩张体现了人物面部表情特征和精神面貌的变化。了解头部肌肉的走向、位置和体积的厚薄，对我们生动地表现头像起着决定性的作用。

头部的肌肉依附于头骨而又彼此相互作用，比如颞肌和咬肌，就起到收合下颌骨、放开下颌骨的作用，我们吃东西的时候就靠这一组肌肉的收缩与扩张来起功能性作用。尤其是咬肌，是面部最厚实有力的肌肉，它起于下颌角骨点周围，上附颞骨，并穿过颞弓与颞肌连成一体，所以人在吃东西或紧咬牙关时往往带动颞肌的运动。又如上唇方肌和下唇方肌也是一组相互作用的肌肉。通过这组肌肉运动，人的嘴能传达出不同的感情，如喜、怒、哀、乐、惧等表情都是由这些表情肌配合完成的。头部肌肉的厚薄也决定了肌肉运动量的大小。一般情况下，运动量小的肌肉硬而薄，如额肌、颞肌；运动量大的肌肉显得软而厚，如口轮匝肌、眼轮匝肌、上唇方肌和下唇方肌等。另外，头部的主要肌肉，如额肌、皱眉肌、降眉间肌、颞肌、眼轮匝肌、颧肌、鼻肌、上唇方肌、唇三角肌、下唇方肌、口轮匝肌、颏肌、笑肌、咬肌、胸锁乳突肌、斜方肌等，是连接颈部的主要肌肉。我们必须了解它们的结构、位置、形状及各自的功能作用，同时还要观察它们之间有机的整体关系。只有深刻地理解了头部各部位之间的内在联系，并对这种正确的感性认识加以运用，才能主动概括和提炼人物头像，塑造出头像的深刻内涵与本质。



肌肉主要结构名称

■ 其他角度头像结构对比图示





## 四、构图方法

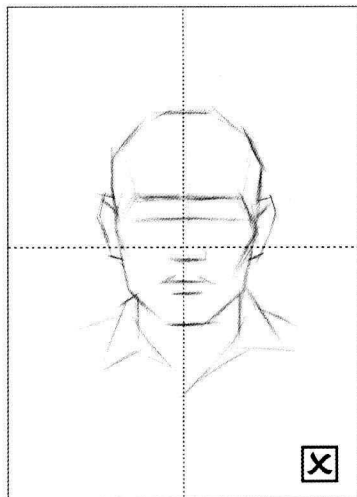
构图也就是我们经常提到的画面经营位置，这一步是在画素描之前首先要解决的问题，也是非常重要而关键性的问题。下面我们针对素描头像的构图方法与规律谈几个应该注意的问题：(图例中错误的标识为×，正确的范画标识为√)

构图时，头部外形的大小要适当，不要画得过小而留出多余的空白，也不要画得过大而将画面撑得过满。构图的整体位置定在纸高度的1/2处偏上一点为好，画正面时尽量避免将头像画在纸的正中央，应稍微偏左或偏右一点。一般光源的这一边，相对空白稍

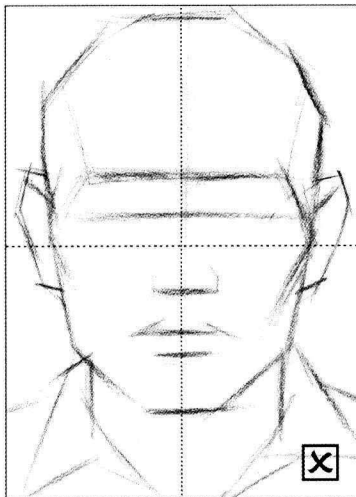
多一点，这样构图看起来比较舒服。

半侧或正侧头像的左右位置根据作画时的角度调整，在画面中，一般模特面部朝向的一边，相对空白留得多一点。

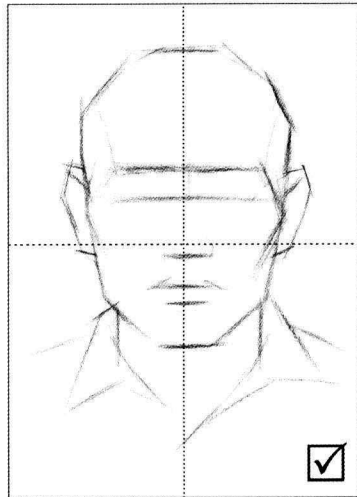
### ■ 正面构图



构图过小，画面布局显得空洞

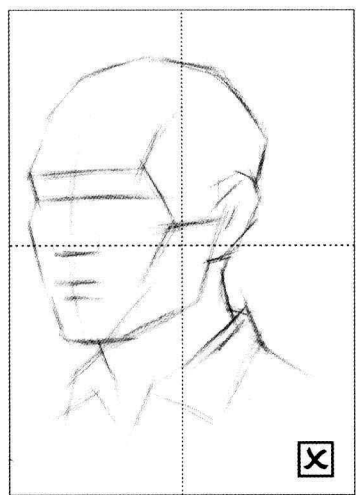


构图过大，画面显得过分拥挤

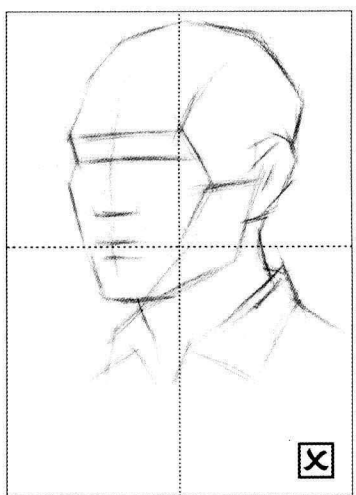


构图大小适中

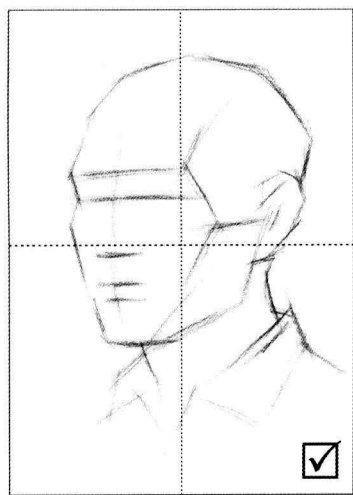
### ■ 半侧面构图



面部太靠边，给人以“窒息”感

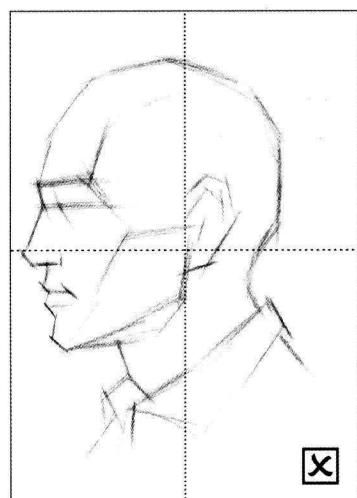


构图太高，头部像是被悬挂起来

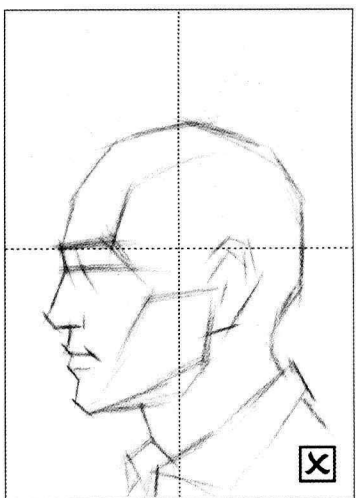


大小左右位置适中

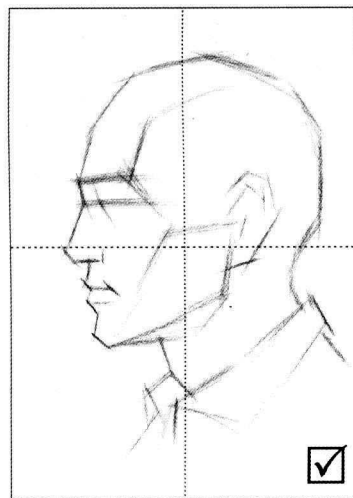
### ■ 正侧面构图



面部太靠边，给人一种“面壁”的感觉

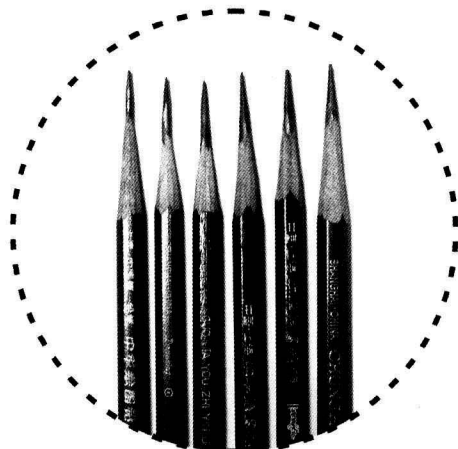
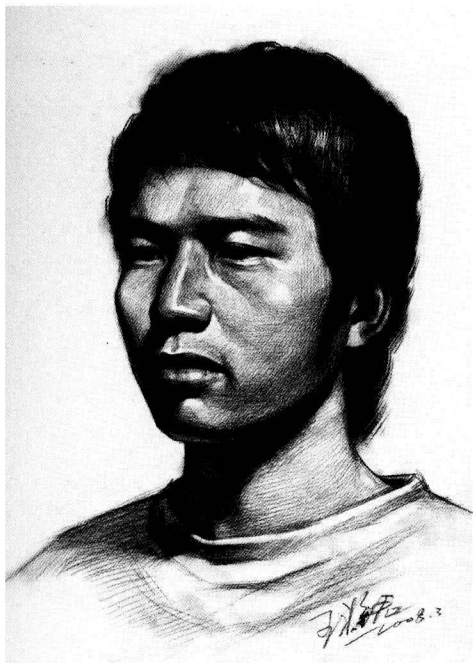


构图太低，感觉头部下掉



大小左右位置适中

## 五、工具与表现方式



铅笔

### 铅笔

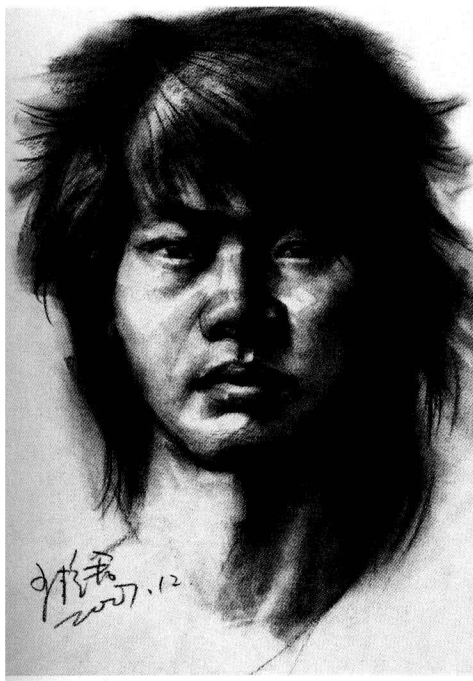
在素描教学里铅笔的使用是最为广泛的，因为铅笔的性能比较好把握，性能优越，画面柔和、自然，橡皮容易擦改，不足之处是，画面对比可能不是特别强烈，处理不好，画面容易“灰”、“腻”、“脏”。



炭铅笔

### 炭铅笔

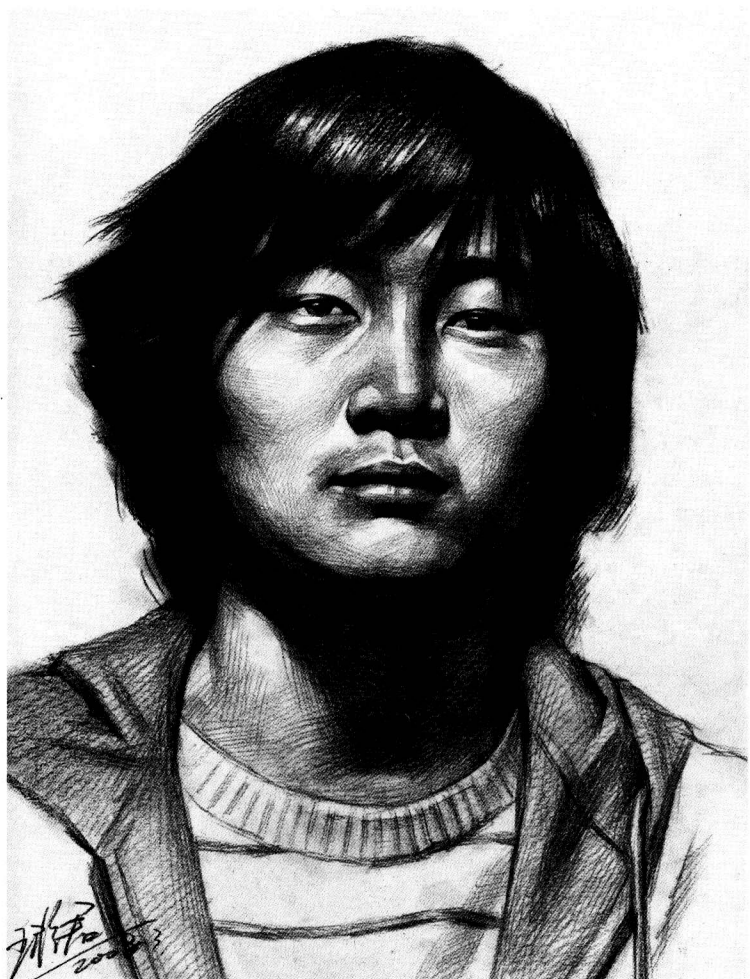
炭铅笔在素描的表现方法里的应用也越来越多，炭铅笔的画面响亮、对比强烈，但其性能相对于铅笔较难把握，橡皮不容易擦改，因此在起稿时用笔要轻，把握不到位画面容易出现“花”、“乱”、等弊端。



炭精条

### 炭精条

炭精条的使用相对于铅笔或炭铅笔来说还不是特别多，一般可结合纸笔或指头擦拭，画面会显得柔和自然，炭精条表现的画面响亮、对比强烈，效果粗犷、奔放，容易快速出效果，但其性能相对于铅笔或炭铅笔较难把握，深色不容易擦改，因此对于使用者的造型基本功要求较高。



以明暗为主的画法



结构、明暗相结合的画法



以结构为主的画法

### ■ 以明暗为主的画法

以明暗为主的画法强调头部的光影变化适当结合头部的结构表现。画面效果细腻、柔和、清晰，是考试中主要的一种表现方式。

### ■ 结构、明暗相结合的画法

结构与明暗相结合的表现方法强调头部骨骼与肌肉的结构，辅之以明暗处理，画面效果结构清晰，对比强烈、粗犷。

### ■ 以结构为主的画法

以结构为主的画法是以前结构线为主的表现形式，其特点是头部结构清晰明朗，表现较为单纯，画面效果没有很强的黑白对比。该表现形式要求作者对头部骨骼与肌肉的结构有很深的理解。同时这种表现形式对初学者理解结构起到很好的帮助作用。

## 七、局部结构与表现

### ■ 眼睛

头像五官结构复杂而具体，这些五官不但能体现人物的特征，而且能反映人物的性格和思想。要想准确传达出人物的特征、思想性格，使人像传神，必须有正确的观察和表现方法。首先我们应从内外结构的角度对其进行立体分析。当我们把这些具体的形态用简单抽象的几何体去对比和分析时，就能从中找出它们准确的转折面。

五官包括眼、眉、口、鼻、耳。

眼结构组成：眼由眼眶、眼睑、眼球三部分组成。外形上，我们能见到的有眶上缘、眶下缘、外眶缘、内眶缘。

眼睑的作用是使眼启闭，分上、下眼睑，两眼睑开闭处为眼裂，上眼睑可覆盖眼球的3/4，眼睛的开闭主要是依靠上眼睑收放，上、

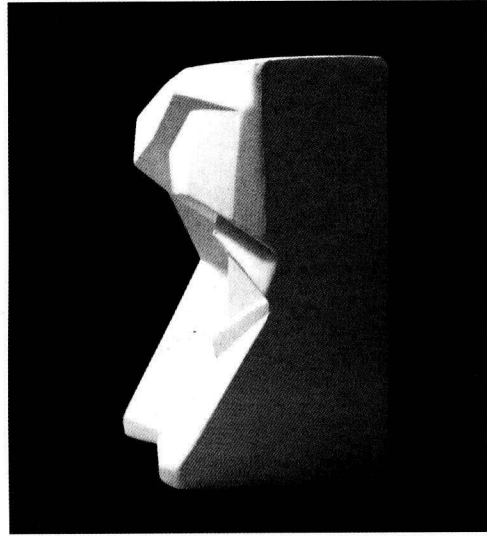
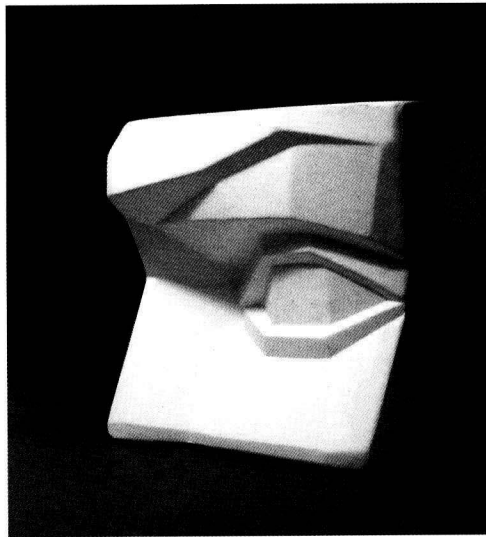
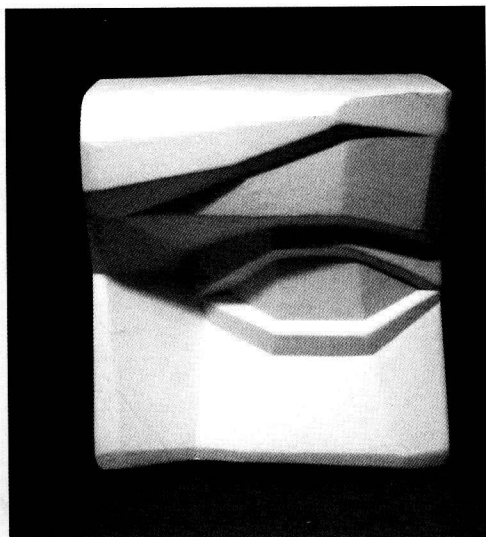
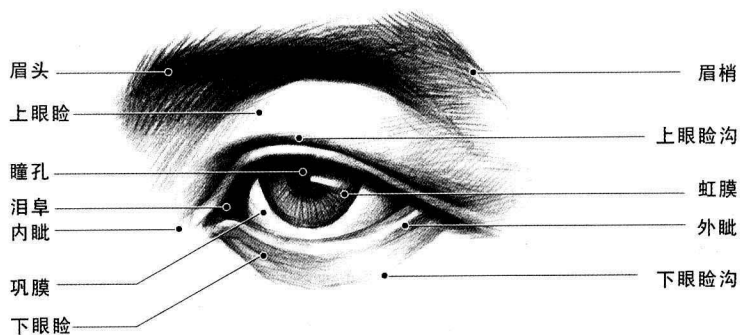
下眼睑最高点的连线与睑轴不垂直而呈交叉。因此，眼裂的结构不是完全呈对称状的。同时，外眼角的下眼睑不是在一个点上消失的，下眼睑的外缘是插进上眼睑边缘里面的，而不是与上眼睑平行对称合拢的，很多初学者往往画错这些结构。

眼球是置于眼眶内的玻璃体，它的大部分被眼睑所覆盖，球体的圆弧显露眼周外形。外形有瞳孔、虹膜（眼球）、巩膜。眼睛转动时直接影响眼裂的形状。由于年龄、种族的不同，眼的形状与眼珠颜色有较大区别，作画时要仔细观察。

当我们分析和了解到眼睛的基本形体和结构后，就可以用几何图形概括出眼睛的立体框架。随着头部的转动，眼睛的透视也会

出现相应的空间位置变化。

眉的结构自眶上缘内角延至外角，内端称眉头，外端称眉梢。外端面积大于内端。两列眉相交而成眉尖，形成眉的浓密处。下列眉刚、上列眉柔，眉内侧略直，而外形成弧形。眉毛内端背光，调子较深，外端受光，颜色较浅。眉的立体框架本身不是很强，作画时我们以眉弓的结构转折为参照，表现眉毛与眉弓的整体结构，并把眉与眼联系起来构成统一体。



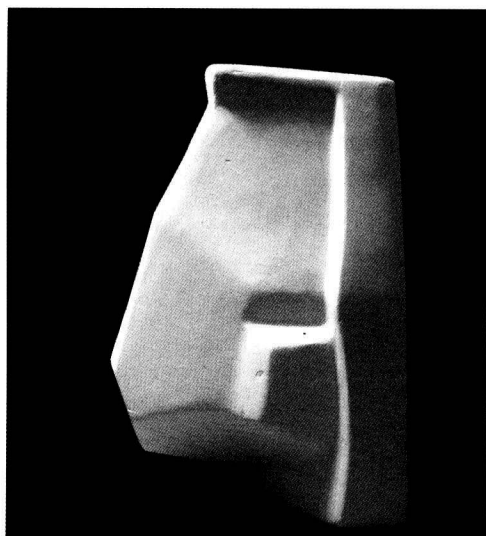
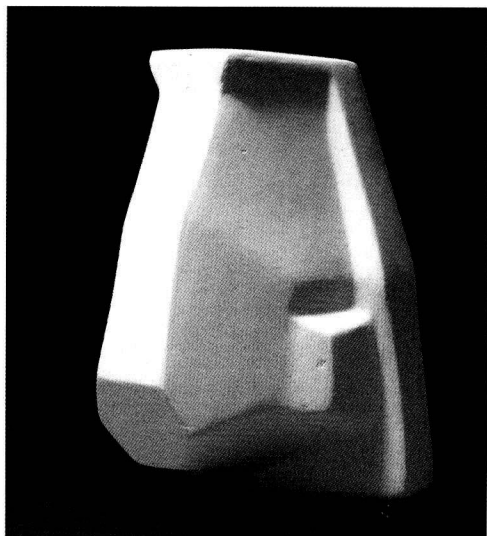
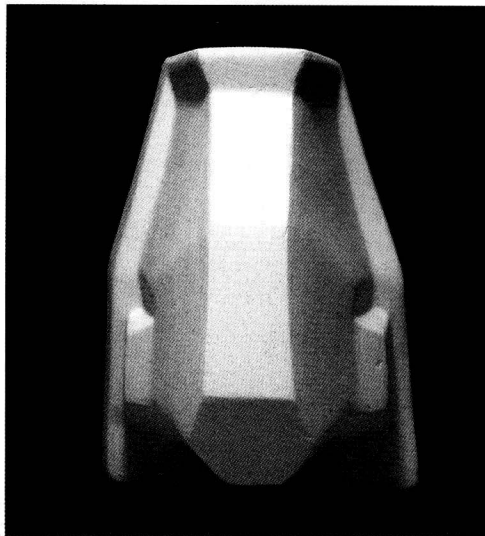
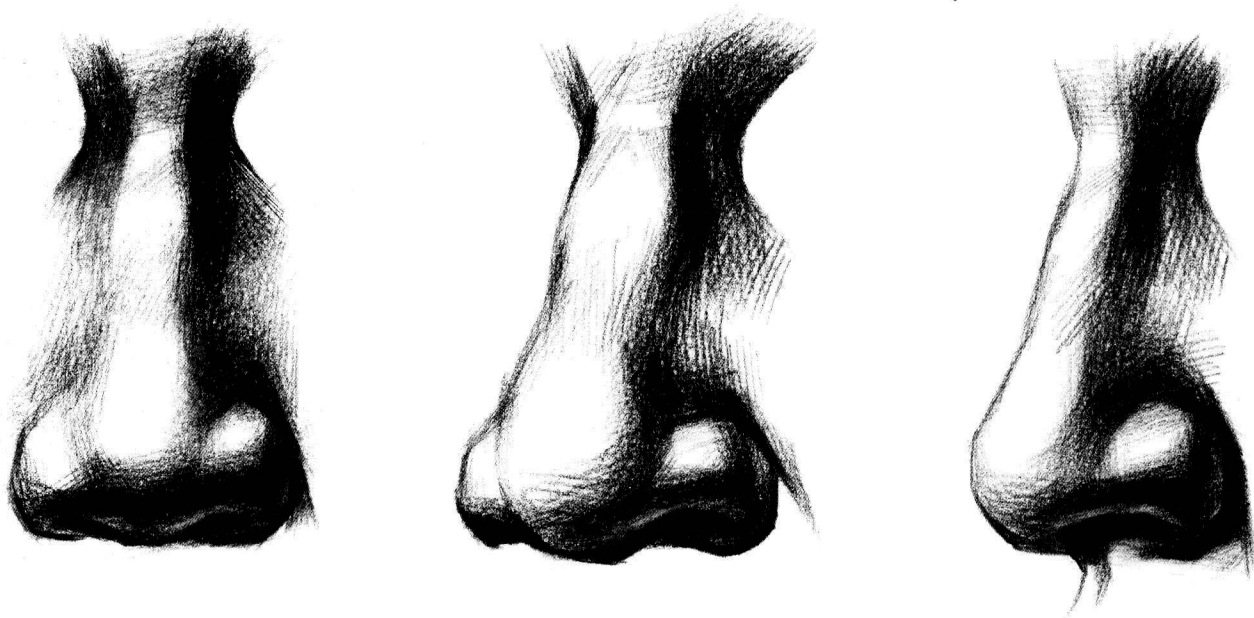
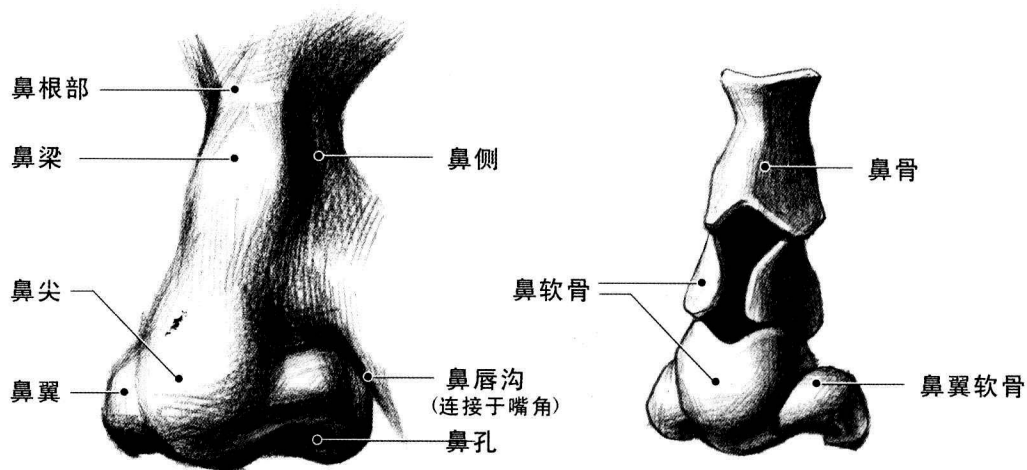
## ■ 鼻子

鼻子由四个基本的部位组成，即鼻根、鼻梁、鼻尖和鼻翼。鼻子的上半部是硬骨，下半部由软骨组成。

在面部，鼻翼、鼻根与脸部有明显的结构界限，而鼻梁两侧与脸呈缓坡形衔接，界

限不很明显。人做表情时，鼻下半部的软骨组织受面部肌肤拉动随表情有所变化。鼻子位于头部中间，与眉毛形成“T”字三角形。它是脸左右比例的根据，也是在脸中央的三角形体结构，位置重要而突出。塑造体积时

要注意，眉间至鼻根、鼻梁至鼻头两个不同形状的凹形体结构。鼻翼和鼻头是与脸分界最突出的部位，并由上、下、左、右不同的转折小面构成立体的结构。



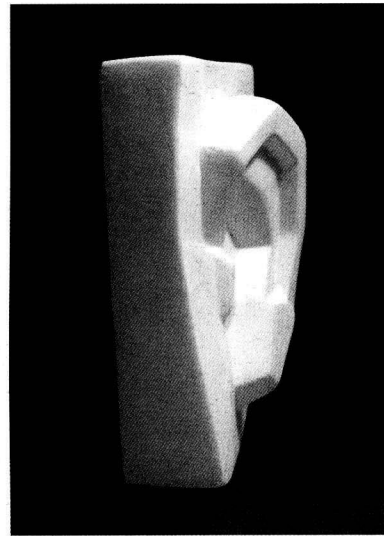
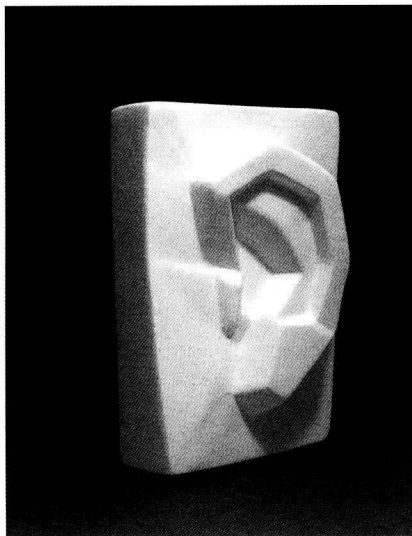
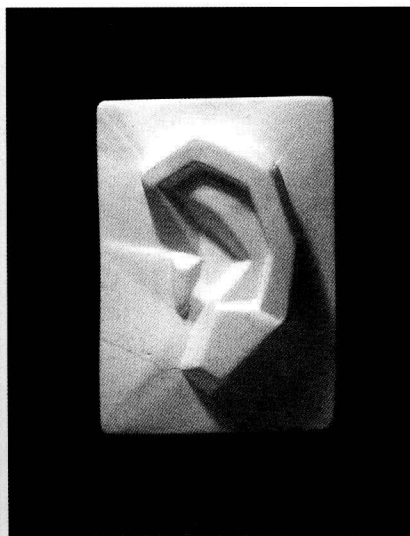
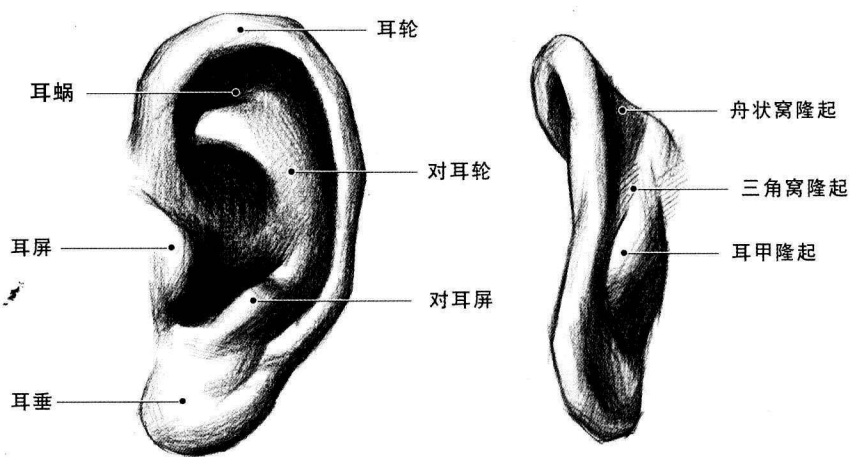
## ■ 耳朵

耳分耳廓、耳屏和耳垂三部分。耳廓的外缘为耳轮，内部结构为软骨组织。耳的穿插结构很微妙，作画时稍不留心就会画错，因此一定要注意它的结构和透视变化。看一个人作画精心与否，只要分析其所画的耳朵

便可知晓。

耳轮弯弯曲曲、时隐时现的穿插结构，厚薄不均的软组织，凹凸不平的小转折面等变化极其微妙。从不同角度来观察，能看到耳朵不同的结构透视，这些都决定了画好耳

朵无疑是很困难的。人们画头像往往把注意力集中在面部的眼、鼻、嘴，实际上(比如画侧面头像)，耳朵的位置十分重要，这是应该引起我们注意的。



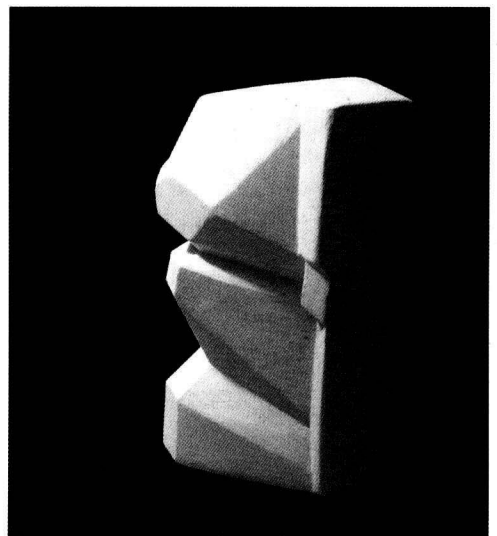
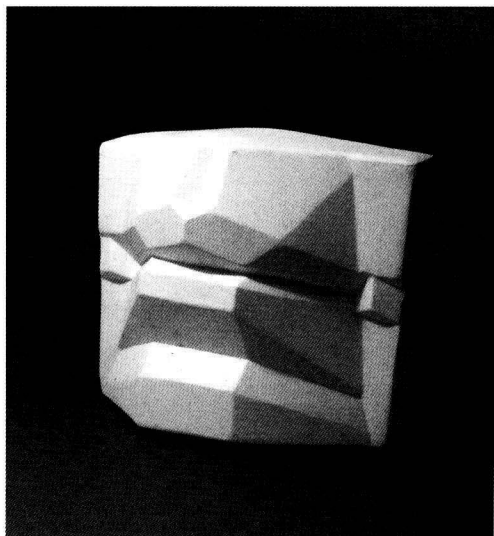
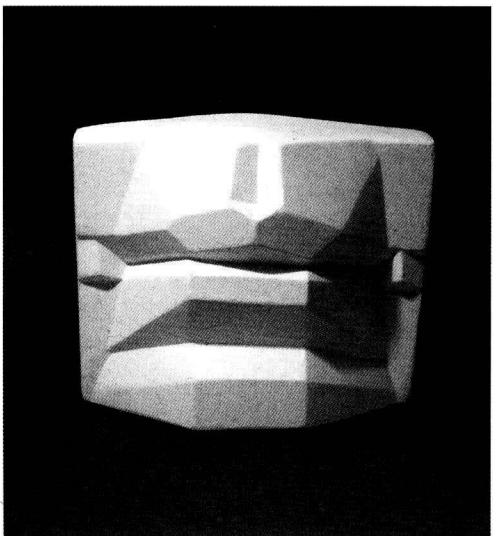
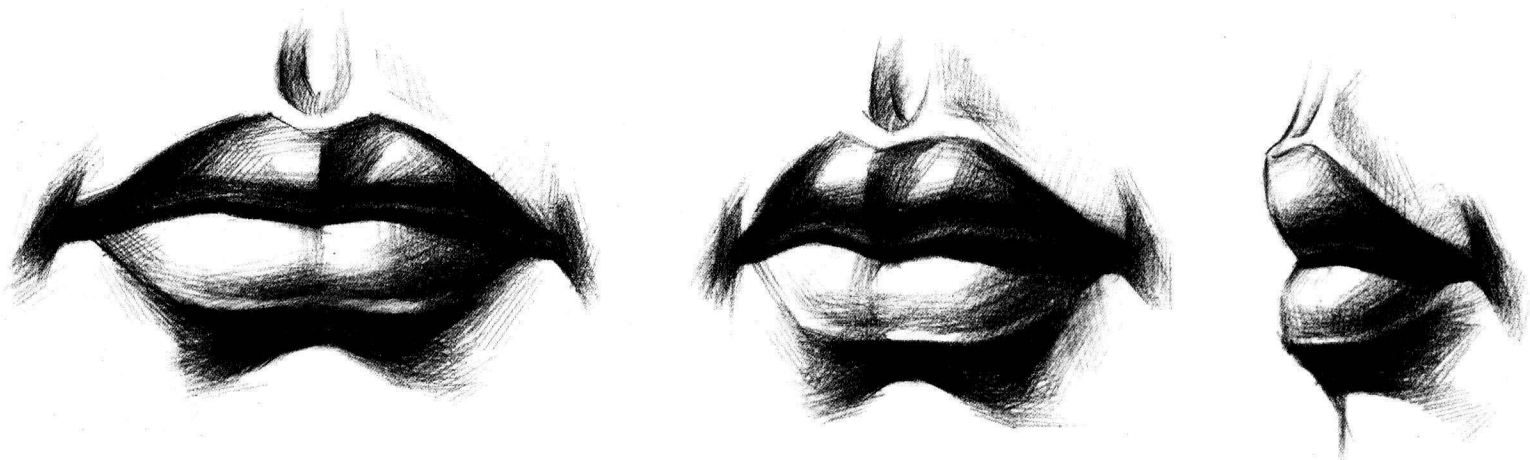
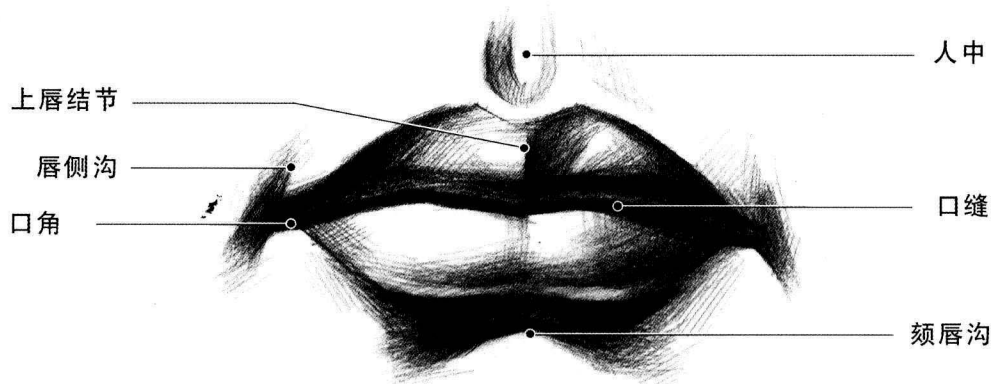
## ■ 嘴

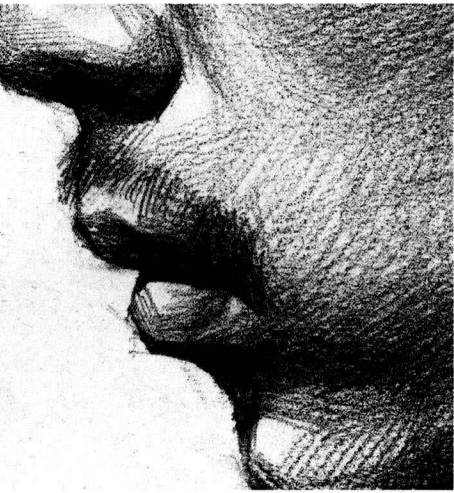
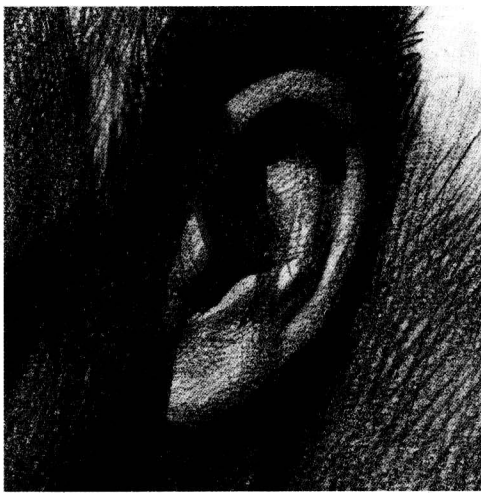
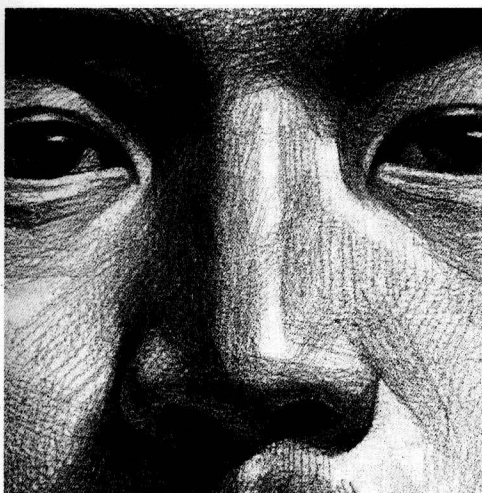
嘴是由上唇、下唇、口缝、嘴角组成的半圆形弧状形体。上唇从人中开始分成左右对称的两部分，中间是上唇结节突起，下唇中间略凹陷，弧形的半圆体很明显。一般情况下，光照多由上往下射，显得上唇明暗深于下唇。嘴的张合及表现依靠口轮匝肌及下

颌带动，作画时要注意嘴的动作与周围结构的整体一致。

嘴的立体形状是从唇上人中到唇下窝的转折面联系起来的，上唇人中关联处为嘴突(上唇结节)，两边嘴角逐渐变薄而往上消失。从侧面观察嘴，可以明显地看到上唇转进口

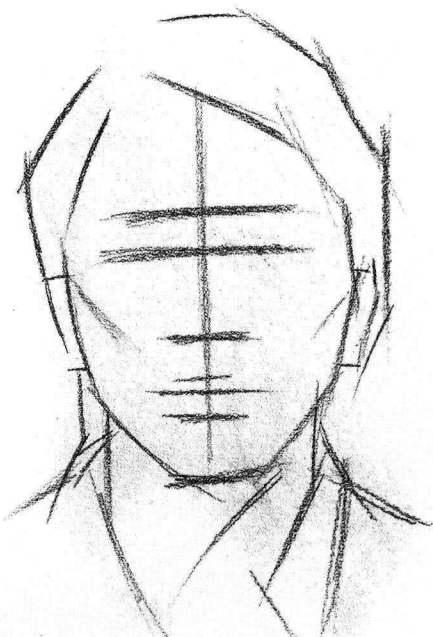
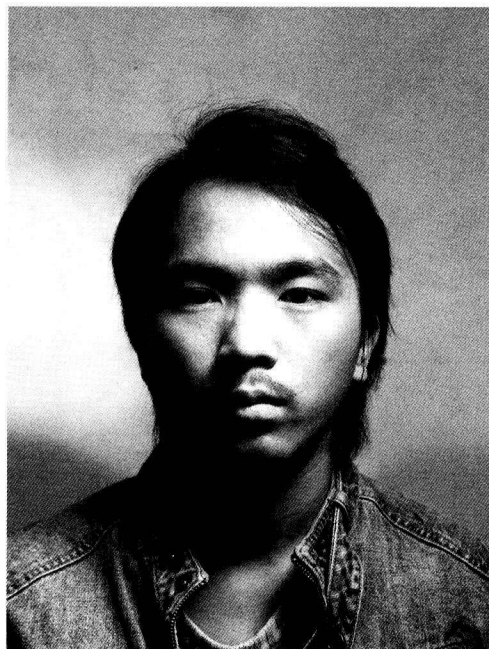
里的转折面，下唇由四个切割面组合而成。正面是扁长方形，两侧为小一些的三角形，下面有一个下唇窝，这是下唇立体构成的主要部分。以上这些结构都随着头部角度的变化而发生透视变化。







## 八、头像的作画步骤



### ■ 男青年正面

步骤一：起稿阶段，经营构图，头部在画纸的部位安排妥当，头颈肩的比例结构要准确。开始时用笔轻些，注意大的比例关系，如头的长与宽、五官及发际线位置的同时注意形象的基本特征，这时在气势上要“像”。用笔要放开、千万不能陷入局部刻画。

步骤二：塑造大的体块关系，进一步明确五官形体结构，如眼睛的大小、形状，眉毛和鼻子的长度等。嘴的特征表现要初具其形，耳朵要根据其他部位相应地确定其位置、长度及简单的形体变化。

步骤三：明确大的明暗关系，通过对眼睛和嘴角等部位的细节刻画表现对象的性格和神态。这一步要一鼓作气，画面总体预想效果要体现出来。

步骤四：到了深入刻画，具体塑造阶段，重要部位要“尽精微”，如画面上左边眼睛处于光线对比强的环境下，又离观者近，必须深入刻画。鼻子位置很重要，鼻孔的表现也要注意，不要画得一团死黑。嘴也一样。但深入刻画并不仅仅指五官的刻画，更重要的是头部整个形体的塑造，通过额头、脸颊及周围各结构与五官统一衔接在一起，完成面部的造型。

步骤五：整体处理。在深入刻画过程中，难免顾此失彼，而最后的提炼、归纳和概括是不可缺少的重要步骤。这时应根据画面整体需要出发，有增有减，使画面中的体块关系、结构穿插关系、形象特征、比例透视关系、调子和韵律节奏关系达到统一和谐。

