



modelling foundation

造型
基础

素描
人物头像

THE PORTRAITS OF FIGURES

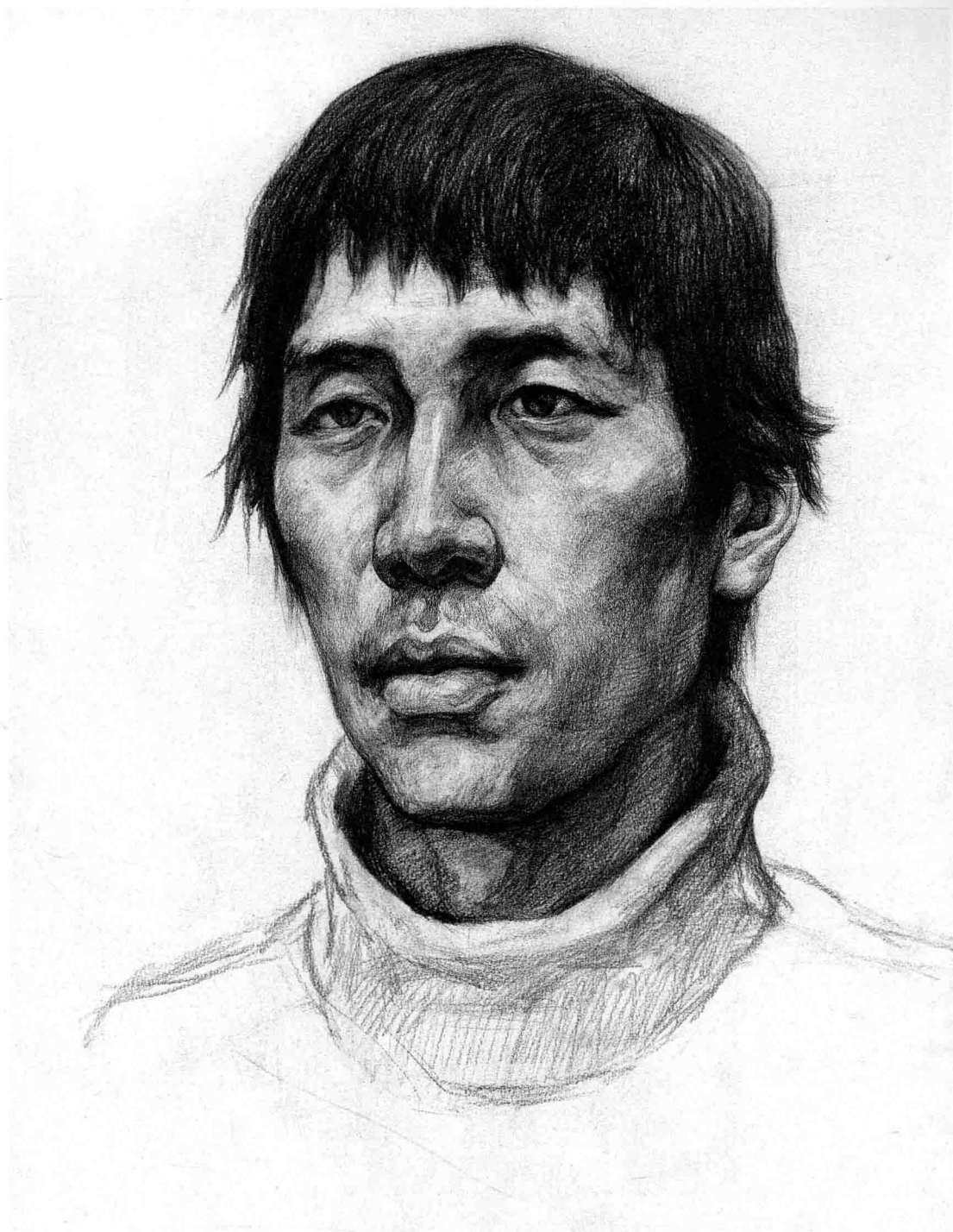
主编·高银河 著·张绍彦



吉林出版集团 JILIN PUBLISHING GROUP
吉林美术出版社 | 全国百佳图书出版单位

SKETCH





造型基础书系

modelling foundation

· 中国美术教育专业教学读本 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

素描头像 / 张绍彦, 高银河主编. — 长春: 吉林美术出版社, 2012.5

(造型基础)

ISBN 978-7-5386-5840-8

I. ①素… II. ①张… ②高… III. ①肖像画—素描技法 IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 076266 号

张绍彦 素描 人物头像

主 编 | 高银河

著 者 | 张绍彦

出 版 人 | 石志刚

责任编辑 | 李 卫

特约编辑 | 王 嵘 宋 健

装帧设计 | 王 嵘 宋 健

出版发行 | 吉林美术出版社

地 址 | 长春市人民大街 4646 号

(邮编: 130021)

网 址 | www.jlmspress.com

制 版 | 辽宁美术印刷厂

印 刷 | 浙江影天印业有限公司

版 次 | 2012 年 6 月第 1 版

印 次 | 2012 年 6 月第 1 次印刷

开 本 | 965mm × 635mm 1/8

印 张 | 6

印 数 | 1-4 000 册

书 号 | ISBN 978-7-5386-5840-8

定 价 | 19.80 元

www.jmdtw.com

网上购书有惊喜!

邮购电话: 0431-86037809

图书策划
项目统筹頂點原創 图书工作室
dingdianyuanchuang@163.com

编辑部长期征集出版下列美术类稿件: 基础学习类、高考应试类、技法表现类、精品画册类、学术文化类。欢迎您赐稿交流。编辑部联系电话: 15712335835 E-mail: dingdianyuanchuang@163.com QQ: 1374817155

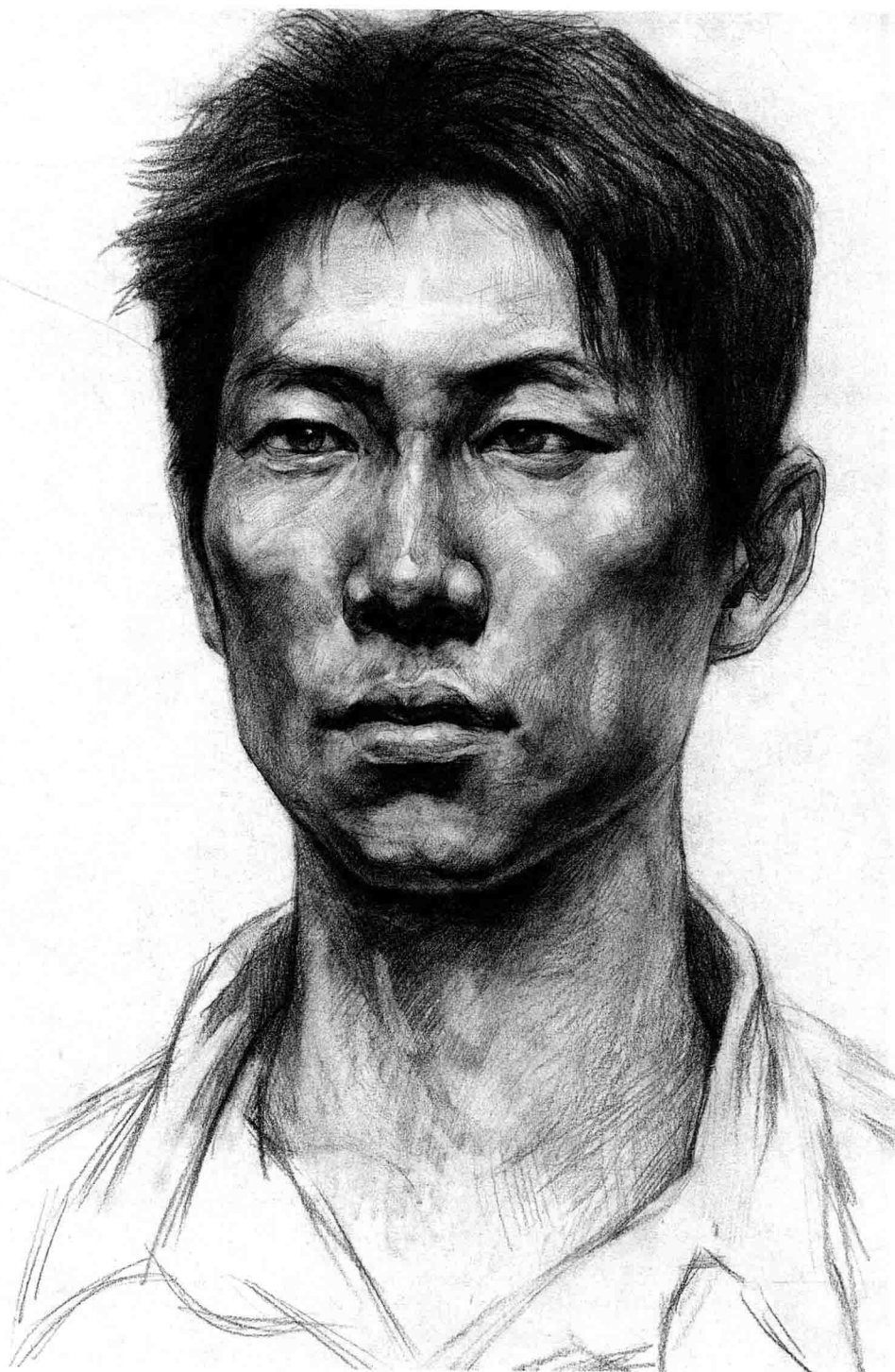
目录

contents

- 01 | 素描基础知识
- 01 | 【素描工具及使用】
- 01 | 【头部的比例关系】
- 02 | 【头部的动势和透视】
- 03 | 【头、颈、胸的关系】
- 03 | 五官局部表现
- 03 | 【五官—眉毛、眼睛】
- 04 | 【五官—鼻子】
- 05 | 【五官—嘴】
- 05 | 【五官—耳朵】
- 06 | 【头发的表现】
- 06 | 【质感和色感的表达】
- 06 | 素描人像的一般步骤和方法
- 07 | 【初学者易犯的错误】
- 08 | 人物头像的三个角度比较 仰视
要点·解析
- 10 | 人物头像的三个角度比较 平视
要点·解析
- 12 | 人物头像的三个角度比较 俯视
要点·解析
- 14 | 五官的三个角度对比
要点·解析 眼睛、鼻子
- 15 | 五官的三个角度对比
要点·解析 嘴、耳朵
- 16 | 人像的三个角度比较
正面人像表现要点
- 18 | 人像的三个角度比较
四分之三面人像表现要点
- 20 | 人像的三个角度比较
侧面人像表现要点
- 22 | 男子正面表现要点
- 26 | 男子四分之三面步骤表现
- 32 | 男子侧面表现要点
- 36 | 女子人像步骤表现
- 44 | 老人人像步骤表现

张绍彦

生于哈尔滨市，毕业于浙江美术学院（中国美术学院油画系）。从事美术高考教学多年，为各大艺术院校输送大批优秀人才。



● 素描基础知识

【素描工具及使用】

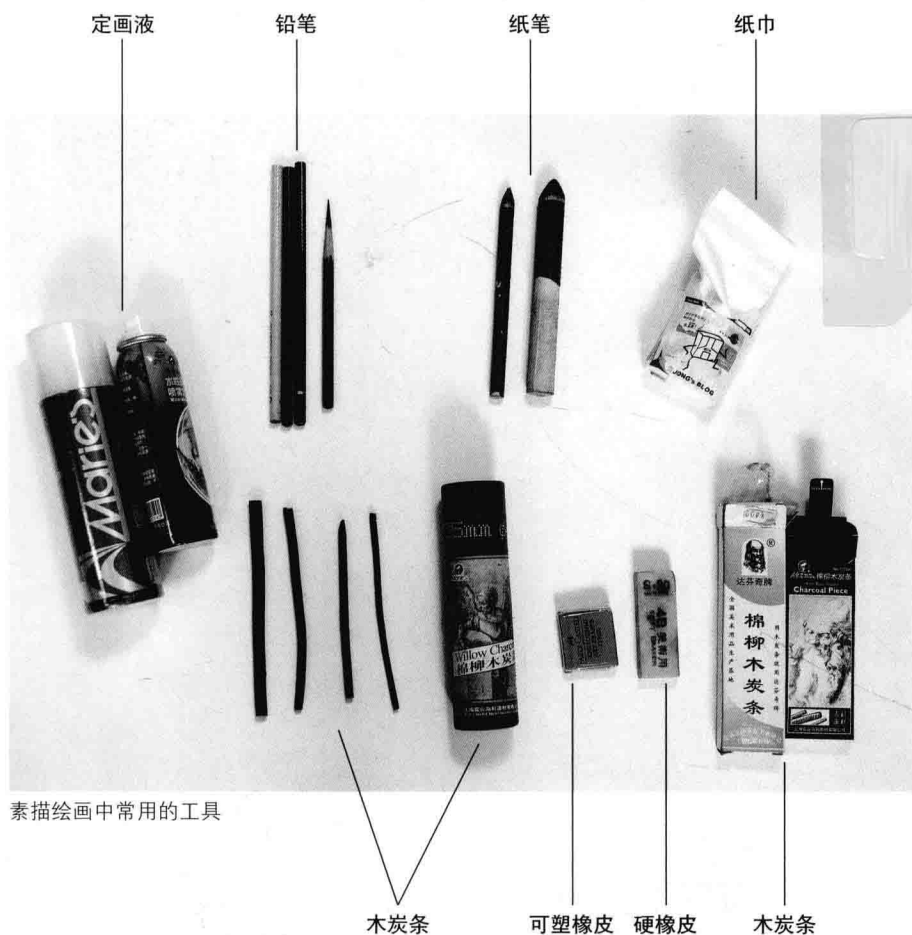
铅笔便于做细致的刻画，但由于它的笔触比较纤细，黑白对比又不及炭条和炭精条强烈，不适宜太大的画面。

铅笔从硬到软种类很多，对于初学者来说，一般可用1B—4B的铅笔。太软的铅笔对初学者不易掌握，容易弄脏画面，但是我们一般常用的铅笔、画纸则用4B到6B较好。

我们画线条或涂影的浓淡，不能光靠各种不同轻重的铅笔，而应着重注意手的训练，以轻重不同的腕力和用笔变化，画出浓淡强弱不同的线条和明暗，正确主动的表现对象。从这个要求来说，打轮廓也可以用软铅，因为硬铅固然不能画出浓重的线条，而清淡的线条完全可以用软铅来画，画时轻轻着纸，不伤纸面，也便于修改。

纸卷、擦布、铅笔、木炭铅笔和炭精条的辅助工具适当的使用，能加强空间和质感的表现，使画面产生丰富的层次和柔和滋润的感觉。纸卷和擦布较多的用于表现物体阴影部分柔嫩的质感，也可用手指来擦，开始要轻一点，用力要均匀，如果草率从事也容易弄脏画面。

橡皮是修改的工具，初学者常常一发现错误就急于用橡皮去擦掉，这个习惯是不好的，如果自己发现那些地方画的不对，可以把画错的地方作为检查修改的依据，等改好后再用橡皮轻轻擦去。

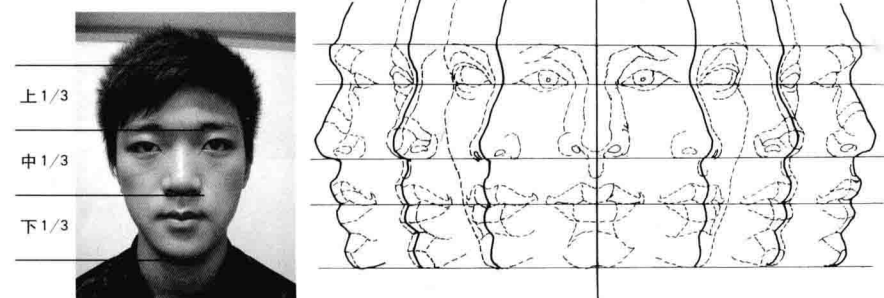


奥古斯特·罗丹 Auguste Rodin
1840—1917年 / 法国 / 女肖像
32 × 24.7cm / 木炭 / 1893年



阿道夫·门采尔 Adolf von Menzel
1815—1905年 / 德国 / 老人头像

【头部的比例关系】



三庭

通过鼻翼下缘做一条平行线，通过眉弓做一条平行线，再通过头骨顶端做一条平行线，得到三段，这三段高度就是三庭。

五眼

脸的宽度约为五个眼的宽度，所以称之为“五眼”。写生时，要特别注意模特儿的脸型以及“三庭”、“五眼”在透视中的比例关系。

五官的大小和他们之间的距离，每个人都不一样，这就形成了脸部的不同特征。头部一般的比例，自发髻到眉毛，自眉毛到鼻尖，又从鼻尖到下巴这三个部分是相等的，通常称为“三庭”。眼的位置是在头高1/2的横线以下。从正面看，脸部最宽的地方为五眼宽，两眼之间的距离为一只眼的宽度，通常称“五眼”。

从侧面看五官的位置和比例，眼睛位于鼻子高度的1/3处。口裂线（上下嘴唇分界处）位于鼻尖到下巴的1/3处。耳孔恰在头的中心，耳朵生在耳孔稍后一点。

1. 头骨的结构和连接,以及头部左右两边的对称关系,任何人都是一样的。

2. 五官都长在固定的部位上,他们之间保持着一定的关系。

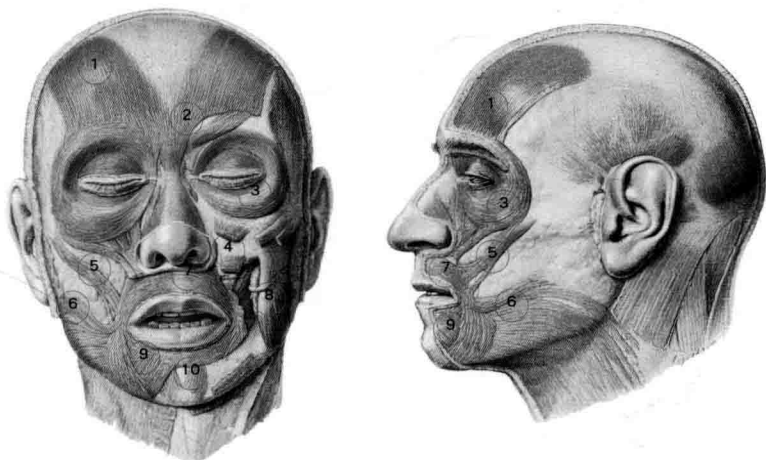
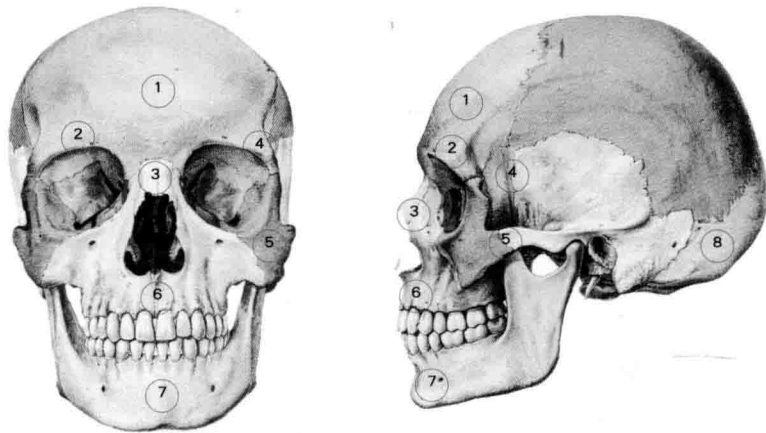
3. 脸部肌肉牵动对表情的作用,每个人都相同。

头部骨骼是决定头部外形的基础。头部的肌肉比较浅薄,所以头的基本造型是由头骨的形状所决定的。平时我们只要留心一下,就会发现每个人的脸型都不相同,如从正面看,有的比较方正,有的比较狭长,也有下巴较尖或额头宽大的;从侧面看,有的额头较突出,有的则较平削等等。头部这些外形的区别,主要是由头骨形状的不同所决定的。

头骨是由呈球状的脑颅骨、额骨、颞骨、眼眶凹穴以及连接牙齿的上下颌骨所构成的。从前面和顶面去观察头部,是长方形的,这个特点是由头骨所决定的。

下颌骨的宽窄的角度大小,对形成脸部特征有较大的作用,无论从正面看或侧面看,每个人都有明显的区别。

在画素描头像时,掌握头部“骨点”的位置是很重要的。“骨点”是指皮肤下面骨骼结构表征明显的那些部分,具有对称性,把这些“骨点”用线连接起来,就形成头部造型的基础。



头部造型结构

要点解析:

头部解剖尤为重要,只有熟练地掌握了解剖原理,才能更好、更准确地完成绘画过程。要熟练掌握眉弓高点、颞骨高点、下颌角等骨点的准确位置。

要点解析:

复杂的头部可以理解成简单的椭圆形球体。如右页上图所示,随着人体头部从左向右水平横向运动,头部形体会发生很大的改变,这是由于空间上的透视关系发生了变化所致。右下图则进一步说明了头部的透视关系。

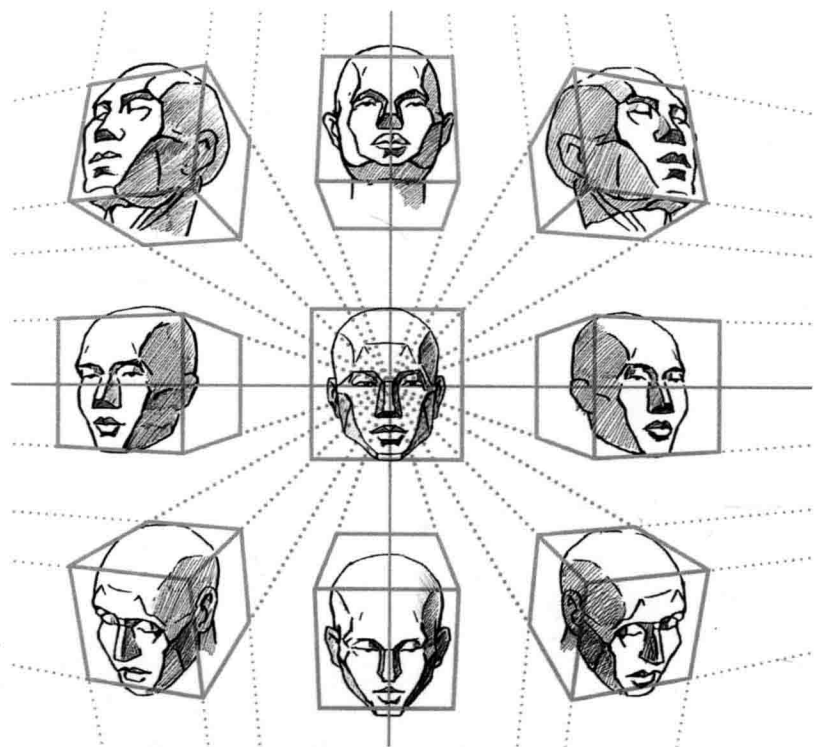
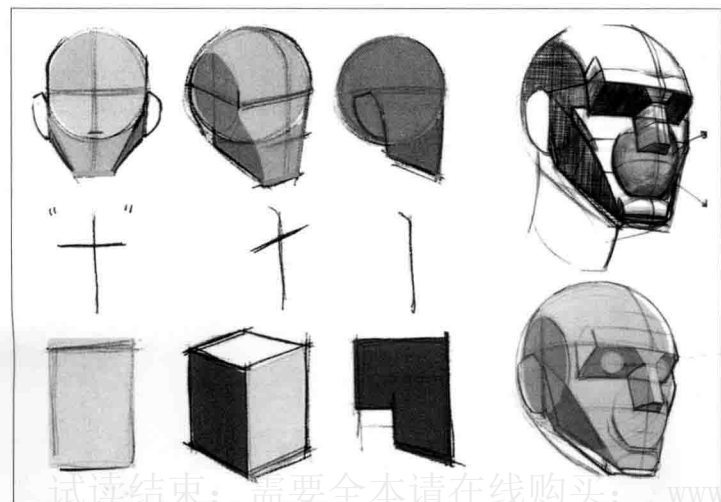
- | | | | |
|--------|--------|---------|---------|
| 1. 额骨 | 5. 颞骨 | 1. 额肌 | 6. 笑肌 |
| 2. 眉弓骨 | 6. 上颌骨 | 2. 降眉间肌 | 7. 口轮匝肌 |
| 3. 鼻骨 | 7. 下颌骨 | 3. 眼轮匝肌 | 8. 咬肌 |
| 4. 颞骨 | 8. 枕骨 | 4. 上唇方肌 | 9. 下唇方肌 |
| | | 5. 颞肌 | 10. 颊肌 |

【头部的动势和透视】

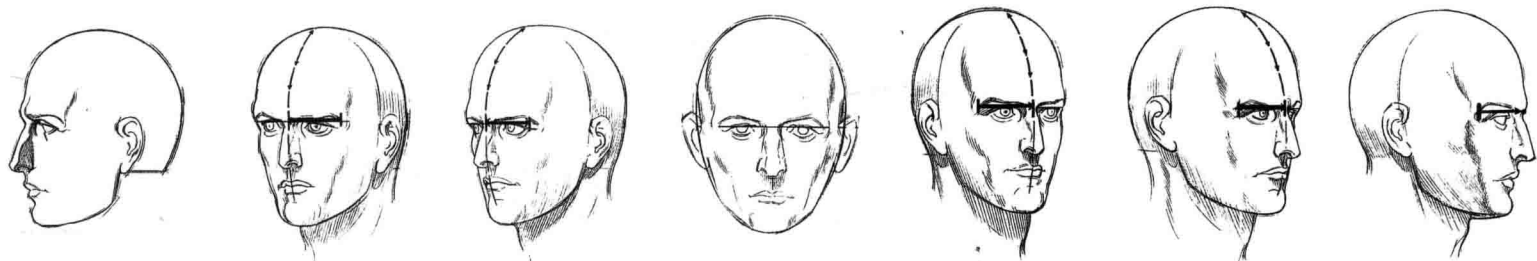
我们在画头像时,总是处于前后、远近、俯仰等各种透视之间。写生时对形体结构的要求,实际上是指一个物体在特定的透视中是否画得合理正确,如果透视错了就会直接影响形象的真实性和完整性。掌握头部动势和各种透视变化,同样可用立方体或椭圆形来帮助理解,从正面看,脸部通过鼻梁的一条中心线与眼、鼻、嘴三条平行线成直角相交,头部倾斜时,他们的关系是不变的。

头仰起时,鼻尖更靠近眼睛,而嘴的位置高于耳朵。当头俯下时,耳朵的位置高于眼睛,鼻尖靠近下巴。头像写生时,这些辅助线对确定头部动势和五官位置有重要的作用。

头部体块示意图



头部透视示意图



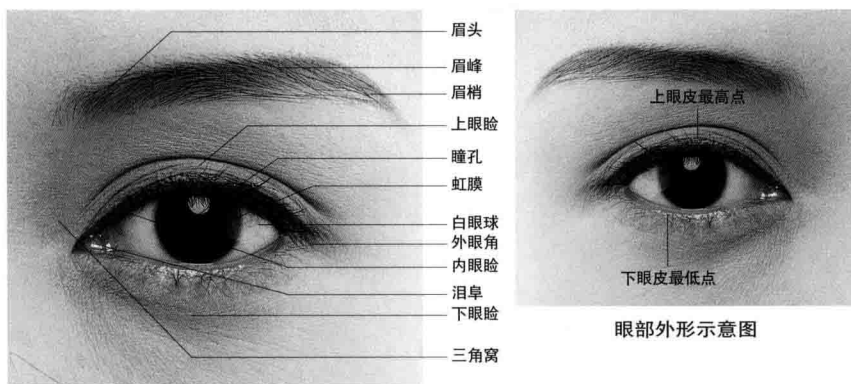
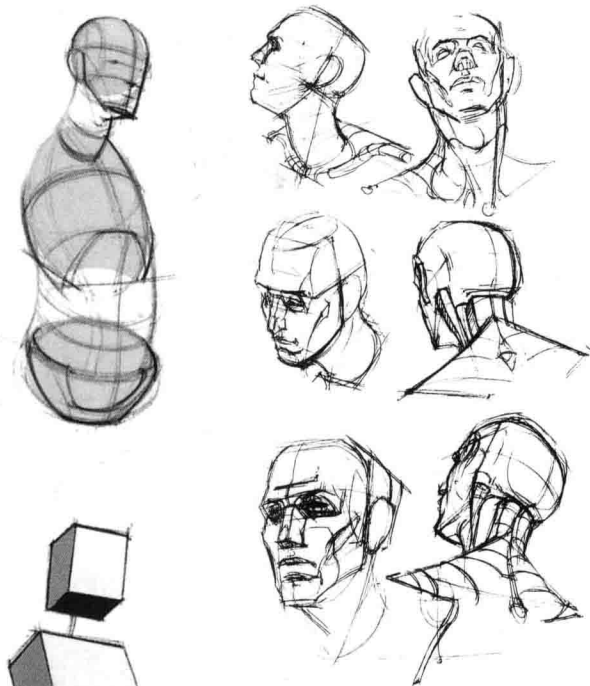
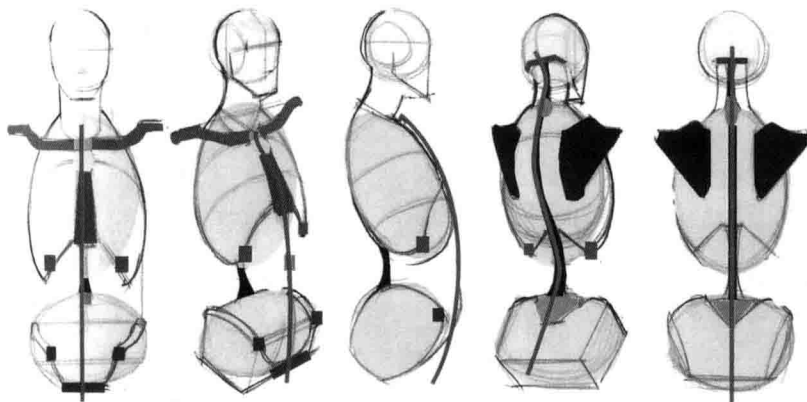
头部横向运动示意图

【头、颈、胸的关系】

颈部像一段圆柱，生在头部和胸部之间，从侧面看，头部位置在颈的前方。

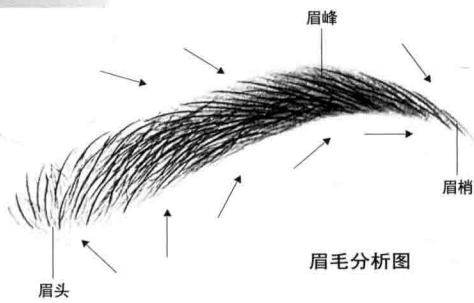
颈部两侧，有一对肌肉从锁骨和胸骨（在颈窝两边）一直伸到耳朵后面的乳突，这两条肌肉叫“胸锁乳突肌”。它们的伸缩能使颈部转动，转动的时候，颈部的形状起变化，特别是男子更加明显，头侧转时，这条肌肉几乎垂直于颈窝。

从正面看，颈部的界线从下颌骨两旁一致垂下，圆柱状的颈部由三块三角形的面组成，从侧面看颈部是呈倾斜状的，呈长方形。



眼部基本形与特征

眼部外形示意图



眉毛分析图

●五官局部表现

脸部五官中，特别是眉眼和嘴，是透露人物思想感情的重要器官。为了正确的画好这些部分，不仅要熟悉他们的基本结构和特征，更重要的是理解五官由于脸部表情变化而形成的相互关系。

【五官一眉毛、眼睛】

眉毛的浓淡变化一方面是由于眉毛本身的疏密关系所形成，更重要的是由于眉骨的形状变化所引起的，眉毛靠近鼻梁的一段比较深一点，这是由于眉骨的这段面朝下背光的缘故，而眉梢则生长在眉骨朝上受光较多的一个面上，所以看去较淡，但也有例外的情况，眉头的面一般略向下，眉梢的面略朝上，一般受光较多，画眉毛的浓淡要考虑眉弓的形体变化。

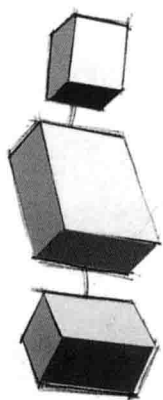
画眉毛时用笔可按照它的生长方向来画，还要注意它与皮肤交接处的虚实变化和明暗层次，用笔要松一点，初学者易犯的毛病是把眉毛画得像用眉笔画出来的一样，或者是一根根平均地去描。

在实际作画时还必须注意男女老少的特征，一般来说儿童与女性的眉毛，较成年男性细淡一点。眼睛是像圆球一样的水晶体，嵌在左右两个眼窝骨内，外面罩着上下眼皮，因而眼白是球形的一部分，因为它的面积小，不理解就不容易看出它的体积来，在作画时就应用微弱的明暗调子把它们的立体感画出来。



不同眉毛的形状

睫毛的表现



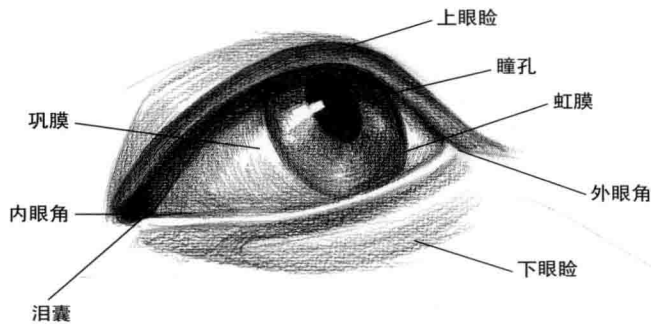
瞳孔是眼珠最黑的地方。较亮的高光常靠在它旁边。眼珠也有反光，位置与高光相反。如高光在眼珠右上方，则反光在右下方，正确的画出这些关系，眼珠透明的感觉和立体感也就表现出来了。

头部转动时，眼睛就会出现正面、侧面，正侧面及俯仰等透视变化，眼珠的原型也因而缩成各种扁圆形。两个眼珠的转动是一致的，画时要同时进行，力求视线的一致。

画侧面的眼睛，要注意它与眉毛的倾斜关系。

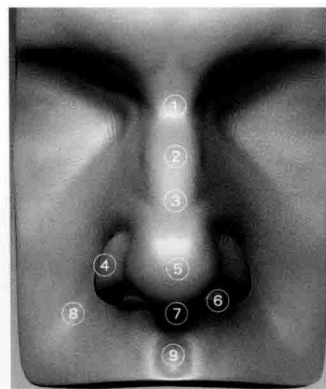
眼睛的开闭全靠上眼皮的动作。一般来说，上眼皮较厚，加上睫毛的投影，所以线条较浓，而下眼皮在一般光线下受光较多，它与眼球没有明显的界限，用线要虚一点，初学者有时会不按对象的实际情况，简单的勾上一条，这是一种概念化的画法。

眼角是上下眼皮交接的地方，内外眼角之间的高低倾斜因人而异，但结构始终是对称的，在画面上即使很小的差错，也会使人感到不舒服。眼角的体积从正面的角度去看，更为明显，画时也不应忽略。

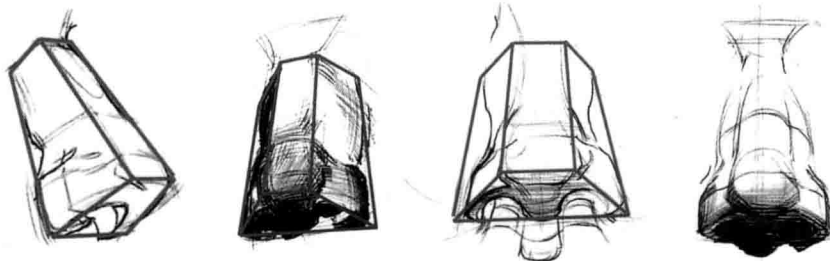


【五官—鼻子】

鼻部各部分名称



- 1. 鼻根 4. 鼻翼 7. 鼻小柱
- 2. 鼻背 5. 鼻尖 8. 鼻唇沟
- 3. 鼻梁 6. 鼻孔 9. 人中



无论从正面或侧面去看，每个人的鼻子都有明显的特点，但它的基本结构是相同的。初学者常常急于先画出两个鼻孔，其实这对于表现鼻子的基本形体关系是不大的。

鼻子突出在脸部中间，它的体积由右、中、左、下四个基本面组成，鼻子自鼻梁下方起由软骨构成，连接的地方叫做鼻梁，一般成年人比较明显。

鼻尖和鼻翼看去都比较圆，画时首先肯定它的基本面，画时可稍带方一点。鼻翼和鼻孔的透视变化以及它们同眼角、嘴角的关系，都需要认真观察和分析，要画得严谨。

鼻翼的收缩和扩张，与它周围肌肉的伸缩有关，也是刻画表情时需要注意的地方。

鼻子两侧接近眼角的地方和鼻翼，这两处同脸的分界比较清晰，而中段两侧与脸部的面是融合在一起的，画时不宜区分得太明显。

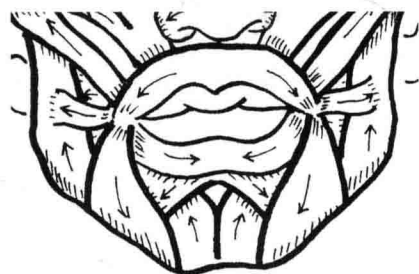
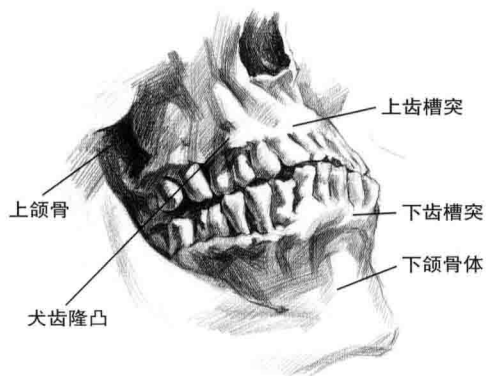
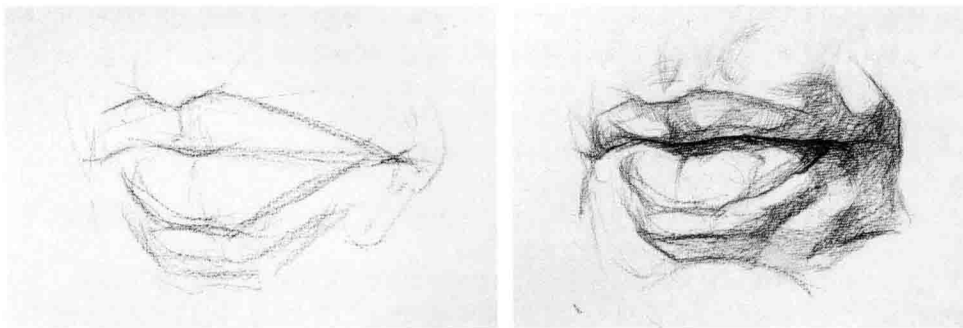
鼻孔不可画得太黑，它也略受反光的影响，注意这个变化去画，就会使人感到深得进去。

用明暗调子表现，如果正侧面的鼻翼和脸部差不多亮，就不必画出，明显的分界线，否则反而会感到生硬。如果能把鼻翼的形和眉头折向鼻梁的形画准，鼻子自然会突出来。

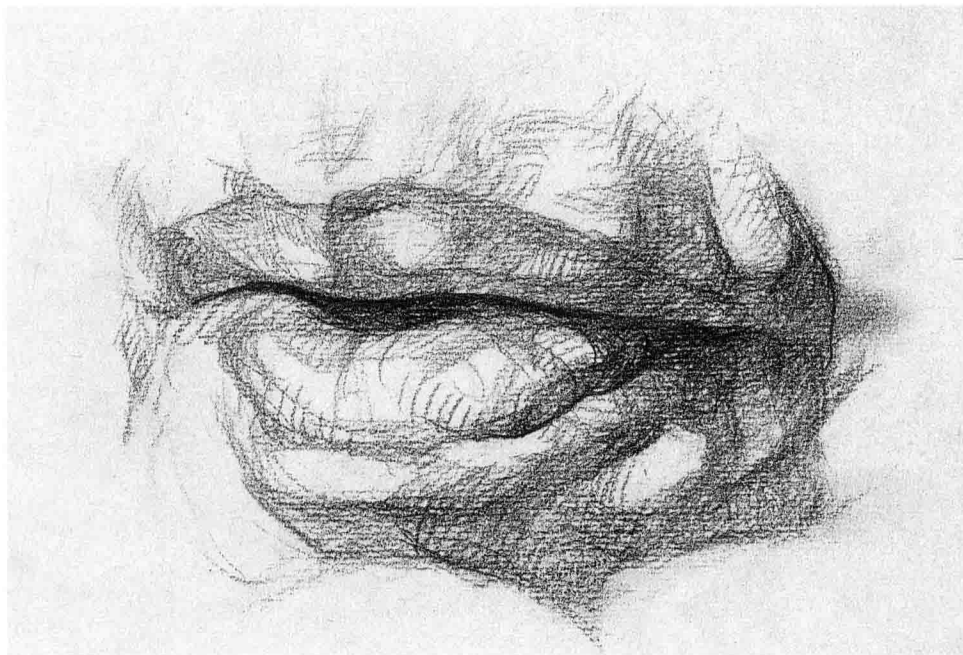
【五官一嘴】

画嘴时，首先要确定口裂线的位置，再定它的宽度和上下唇的厚度。一般来说，嘴的上唇比较突出，它的面斜向下方，棱角明显。下嘴唇圆厚，中部稍有下凹，正好与上唇突出的中间相配合，口裂线要画得有虚有实。从人中到下唇的虚线表示嘴巴的形体起伏。

画嘴的时候，不仅要把上下嘴唇看作一个整体，而是要把它与周围肌肉（口轮匝肌）的起伏联系起来观察和表现。嘴是依附在呈半圆形的上下颌骨（包括牙齿）上的。用圆柱作比较，就容易掌握它的透视变化。

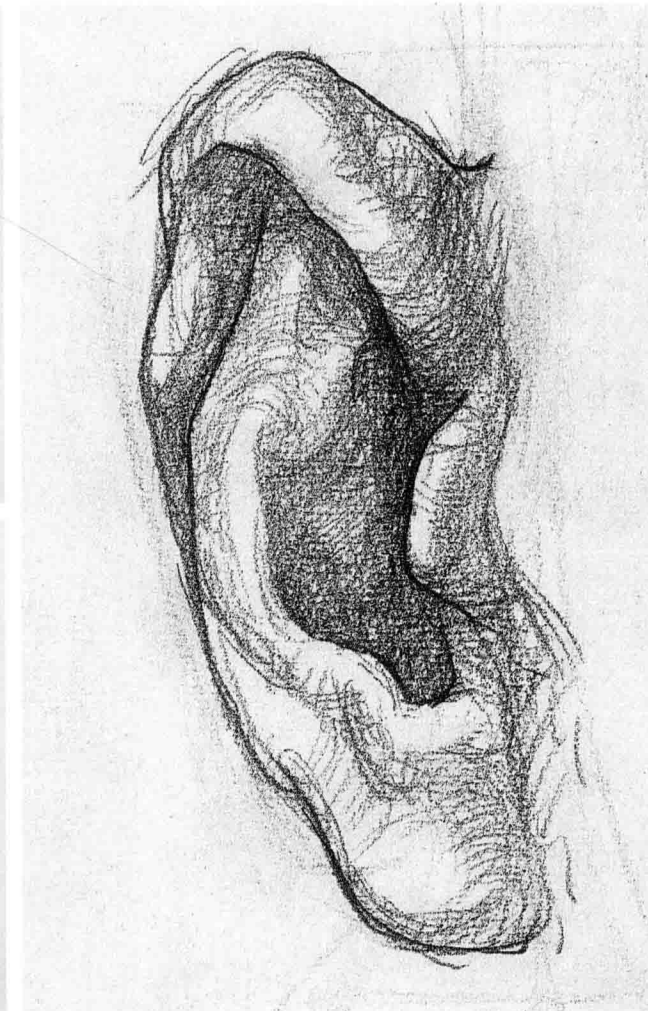
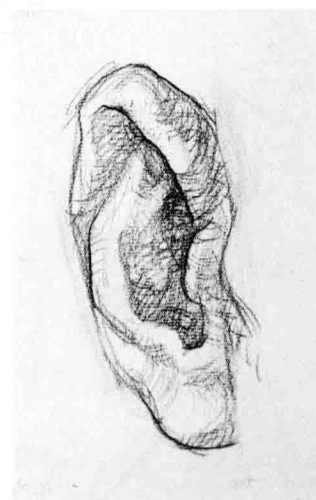
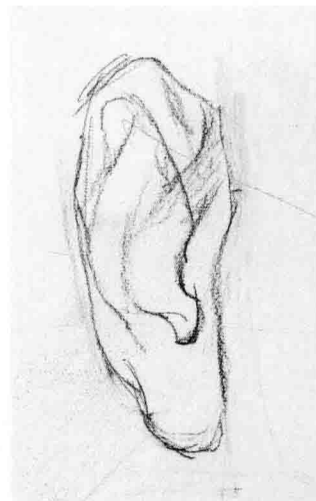
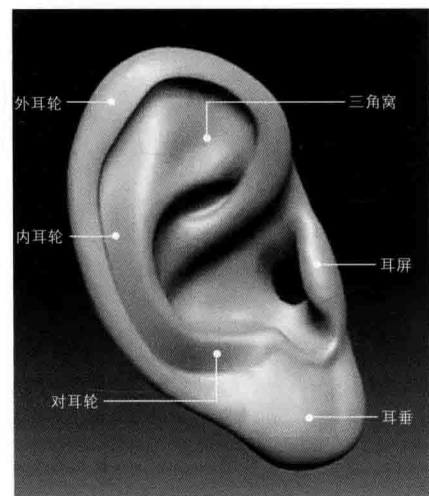


嘴部肌肉关系



【五官一耳朵】

耳部各部分名称



耳朵生在头部的两个侧面，从头的正面去看，不能见到它的全部，在五官中虽比较次要，但也应把它的基本形体和位置画正确。

影响耳朵造型的主要是外耳壳，他由耳轮、耳丘、耳屏、耳垂这几个部分构成。画时要注意它们的穿插关系。

从侧面看，耳朵的位置和方向密切地配合着下颌骨，耳朵和下颌处在同一根直线上的，无论头部怎样转动，它们的关系始终不变。耳朵与鼻子的倾斜也大致相同。

【头发的表现】

头发的不同样式,也体现着人的各种身份和性格,它是塑造对象整个造型特征的组成部分,画时首先要联系到这方面来观察。头发看上去虽然有无数根,但应从大处着眼,先分出受光、背光面大的块面,既不要一根根去描,也不要只想到它的固有色而简单的平涂一片。画出它的立体感时,同时要注意它的质感,用笔要顺着头发的方向,把大块明暗和线条结合起来,要粗中有细,有紧有松,在边缘或前额等关键部分可着重画出数缕发丝。

头发和皮肤交接的地方,如耳边发髻,要画出层次变化,避免生硬的区分,有时前额被头发覆盖,处于阴影当中,画时要使额部逐渐的隐没在头发中。

在明亮的背景前面,头发与背景相接的边缘,常常被我们看成较深的地方,这其实是一种错觉,如果把头发的边缘画得过黑就会缺乏空间感而给人以单薄的感觉。头发的边缘,也就是形体逐渐转向后面,逐渐退远的部分,应该画得虚一点。

【质感和色感的表达】

为了把对象表现得更加生动真实,就要注意质感和色感的表达。人像素描和石膏素描在写生对象上来说有很大的区别。我们不能把活生生的人画得跟石膏像一样,如成年男人,皮肤结实,肤色健康,老年人的皮肤比较粗糙,小女孩的皮肤较细嫩等等。脸上的眼珠、头发、嘴唇、额头在色彩和质感上有不同的区别。

一般来说,表面光滑的地方,受光后明暗对比强一些,表面粗糙的地方明暗对比比较弱。如眼珠、头发、鼻子、嘴唇这些部分较光滑滋润,反射就强,明暗差别较大,有的地方还出现高光。但是在表现这些时,同样要在整个对象上进行比较。

除了依靠明暗对比,还可用不同方向和软、硬、疏密、粗糙等各种笔触,甚至利用粗细不同的纸张和其他工具的性能,去表现对象的质感和特征。



男人、女人头发特征的不同表现

● 素描人像的一般步骤和方法

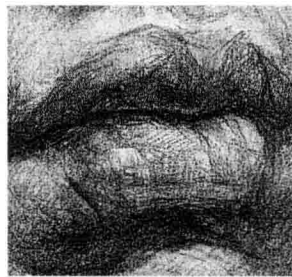
1. 起稿阶段

起稿后,进一步定出头、颈、胸三个部分高宽比例和运动关系,并用线轻轻划出各部分的基本形体,关于这个步骤,有以下几点要注意:

比例是指对象局部之间,局部与整体之间的高宽、大小、长短的关系,作画是通过对象这些关系的反复比较,在缩小或放大的画面上正确画出相对的比例关系。要确定画面比例,必须先找大的部分对整体的关系开始,然后再逐步从中找出较小的部分。如画一个头像时先用很轻的线将头顶的大致宽度,与此同时要不断与颈部和胸部的大小作比较。脸部以及五官的位置,可以参照“三庭五眼”这个一般的标准,去确定它的比例特征。画头要注意头部通过鼻梁的中心线和眼、鼻、口三条平行线的关系。头部的中心线也是头部的动势线,它与眼、鼻、口三条平行线的关系是不变的。这些线在对象的脸上实际上不存在,但是在画轮廓时轻轻画出这些辅助线,可以帮助我们准确的肯定头部的动势和五官之间的关系。

要善于运用较长的直线画轮廓和基本线。我们从写生对象上几乎看不到一根绝对的直线,而是起伏变化复杂的曲线。但是,运用直线可以较肯定地找到那些转折点,把次要细节包括在整体当中,也可以较明确的抓住形体的倾斜关系和块面的区分。所以“曲线直画”也是整体观察的一个方面。有时也根据具体的需要,直线和曲线结合起来运用,如起稿时也往往使用一些概括性的弧线。

在画形体和比例关系的同时,要借助几何形体的观察方法。也就是说,在大体阶段不要一头钻进细部的具体刻画,而是把“复杂的形体简单的看”,把对象的形体化为简要的基体观察和理解。因



眼、头发、嘴、额头质感的不同表现



①



②



③

为这种观察方法可以帮助你较概括地掌握对象的形体要点,而不至于被表面的次要的东西所吸引。

用直线打轮廓和画出各部分基本形体,也是对结构理解和推敲的过程,也就是说,要看到体积的构造,线条要体现结构的立体感,并且根据体积分出明暗交界线的大体切面。

作为基础训练,在轮廓这一步骤中应特别要求严格,如果动态、基本比例、基本形体是错误的,就应该及时纠正。否则,在涂上明暗,画上细部后发现问题再来纠正时就更费力。

2. 画出大体明暗关系

从明暗交界线处着手,首先区分出对象受光与背光即明与暗两大关系,背光的区域可先连成一片来画,受光和背光交界线的地方稍深一点,使画面中的形象进一步呈现立体感,然后,根据对象的体积结构,进一步画上主要的中间色层次。

要理解明暗的形成是光线作用于物体结构的原理和明暗调子的基本规律,注意光源来自何方。画明暗实际上也是在画体面结构,通过明暗呈现体积。进一步刻画大体明暗时,既要求明确地区分受光,背光两个部分。也要防止背光部一开始就画得太深或简单平涂一片,因为暗部还有反光。一般可先画到“七八”分程度,要留有余地。注意不要把画笔停留在某一个局部。

3. 深入刻画

深入刻画,一般可以从五官和明暗交界处画起,这样做的好处是可以突出重点,同时根据体积结构转折有顺序的向明部和暗部较复杂的色调过渡。深入刻画要求对造型结构作深入的分析,对色调做较细致的比较。

整体是由各个局部构成的,而各局部是从属于整体的,要深入刻画总是要从局部做起,在画局部要保持整体观念,不要只见局部,不见整体。

中间色调的处理,在深入刻画时往往成为较复杂的课题,中间色部分所呈现的结构起伏往往不太明显,明暗差别小,色调变化弱,处理不当使画面容易出现灰、脏和琐碎等毛病。

因此,在画中间调子时要防止把局部的敏感夸大而破坏了整体。要记住这部分始终是属于受光部,一般情况下最深的中间色不会比背光的反光更深,这样,才能在深入时保持基本的明暗关系。

4. 调整阶段

在实际作画的过程中一直需要进行反复修改,但是在一幅素描结束之前还是很有必要从整体效果出发,进行一次全面的检查和调整,特别是初学者在深入阶段容易被对象某些细部所吸引,因为常把次要的东西画过了头。

整体调整。造型特征和五官的要点是否明确?明暗调子是否统一?画面的空间感和物体的质感表现得如何?

调整的原则是以局部服从整体的原则,调整某些局部也是为了画面的整体效果。调整的方法是运用线条和明暗的手段进行加强减弱,概括,综合,突出重点,某些细节只要在整体感觉上有了就够了。调整的目的是为了使人物形象更加突出,画面更加和谐统一。

【初学者易犯的错误】

灰——原因是注意局部,忽略大体,缺乏整体比较,各局部之间也缺乏比较,到处都画得差不多,基本的明暗关系拉不开,其中特别是中间色的处理不当所致。克服的办法是把亮部、暗部和中间调子明确的区分开来,而且在亮部与亮部之间,暗部与暗部之间,中间色与中间色之间也

要反复进行比较。

脏——原因也是缺乏比较,灰是因为色调处理太接近,到处都画得一样,而脏则是在不应有的地方弄上了色调,例如在亮部突然出现一块孤立的深色,或在暗部出现过亮的斑点。有时明暗衔接不好或线条排列草率混乱也会弄脏画面。

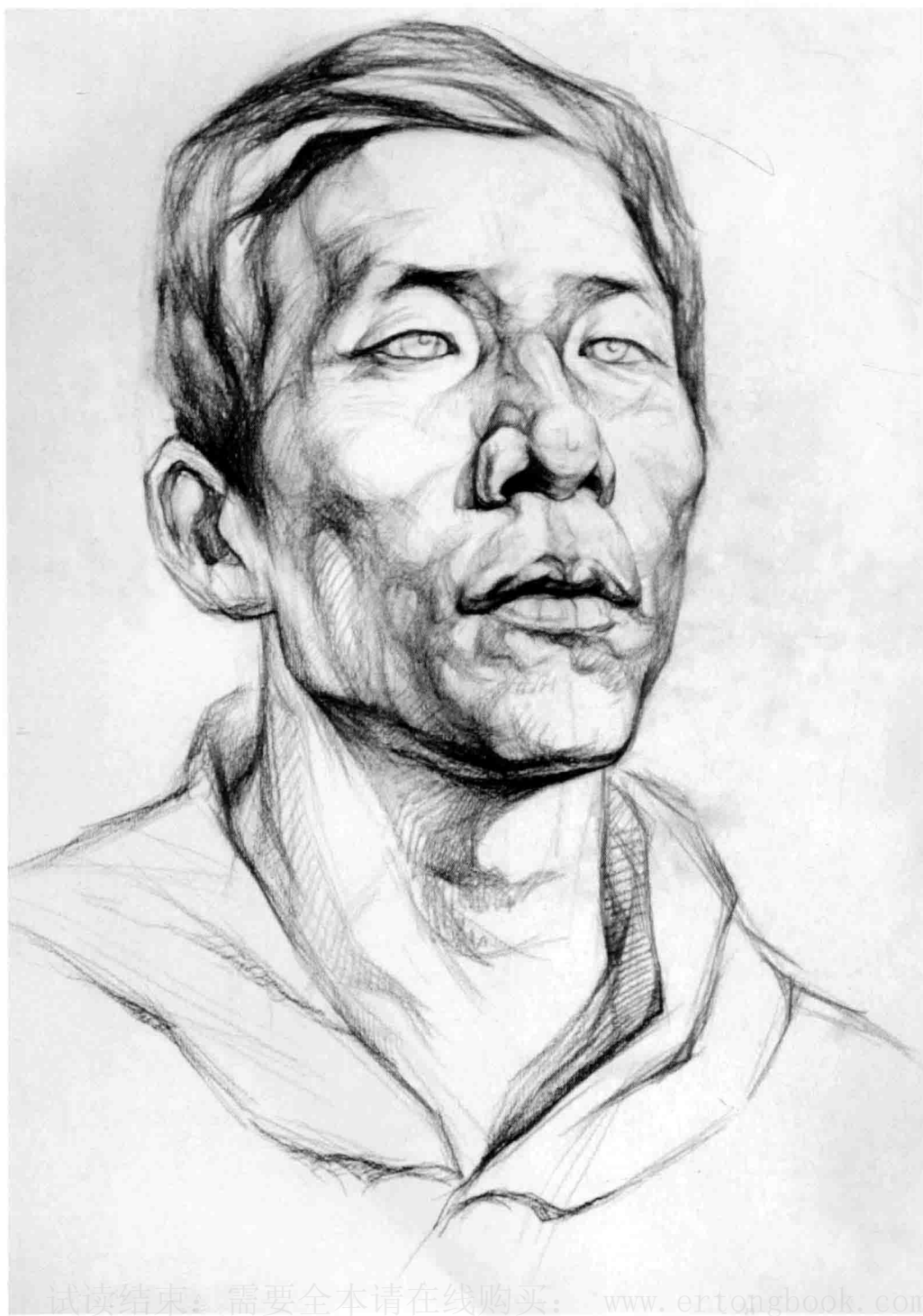
糊——不明确不肯定。似是而非,结构不清,骨肉不分明。关键问题是对结构不理解或理解不深,明暗层次不分。素描中也有某些地方需要处理,虚一点、弱一点,但是结构的含糊则意味着理解分析不够。此外,表现技法不当,画面也会出现模糊。

板——机械地理解对象,在表现方法上死抠局部,缺乏灵活的变化,常常在表现中间色的时候失去了大体。呆板地表现明暗,到处千篇一律,不按对象的变化而变化,该虚的地方不虚,该实的地方不够实。

浮——只注意画面效果,“浮光掠影”。不注意对整体体积结构深入的分析研究,作画时应该要求深入的观察、认真的思考,不能轻率,不能凭小聪明。



● 人物头像的三个角度比较 仰视



步骤表现:

1. 仔细观察男模特儿, 用虚而短的线条大致勾勒出人物的外轮廓, 注意仰视时的透视变化, 上面所占比例小, 下面所占比例大。
2. 抓住明暗交界线, 颞线——颞骨线——下颌线要深入刻画, 仔细描绘五官。瞳孔不可画死, 要表现出层次。鼻翼要表现出肉感, 口裂与嘴角应相互统一。由于耳朵在暗部里, 大致勾出外轮廓即可。还要画出人物在暗部的投影。
3. 深入刻画, 把头发按亮面、暗面来划分。颈部加深刻画, 注意喉结在画面中的突出表现, 但不应该超过对五官的刻画。
4. 整理画面, 调整黑、白、灰的对比。眼睛是心灵的窗户, 鼻子、嘴是表现人物精神状态的重要局部, 耳朵要虚画。衣服简略画出即可。



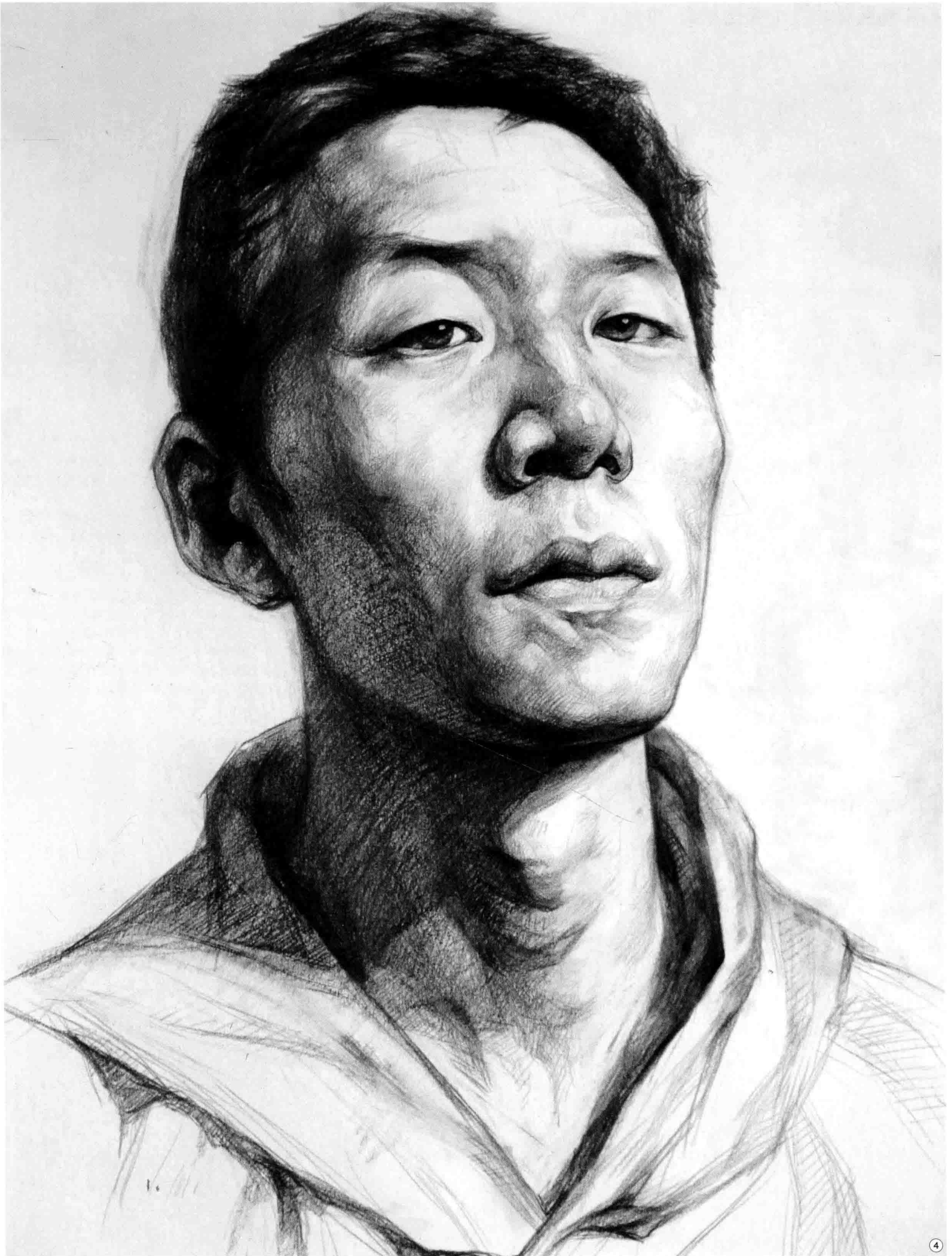
要点·解析

当模特儿处于仰视时, 颈部A比例会加大。此时头发B所占比例会减少。应仔细观察人物各部分的透视变化。

眉弓C的交叉点应着重刻画, 下眼睑可以表现出厚度, 鼻底E的面积自然加大, 口裂F的起伏、方圆和深浅的变化也是重点刻画的, 万万不能画成一条没有生命、没有变化的弧线。下巴G的厚度要表现得恰到好处。

脖子可以理解为圆柱体, 注意男模特儿的喉结比较明显。胸锁乳突肌与衣服的外形大致画出即可。

除了仰视所造成的透视变化外, 颞线、颞骨线、下颌线要画得准确、突出。



● 人物头像的三个角度比较 平视



平视步骤:

1. 观察模特儿, 此模特儿处于平视状态下, 要注意“三庭”的比例关系。用线条勾勒出大致外形。注意眼睛所在的连线将人物头像平均分成两部分。轻轻描画出五官的位置。
2. 进一步刻画, 时刻注意五官的具体形状。将头发分组, 先画暗部, 加重头发重叠处的描绘, 亮部可暂时空出。
3. 刻画五官及其之间的相互联系, 眼球、鼻孔、嘴唇的变化要厚重而有层次。画出人物在暗部里的投影。
4. 整体上对比模特儿与画面, 注意此光源是从模特儿的右上方照下来的, 因此右侧的边缘线较虚些。左侧与右侧的颧骨位置应对称。鼻底的投影也发生变化, 这些都应该注意。调整画面, 使画面完整, 人物的精神面貌得以体现。注意黑、白、灰的统一。



要点·解析

画出人物平视时的头像内部结构。结构与人物头部的骨骼、肌肉联系密切。画好结构素描是对把握人物光影素描的重要手段, 它显示了作者很扎实的基本功。

明暗交界线要交待清楚, 颞线A、颧骨线B、下颌线C要重点描绘。左右两边要对称, 边缘线该虚的要虚。



● 人物头像的三个角度比较 俯视



俯视步骤:

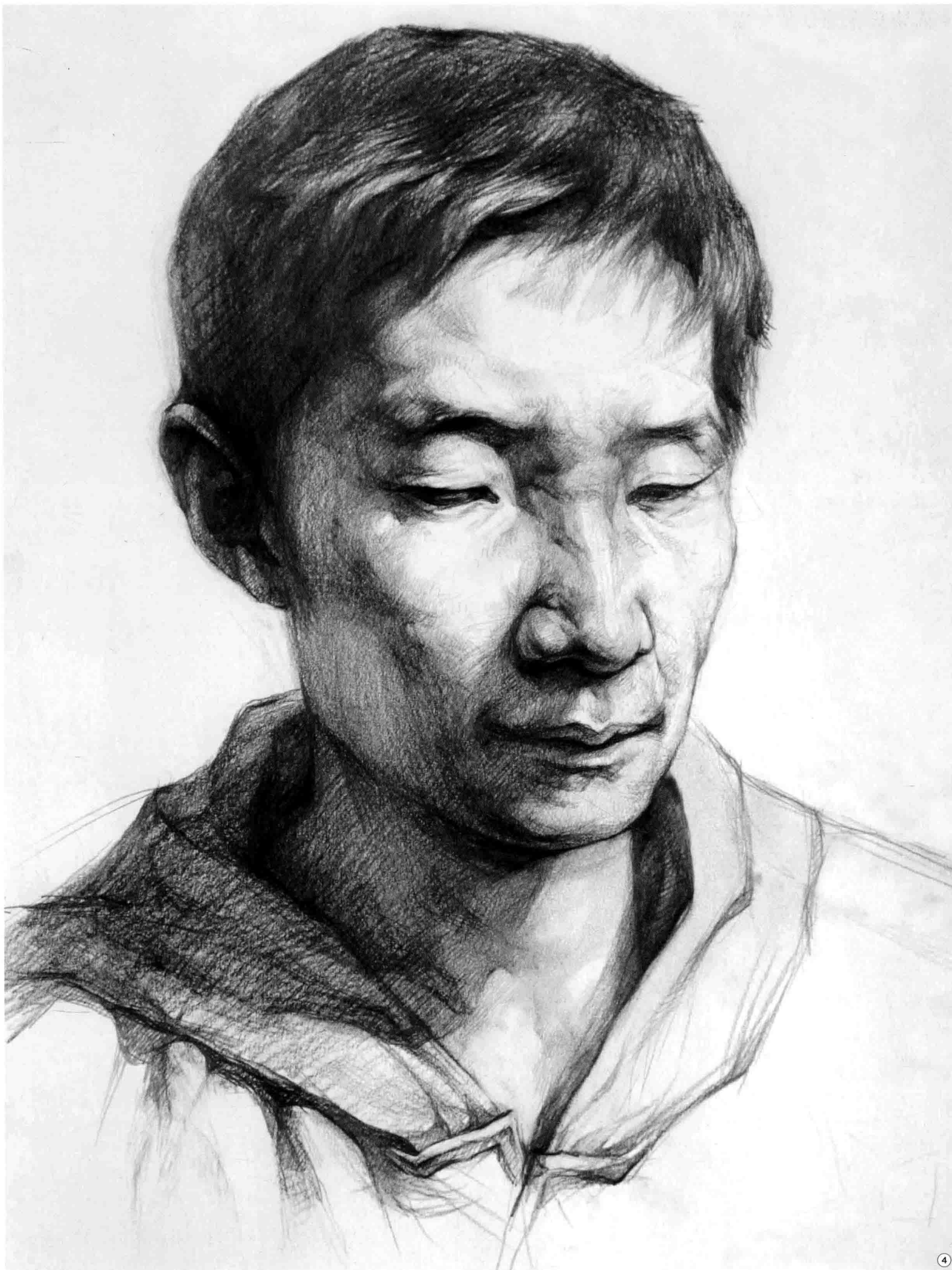
1. 仔细观察模特儿, 此模特为俯视角度, 造成的透视变化规律是, 头发、额头所占比例加大, 下颌处所在比例减小。画出外轮廓及五官, 注意虚实变化和透视关系。
2. 加重头发的局部表现, 加深模特儿颧骨及人物在暗部的投影。
3. 进一步刻画五官, 此模特儿眼睛向下看, 又由于俯视角度, 因此眼睛变得很窄。鼻头很大, 鼻底所占部分很小。下嘴唇厚于上嘴唇。
4. 调整画面, 加重明暗交界线, 加深衣服的描绘。区分黑、白、灰的差异程度, 使作品更加完整。



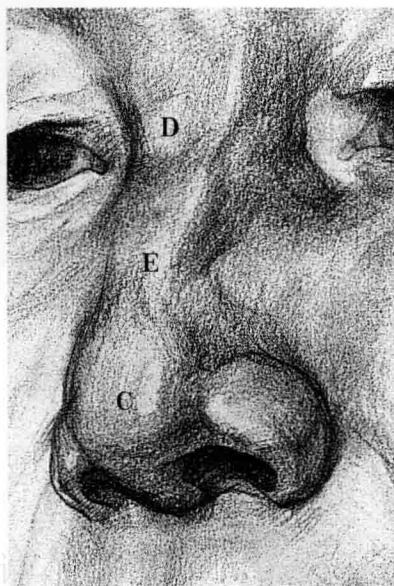
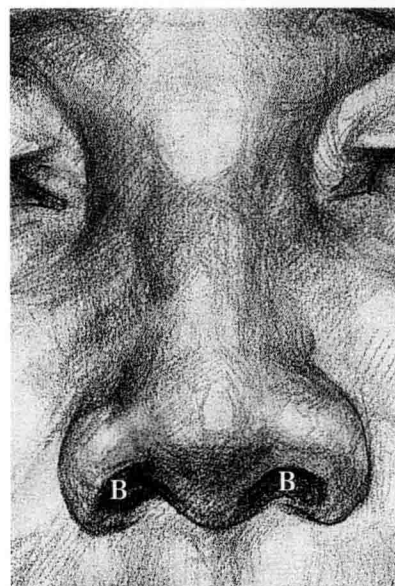
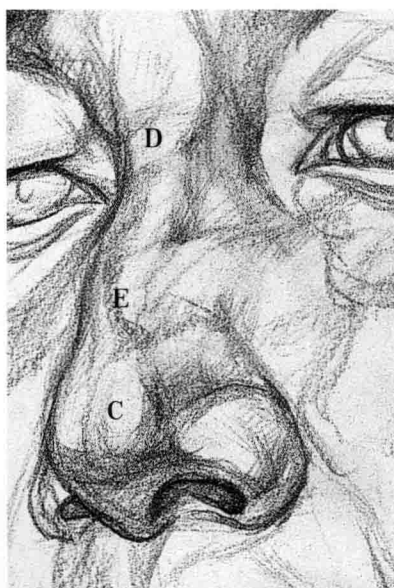
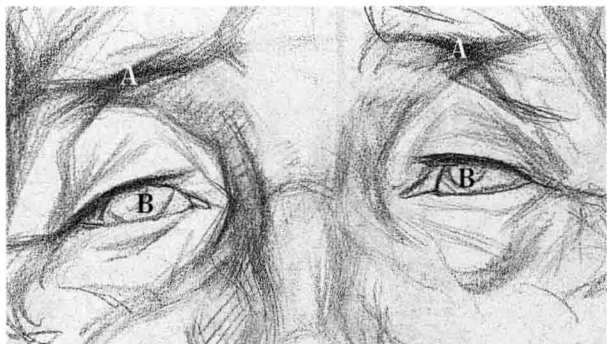
要点·解析

整体观察模特儿, 注意头发A所占比例加大; 下颌B处由于头部向下看, 与颈部形成叠压关系。眼睛C由于透视关系形成一条窄细的缝。鼻头D加大, 鼻底所占面积减小。

注意头发的明暗处理, 投影下的暗部要清晰、明了。



• 五官的三个角度对比



要点·解析

眼睛:

结构素描与光影素描在本质上都是一样的,只是表现手法上的不同。眉毛A在眼部结构中是非常重要的,注意眼球B虽然面积不大,但变化还是很丰富的。瞳孔C是最重要的部位,最亮的是高光。下眼睑D和内眼角E都是有厚度的。

正面的眼睛要注意左右是对称的;四分之三面眼睛时,由于透视的变化,两只眼睛的大小是不一样的;侧面的眼睛要注意虚实的变化。

要点·解析

鼻子:

鼻子可以理解成一块梯形体,鼻翼A像是两个附加的小方体。它的形体起伏关系很大,是五官中最具立体感的部位。

正面的鼻子,两鼻孔B是对称的,鼻翼的末端是由粗变细向鼻孔内收的,刻画时要注意外实内虚;四分之三面的鼻子,鼻尖C可以理解为一个球体,鼻骨的形状较明显,注意鼻骨下面连接着软骨,刻画时要注意形状与质感的变化,鼻根D和鼻梁E要交待清楚;侧面的鼻子,不宜用太重、太狠的线条,这样容易把鼻子画得僵硬、呆板。