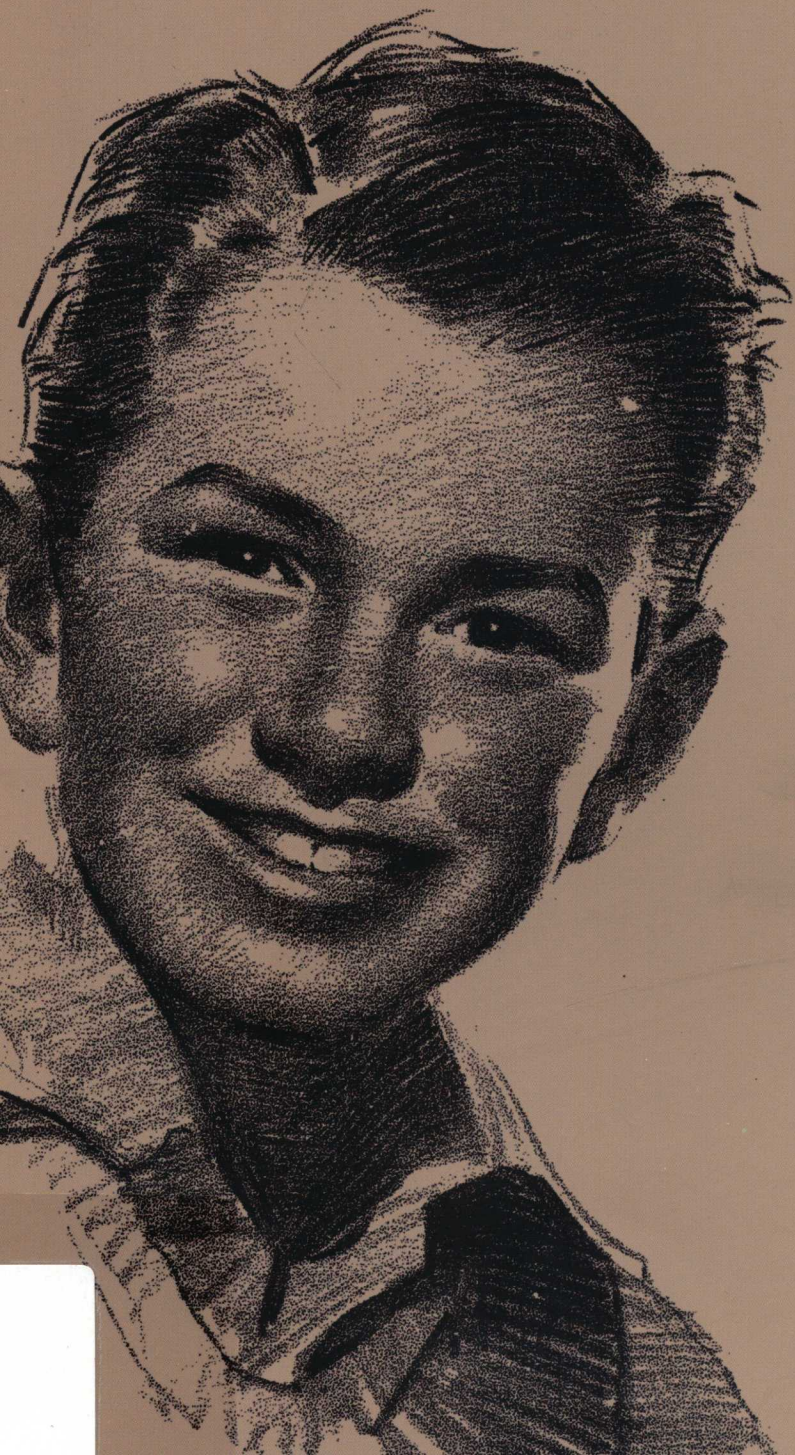


# 头手素描精解

安德鲁·路米斯 著 | 鲁仲夏 陈珊珊 译

山东美术出版社

DRAWING  
THE HEAD AND HANDS





J204.1  
201318

安德鲁·路米斯的绘画宝典

# 头手素描精解

DRAWING THE HEAD AND HANDS

安德鲁·路米斯 著 鲁仲夏 陈珊珊 译



山东美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

头手素描精解/(美)路米斯著;鲁仲夏,陈珊珊

译. —济南:山东美术出版社,2013.1

(安德鲁·路米斯的绘画宝典)

ISBN 978-7-5330-4294-3

I. ①头… II. ①路… ②鲁… ③陈… III. ①素描技  
法 IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 300855 号

责任编辑:李晓雯 刘晓曼

装帧设计:王海涛

审校:武杉

主管部门:山东出版集团

出版发行:山东美术出版社

济南市胜利大街39号(邮编:250001)

<http://www.sdmspub.com>

E-mail:sdmschs@163.com

电话:(0531)82098268 传真:82066185

山东美术出版社发行部

济南市胜利大街39号(邮编:250001)

电话:(0531)86193020 传真:86193028

制版印刷:山东临沂新华印刷物流集团

规格开本:889毫米×1194毫米 16开 9印张

版次:2013年1月第1版 2013年1月第1次印刷

定价:35.00元



ANDRE III  
LEON III

*Drawing*

THE HEAD AND HANDS

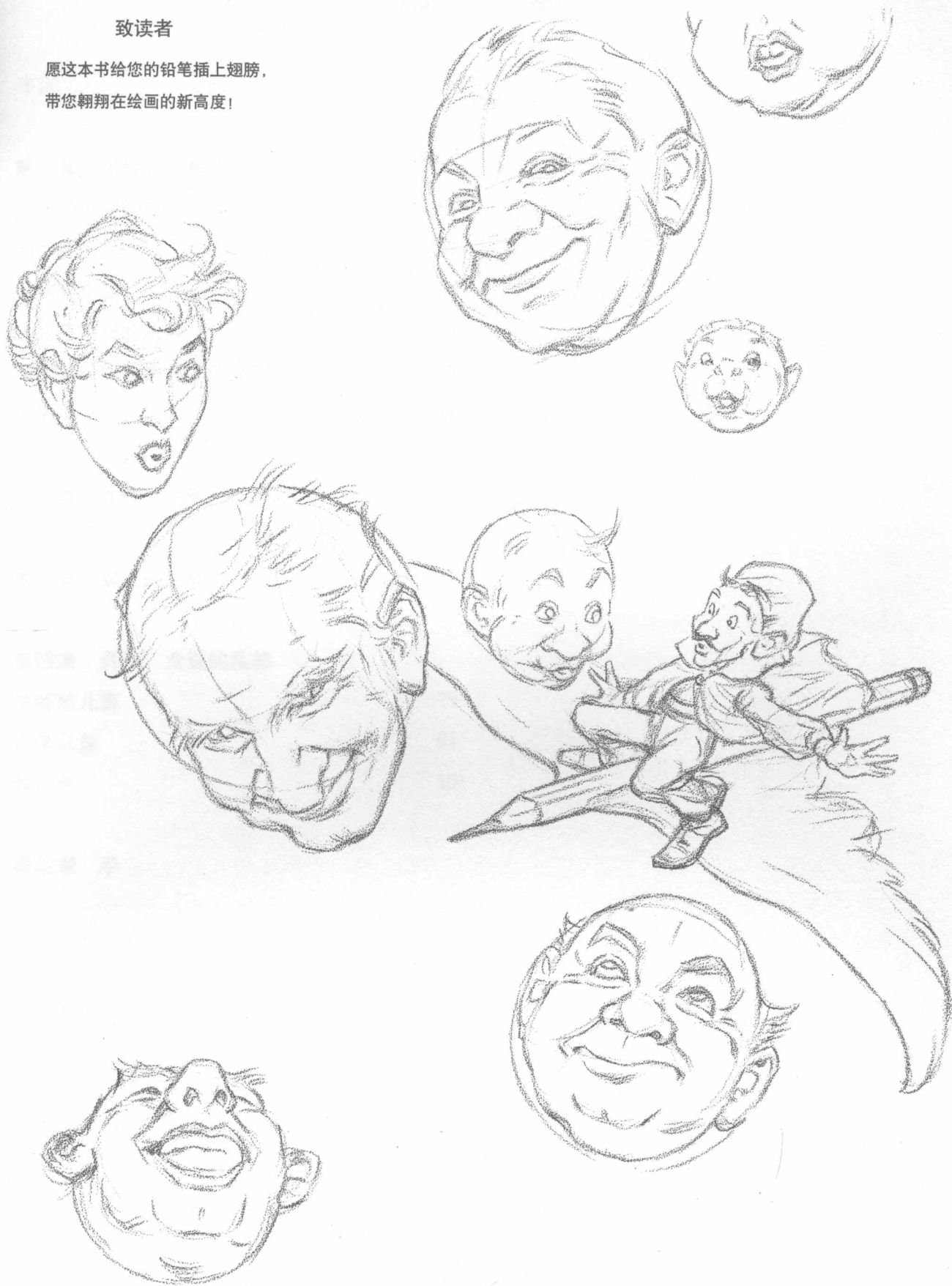
BY

ANDREW LOOMIS



## 致读者

愿这本书给您的铅笔插上翅膀，  
带您翱翔在绘画的新高度！



# 序 言

不论男人、女人、儿童都有一张各有特色的脸。倘若世上每张脸都像贴着商标的番茄，没有年龄、性别的差别，这个世界可能变得一片混乱。换言之，人们因为彼此性格、脸的差异以及经历的不同而构成了各自多姿多彩的人生。

试想，如果卖鸡蛋的琼斯和银行家史密斯长得一模一样，同一办公室的莫非太太和格尔德布莱特太太长得极其相似，我们该怎么辨认呢？再者，假如电视上男、女演员的脸都是一个模子印出来的，即使他们的演技再突出，观众也将索然无味。或许你一直都不满意自己的长相，撇开美丑不谈，你也该为自己拥有一张独一无二的脸而高兴。

学习人体素描时，要有一个基本的认识：想要描绘各式各样的脸并非易事。关键在于要找出脸部的特征（即有重点），因为你所要描绘的不仅是人的脸部而已，而且还要同时表现出此人的精神和特质。

脸部的特征包括思想、性格、好恶以及表情，至于如何抓住这些动态的变化全看个人的绘画基础以及表达的技巧。在日常生活中，人们总不经意地流露出喜、怒、哀、乐的表情，如羞愧、恐惧、惊讶、失望、期待、挫败、自信等各种情绪变化，其面部的表情均由附于头骨上的许多肌肉运动所产生。要想充分理解它们所代表的意义，更需要长期的努力和学习。

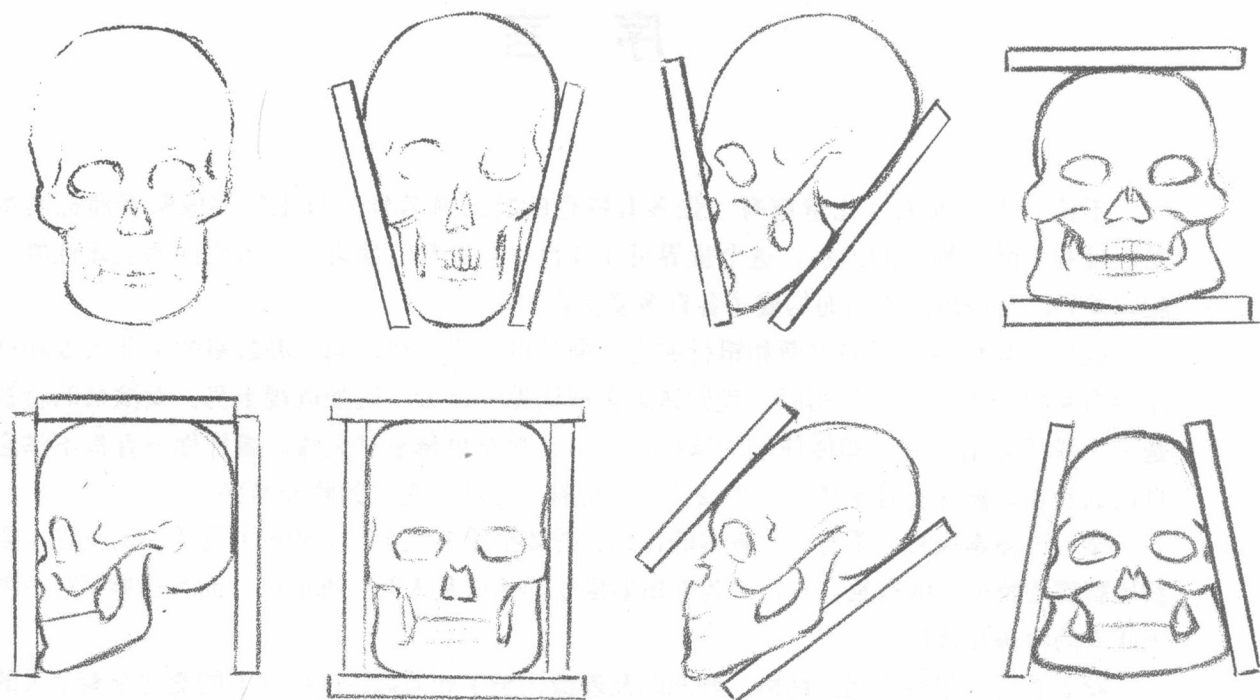
脸部素描，不是你懂得“灵魂反思”或读心术就能画好的，而是由准确的比例、透视、明暗等技巧将一个人的精神和性格完全表达出来的。一幅完美的素描必须力求组织、结构以及动态的正确性和完整性，因此不能仅靠画家看穿内心的能力，还需培养精湛的绘画技巧。

头骨是头部的主要部分，而头部大致可分为圆形、方形、宽阔而突出形、细长形、狭窄形以及下巴凹陷形，另外还有额头较为突出和额头窄短的情况。若以脸型分，则有凹面、凸面、瘦削、圆润之别。而眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵也是头部结构的一部分，其形状也因人而异。因此，在练习时若将这些不同的个体组合起来，就可画出千姿百态的头部。

艺术家将头骨视为一个球形，它具有柔软、伸缩等特性。我们描绘头部时，同样应将头骨视为球体，然后再稍加修改即可。虽然人类头骨的形态很多，但实际上却大同小异——体积相同而形状相异。我们具备以上的基本观念后，才能画出正确的头形。

想要更进一步，则要更加深入地探讨头骨的构造、脸部肌肉的特性，以及不同情绪所导致的脸部变化等基本法则。头骨的描写是整个头部素描的关键，因此在描绘头部时，了解其构造是很重要的基础。开始学习画头骨的时候应注意其组合比形态更重要，且各组合必须正确地容纳于整个构造中，倘若不重视五官分配的位置，画出来的结果将惨不忍睹。例如：画眼睛时，如果不能配合头骨的形态，这对眼睛将显得很怪异；画咧嘴而笑的表情时，若眼睛不跟着微笑，那这个笑容将显得不自然。如要将表情画得较具真实感，还应调整脸颊，使之





配合整个五官的活动。另外，下巴与额头的变化也和表情生动与否息息相关。

从一个人下笔的方式可以看出他是初学者还是受过长期正规美术教育的人。一般而言，初学者习惯先画眼睛、鼻子、嘴等五官，再画脸部轮廓。这种下笔的方式，仅仅是注重纵横二元构图而已。要想使整个头部看起来有立体感，不仅要画出正确的形状，更要运用三元构图的原理，抓住光影及其在肌肉凹凸处和五官上形成的效果。

头部的基本形状到目前为止仍是众说纷纭、莫衷一是。有人认为蛋形较接近人的头部，有的人则认为立方体较适合。但不可否认的是，这几种基本形状都有其缺点。例如：以蛋形勾勒的轮廓与实物对照时发现下颔的形状不尽理想。如果从侧面看，其实际形状也并非蛋形。如果采用立方体为基本形状则与头骨的形态相差得更远了！因为头盖骨没有类似立方体的四个角，而使用这种画法的唯一好处就是：它拥有三维的构成要素。

经上述比较，我们知道以球体为基础形，较易把握头部的形状。以球形勾勒头部，首先应将球体左右两侧按照头部实际情况削减，然后在底部画上下巴便大致完成了。这种方法广受初学者的欢迎，艺术家们也认为这种方法易于抓住头骨形状和五官配置的重点。无论以立方体还是正方形画头部都必须作大幅度的调整，这对一个初学者而言是不明智的！那么，我们何不直接由圆形和球形开始画呢？如果担心徒手画不好，你可以使用圆规。

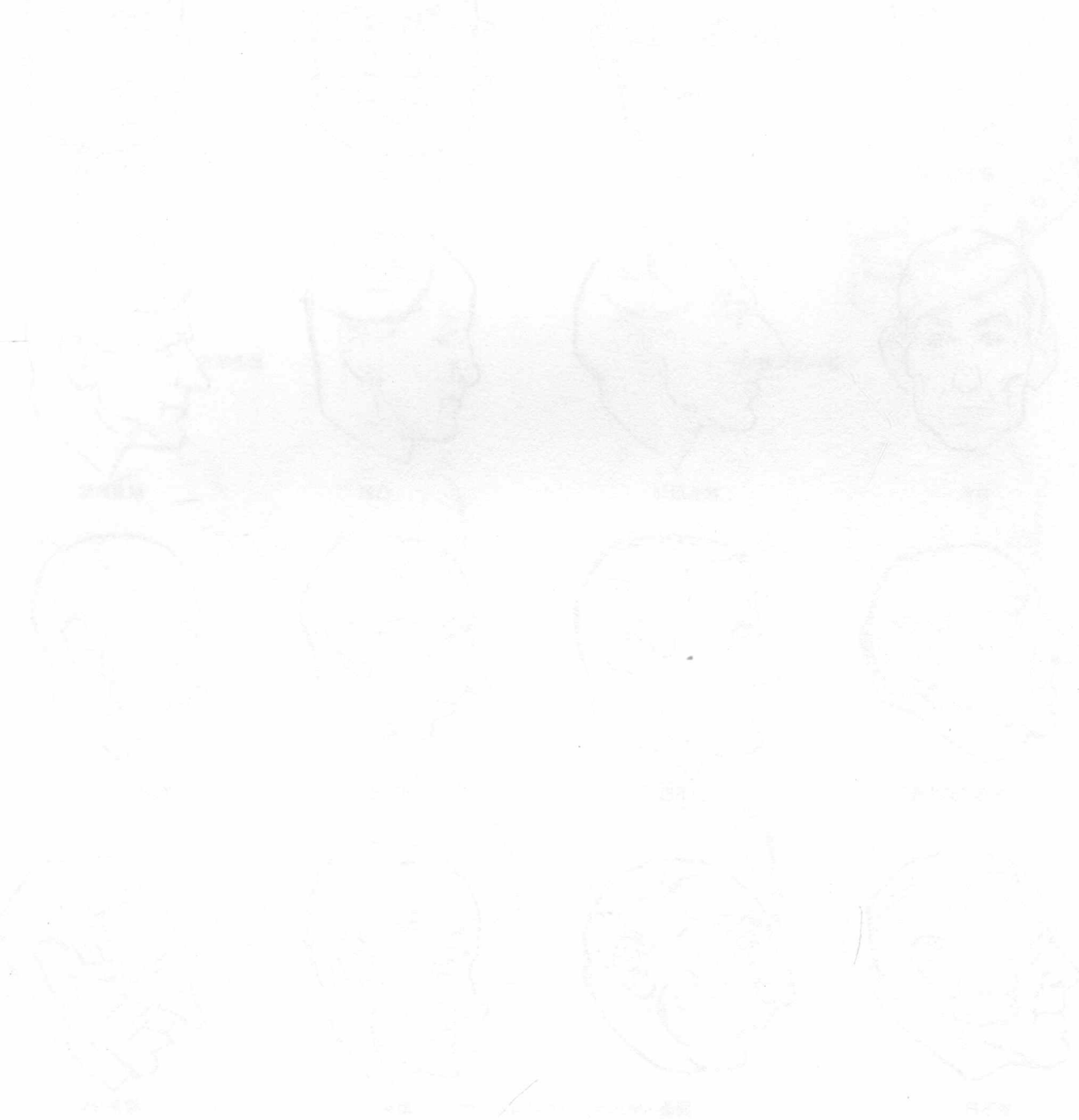
以球体为基础形状的方法，具有创造性和适用性。故雕刻家把头部视为一个球体，便可随心所欲地在上塑造出自己想要的脸。至于投影、复写、使用放大机等，亦能够抓住脸部特征和动、静姿态。但是这一类的方法纯属机械操作，无法增进画家的绘画能力。而且使用机械绘图是否能够满足画家的创作欲望更是令人生疑。不过，假如为了生活或职业上的需要不得不复制大批



作品，机器绘图的确既便捷又快速。至于悠游于艺术殿堂，渴望提升绘画技巧与创作风格的艺术  
家，则应选择能够发挥天分及潜能的方法。

本书例图所示范的是几种头部的画法，只要你学会球体的基本形状及平面图的画法，便能画出  
位置正确、形状适中的下巴、嘴唇、眼睛。另外颧骨的高低、嘴唇的厚薄，以及脸颊的胖瘦全看画  
家的技巧，只要抓住一个基本的形态，据此加以变化便能随心所欲地去创造，并获得极大的喜悦。

画头部时，虽有男人、女人、小孩之别，但其五官的组合均有特定的位置，仅在绘画技巧上有  
些细微的差异。有关绘画的技巧，将在第一章中详细说明。至于手部的素描，对艺术家而言更为重  
要，故在本书第五章专门论述。





圆脸



方脸



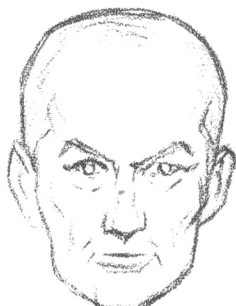
长脸



宽脸



窄下巴



高额头



低额头



多赘肉的脸



瘦脸



额头后仰



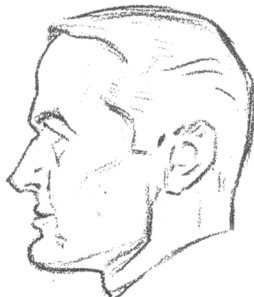
凸额



削直的脸



大鼻子额头低



凸下巴



凹下巴



宽额头、窄下巴



宽下巴



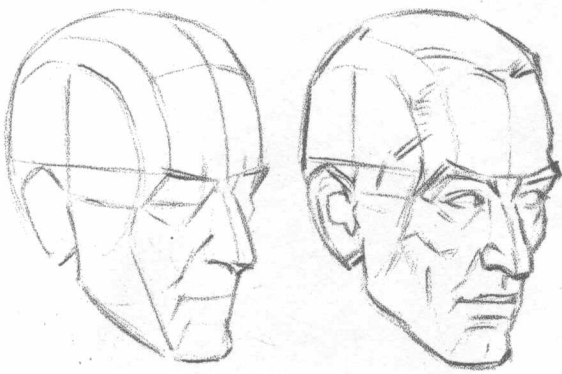
圆头



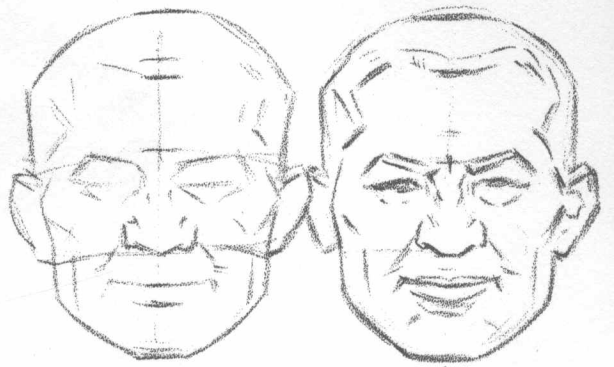
扁头



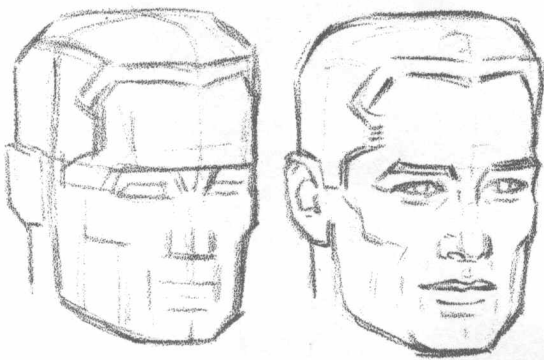
棱角分明



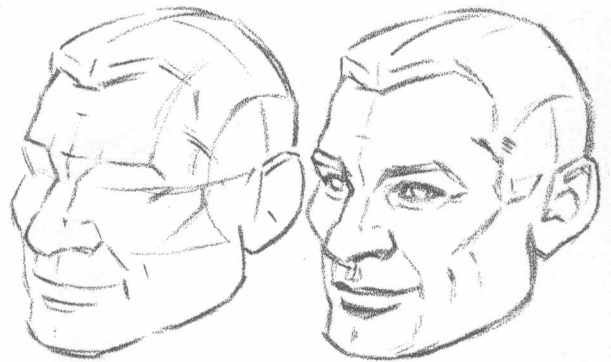
窄头部



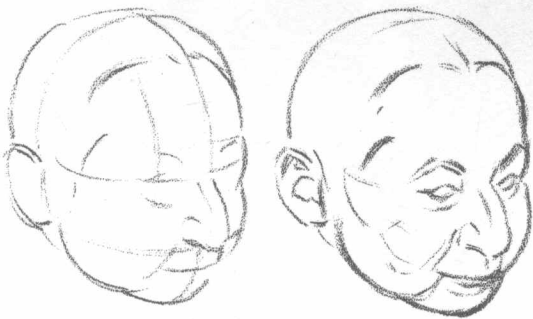
宽头部



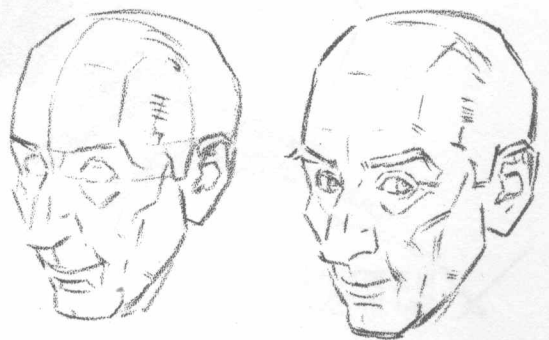
方形头部



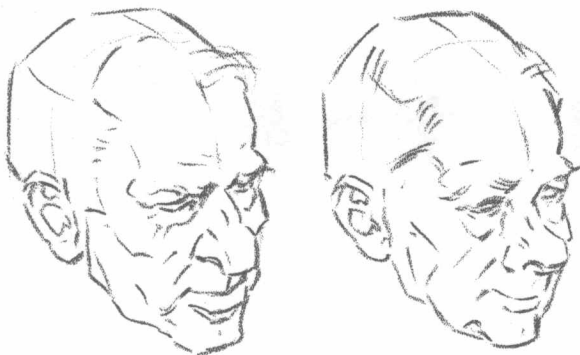
五官突出的头部



圆形头部



下巴凹入



同一头部描绘出各种不同的脸部



# 目 录

序言

## 第一章 男性的头部

头部的平面构造 13

韵律感 22

标准的头部 24

头部与脸部的肌肉 26

想画好头部素描须学解剖学 30

调子 41

## 第二章 女性的头部

## 第三章 婴儿的头部

## 第四章 男孩、女孩的头部

学龄前儿童 79

入学儿童 91

青少年 101

## 第五章 手



## 第一章 男性的头部





首先，来确定一下我们共同的目标是什么。你可能是因为兴趣而画画，你可能是艺术系的考生，你也可能是已经离校的年轻教师，努力使自己的作品更完美好卖出高价。也许你很多年前学过画画，而现在有时间和动力重拾这一兴趣。或许你已在竞争激烈的商业美术领域有了自己的市场，但仍希望能找到自己的风格，稳固地位以及不断进步。不管你是其中的哪种情况，这本书对你都是有所助益的。因为它为你进行头部绘画提供了实际经验，不管你是初学者还是有经验的画家，这本书都针对你可能遭遇的问题加以剖析并提出了解决方案。

虽然天分是不可或缺的，但要获得成功还需要付出努力才行。我们不否认教科书的价值，但更重要的是你能否将书中的知识活学活用，并且将其中的内容消化吸收成为自己的财富。

想画好头部素描，首先要注意模特的思想感情，画前应仔细观察其角度和动态，免得一旦模特的姿势或脸部表情稍有变动就影响整幅作品而无法继续。因此，要把握模特头部的基本构造并不断练习，这样即便是稍纵即逝的表情都能被捕捉并展现于画布上。

对于初学者而言，利用石膏像或照片来练习动态及明暗的变化是比较合适的。按照图例的说明，一个步骤一个步骤地练习，假以时日必有丰厚的成果。人的脸部表情反映的是内心的感受，因此它也是千变万化稍纵即逝的。我们若想抓住生动的表情，应建立一个观念：头骨是一个固定的物体，其他部分只是附属品而已。

一般人都认为解剖学和透视学是枯燥无味的学问，这就好比建筑系的学生在开始学习锯子和铁锤的使用方法时觉得这种学习毫无意义一样。但是，一旦投身于建筑工作，感觉就不同了。我们将头部视为一个机械来看，联想有助于我们辨别头部与五官之间的动态、正确位置及明暗的变化。我们先由头盖骨的整个形态开始观察，头骨的两侧极为平坦，后面比前面圆些，近似球形；颧骨、眼睛、鼻子、额头及下巴则在球形的前侧。从各个角度观察头部和脸部构造后，是否对整个头部的组合有了大致的认识？

把头部画成完整的立体球形比其他各部的描写更重要。虽然通常我们只能看见头部前侧的构造，但就整个人物素描而言，看不见的另一半和看得见的部分同样重要。

由图1，我们可以得知球体的构造，须以透视方法才能画出隐藏在脑后的部分。我的一位指导老师曾经说过：“要画出看不见的那只耳朵。”这话在当时让我很困惑，后来我意识到了他的真意，如果不能彻底了解头部的构造就无法以透视法将看不见的部分画出来。

画头部素描时，若无法确定五官在头盖骨上正确的位置，即使画出眼睛和鼻子，也无法画出完整的头部。因此在绘画上，任何一部分都无法和整体相比，而整体又往往由互相平衡的各部分支撑。比如：额头占脸部的三分之一，那么它在整个头盖骨的位置是哪里呢？把头部当做一个实物来画，而各种表情也有其机械化的法则。例如，微笑时人脸部的肌肉好像拉窗帘般的力学作用，绳子一端下垂，另一端系在窗帘布上，用手一拉，肌肉卷起，脸颊即出现笑容；下巴的作用就像铰链或起重机，而眼睛则是在眼窝中滚动自如的珠子；眼睑和嘴唇像是球上的两个缺口，不张开时即自然地闭着。脸部所有的表情都受大脑支配，有机械性的法则可循，强调的是脸部肌肉的伸缩动作。

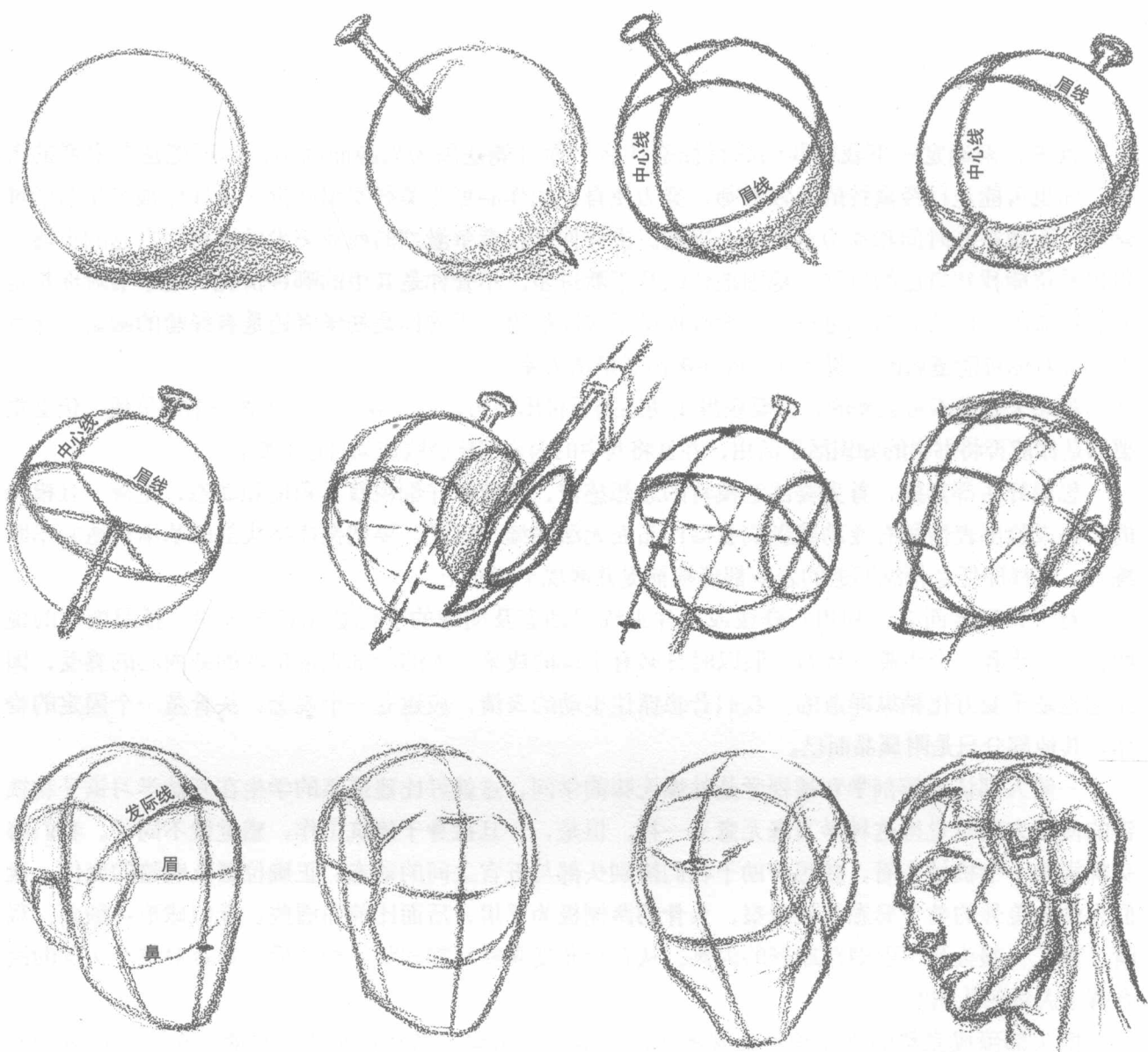


图1 把球的两侧削去

人的头盖骨与球形相似。因此我们把球体当做头部，从中插入一个轴并四等分，在中央两侧画上纬度线，由两侧削成脸型，这样才算完成了第一步。圆的中位线是眉线，通过脸部的经线为中心线，眉线与顶点的中间线为发际线，中心线穿过眉线和极轴平行。我们将眉线至发际线设置为一个单位，下延二个单位即为下巴的位置，眉毛至下巴距离的中点为鼻子，下颌轮廓位于削去两侧的圆的下端，耳朵在与眉线两端平行的位置。

在球形和脸部定下一个定点，然后开始画。不论有多少绘画经验，多熟练的技巧，画人物都必须从头部开始。这就好比一位熟练的木匠在切木板前虽已有无数经验，但仍须预先测量尺寸，以求准确。因此，应把五官配置的位置测量清楚后再开始画。如果不事先测量便轻易下笔，便如瞎子摸象般盲目不切实际。即使在同一对象下重画多次，仍会发生相同的错误。

描绘脸部、头部各点，最重要的是眉毛的线，这一点应事先找出来，此点在“赤道线”和“子午线”的交叉点上。在所有的线上，这一点是起点，由这点向上，中间的垂直距离即为额头；由交叉点向下，取同等距离，可得到鼻子的长度。鼻尖到眉毛的距离大约为额头的距离，由鼻尖向下方取同等距离能得到下巴的长度，如图2所示。如此一来，我们可发现：鼻尖到下巴的底部和鼻子到眉毛、两眼至发际的三个距离相等。请参照图3试着自己画各种角度的头部，这只是一种最初步的练习。

目前所做的初步练习，与以后陆续谈及的绘画技巧有关。由图4我们可知眼耳口鼻应如何配置，其中应特别留意五官配置的方法比眼、鼻等处的描写更加重要。在初步练习的阶段，即使对眼睛、鼻子等细处描绘得不够正确也无大碍，但一定要把眼睛画在构造线的正确位置上，这样从任何角度观察都能平衡。

图5表示只需把头盖骨的构造简单描绘出来，而且务必抓住头盖骨的整体形态。头盖骨其他的细节则并不十分重要。经中心线把头盖骨分成两部分，眼睛和颧骨在线的两侧，这条线也是鼻子的起点，眼睛横跨在中心线上。顺着中心线，在鼻子的下方，定出下巴顶端，然后将线继续延长至下巴底端。头部的所有器官必须在中心线两侧，以保持平衡的造型。

图6把头部形状和骨骼的配置表现得更加明显。注意这些图例是如何画头部的。描绘轮廓的笔触并非单纯的线条，而是想表现头部圆滑的曲线。

图7表示出画家在画头部素描时，应注意脊椎顶点和头部底端相交的凹陷处。记住，这些凹陷是伸入头盖骨的，位于头部中心线后面可以作任何扭曲回转的动作。当头部转向后方时，颈部受到压迫会变得僵直，在下巴底部形成皱纹；头部向前则喉头隐而不见；头部的左右摆动，是受到附着于耳后的头盖骨肌肉的牵引；在头盖骨的底部有两条强有力的肌肉可带动头部后仰。要想头部在脖子上看起来位置恰当就需要学习一些解剖学知识。

有一些艺术家认为头部及以上的五官是一堆安装上去的零件，这种想法是错误的。你参照图8便能了解为什么这种想法是错的。图8强调的重点是画头部素描时要把它的厚度，也就是立体感表现出来，这就是三维的画法。脸部描绘的分量较少，所以要考虑的是鼻子到嘴巴之间的距离，以及耳朵到下巴底部的正确表现。另外，隐藏在脸部肌肉后面作圆形排列的牙齿也要多加留意，要将隐藏整排牙齿的脸颊画出立体感，且注意嘴唇虽薄，但仍有其厚度。还有，人的眼睛也有弧度，不能将之视为一扁平物体，否则永远画不好头部素描。眼睛、鼻子、嘴巴、下颌等各部均有三维的构造，绘画时要把握住这个原则才能将整个头部表现出立体感。