

<<人物头像素描>>

图书基本信息

书名：<<人物头像素描>>

13位ISBN编号：9787539407715

10位ISBN编号：7539407719

出版时间：1999-07

出版时间：湖北美术出版社

作者：周向林

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## &lt;&lt;人物头像素描&gt;&gt;

## 内容概要

## 人物头像素描

周向林

人物头像是基础素描教学中最基本的训练课程之一。

长期以来被

各美术院校作为入学素描考试的主要内容。

因此，素描头像成为广大

考生最重视的考前训练课目。

但是，素描头像训练的作用决不仅仅是

入学的敲门砖。

由于绘画的一个主要任务是描写人，对人物形象的把

握，对头部骨骼、肌肉、五官乃至表情、特征的理解和把握程度，直接影响到以后的学习和创作。

素描头像教学一般安排在低年级，作为“由浅入深”的教学内容之开端。

实际上并不那么简单，从观察方法、直觉、理解到整体关系、细节刻画；从形体结构、解剖、透视到体积、空间、神形兼备；从点、线、面到黑、白、灰，可以说，它几乎包含了所有的素描因素。

由于我们描绘的对象是人，而人是有人性和特点的。

因此，首要

的任务是仔细观察，了解模特的性格特征，做到胸中有数。

起稿时，迅

速勾画出模特的动势，抓住基本形。

许多人往往忽视了头像也有动势，

实际上，头、颈、胸的相互关系所构成的动势，最能反映出模特的神态。

抓基本形需要概括，去掉细微末节，从大处着眼，找出轮廓线大的转折点和形的不同方向。

注意头部的基本形是一个六面体，有正面、背面、顶面、底面和两个侧面；颈部是一个圆柱体，由后向前倾，它的底在胸部的斜面上。

眼部的水平线和面部的垂直中线非常重要，它们就像经纬线，标识着头部的仰、俯和扭转。

耳朵位置的高低不可忽

视，头部的仰、俯几乎是以耳朵为轴心的。

大形勾完后，进一步校对形体结构。

注意头部的对称关系，通过

横断面找到左右相应的骨点，它们是头部各个面的分界。

围棋中有“金

角银边”一说，在素描中同样可以借用。

“角”即骨点，就像桌子角。

其重要性在于它是三个面的交界处。

## &lt;&lt;人物头像素描&gt;&gt;

如：额结节分出了额头的正面、侧面和头顶；颞结节分出了下巴的正面、侧面和底面。

两个“角”之间的连线即是“边”，就像桌子边，它是两个面的分界。

如：颧骨到颞结节的连线分出了脸的正面和侧面；额结节、眶子缘、颧骨、颞结节的连线则构成了头部正面的“内轮廓”，分出了头的正面与侧面、顶面和底面。

横断面即切片，它是最能帮助我们理解体积和形体空间的方法。

透视问题对于初学者来说是普遍存在的。

如四分之三侧面像中两眼的透视大部分同学都不能正确表现。

人的两眼并不是平面地长在脸的正面，而是随着头部的弧形向后弯曲。

因此，我们从四分之三的角度看时，近处的眼睛是正面的，远端的眼睛则是缩短的，加上鼻骨的高度挡住了眼睛内角的一部分，远端的眼睛显得比近处的眼睛要小得多。

形体的穿插关系要认真研究，边线上的穿插关系对于体积感尤为重要。

我们要仔细找出结构之间的前后关系，用前面的形通过穿插的线条或明暗将后面的形压过去，造成体积的纵深感。

动态和形体关系确定后，开始画调子。

首先应找出受光与背光两大块，即白与黑。

然后在受光部分和背光部分分别比较，找出次亮和较黑的层次。

作画过程中离不开反复的比较。

找形要比较，画调子更要比较。

因为色调是相对的，黑、白、灰并不是要画得与对象一模一样，而是将对象黑、白、灰的关系经过压缩、概括后画出来。

亮部与暗部比，亮部与亮部比，暗部与暗部比，每个局部的色调都要经过比较才能确定。

不少人容易犯的一个错误是把受光部的灰色画得过重，背光部的反光画得过亮，结果画面显得零乱、不整体，这些都是局部观察所造成的。

整体对比来看，受光面的灰色怎么也重不过背光部，而背光面的反光怎么也亮不过受光部。

另外要注意，最亮的与最暗的均不在轮廓线上。

因为靠边的形有一个向后转的面，这个面通常不直接受光或有反光，仔细观察可以发现，外轮廓的边上有一个很窄的灰面。

## <<人物头像素描>>

许多教科书上都说明暗交接线是最黑的地方。

其实不然，投影线才是最黑的。

因为“黑”是相对的，明暗交接线通常有灰面过渡到亮部，黑与白之间隔着灰色带；而投影线是受光与不受光的部分直接相切的地方，黑与白在一起，显得更黑。

好的素描头像离不开细部刻画。

而深入刻画与对解剖知识的理解和掌握有直接的关系。

如果想画好头像，必须首先画好头骨。

此外要

掌握面部表情肌的变化及五官的构造。

外行人观察一个人时往往注意

五官的细节特征，而艺术家则考虑的是结构下面的头骨，这样才能处理好五官在头骨上的位置及彼此之间的关系。

画眉毛不能画成一条黑线。

眉毛并不重要，更重要的是眉弓骨。

眉毛被眉弓骨分成了两截，其起点在眉弓骨下，由于不受光显得较黑，当其向上越过额骨的外角突起时逐渐隐没在亮光里。

上下眼睑覆盖在眼球上，上眼睑的曲线沿着眼球的形状达到它的最高点，这个点正好位于透明角膜的虹膜黑点上方。

要注意上眼睑在

眼球上的投影，尤其是在“黑眼珠”上的投影是眼睛上最黑的部分。

注

意眼皮的厚度，用交接线和投影线将它表现出来。

眉宇之间是表情的主要地方。

鼎头的下降、上扬、紧缩、舒展，都会引起表情的巨大变化。

画鼻子必须首先了解它的基本结构与各个部分，要了解鼻子的基本形。

鼻子分为鼻骨和鼻软骨两个部分，它们的结合处有一个穿插关系。

鼻子有两个斜的侧面，一个正面和一个底面。

鼻孔处在底面，画

的时候，要表现出空间感，不能画成平面的黑洞。

注意鼻中隔和鼻翼

在鼻孔中的穿插及前后关系。

嘴巴的体积感很有表现力。

表层与深层的肌肉从各个方向集中在

## <<人物头像素描>>

口轮匝肌，使嘴唇掀起、下撇和突出，并形成各种独特的面部表情。

通

常上唇比下唇长，下唇从上唇嘴角部向外翻。

嘴角也是表情的主要部

位。

耳朵在头像中有其重要地位。

耳朵的穿插关系和体积感、空间感

是许多人所忽视的，他们很容易将耳朵画成一个平面的“饺子”。

耳朵

的耳轮和耳垂是在空间中前后起伏的，要通过线的穿插加强这种起伏。

头发的分面困扰了許多人。

画头发一定要研究头骨，按头骨的结构

来区分受光和背光。

画素描很重要的一点是理解，尤其是对形体结构的理解。

理解多

少才能看到多少，继而才能表现多少。

依样画葫芦，临摹对象是不可

能画出好的素描头像的。

（作者系油画系副主任、副教授）

<<人物头像素描>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>