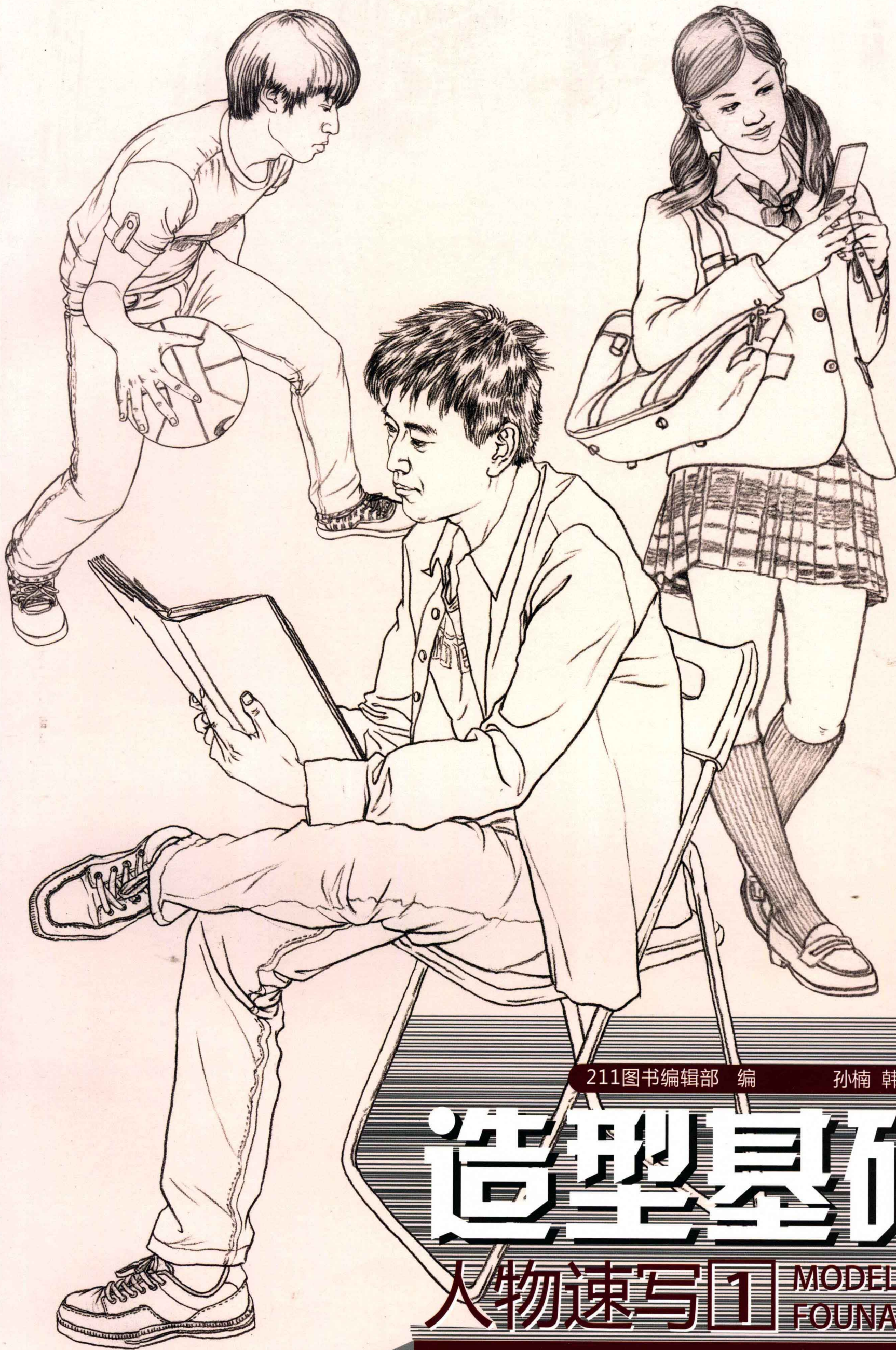




211图书编辑部 编 孙楠 韩旭 著

# 造型基础

## 人物速写①

MODELLING  
FOUNDATION

- 系统的基础知识教学要点
- 全面解决人物速写学习的重点难点
- 详尽的作画步骤与实例分析
- 考生必备权威专业指导教材



孙楠

1994年6月，毕业于中央美术学院附中，期间多幅习作被发表，毕业创作《女孩和牛》留校。

1998年6月毕业于中央美术学院油画系第一工作室，毕业创作《夏日—安闲的一天》获冈松家族奖学金，同时被学院收藏。

1998年6月毕业，获学士学位，先后在多所院校从事美术教学工作。

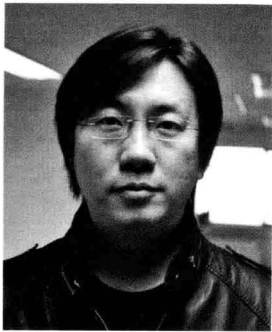
2000年9月，考入中央美术学院油画系研究生，师从袁运生教授。

2002年创办北京深蓝画室并主持教学至今，现更名为北京深蓝美术培训中心。

网址：www.shenlanhuashi.com

邮箱：shenlanhuashi@yahoo.com.cn

Q Q：179048538



韩旭

1997年6月，毕业于中央美术学院附中，1997年9月，考入中央美术学院壁画系，创作《和平、友谊》获壁画系优秀创作奖被收藏并赴西班牙马德里艺术学院展出，毕业创作金属浮雕《蝴蝶泉》获优秀毕业作品奖。

2001年6月毕业，获学士学位。毕业后曾任中华世纪坛艺术主管，主持《中华四十文化名人》雕塑项目，主持宁夏银川沙湖旅游区沙雕艺术品的开发研制。

2007年进入北京深蓝美术培训中心主持教学工作。

丛书策划：211图书编辑部  
策划总监：陈挺挺  
封面设计：子杰设计工作室  
图稿作者：张佳燕

#### 图书在版编目（CIP）数据

人物速写 / 孙楠，韩旭著. — 重庆：重庆出版社，2012.8  
（实践教学系列美术丛书 / 211 图书编辑部编）  
ISBN 978-7-229-05581-3  
I. ①人… II. ①孙… ②韩… III. ①人物画—速写  
技法—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. ①J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 187487 号

#### 人物速写

renwu suxie

211 图书编辑部 编 孙楠 韩旭 著

出版人：罗小卫  
本书策划：董鑫 郑文武  
责任编辑：郑文武 张跃  
责任校对：李小君

 重庆出版集团 出版  
重庆出版社

重庆长江二路 205 号 邮政编码：400016 <http://www.cqph.com>  
北京市雅迪彩色印刷有限公司印制  
重庆出版集团图书发行有限公司发行  
E-MAIL: fxchu@cqph.com 邮购电话：023-68809452  
全国新华书店经销

开本：889mm×1194mm 1/8 印张：9  
2012 年 8 月第 1 版 2012 年 8 月第 1 次印刷  
ISBN 978-7-229-05581-3  
定价：56.00 元

如有印装质量问题，请向本集团图书发行有限公司调换：023-68706683

版权所有 侵权必究

## 造型基础

## 人物速写1

MODELLING  
FOUNDATION

## 01 速写基本原理

|               |    |
|---------------|----|
| 什么是速写         | 02 |
| 速写的工具和材料及表现类型 | 02 |
| 骨骼肌肉          | 03 |
| 人物动态训练        | 03 |
| 人体平衡          | 04 |
| 重心位置          | 04 |
| 速写中的透视原理的应用   | 04 |
| 速写中线的穿插       | 04 |

## 02 速写局部表现

|            |    |
|------------|----|
| 身体转折部位的刻画  | 05 |
| 速写中上下肢的画法  | 05 |
| 速写中手的画法    | 07 |
| 速写中人物的神情   | 08 |
| 眼睛、嘴、头发的刻画 | 09 |
| 速写中头部的画法   | 10 |

## 03 速写动态的表现

|                  |    |
|------------------|----|
| 线的虚实             | 12 |
| 线的疏密             | 14 |
| 人物速写动态解析——低坐（蹲姿） | 16 |
| 人物速写动态解析——站姿     | 18 |
| 人物速写动态解析——坐姿     | 19 |

## 04 敏锐的观察准确的表现

|            |    |
|------------|----|
| 场景速写       | 58 |
| 双人组合速写     | 62 |
| 速写中不同职业的表现 | 67 |

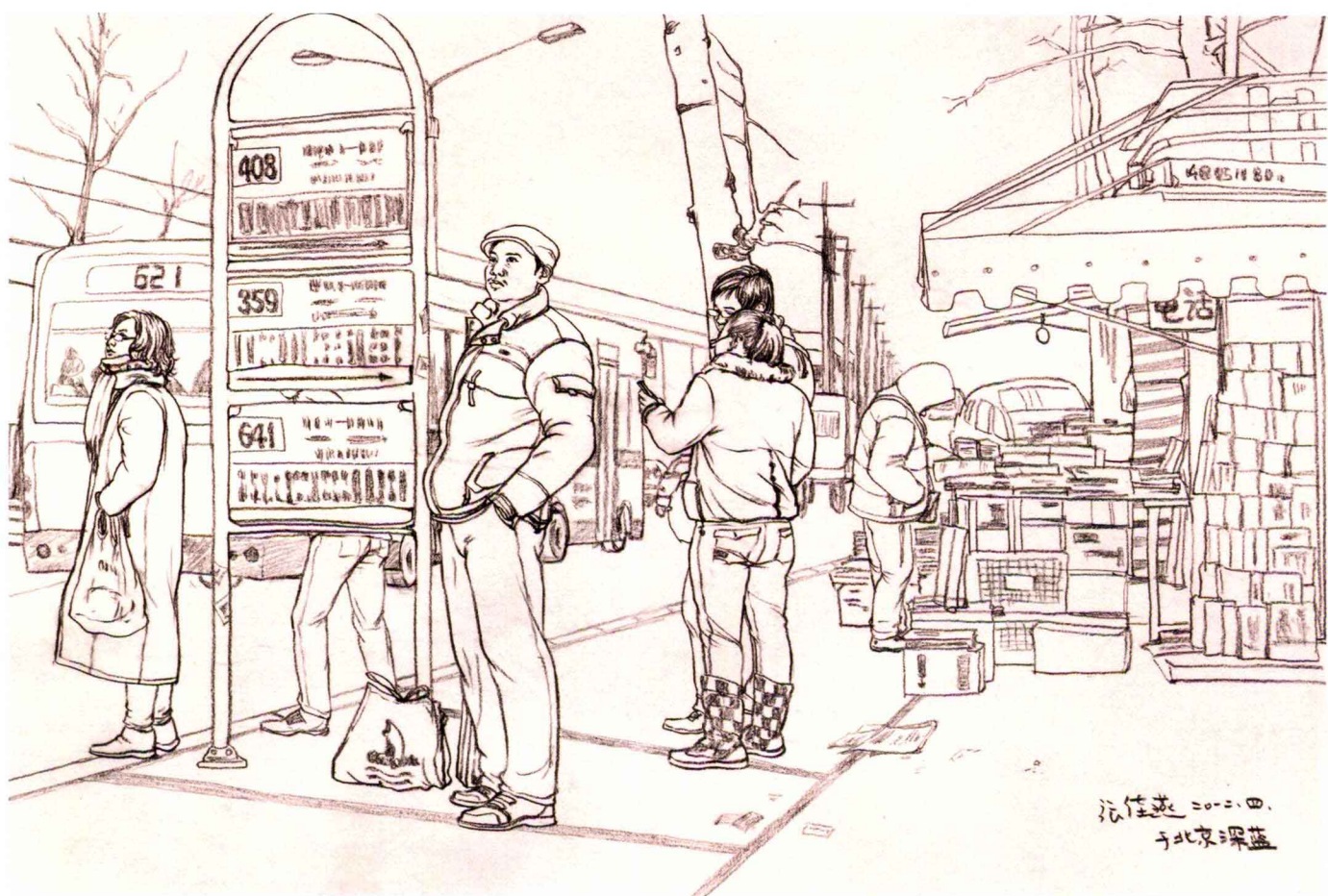
# 第一章 速写基本原理

## 什么是速写？

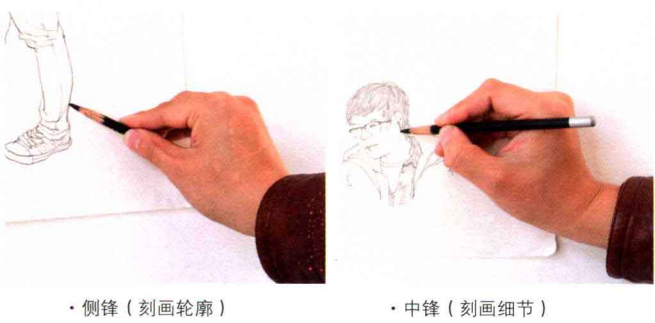
其实在绘画中是没有素描和速写之分的，速写这个名词来源于中国，速写和素描的区分之处只是作画时间上的长短，本来两者是紧密联系的，长时间的科目分类使得素描和速写成了完全的两个概念。

速写对于初学者的意义重大，速写要求作画者在短暂的时间表现出物体的活动特点，在没有时间细细刻画的时候作画者必然会提炼一些重要的东西，这就锻炼了作画者的概括能力，速写很多时候是即兴的或者说所画对象是不固定的，在这种情况下作画者必须具有敏锐的观察能力，要画好速写记忆力和默写的能力也是不可少的。

速写不仅是学习绘画的一种重要方法，也是作画者感受生活积累创作素材的途径。现在来说积累绘画素材靠的相机和速写，即使现在相机技术很发达，普及程度也很高，但是仍然代替不了速写，成名的大师或者是画家都有很多流传于世的速写手稿。坚持画速写，对培养观察力、判断力和表现力都很有帮助，养成关注生活紧贴生活以及积累生活的好习惯。



## 速写的工具和材料及表现类型



·侧锋（刻画轮廓）

·中锋（刻画细节）

速写相对素描来说是时间较短的一种绘画形式，常用到的握笔姿势不外乎两种，一种是将笔放倒用侧锋，这种用笔方式画出来的线条较粗，能概括人物大体的动态和整体的感觉，适宜在绘画开始的定型，或者是动态速写，给人的效果潇洒、流畅。再一种就是想写字一样握笔，这种握笔是用笔的中锋来画线条的，笔头的切入点更加准确，一般适用于刻画细节，效果细腻清晰。

### 快写表现

快写和慢写是相对的，时间上比慢写用的少，刻画上较为粗略，通常是度人物的形体的一个概括，这样的训练有助于作画者的整体把控能力的提高

### 慢写表现

慢写相对来说用的时间较长，刻画的东西多而且详细，有助于作画者对物体的深入刻画能力的训练



铅笔:常用的铅笔分软硬两种，画速写的时候最好用软铅笔，软铅笔线条润滑流畅，浓淡变化丰富。

碳笔:在练习中常见到，色黑，黑白对比强烈，线条不易擦掉，较铅笔难掌握。

毛笔:是我国很古老的书画工具，笔触变化丰富，焦、浓、重、淡效果各不相同。

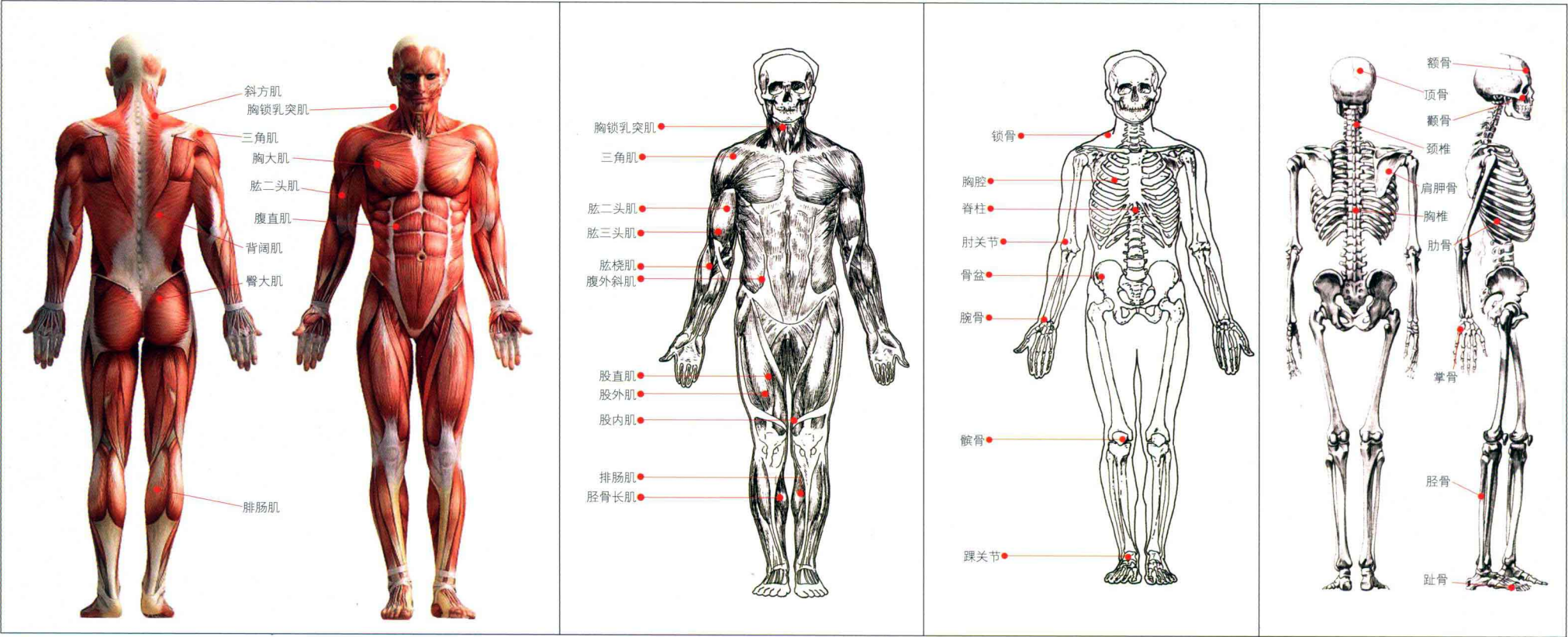
钢笔/针管笔:很熟悉的书画用具，方便携带，线条流畅自如，错线不能修改。

## 骨骼肌肉

骨骼在健康的人体中重量约占体重的五分之一，如果没有骨骼的支撑，人体的架构将倒塌。而难题骨骼平均有206快，但也有些变异，大约20人中可以有一个多出一对肋骨的，骨是活的组织，它的结构既及其强壮又轻巧灵活，尽管其中约22 %是水。在一些受力过大的部位，骨还能在厚度和前股东上进行重塑，这在跑步和举重等运动员身上可见到。骨骼可分为两部分：中轴骨骼和附肢骨骼。中轴骨骼有颅骨脊柱肋

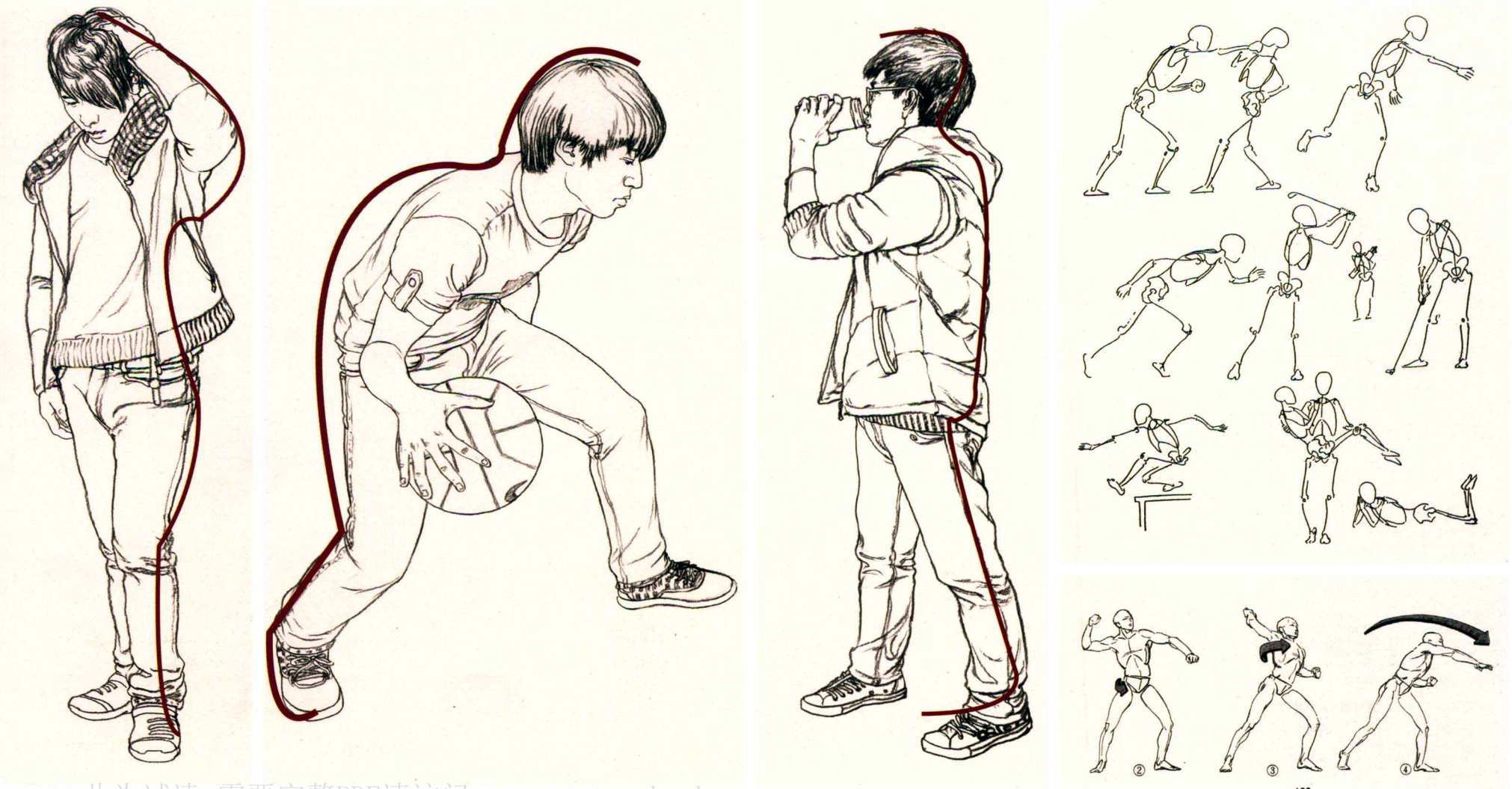
骨和胸骨组成。附肢骨骼包括肩、臂、腕和手骨，以及髌、小腿、踝和足骨。肌肉的主要功能是产生运动。它们收缩以牵拉其附着的骨骼发挥作用。典型的男性躯体约有640块肌肉，约占体重的2/5. 同样数量的肌肉占女性体重的比例要小于这个数字。典型的肌肉通常跨过一个关节，两端逐渐变细以纤维腱附着于骨骼有些肌肉可分散附着于不同的骨。

速写中了解人体的肌肉骨骼形状和走向是很重要的，平时画的模特都是着衣的模特，支撑衣服的框架是什么？是人体，那么人体的形状是怎么来的，答案当然是组成人体的骨骼和肌肉。所以要表现的对象是前边万化的，但是人体的本质是不变，了解肌肉和骨骼的形状和走向，犹如掌握了自然规律，把握住了事物的本质。



## 人物动态训练

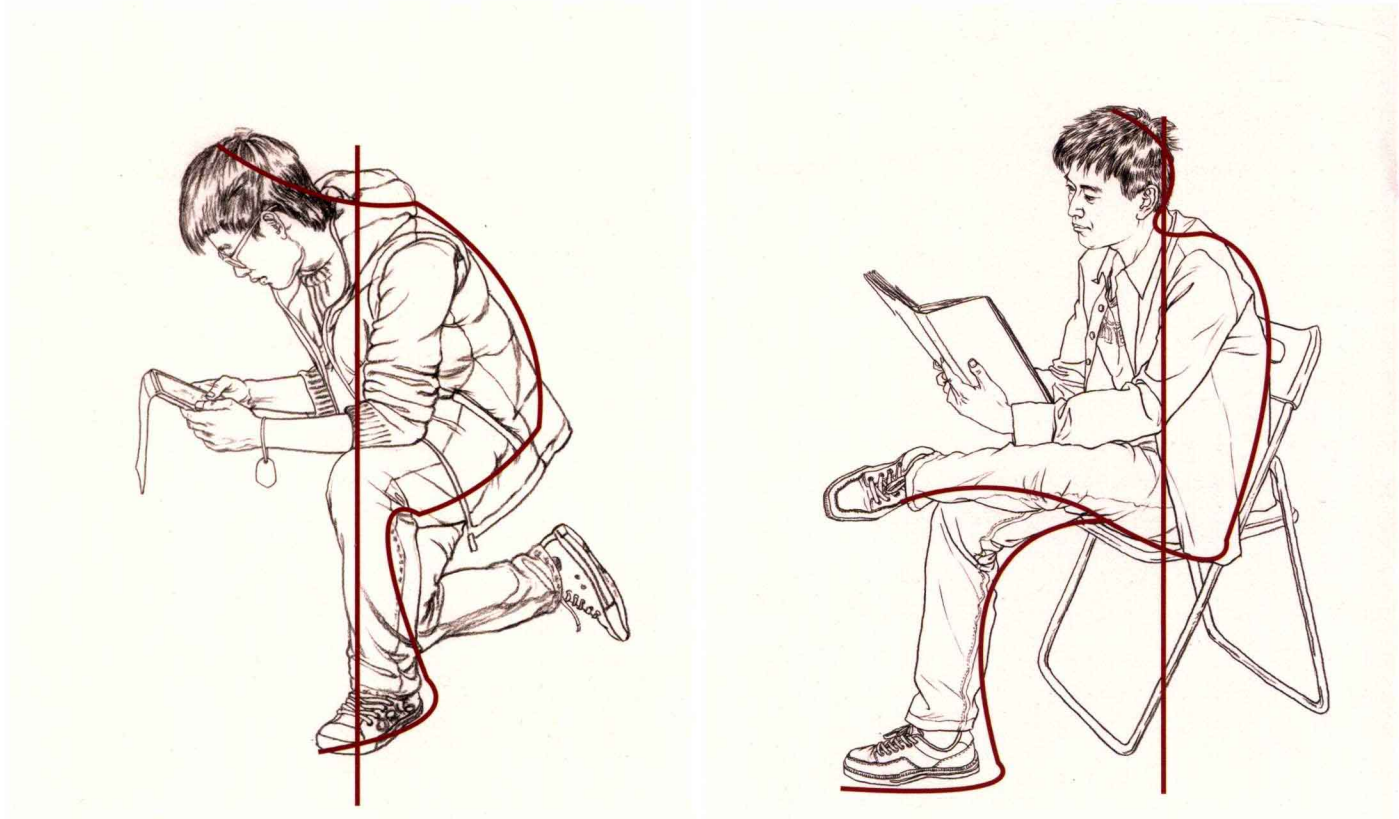
动态速写是一种很快的抓形方法，作画的时间很短，只要住处人物的大体动态即可。动态可分为两种规律性动态和，不规律性动态。规则性的动态有拖地、散步、篮球里的运球等等动作，不规则的动态有街舞的动作、足球里的过人动作、打架的动作等等。



## 人体平衡

平衡是人体自我保护的一种生理机能，人体在运动的时候身体在不断的处理重心与支撑面之间的关系，使身体保持不会倒，重心是人体重力垂直向下指向地心的作用点，支撑面是人体支撑点所处的面。

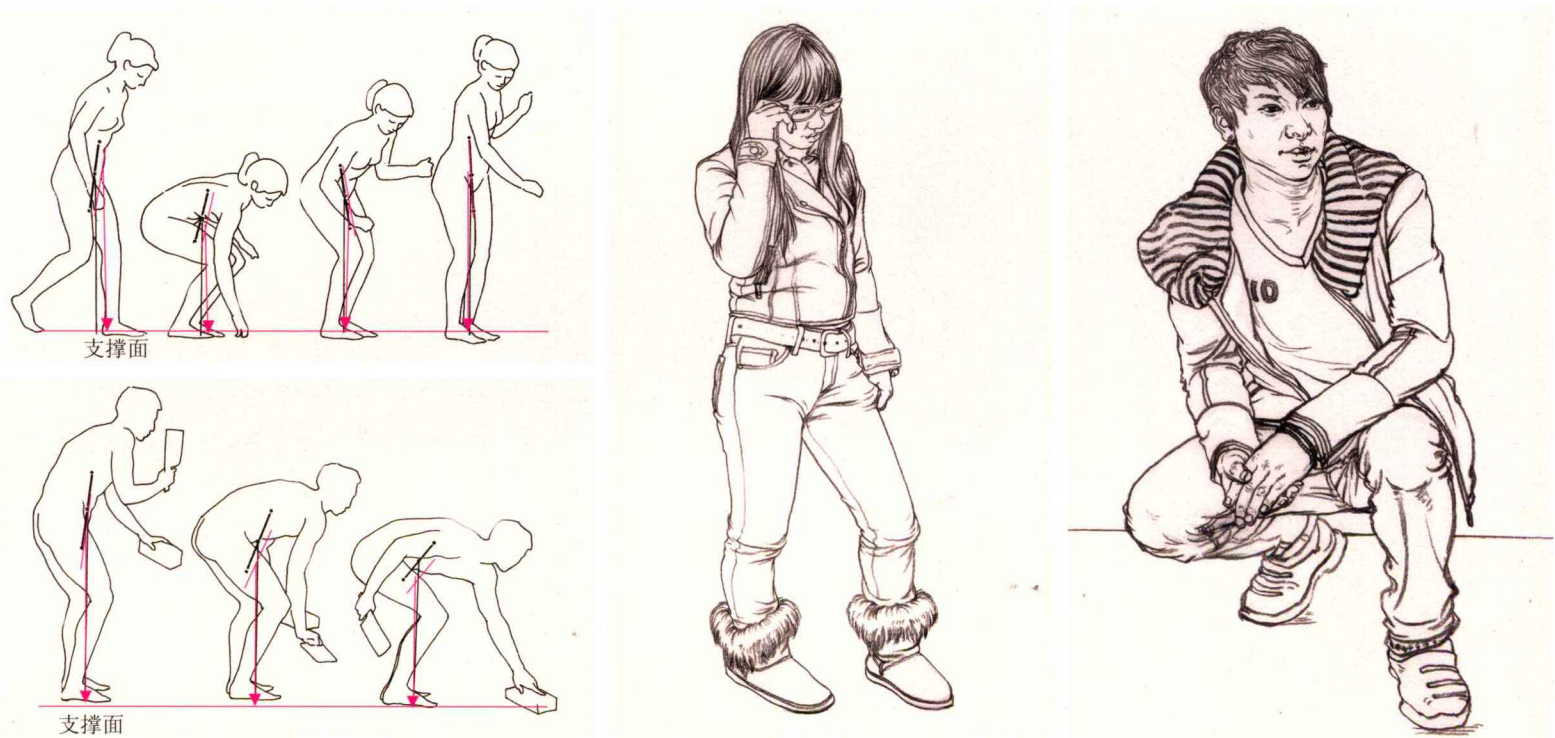
在平时跑步中，如果留意的话就能发现，当腿向前迈出的时候，重心前移，身体前倾，整个身体有倒的倾向的时候，另一只腿就会不由自主的往前迈，以保证身体的平衡，如此反复就形成了跑步的状态。在坐公交车的时候，如果司机急刹车的时候，人体像前倾的瞬间手或者脚就会下意识的找受力点以保持平衡。



## 重心位置

人体静止站立的时候，要保证目光平视，双肩持平，肩部连线和胯部连线平行，此时重心位于肚脐以下的位置，坐着或者蹲着甚至运动中的人体来说，在判断重心的时候通常是要考虑人体姿态的，当人体的动态高度比较高的话，重心也比较高，人体偏左侧的时候，重心就会向左偏，人体向后仰的时候同样的道理重心也偏向后面。

重心线如果不经行计算的话是很难准确的，在绘画中常常估测出中心线，在没有外力的影响下，一般来说人体的中心线两边重量感是相同的。



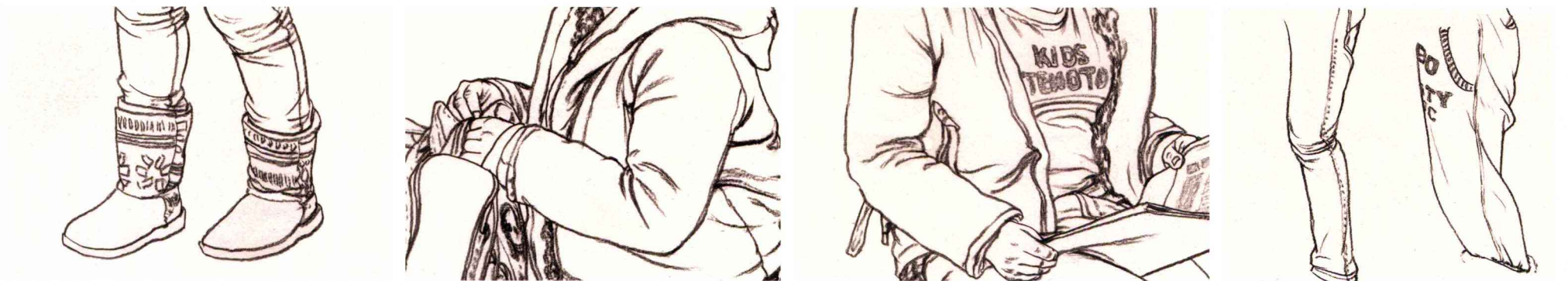
## 速写中的透视原理的应用



透视是在二维的画面中表现出三维的空间感，在画纸上塑造出现实中存在的事物，常用到的透视规律有几种：

- 1、重叠法，又叫遮挡法，前景物体在后景物体之上，利用前面的物体部分遮挡后面的物体来表现空间感。在儿童画中，在人们小的时候开始接触画画表现的方法里并没有前后遮挡的方法，主要是运用上下左右的位置变化啊来说明前后关系的。随着理性思维的逐渐成熟人们掌握的遮挡法，它能让作画者在有限的画面内表现更多内容成为可能。
- 2、近大远小法，将远的物体画得比近处的同等物体小。这也是现代线性透视学的重要理论基础。这种透视规律或者说是方法在目前的绘画或者生活中是被绝大多数人所肯定的，和绝大多数其他的透视法是人们最容易接受的，就好比，唯心论和唯物论的关系一样。
- 3、空气透视法，由于空气的阻隔，空气中稀薄的杂质造成物体距离越远，看上去形象越模糊，所谓“远人无目，远水无波”，部分原因就在于此。同时存在着另外一种色彩现象，由于空气中蕴含水气，在一定距离之外物体偏蓝，距离越远偏蓝的倾向越明显，这也可归于色彩透视法。通常来说空气透视和近大远小的透视方法是相辅相成的，绘画的时候也没必要完全分开。

## 速写中线的穿插



## 第二章 速写局部表现

### 速写中头部的画法

头部刻画要注意的比例关系最主要的是三庭五眼，三庭分别指的是：从发际到眉间，从眉间倒鼻底，从鼻底到下巴；五眼指的是正面的面部宽度以眼睛的宽度为准脸部的宽度是五个眼睛的宽度。

头部是人体的主要部分，体现着一个人的精神面貌，透视人身体的最高点，是目光最先触及到的地方，头的重要性不仅体现在速写中，在色彩画面素描画面中都是重要的部分，在色彩头像或者人物中，不论其他地方画的怎么样，头部的处理一定是可圈可点的，同样的素描中也是这样的，全身像、半身像、胸像、头像头部的刻画在画面中是重中之重。

#### 正面头部的表现：

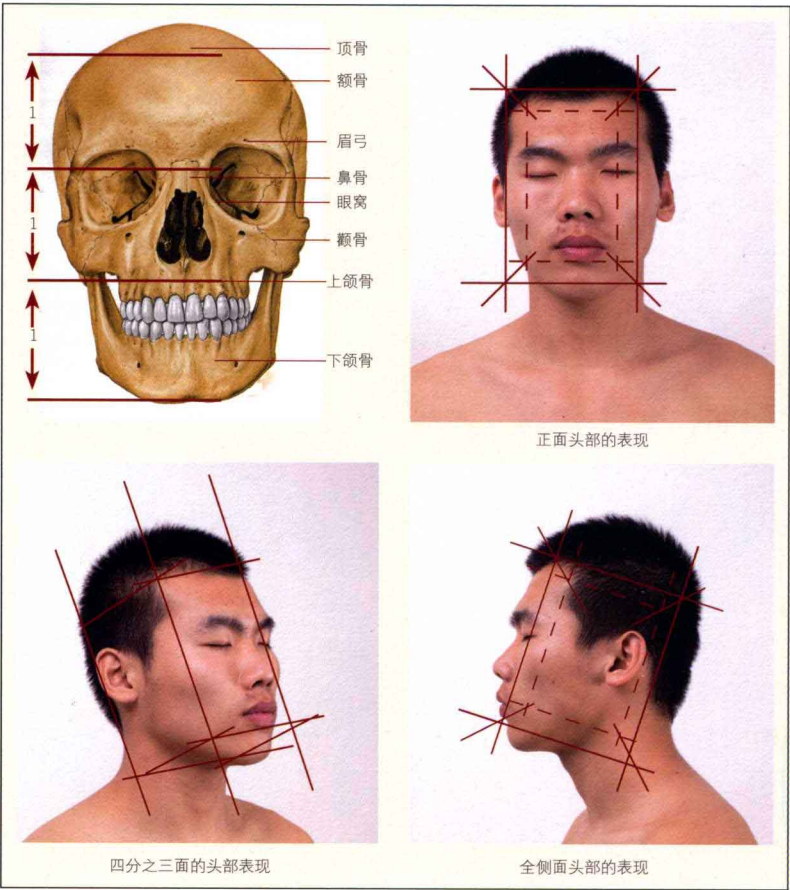
正面头部难于表现的是头部的立体感，而立体感的表现在于形体的转折，而形体的转折正是颞骨颧骨这条结构线，综上所述要表现出正面头部的立体感就要抓住两侧的转折线，正面上五官的位置也是比较重要的，在画的时候可以参考三庭五眼的规律。

#### 四分之三面的头部表现：

这个角度相对来说头部的立体感好表现一些，还是颞骨颧骨的转折线要刻画到位，它不仅是结构的转折线，也是分开明暗面的明暗交界线，在画五官的时候要注意透视关系，两眼的近大远小关系和角度位置，鼻翼的近大远小关系，嘴角的前实后虚关系都要注意。

#### 全侧面头部的表现：

这个角度立体感的表现方法相同，还是要抓住结构的转折线，这个角度更要注意的是由于脸部的全侧，五官的前后遮挡关系，例如左右眼睛的遮挡关系近大远小关系，鼻子结构的虚实关系，额头、眉弓、鼻骨、嘴巴的外轮廓的穿插线。



### 眼睛、嘴、头发的刻画

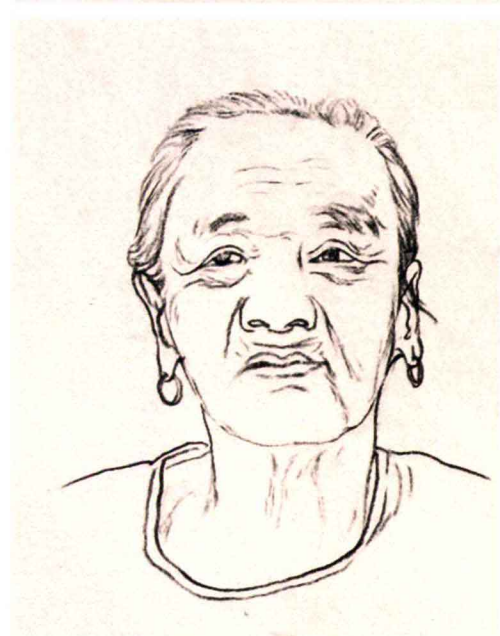


画眼睛的时候要记住眼睛不是贴在面部的扁平的图像，眼睛是个三维的球体，镶嵌在眼窝内。速写面对的模特是千变万化的，描绘模特的眼睛首先要了解不同模特眼睛的比例问题，成年人的眼睛处在面部重心位置，鼻子相对长些。而小孩和老人的眼睛处在面部的重心线之下，而且鼻子相对较小，小孩的眼睛在比例上是比成年人的大的，老年人的眼睛深深陷如眼眶内，环状的眼窝在皮肤下清晰可见，随着年龄越大这种情况越明显。老年人的眉毛也会随着年龄的增加变的杂乱。

出了眼睛之外，嘴巴的表情特别丰富，能传递出模特的性格特点。在脸型的框架下准确的画出嘴巴是捕捉模特神情的关键。

画头发是件很有趣的事情。每个人的头发千差万别，在技法上。在表现的时候不好处理，对于初学者来说更是棘手的部分，最悲剧的事情莫过于头的立体感塑造出来了而头发确实平面的。正确的选择处理的方法是头发塑造的关键。





## 速写中人物的神情

一幅好的美术作品应该具备些什么？

合适的构图、准确的造型、精炼的笔法还有就是生动的描绘，这里所说的生动的描绘很大程度上指画面情感的把握，放在平时练习，或者考试的画面中来说就是模特的神态或神情。

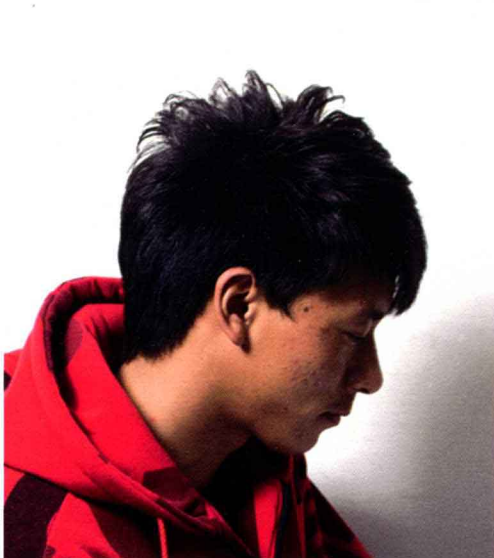
换言之一幅速写的看点在哪里？同样的道理，也不单单指构图、造型、线条这些都是基本的，无非考察作画者的基本功，还有就是模特神情的表现，这是相当重要的。《蒙娜丽莎》为什么会成为经典？是因为作画的时间长，是因为作画者功底深厚表现的到位，是因为作者是达芬奇，对，这些都是原因，其实更重要的原因是因为《蒙娜丽莎》在微笑。如果《蒙娜丽莎》没有微笑，或许她不会像现在这样妇孺皆知了。作画者是人，描绘的对象离不开人，观画者也是人，那么最能打动人的是什么？真挚的感情。速写不比素描，素描作画的时间很长，而速写作画的时候很短，素描能很长时间的把一些东西刻画的很深入，长时间的功的积累，结果绝对是震撼的，而速写不能，速写更多

的是对一种感觉的把握或者说一种对细微变化的敏感。因此速写中人物表情是否丰富取决于模特也取决于作画者的观察力。

速写不比色彩，色彩有其独特的表现手段，与现实近似的强烈色彩给人以感官上的刺激，不论绘画对象是什么，刻画程度如何，色彩已经先声夺人。

谈到人物神情的把握绝大部分表现在面部，五官在神情的表现中起到很大的作用。首先说眼睛，“眼睛是心灵的窗户”最能表现人的神情，眼眸、眼角、眼球都是需要注意的地方，不论模特是高兴还是忧伤，是精神还是疲倦都能从眼睛透露出来，假如模特面无表情，那么呆滞的眼神就是他的真实写照。其次是嘴巴，嘴巴上的表情也是比较直观的，最简单的，高兴的时候嘴角会上扬，悲伤的时候嘴角会下沉，撅嘴、抿嘴等等都是模特的神情写照。

还有鼻子、眉毛、面部的肌肉都是构成脸部神情的元素，它们之间都是相互关联的，正所谓牵一发而动全身，就是这个道理。

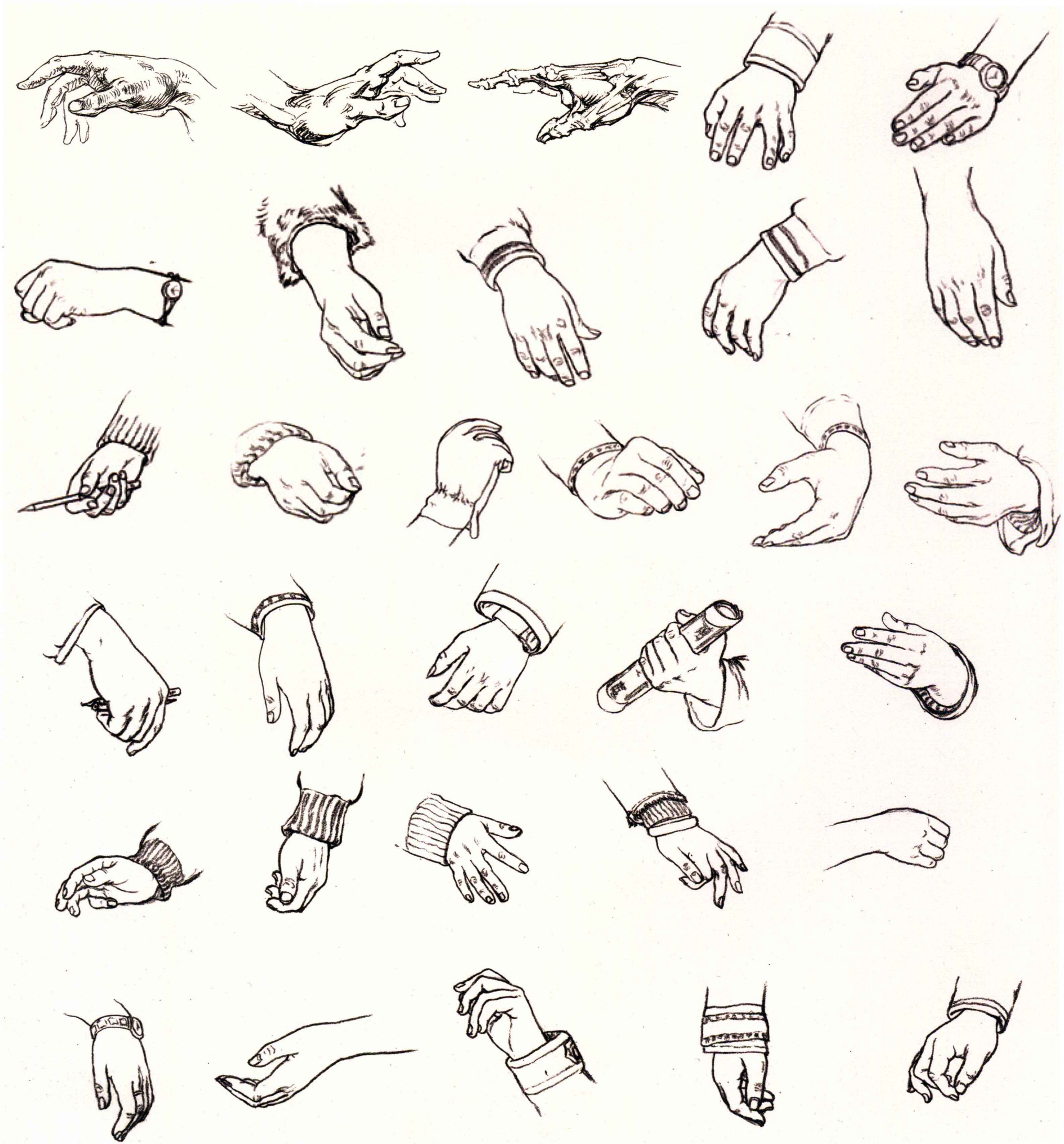
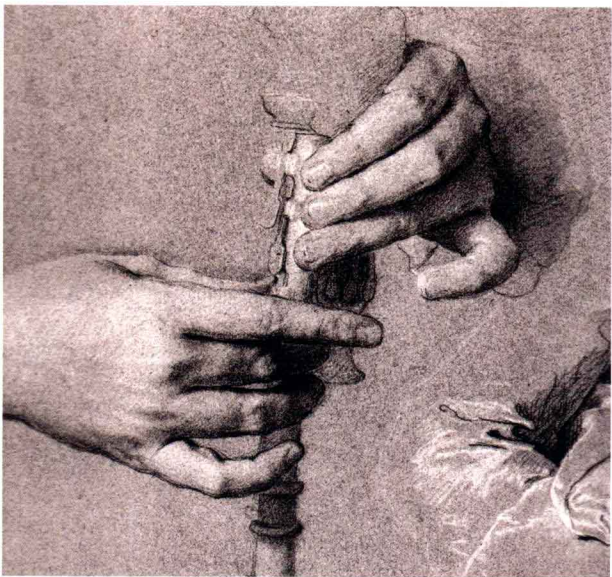


## 速写中手的画法

想要画好手，首先要了解手的骨骼，因为手的骨骼是手形状的最基本的框架，手的骨骼形状及名称如图所示。

在表现手的时候，尽量先忽略掉手的具体形状，取一些整体的体块来塑造，因为手的具体形状是比较复杂的，手有五个手指，手指可以在不同的角度摆成不同的形状，一开始就着手刻画手的细节是很难的，对于初学者来说更是难上加难的。将手看成不同的体块的组合，像表现几何体一样，将手腕看成圆柱体，

手掌骨之间是有像璞一样的肌肉覆盖着的，可以看成是一个完整的部分，像一个梯形的体块，正面看五根手指组成的形状像扇子一样，手指具体的形态要根据具体情况来分析，抓其大型，大型准确之后再逐步的刻画细节，这样“整体—局部”的刻画方法是比较实用的。

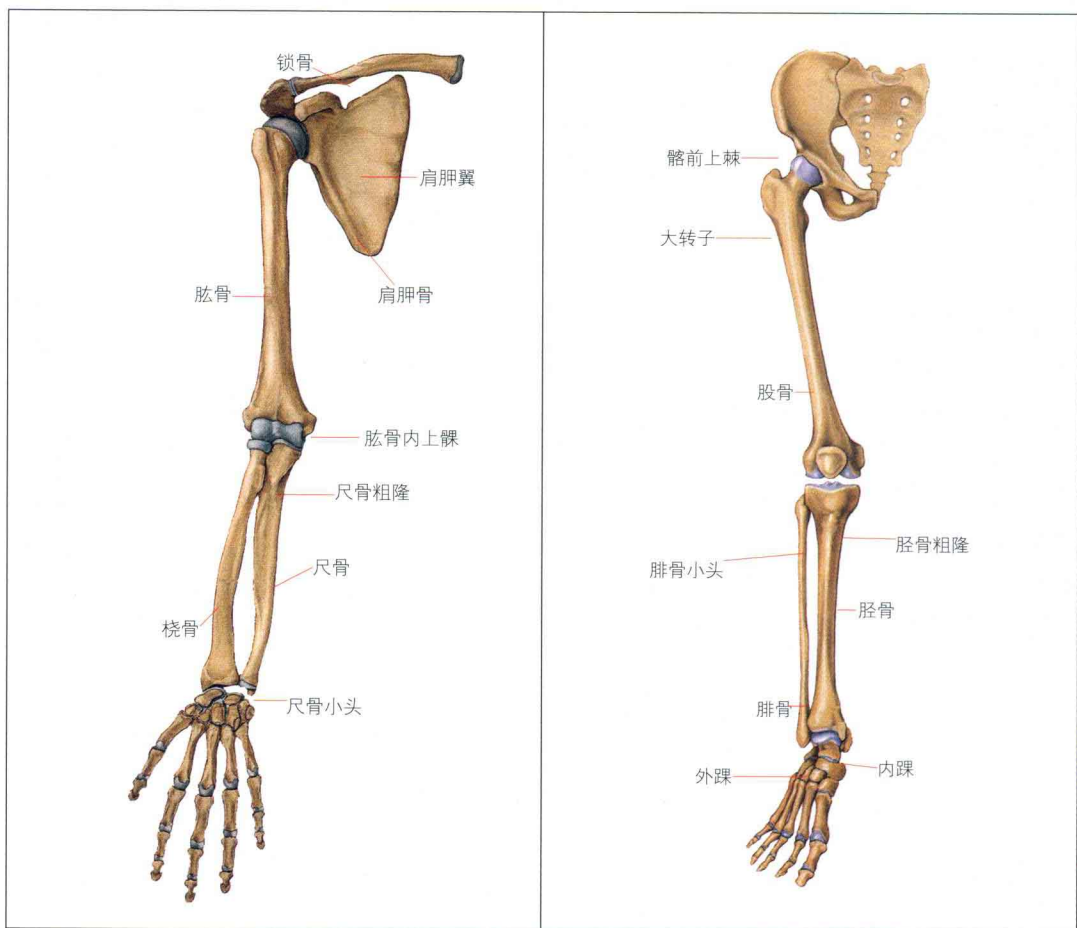


## 速写中上下肢的画法

画手臂的时候要对手臂的骨骼了解，手臂的骨骼形状和名称如图， 骨骼决定着肢体的形体动态。肌肉附着在骨骼上，肌肉的学习上要注意一点，因为肌肉能收缩变化，注意肌肉的形状粗细宽窄，比如胳膊的弯曲，大腿的弯曲等等。在表现胳膊的时候首先要学会概括，胳膊的形态大体可以概括为三块，上臂三角肌是一快整体，肱二头肌肱三头肌这部分是一块，前臂上的肌肉群共同组成一块。

下肢基本可以分为三个部分：大腿、小腿、足部。从盆骨到膝盖属于大腿部分，膝盖往下倒脚踝是小腿部分下肢和上肢的大体结构是相同的，从下肢的正面看，腿部的结构总不是像圆柱一样的直和平均的，大腿部的中部是向外鼓出的，小腿部中间部分的肌肉也是鼓起来的，侧面观察，下肢呈现一个S状，大腿部的肌肉像前突出，而小腿部的肌肉向后突出，在表现下肢的时候要注意这个规律。

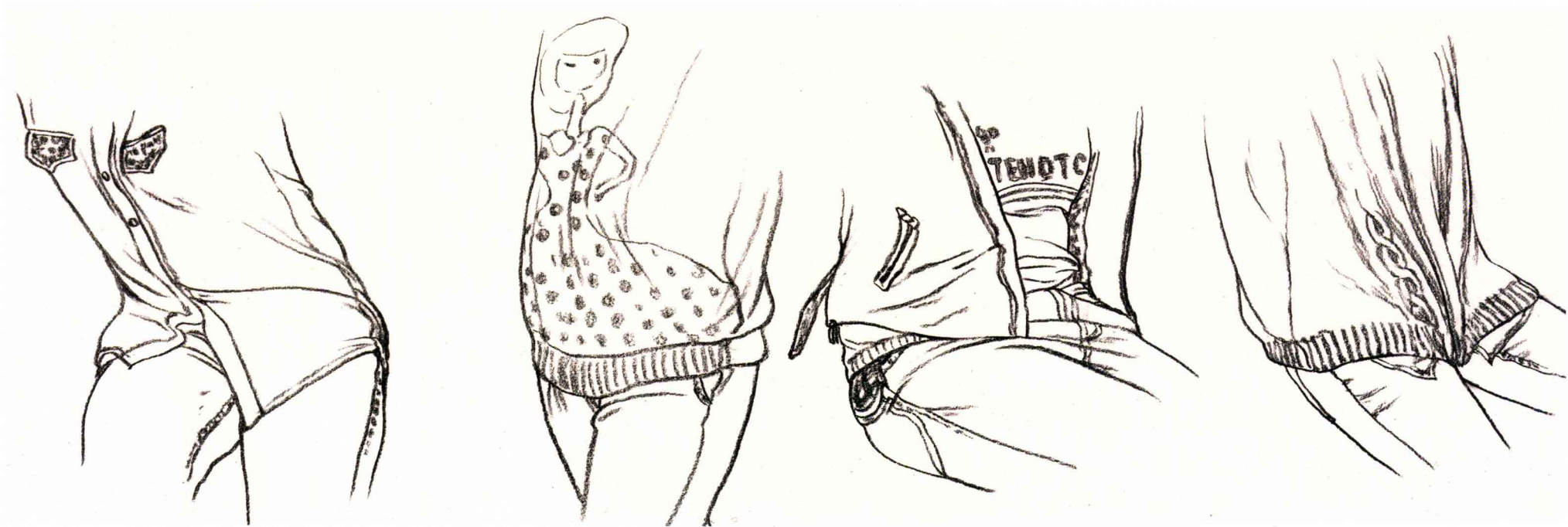
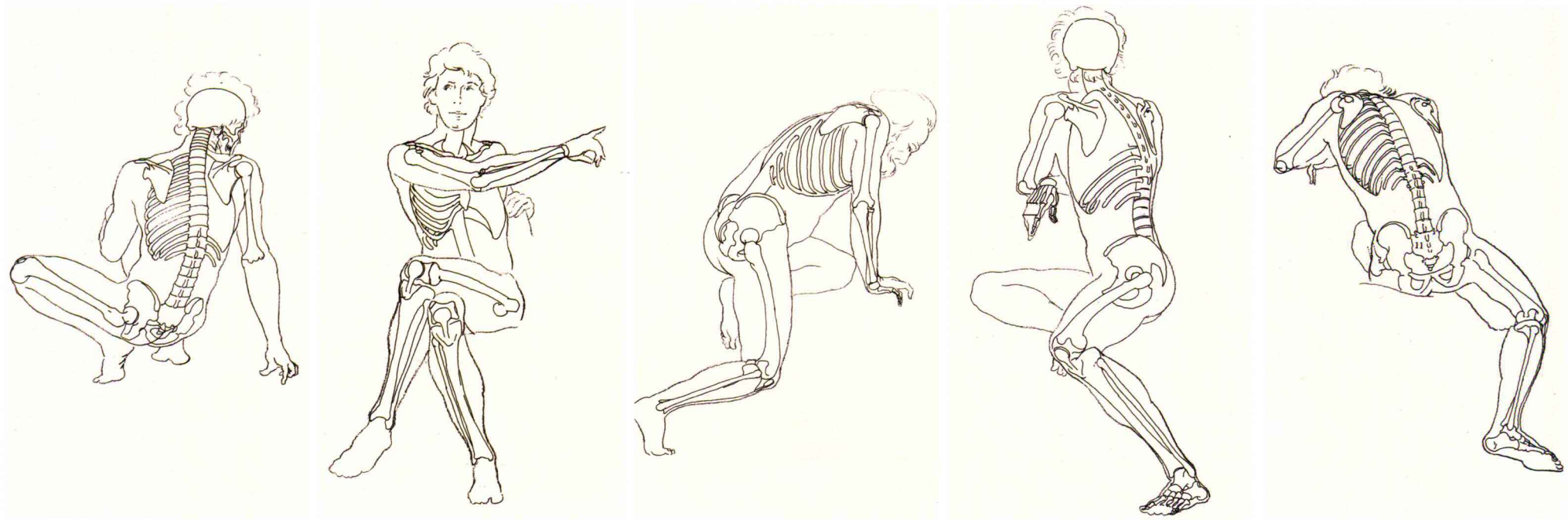
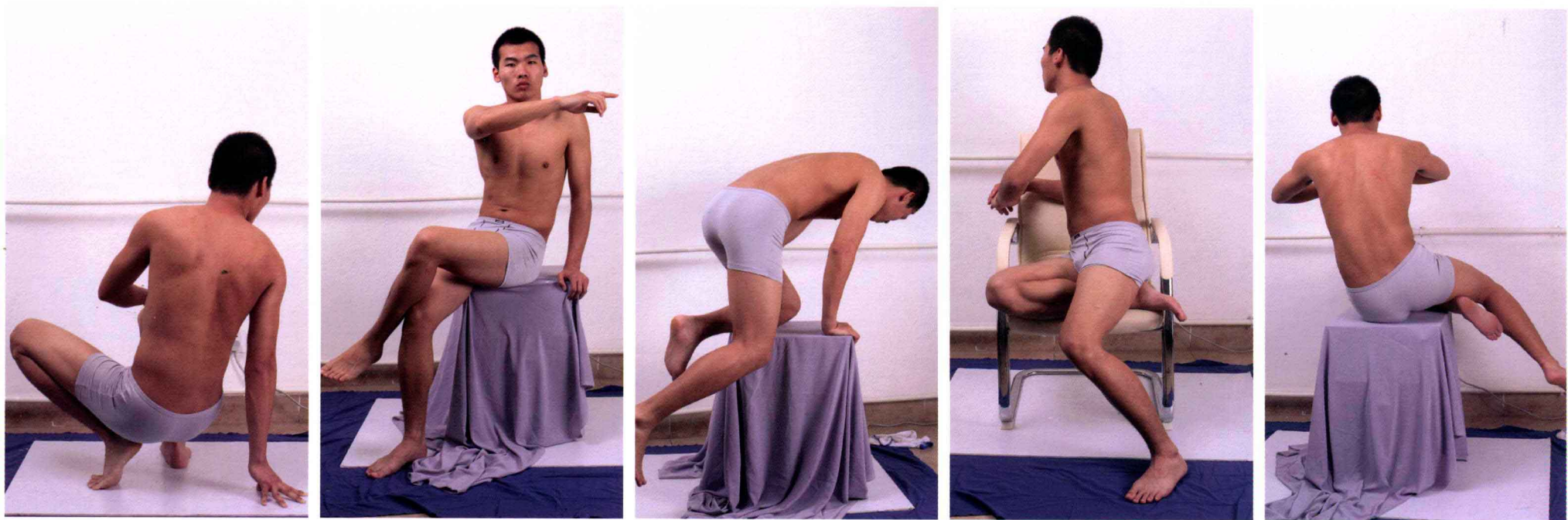
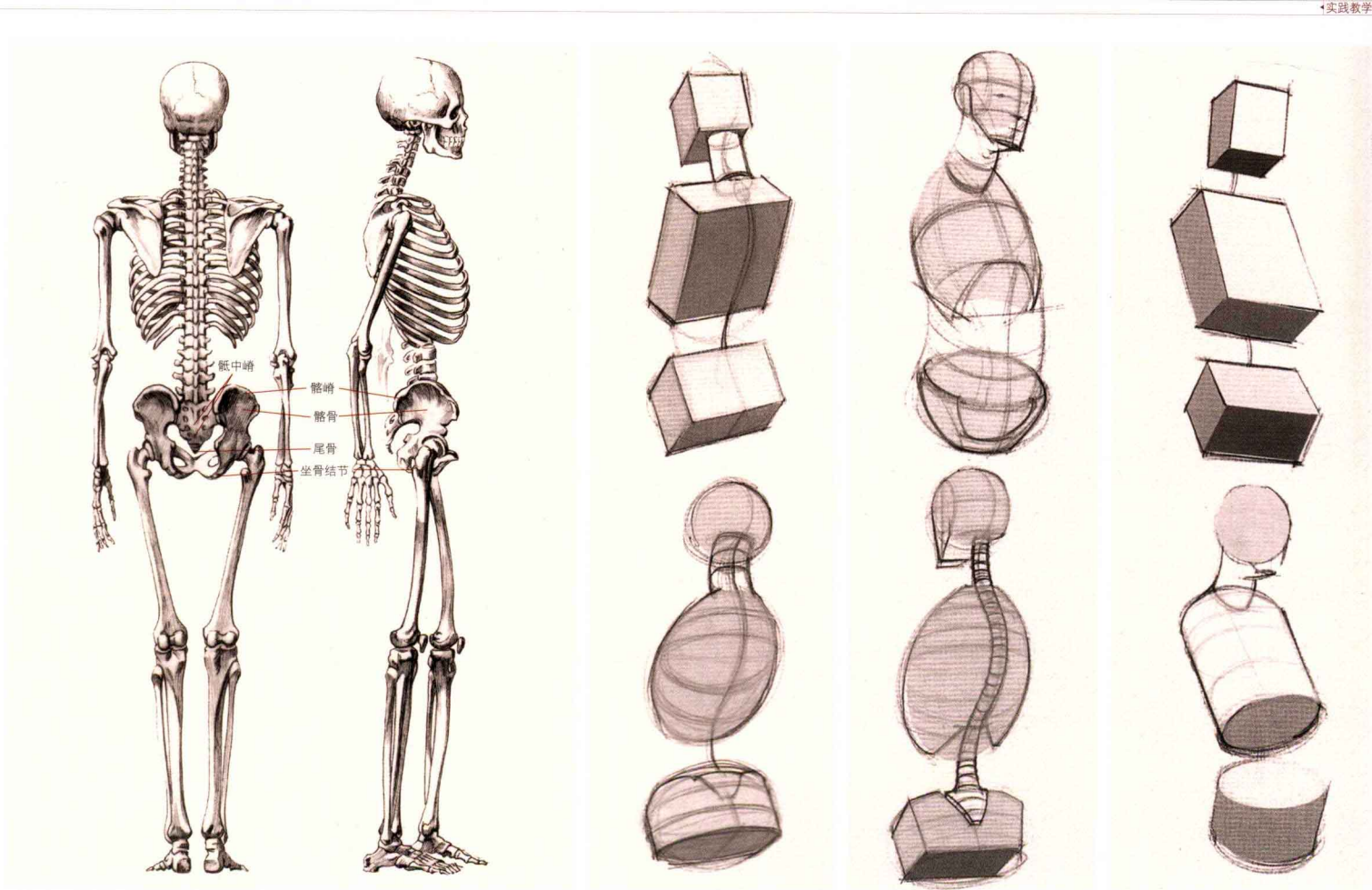
在画速写的时候通常要直接面对的是着衣模特，衣服的表现不仅要考虑内部的形体特点，还要分析衣服用线的实与虚，衣服褶皱的穿插，例如肘部骨骼支撑的部分，袖口镂空的部分等等。

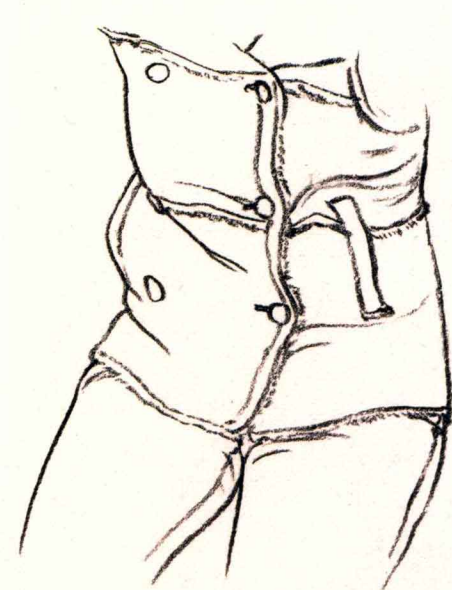
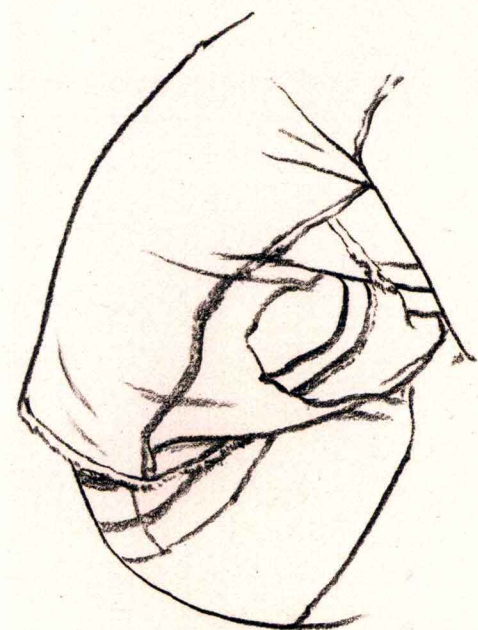
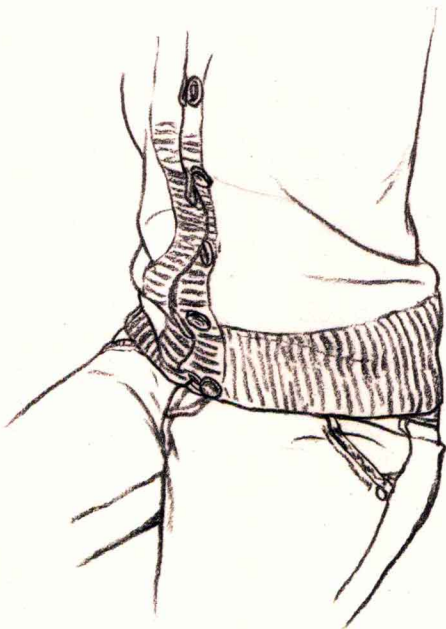
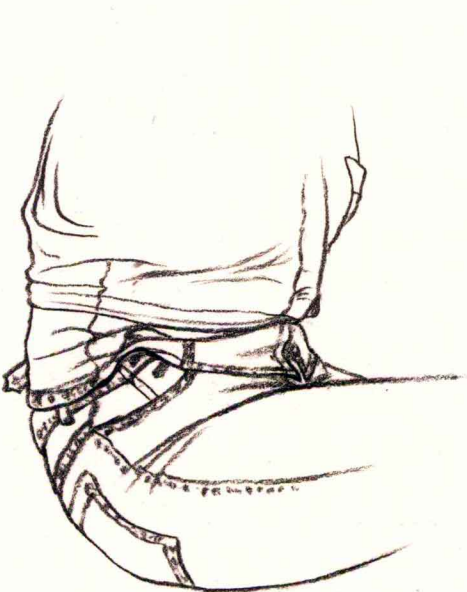
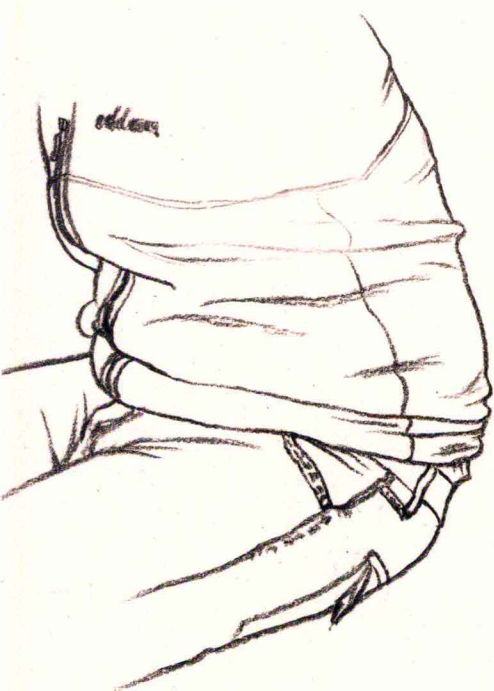
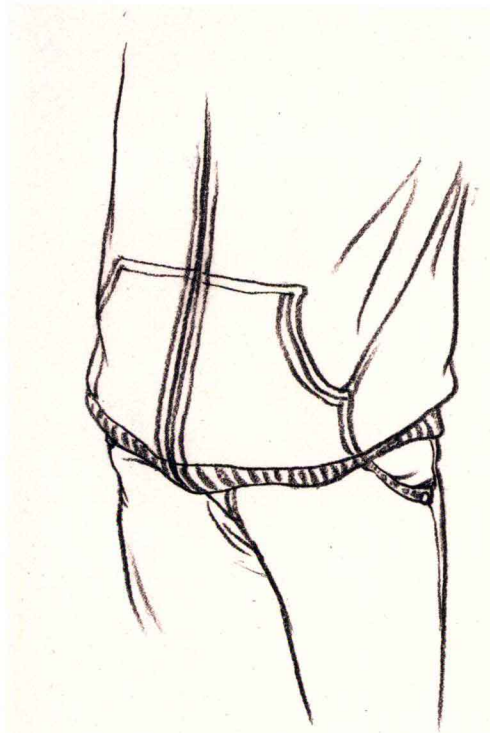


## 身体转折部位的刻画

这里说的身体的转折部位主要指盆骨附近，该部位上连接腹部，下连接腿部，是人体机械动作的轴心部分，它是躯干和腿部的支点，在人体中占的比例很大。两侧的隆起部位是髌骨突出的部分是两边肌肉的支点。可以说盆骨是钟表的重心身体的上下两部分分别是钟表的时针和分针。

在速写的表现中，转折部位是容易出现衣服褶皱的，画褶皱的时候要结合人体的形体转折来画。





### 第三章 速写动态的表现

#### 人物速写动态解析-坐姿

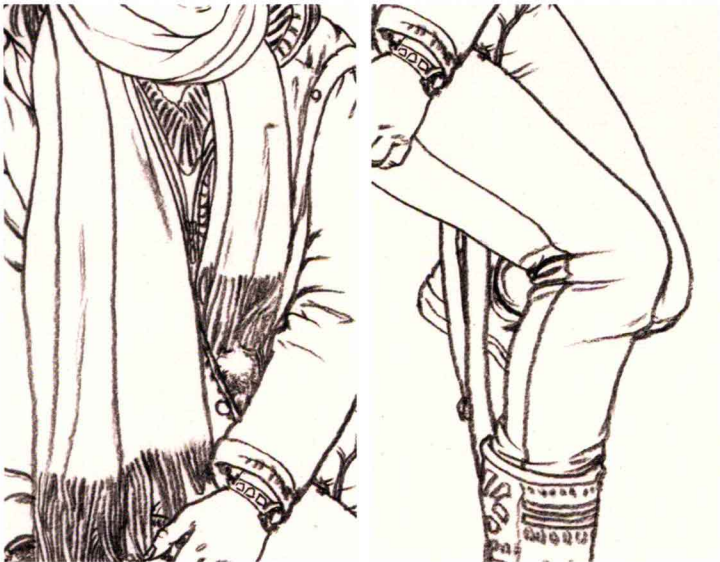
这幅画表现的比较到位，不论说形体的转折还是神情的把握，都是可圈可点的。

首先看模特的整体动态，模特是女青年，坐姿，上身由于没有能倚靠的东西有点向前倾斜的感觉，腿部放松，从此角度观察呈现，前后叠压的感觉，这个角度表现出的画面较为生动。再说线，速写中主要的表现手段是用线，在这幅画中线运用也是比较到位的。面对模特，一开始就要考虑画面线条的疏密关系，做到心中有数，其次还要注意用笔的轻重变化，来情调结构的重要与次要。



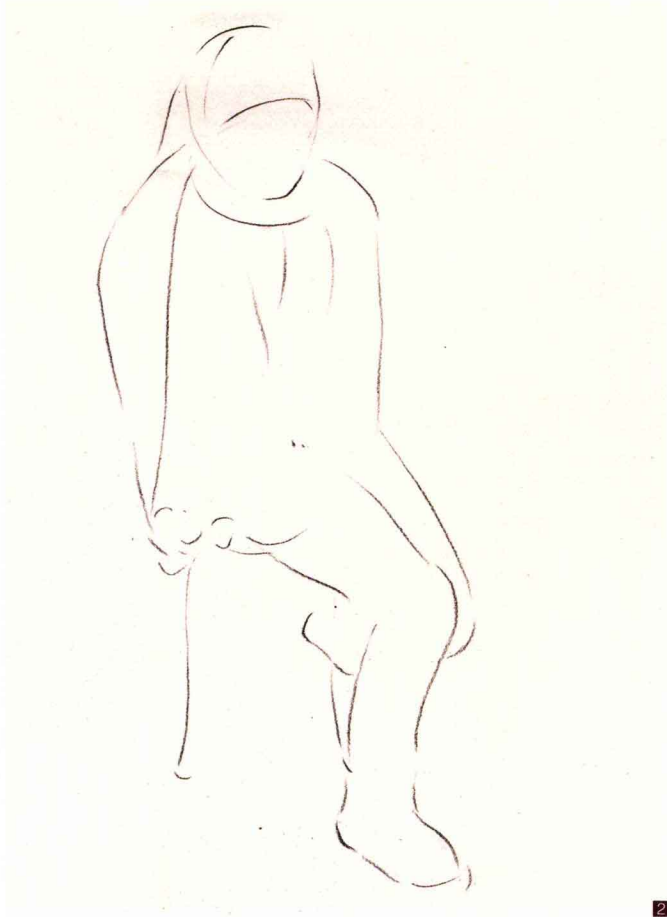
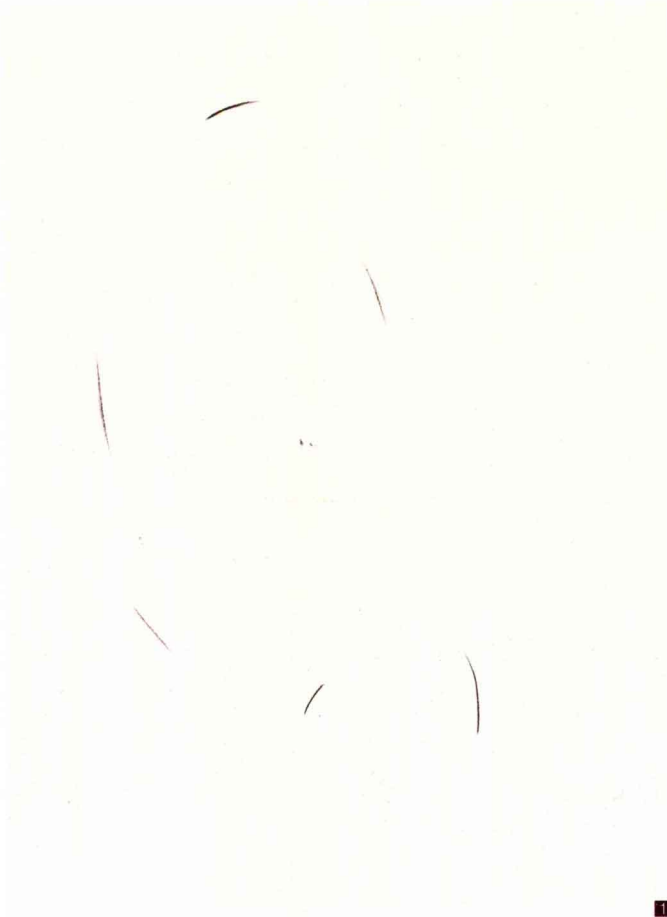
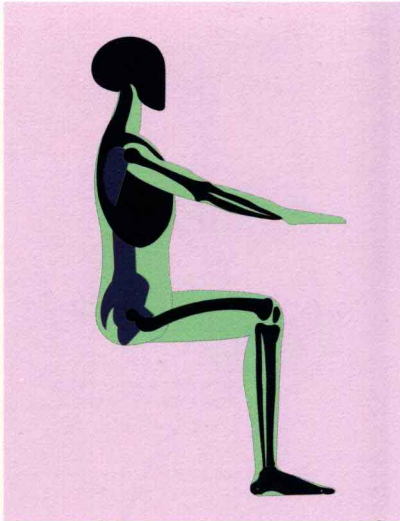
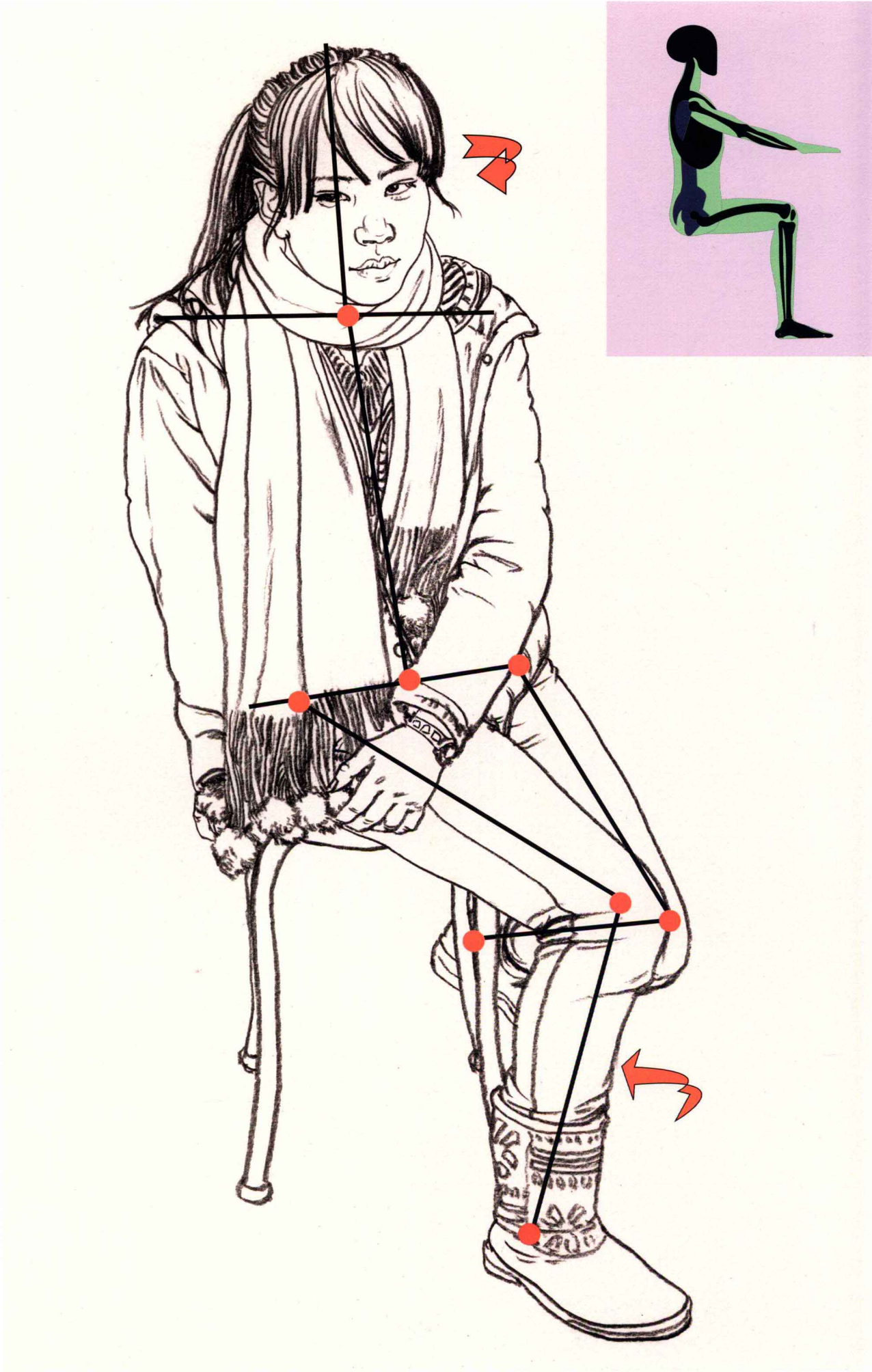
单独取这张画的头部来分析，这张画最大的亮点在模特神情的刻画，模特整个头部没有太大的转动，也没有很大的透视变形，只是对于模特眼睛的刻画上稍稍注意了点，使模特的神情产生很微妙的变化，神情的把握很大程度上取决于眼睛。

表现女性的时候要把握女性的特点，例如：女性脸部的骨骼、肌肉比较平和，脸部的皮肤较白，较干净，女生留长发的多一点，头发所占的面积比较大，色调比较深，画的时候也要加以注意。



观察模特的时候，要定好线条的大的疏密关系，例如此处本来围巾完全可以处理成密的，但是由于此处的衣纹较复杂，因此围巾的处理要变的简单一些，只表现出围巾的大体褶皱走向和形体即可，在周围加上一些衣纹，显得疏密的当。

在此处腿的造型是比较生动的，处理的时候要把腿部的扭曲程度把握到位，而且刻画的时候要用线的穿插，和虚实区分腿的前后关系。



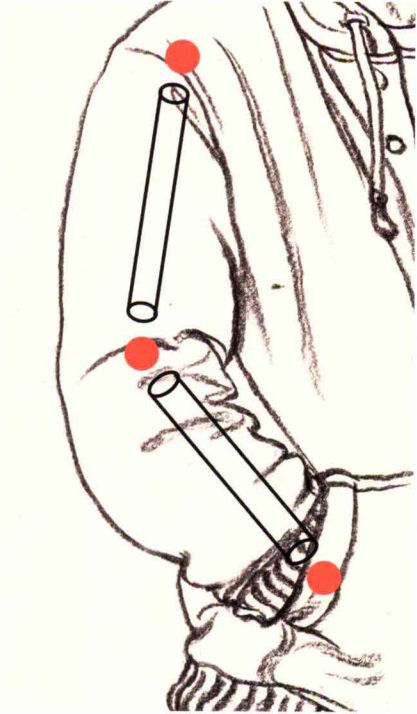


## 人物速写动态解析-站姿

相对于坐姿和蹲姿来说站姿是身体扭曲和变化较少的姿态。首先要观察模特，分析模特头部、胸部、臀部三大体块之间的关系，以及肩部的连线和胯部连线之间的关系。模特头部略低，背部脊柱呈弯曲状，两腿前后分开，保持身体平衡，此时重心落在两腿之间，双手插兜上衣前部褶皱平直。模特整体观察，衣褶很少，动态中规中矩，这样的画面对于一些细节的刻画更是不能放过。



这个模特是戴着帽子的，对于这种情况表现帽子的时候要联系头部的形体，帽子内头部的形体是看不到的，这就要求对人体骨骼的理解了，头部是个近似的圆形头部没有支撑帽子的部分是凹下去的。

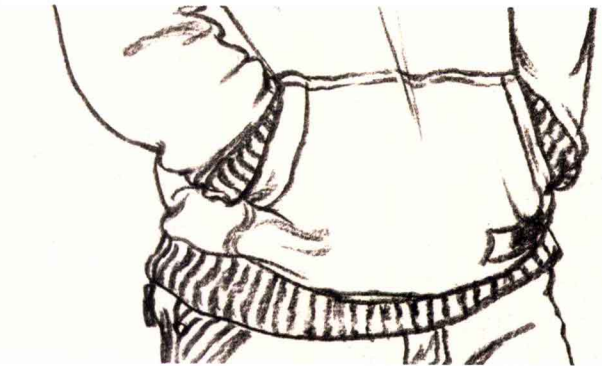


观察模特胳膊部分的处理，在观察的时候首先能看到的是包裹在胳膊外边的衣服，能看到袖子中部向内弯曲形成许多的褶皱。在处理外部能看到的东西时候要理解此处为什么会出现褶皱，外部的形体转折是随着内部的形体变化而变化的，了解骨骼是必要的。

用线方面，在表现袖子内侧的众多的褶皱的时候要分清主次，能看到的衣褶是很多的，不加取舍的都处理出来不会对增加画面的美感，却会使画面看起来繁琐，袖子的外轮廓线条要缓急适当，注意在关节处强调一下。



此部分要注意内部结构变化问题，正常情况下此处衣褶应该是有的但是由于模特双手插兜的原因，在此部分形成突出的部分，且有个向下的牵引力导致衣服正面衣褶较少而且都是纵向的，处理的时候纵向的衣褶不能取的太多，而且衣褶的长短处理的有层次些，避免雷同。



很明显这块部分是作者处理的画面里比较密的，衣服的众多衣纹都在这一块集中体现了，这里不能不说到画面的疏密对比，整体上这幅画是没有太多刻画的很密的部分，这些衣纹的处理还有一些小细节的处理能增加画面的生动感。

