

# 师说

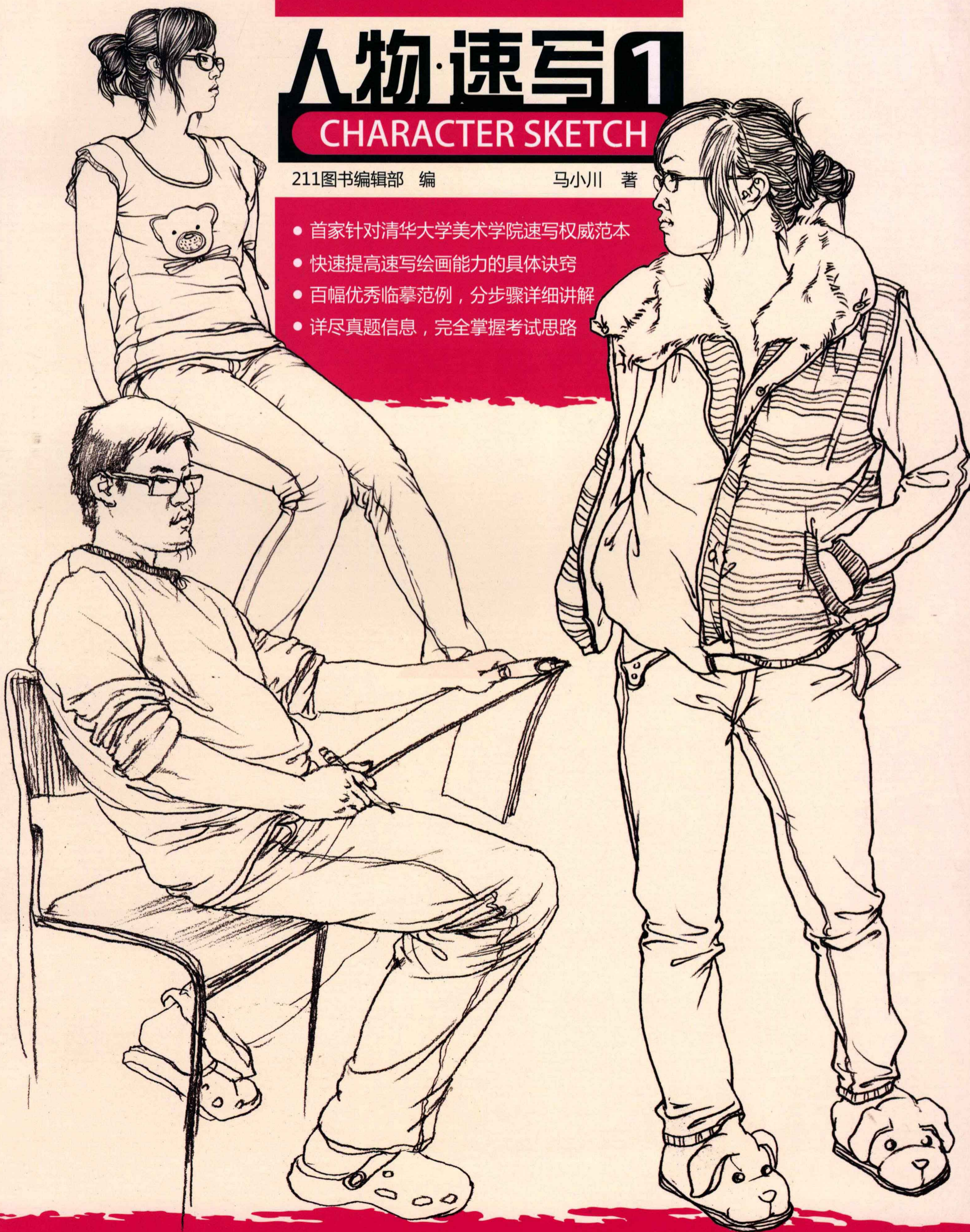
## 人物·速写1

### CHARACTER SKETCH

211图书编辑部 编

马小川 著

- 首家针对清华大学美术学院速写权威范本
- 快速提高速写绘画能力的具体诀窍
- 百幅优秀临摹范例，分步骤详细讲解
- 详尽真题信息，完全掌握考试思路





马小川

毕业于中央美术学院

北京水木源画室教学总监

培养出清华大学美术学院专业第一名、中央美术学院专业第一名、人民大学专业第一名、北京服装学院专业第一名等众多优异成绩，多年的教学经验积累，总结出一套经典独到的教学体系，每年为全国重点院校输送大量的专业人才，画室定位主攻清华美院和中央美院高端精品培训机构，针对清华美院方面，具备显著的教学优势，连续多年取得辉煌的成绩，受到广大考生与家长的一致好评，成为国内美术考前教育行业的佼佼者。

详情请登录

[www.shuimuyuanhuashi.com](http://www.shuimuyuanhuashi.com)

QQ:549572005

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

#### 图书在版编目(CIP)数据

速写 / 马小川著. — 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 978-7-229-05573-8  
I. ①人… II. ①马… III. ①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 187561 号

#### 速写

suxie

211 图书编辑部 编 马小川 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](mailto: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：10  
2012 年 8 月第 1 版 2012 年 8 月第 1 次印刷  
ISBN 978-7-229-05573-8  
定价：59.00 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

# 师说 人物速写 1

## CHARACTER SKETCH

## 目录

/ CONTENTS / 实践教学系列丛书 / 人物速写 / 211图书编辑部·编 马小川·著

第一章 速写基本原理	02
速写的工具和材料及表现类型	02
触摸速写	02
想要画好速写我们有更简单的方法	02
人体的骨骼和肌肉	03
人体比例与动态	04
第二章 速写细节表现	06
头部解剖及头部表现范例	06
五官的造型与分解	07
头部表现细节处理	08
手	12
脚	16
四肢	18
第三章 人体造型、运动与平衡	20
人体平衡与重心	20
人物动态训练	21
第四章 线条速写中的表现	26
人物速写的用线	26
第五章 实景照片与速写对照	38

# 师说

# 人物速写

## 第一章 速写基本原理

### ► 触摸速写

世上本没有速写，叫的人多了也便成了速写，速写是中国的原创词，在以前它常是作画者创作前的准备手稿。

顾名思义速写区别于素描的地方就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现在的素描和速写越来越泾渭分明。

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。

### ► 想要画好速写我们有更简单的方法

#### 首先，爱上速写

干一行，爱一行，画画也是如此，刚接触画画的时候老师总是说，面对一个模特要挑你感兴趣的一个角度来表现，

是仰视或是俯视，是正面还是侧面，对模特的感觉就是你以后画面的基调，你愿意画他，他就能被你画好。

#### 其次，拿来主义

学画期间不断积累经验，模特虽然是千变万化的但是人的形体中总有些相对固定的比例在里面，这些固定的比例还是要学习的，什么是画速写的捷径，告诉你，学大师，让你快速成长，少走弯路，古往今来，无数艺术家无不从之前的优秀作品大大受益，站在大师的肩上，我们将飞的更高。

#### 最后，画谁像谁

“画的真像”，面对一幅优秀速写，我们常常发出这样的感叹，为什么，原因很简单，对所画事物的深入了解，画出万事万物的内在精神，对形的准确把握，画的准，才画的像，包括形的大小、方圆、歪正等等，多做这样的训练，是解决画的准和像的最有效之法。



《基督容变》习作 拉斐尔

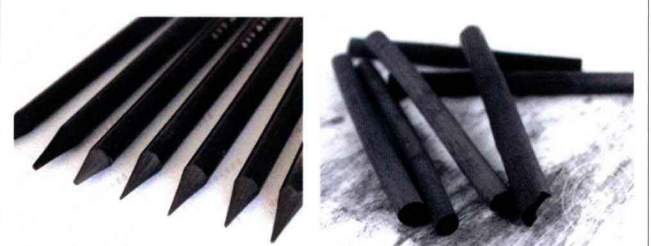
### ► 速写的工具和材料及表现类型



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。



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。

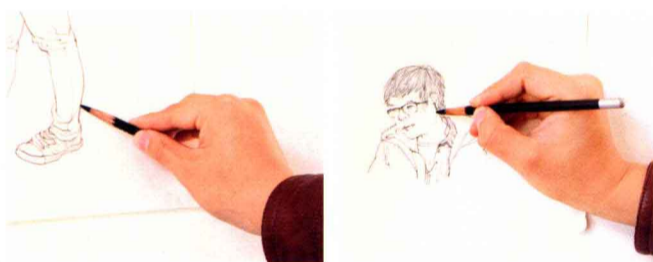


碳笔：在练习中常见到，色黑，黑白对比强烈，线条不易擦掉，较铅笔难掌握。



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。

### 速写的用笔方法



·侧锋（刻画轮廓）

·中锋（刻画细节）

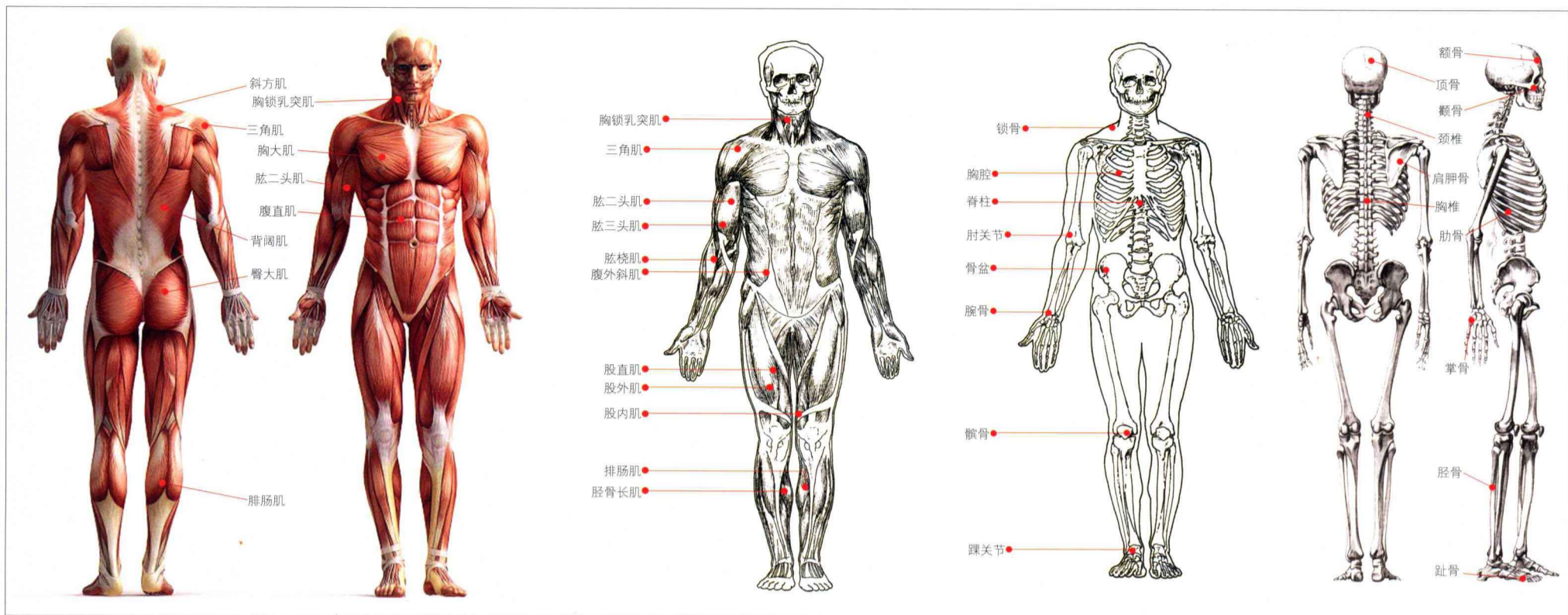
速写相对素描来说是时间较短的一种绘画形式，常用到的握笔姿势不外乎两种，一种是将笔放倒用侧锋，这种用笔方式画出来的线条较粗，能概括人物大体的动态和整体的感觉，适宜在绘画开始的定型。或者是动态速写，给人的效果潇洒、流畅。再一种就是像写字一样握笔，这种握笔是用笔的中锋来画线条的，笔头的切入点更加准确，一般适用于刻画细节，效果细腻清晰。



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，有助于作画者对对象的深入刻画能力的训练



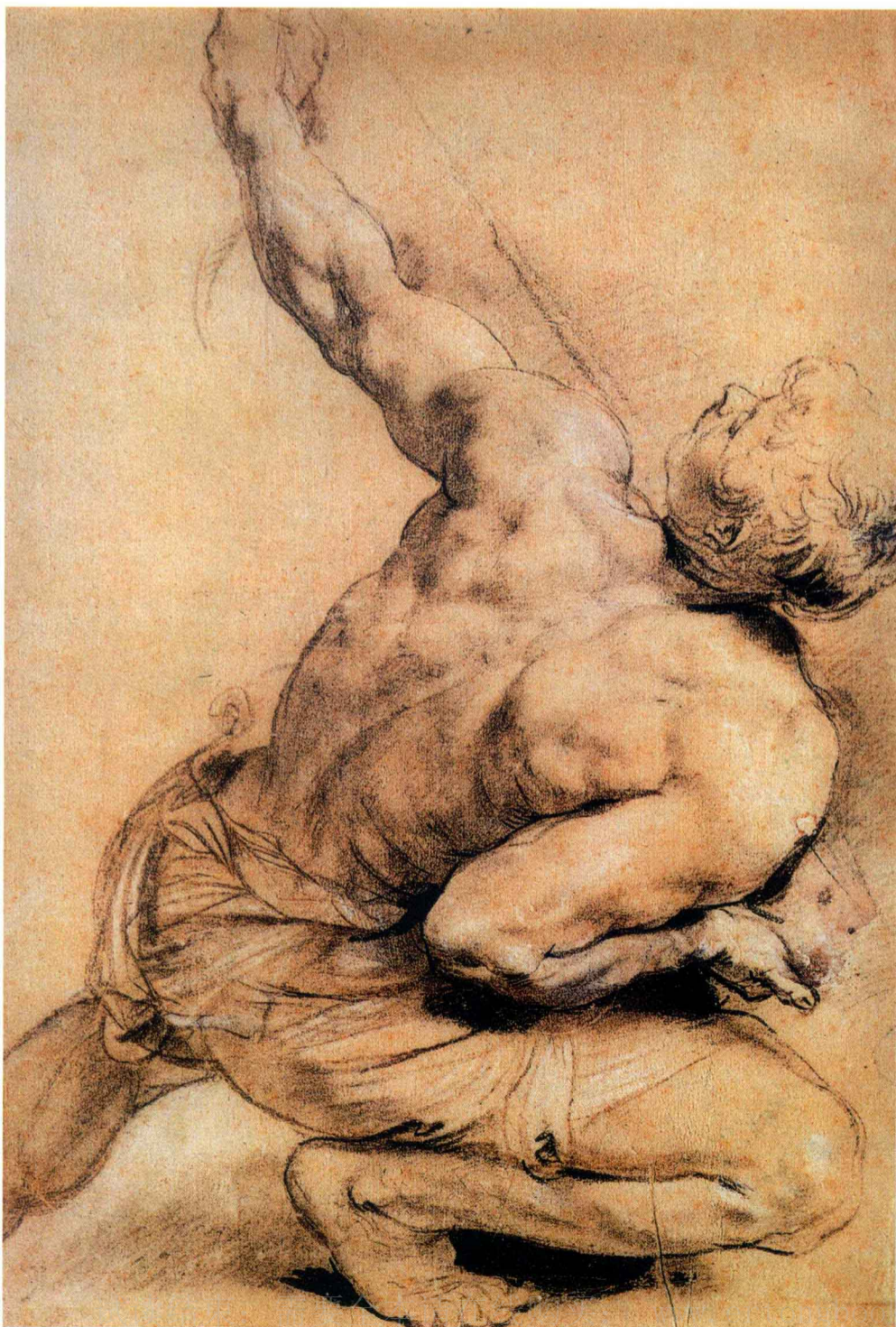
快写表现  
快写和慢写是相对的，时间上比慢写用的少，刻画上较为粗略，通常是对人物形体的一个概括，这样的训练有助于作画者的整体把控能力的提高



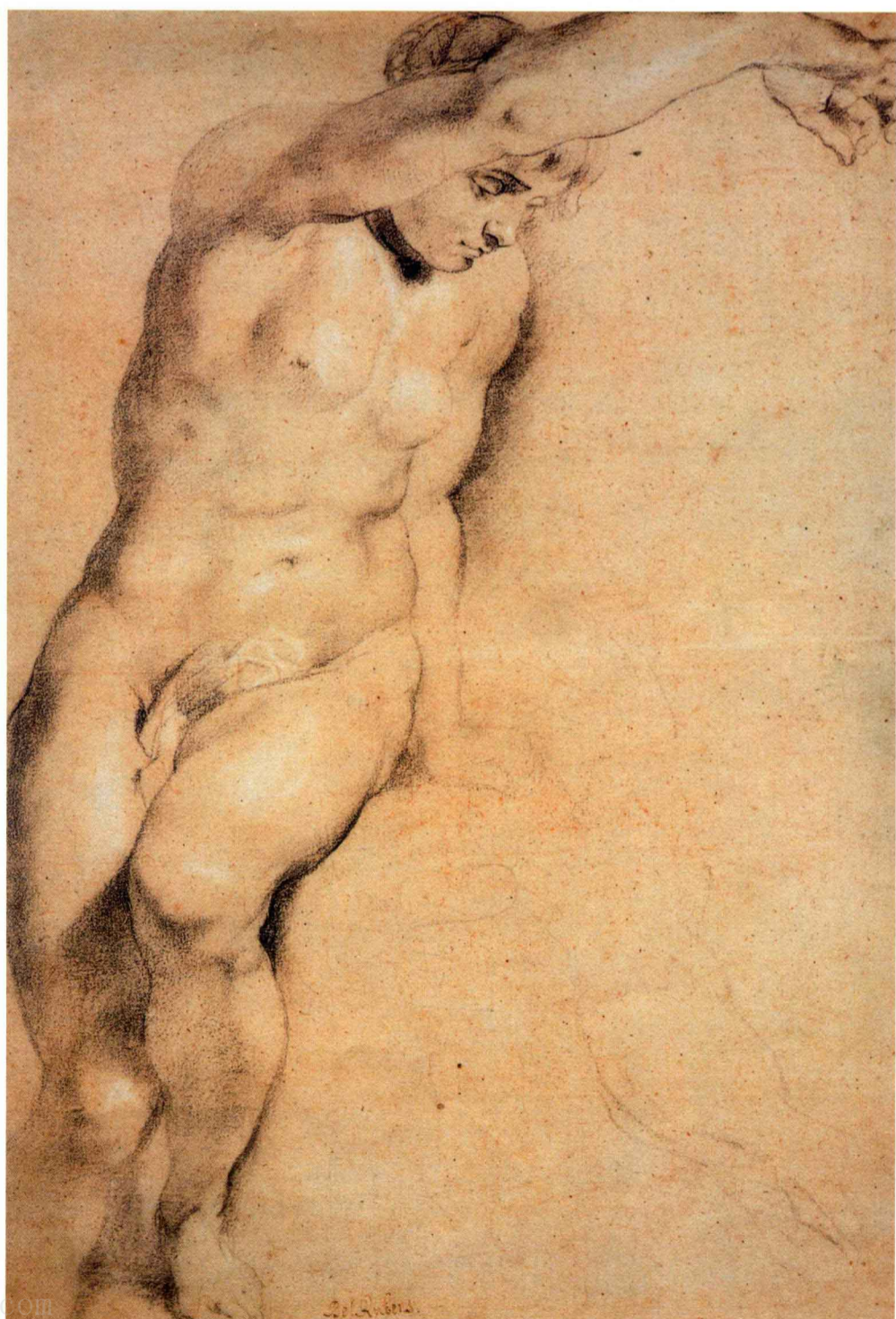
## ► 人体的骨骼和肌肉

**骨骼：**骨骼是人物形体的框架，类似于几何体中的结构，画速写的时候面对人物形象要在自己的脑海中存在一个整体的骨骼结构，这样使的作画者在对象的整体观察上不会出现太严重的偏差。在平时的练习中模特会呈现出各种各样的动态，只要自己心中有整体骨骼的整体框架结构在，就能从容的应对模特动态的各种变化。

**肌肉：**肌肉附着在骨骼上和骨骼共同组成了人物的形体，在速写的练习中了解肌肉和了解骨骼是同样重要的，想画好人物速写研究人体肌肉是必要的，人体中骨骼是硬的不变的形，而肌肉是相对来说会变的形。绘画者研究肌肉的主要方面是从肌肉的走向、形状、位置等。



蹲着的男人 鲁本斯

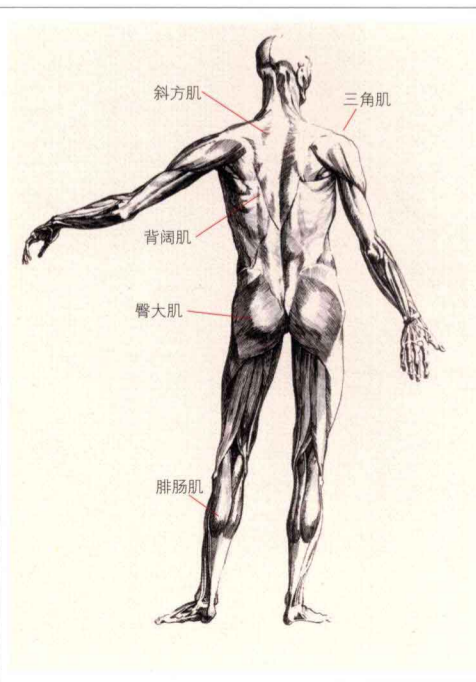
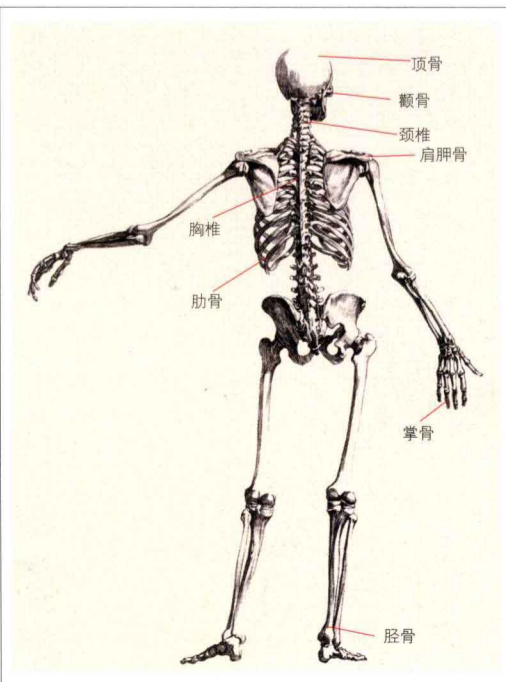
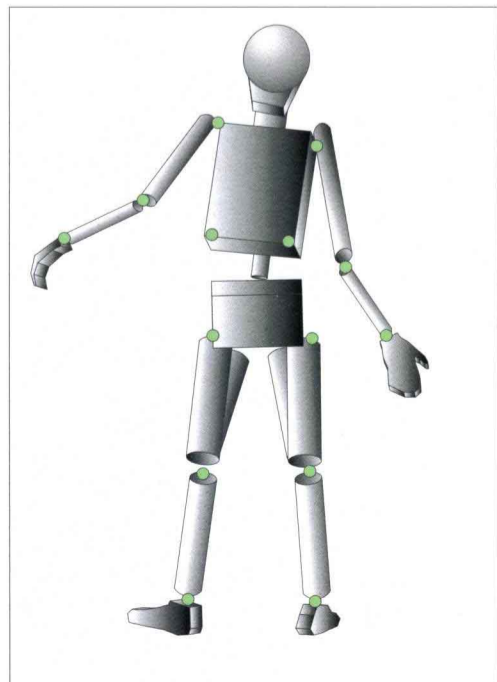
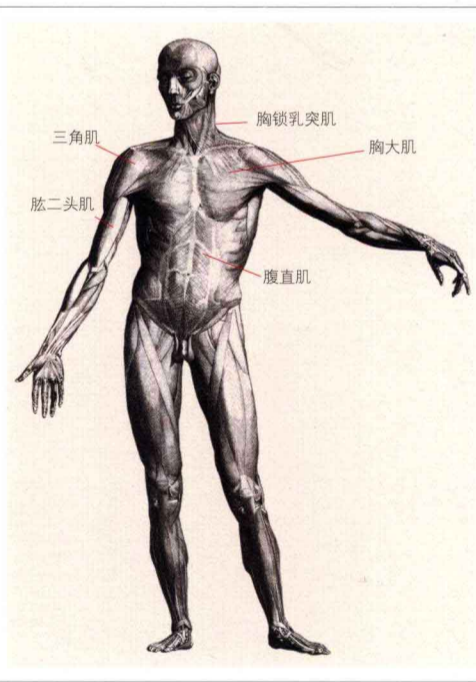
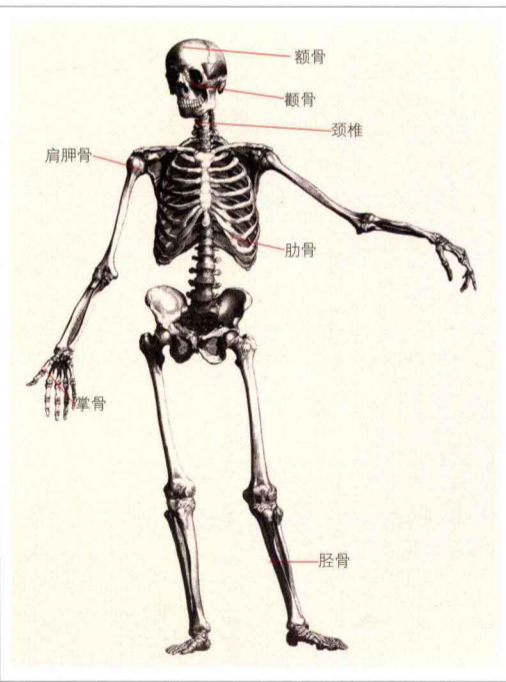
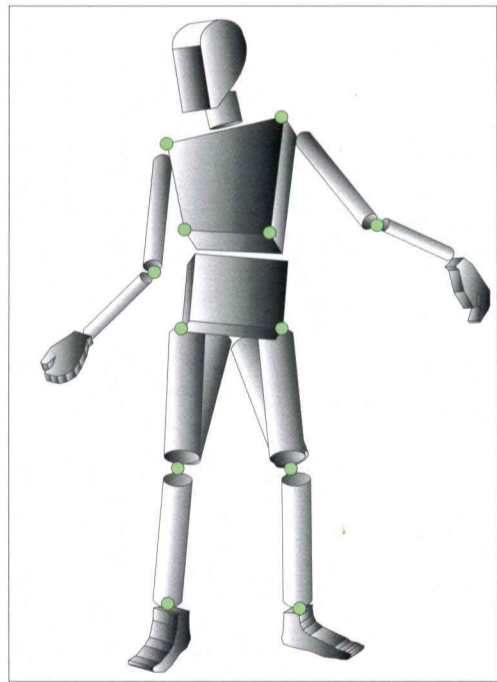
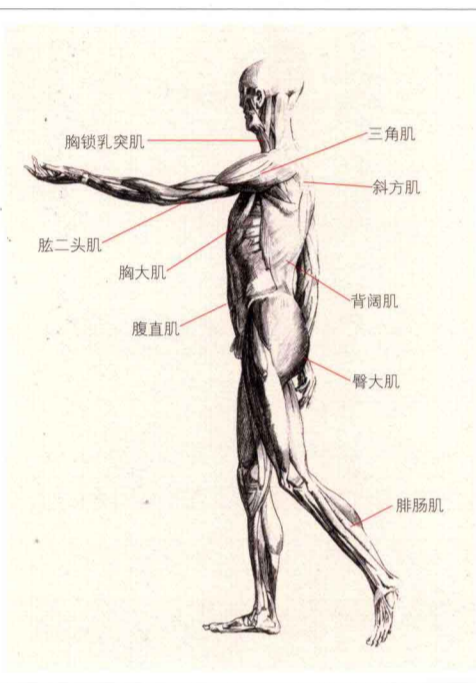
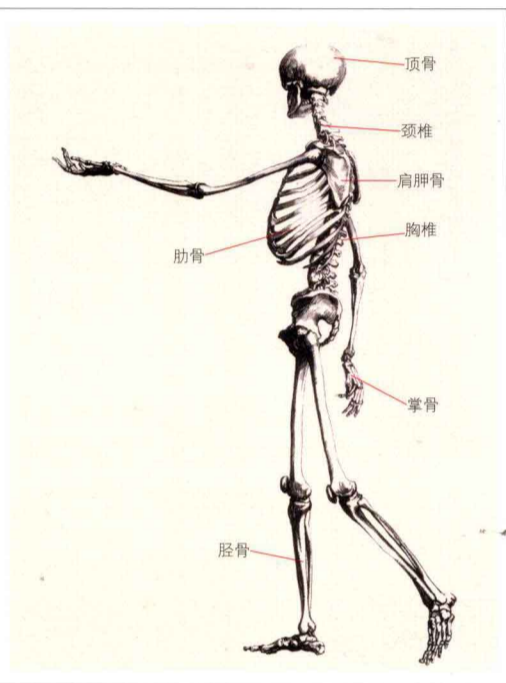
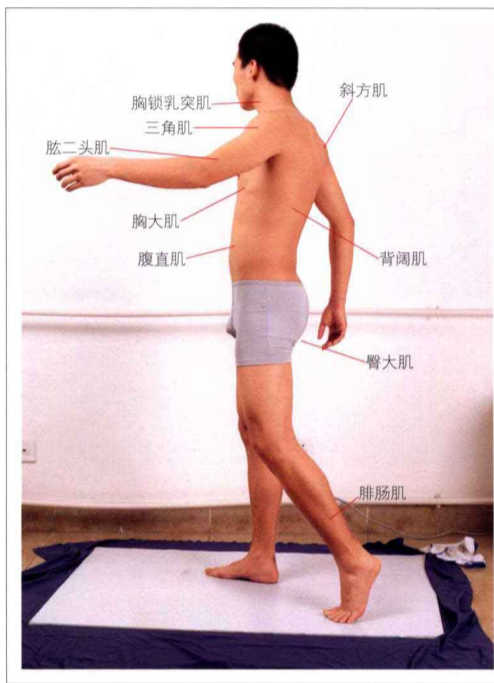
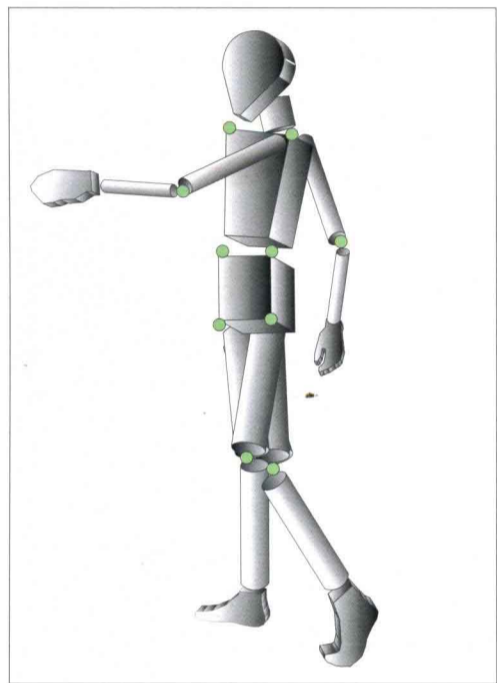
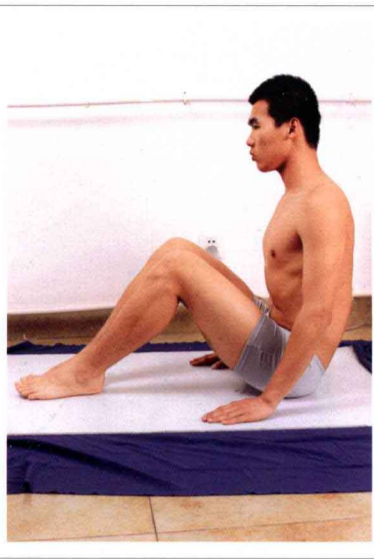
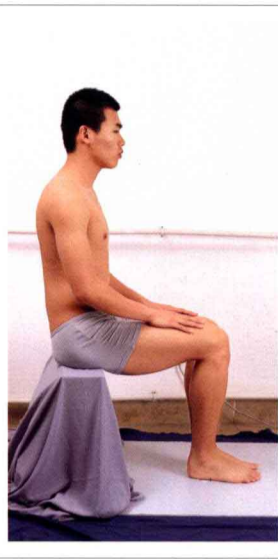
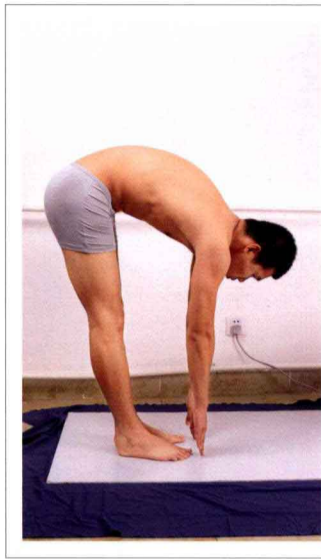
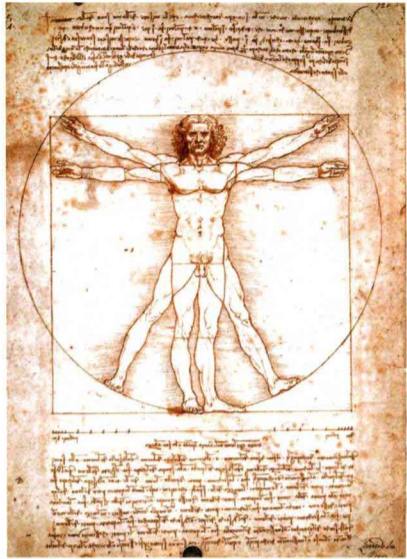


女人体——鲁本斯

## ► 人体比例与动态

速写的目的是要训练作画者的观察方法和造型能力，而速写的对象大部分是以人物为主的，所以无论是对于有绘画基础的人还是没有绘画基础的人来说，掌握人体的比例和动态规律是必要的。尤其在画动态速写和创作的时候要用到的人体比例知识和动态规律知识更多，在速写中人物是主体，背景和其他物体是陪衬，在人物上人体结构是关键，而衣物

和其他饰物是次要的是附着在主体之上的，了解人体的结构和比例相当于抓住了事物的关键，处理其他东西就会变得游刃有余。以头的长度作为参照的话，速写中常用到的人体比例是立七个半、坐五个、跪四个、盘三个半，人体比例是针对所有的人的一种共性而非个性的东西，具体问题具体分析还是必要的。



# 师说 人物速写

## 第二章 速写细节表现

### ► 头部解剖及头部表现范例

在头部的骨骼和肌肉中要掌握一些比较重要的骨点和肌肉，例如颧骨等，同时头部要注意的规律性东西是“三庭五眼”，三庭指发际到眉弓，眉弓到鼻尖，鼻尖到下巴，五眼指正面面部的宽度是五个眼睛的宽度。

头部在速写中是首先要关注的部分，而且头部在速写的画面中是重点，头部的刻画能反映出不同模特的性格气质，是写实绘画的基础，速写中对头部的表现时要注意形，要画的像，符合模特的气质，抓住模特的特点，要了解五官的解剖结构，才能很好的刻画头部的体积感和形体特征，眼睛描绘的要传神，要注意上下眼睑的形体，内外眼角的起伏，鼻尖、鼻翼的形状，嘴唇的上下厚度和耳朵的结构，掌握好这些五官的处理，速写的刻画就轻松很多。

#### 正面头部的表现

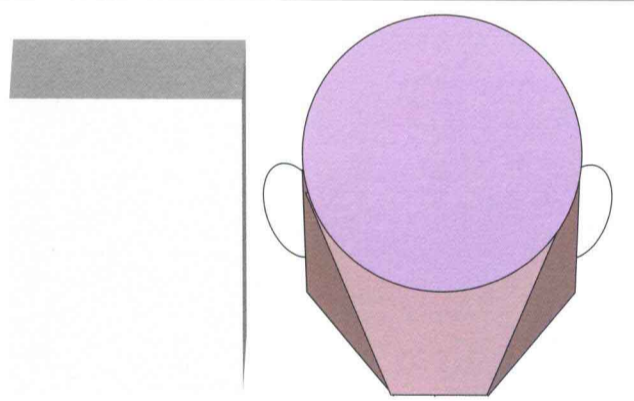
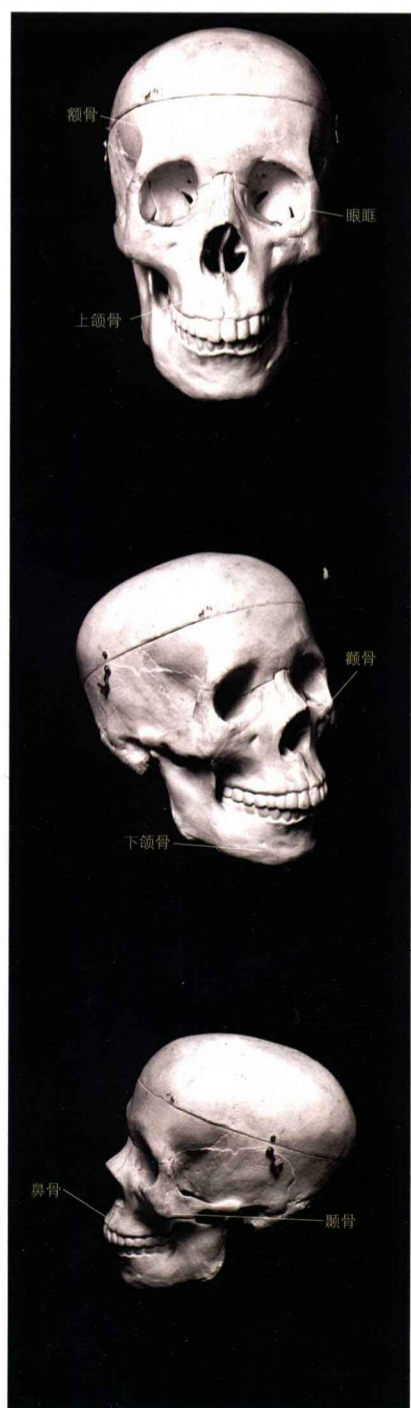
正面头部难于表现的是头部的立体感，而立体感的表现在于形体的转折，而形体的转折正是颧骨颧骨这条结构线，综上所述要表现出正面头部的立体感就要抓住两侧的转折线，正面五官的位置也是比较重要的，在画的时候可以参考三庭五眼的规律。

四分之三面的头部表现：

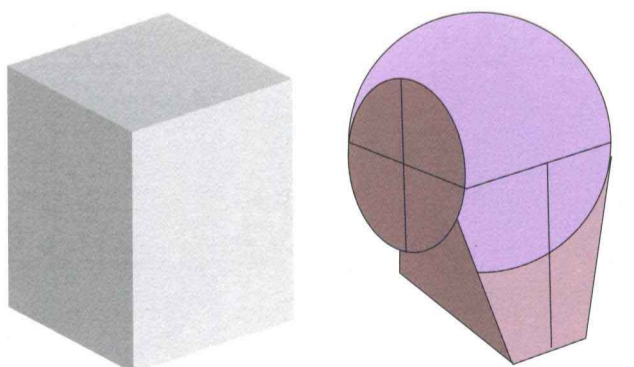
这个角度相对来说头部的立体感好表现一些，还是颧骨颧骨的转折线要刻画到位，它不仅是结构的转折线，也是分开明暗面的明暗交界线，在画五官的时候要注意透视关系，两眼的近大远小关系和角度位置，鼻翼的近大远小关系，嘴角的前实后虚关系都要注意。

#### 全侧面头部的表现

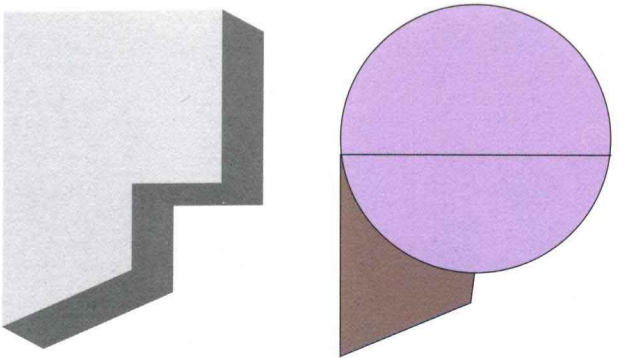
这个角度立体感的表现方法，还是要抓住结构的转折线，这个角度更要注意的是由于脸部的全侧，五官的前后遮挡关系，例如左右眼睛的遮挡而形成的近大远小关系，鼻子结构的虚实关系，额头、眉弓、鼻骨、嘴巴的外轮廓的穿插线。



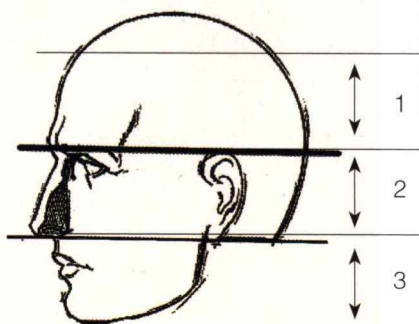
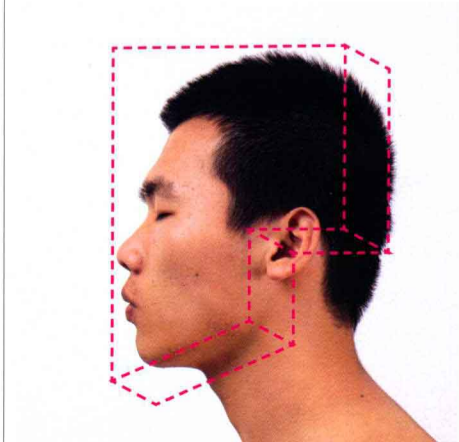
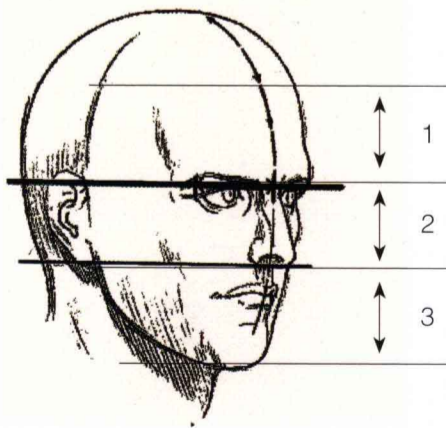
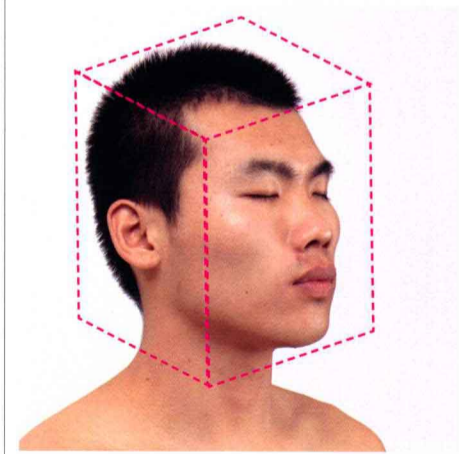
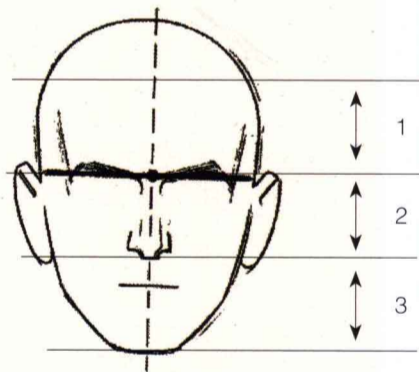
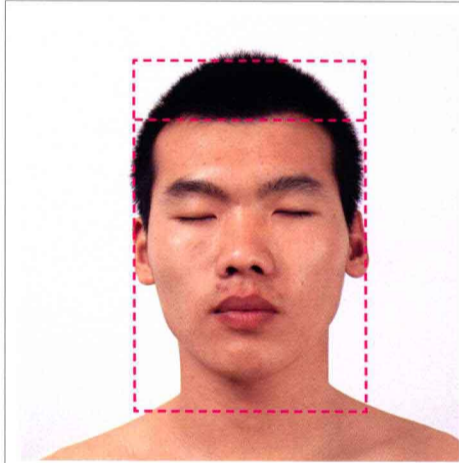
正面的头部刻画要注意五官各个骨点之间的对称关系，包括左右眼睛、眼角、耳朵、颧骨、鼻翼等部位。



四分之三角度头部的刻画，要注意的更多的是因透视关系使五官位置和比例之间出现的一些差别，如三庭五眼的关系，额头部分略大，下巴部分较小。



完全侧面头部的刻画，这个角度的纵深感很强，要注意五官的透视变化，如眼睛近大远小，耳朵和其他感官之间的距离





右边两幅画都是出自新古典主义大师安格尔之手，安格尔的作品大部分是注重细节的刻画的，这种风格主要受古典主义的影响，要求线条干净，造型平整，看安格尔的画多了之后就会发现安格尔追求一种纯净而淡漠的美感，在对待艺术的态度上安格尔无疑是倾注了丰富感情的。

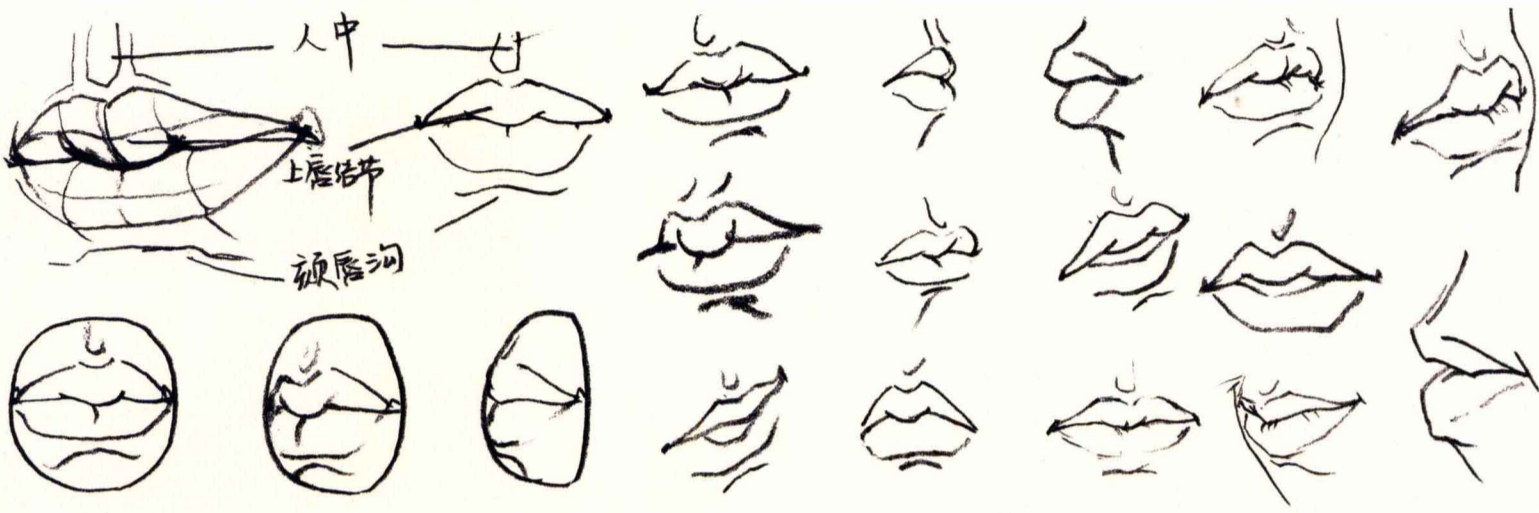
观察右边作品我们能发现在这两幅画面中人物的神情刻画非常到位，这正是我们应该学习的东西，安格尔刻画人物的五官非常细

致，画面中人物的脸上除了五官着重色之外脸上几乎没什么太重的色调，然而就是这样，让观者能看到一个饱满的人物头部，不得不赞美其千古独步的素描水平。

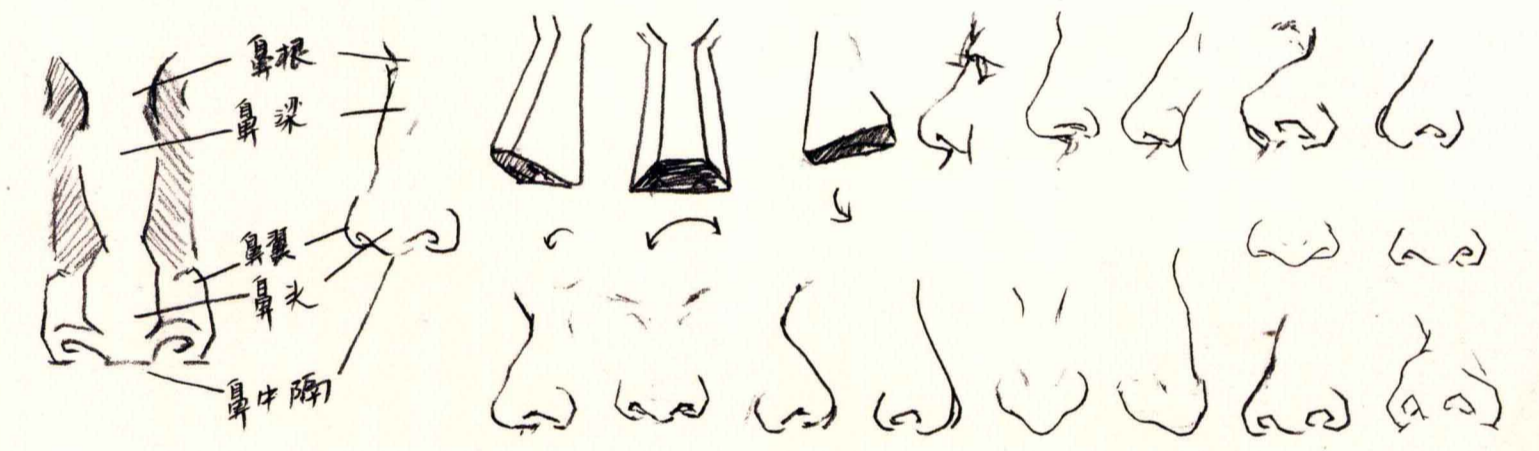
在学习大师的方法的时候要找对方向，大师之所以是大师并不是说其绘画水平无人能超越，更多的是他对当时和后世的一种影响，学习大师的优点对于应试的学生来说，更多的要考虑到考试的标准。

## 五官的造型与分解

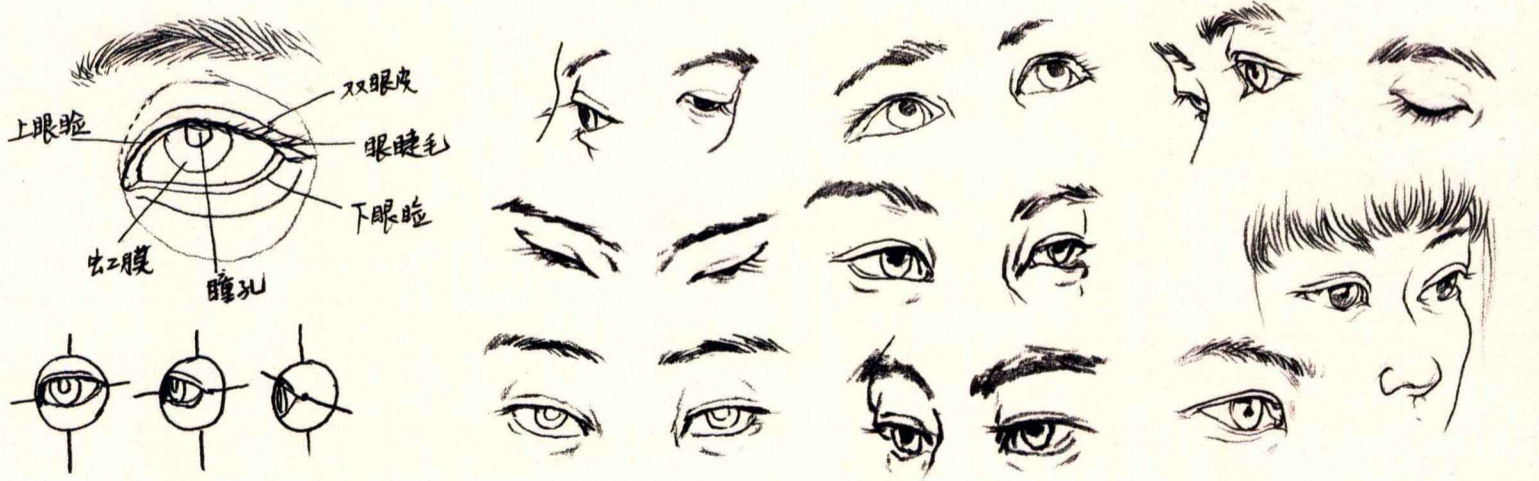
嘴的肌肉组织是灵活的，表情变化是丰富的，嘴由上唇、下唇、口裂线、唇结节、嘴角、人中等部分组成，抿嘴、大笑、微笑等各种动作都会使嘴部肌肉发生剧烈变化，正面的变化注意嘴唇的均衡性；四分之三面的嘴部刻画注意嘴角的透视变化；侧面的嘴部刻画注意空间感的延伸与转折。



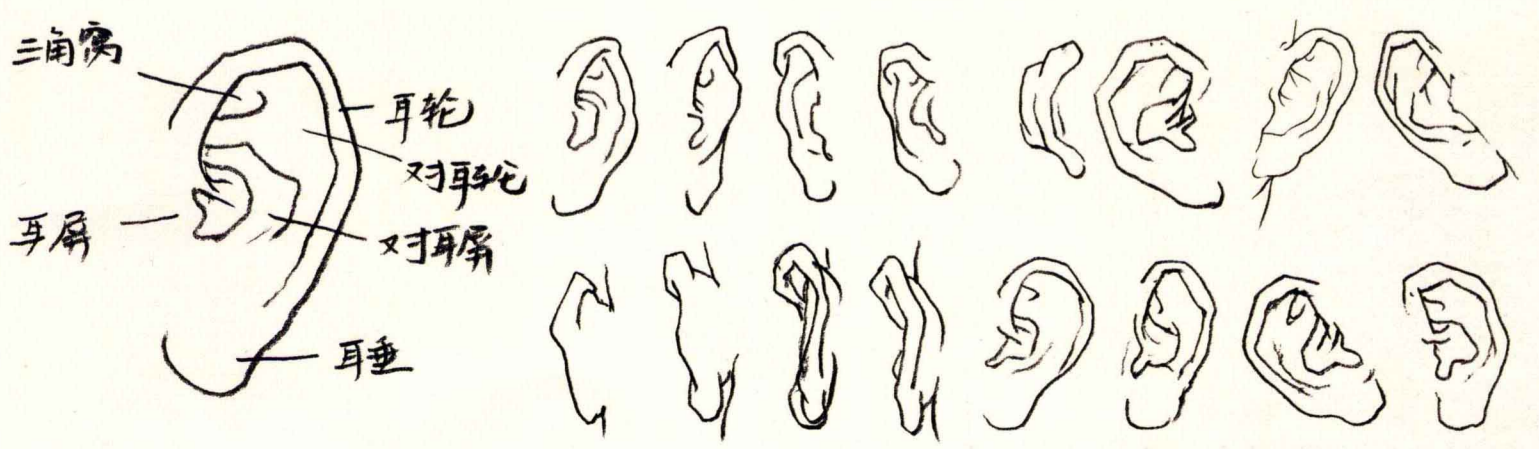
鼻子是面部的高点，位置在面部的中间，鼻子分为鼻梁、鼻尖、鼻翼等部分，鼻子的形体较为突出结构明显，四分之三鼻子表现的时候要注意分出鼻子的正面侧面和底面，容易出空间感；正面的鼻子画的时候注意区分两侧面以突出立体感；全侧面的鼻子表现的时候鼻子的外轮廓线是重要的，注意鼻骨的骨点和软骨的的穿插。



眼睛作为“心灵的窗户”，毋庸置疑是五官中的重点，眼睛包括上下眼睑，刻画内外眼角，眼球瞳孔等，画眼睛的时候要注意眼球的形体，正面的眼睛要注意上眼睑的阴影和眼角的走向；四分之三的眼睛表现出上眼睑的厚度和上下眼睑的穿插关系；侧面的眼睛要注意两只眼睛的前后关系，虚实大小，和前后的遮挡。

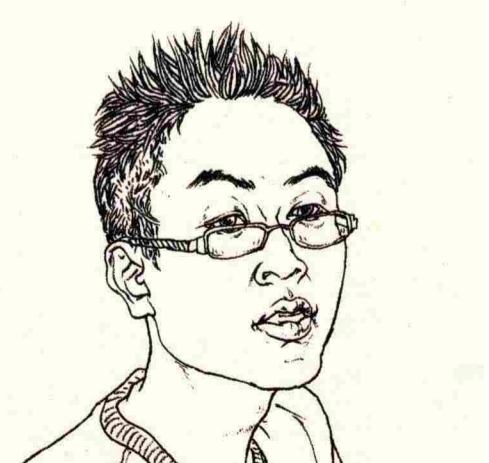
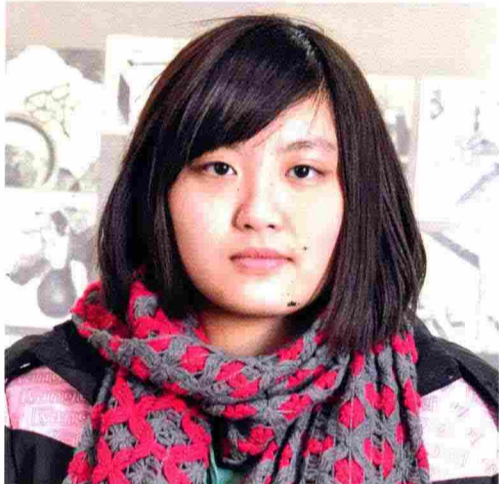
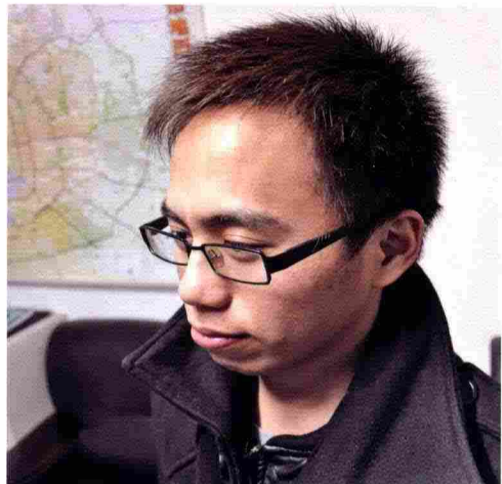


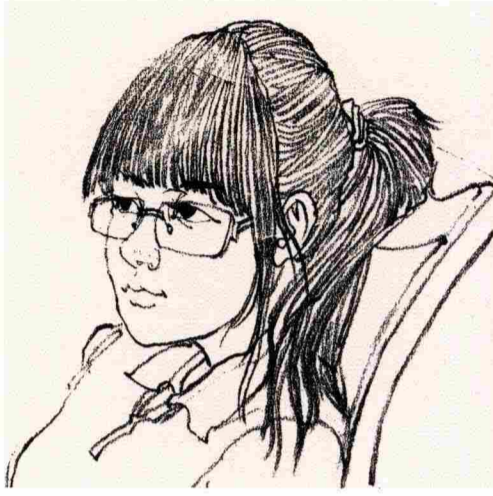
耳朵通常指耳廓和周围的肌肉部分，耳朵不同于眼睛鼻子等，它分别位于头部的两侧，正面表现耳朵的时候要注意耳朵的形状和两耳此消彼长的关系；四分之三和侧面的时候都是能看到一只耳朵的，表现的时候要注意其形状和刻画的程度。

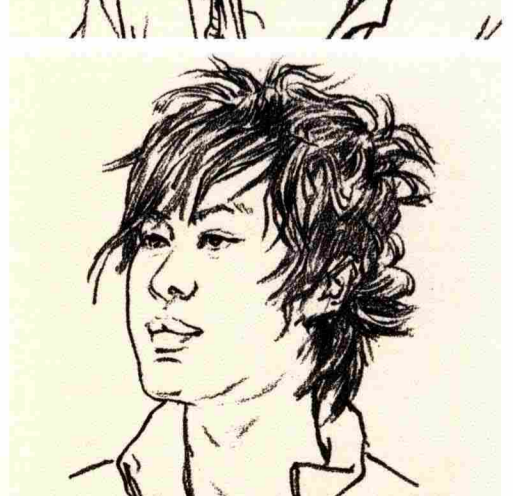
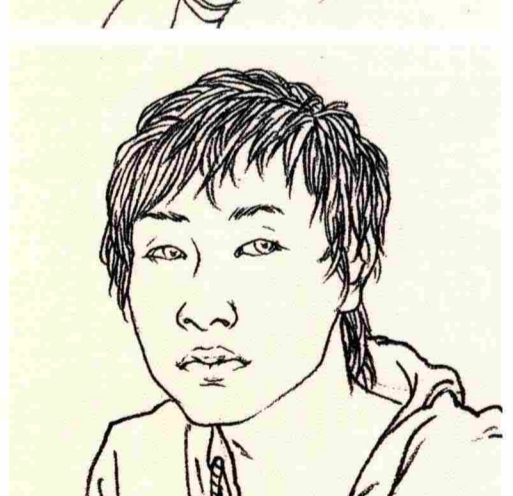
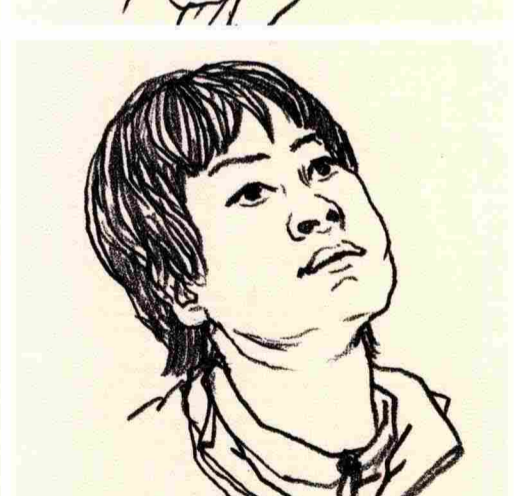
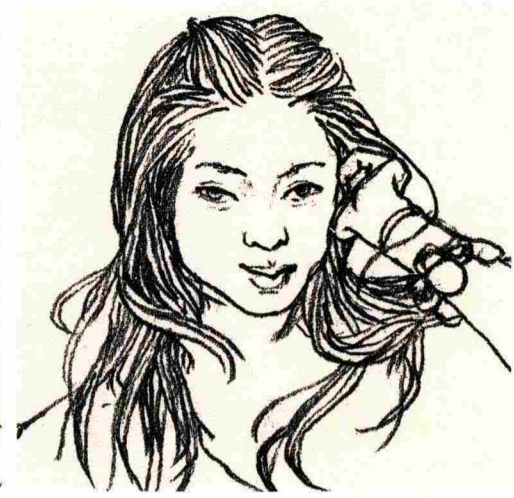




► 头部表现细节处理

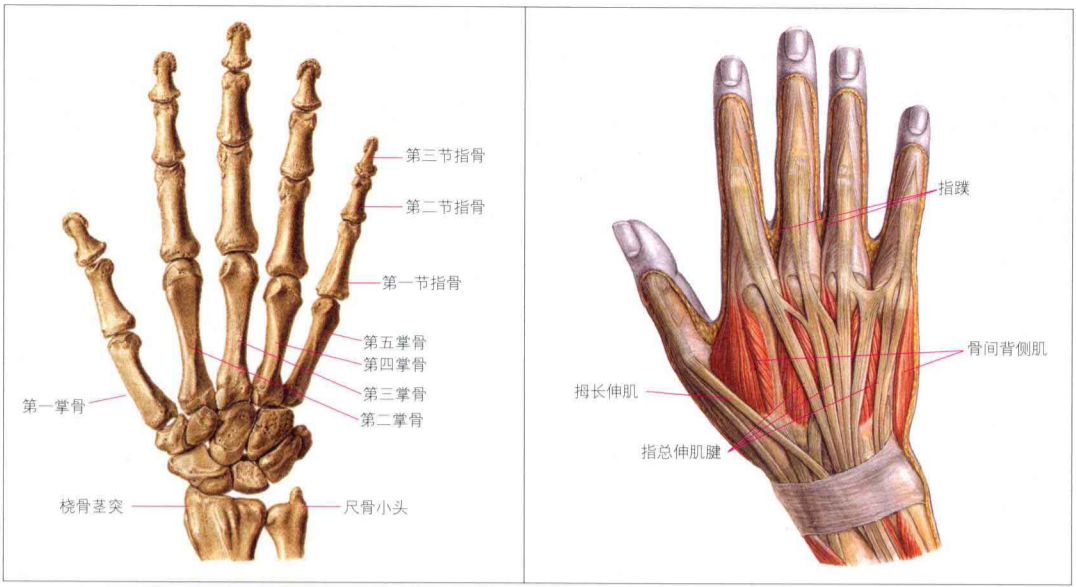






# 手

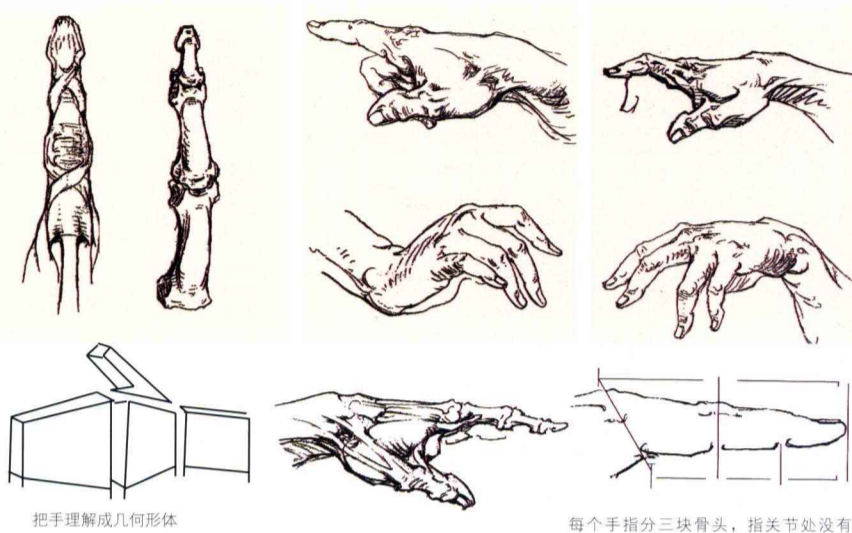
手的解剖结构可以分为两部分：手部的骨骼，手部的肌肉。手掌的骨骼像扇子一样排列，连接手腕的骨骼叫掌骨，掌骨和肌肉组成了一块整体，这块整体基本上很少能活动。掌骨往外的骨头叫指骨，指骨分为五根与手掌连接。掌骨和指骨有若干肌肉包裹着，形成手掌的形体，在绘画中为了方便可以把手的形态做一个形象的比喻，前边提到手像扇子，只要手部有任何一个活动，这些手指就形成了以手掌为顶点的扇形。

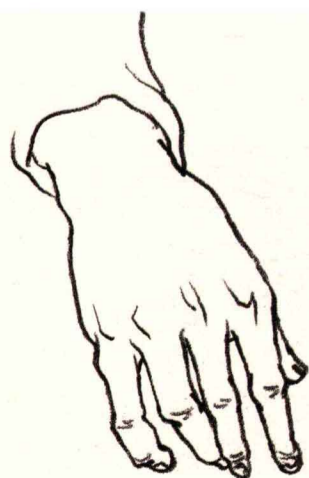
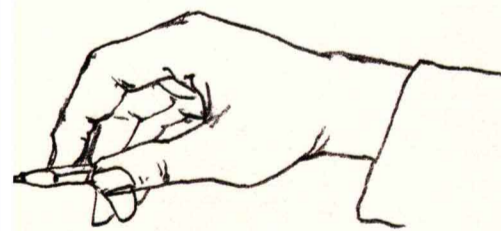
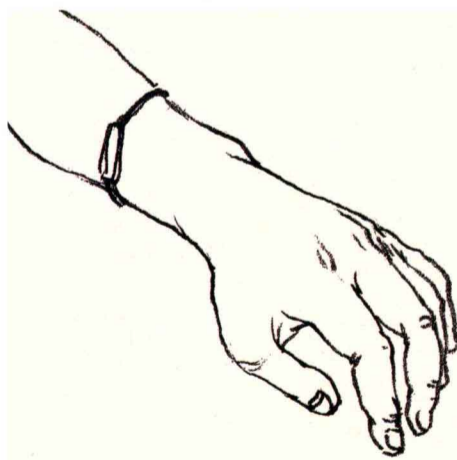
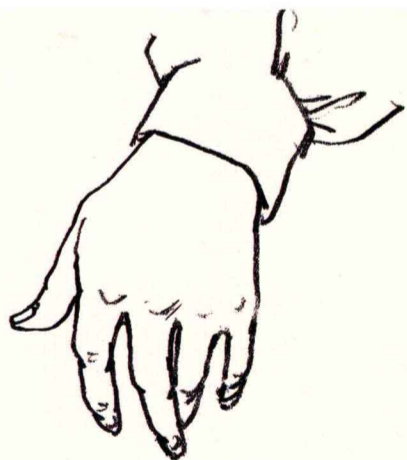
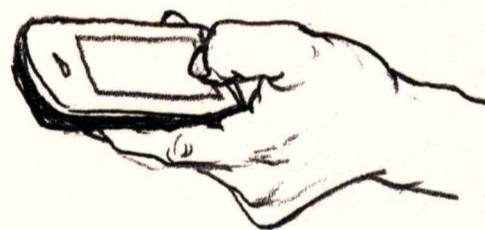
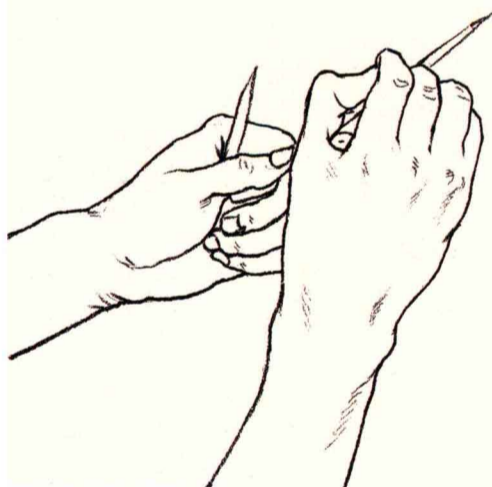
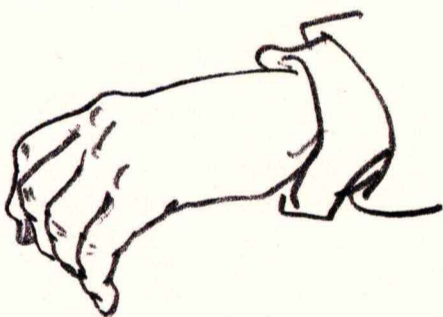
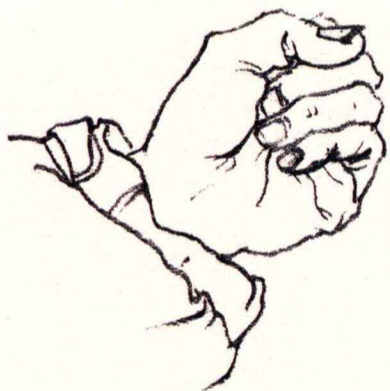
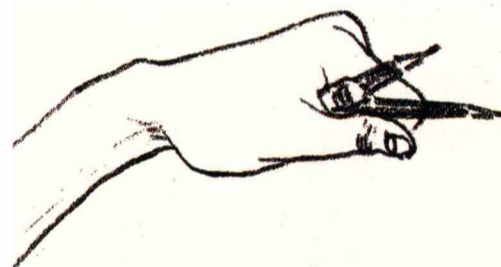
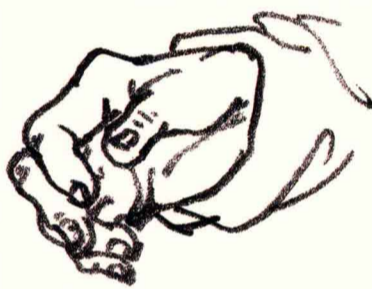
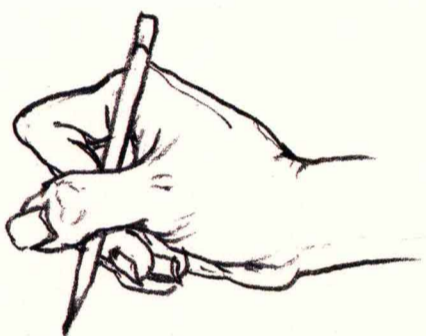
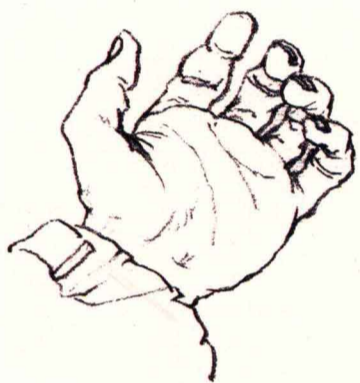
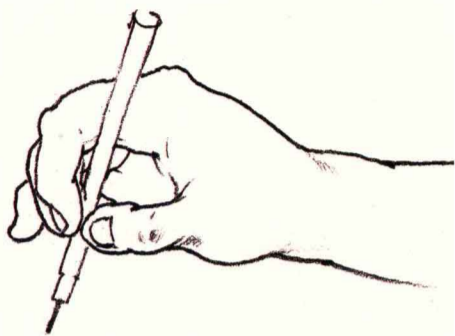
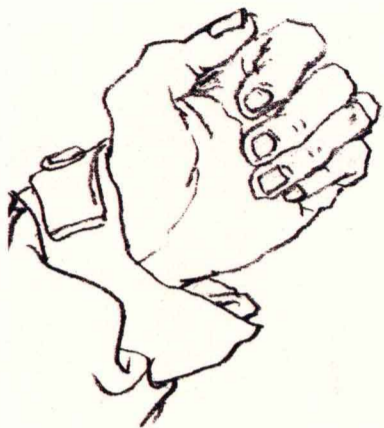
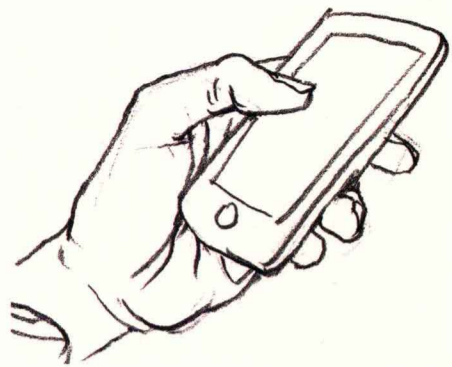


## 手的比例与造型

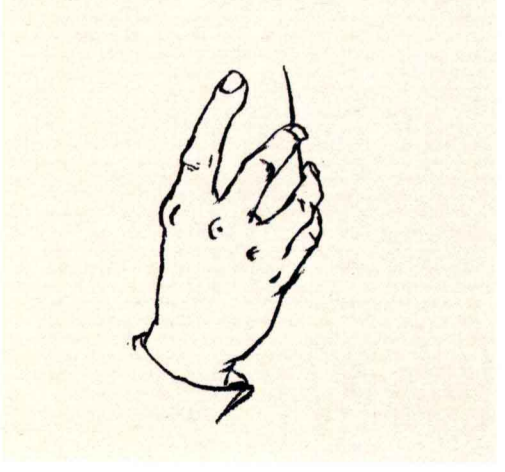
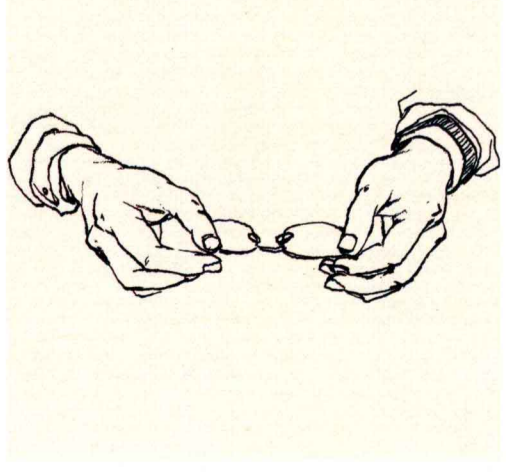
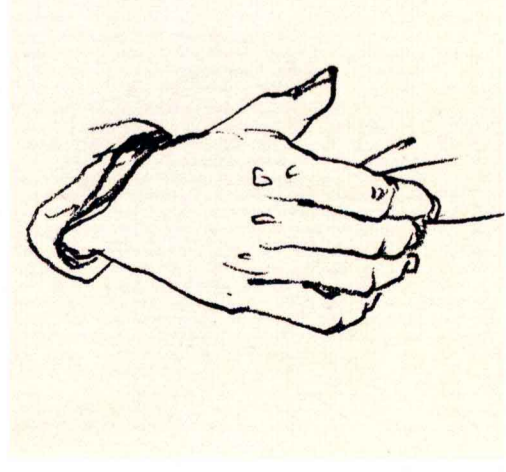
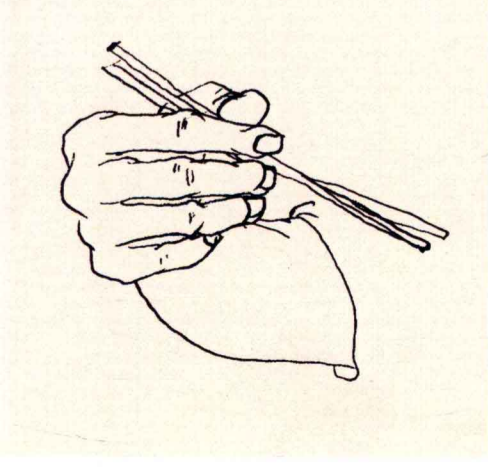
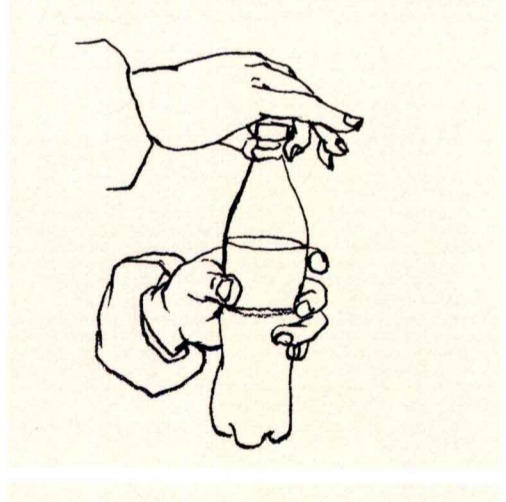
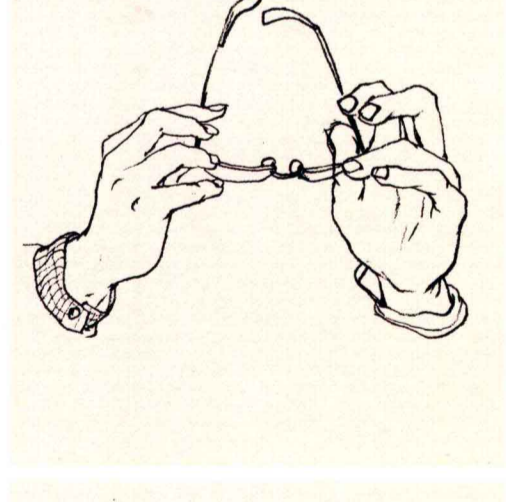
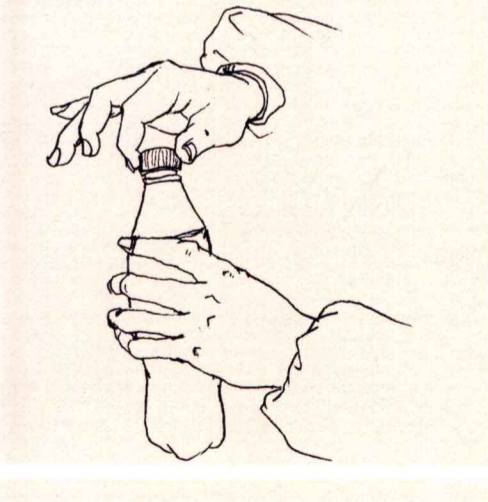
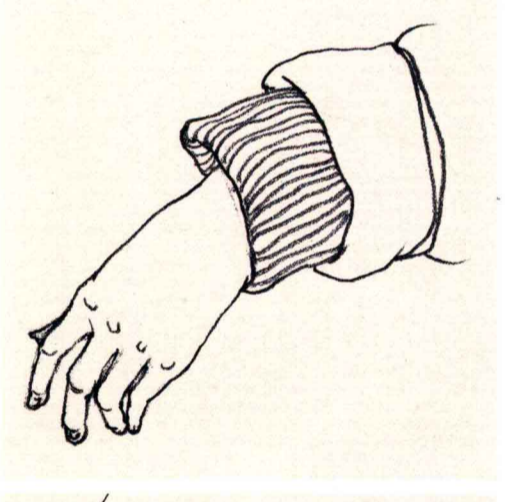
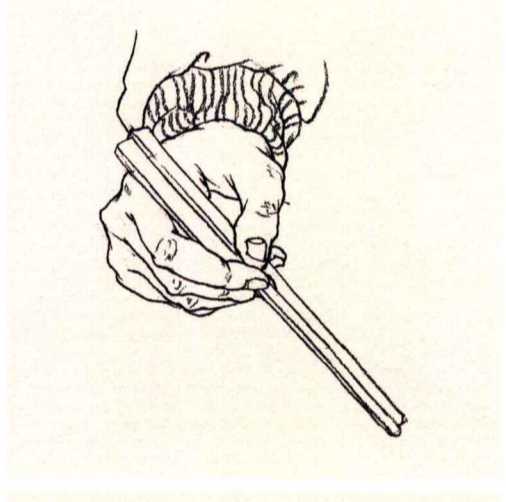
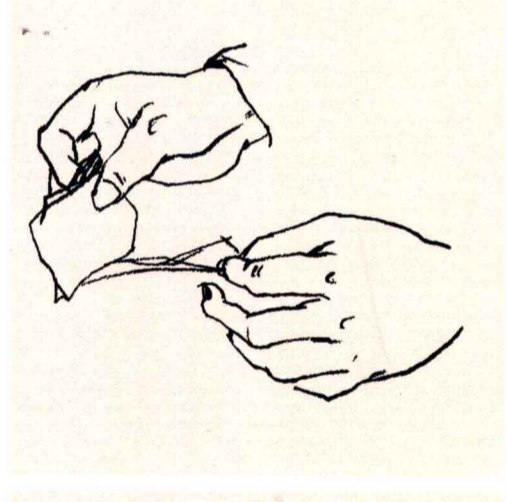
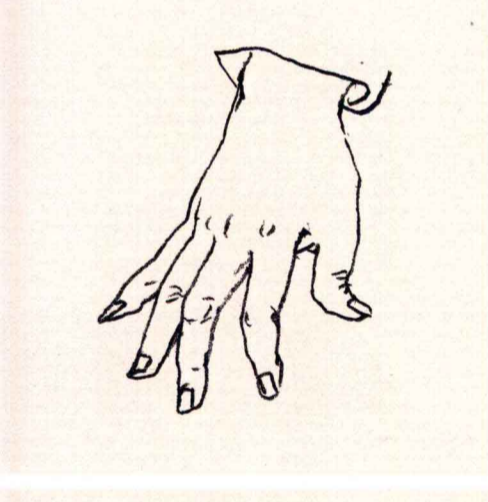
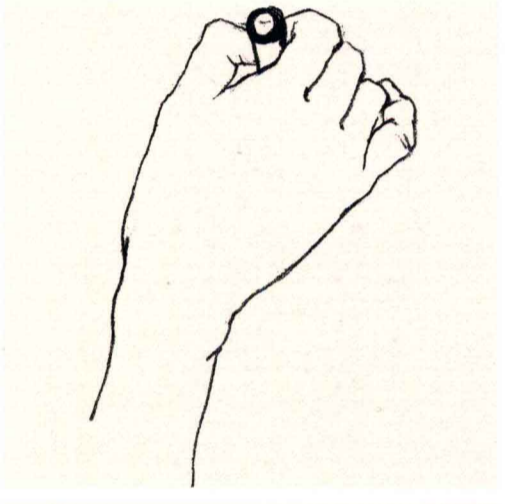
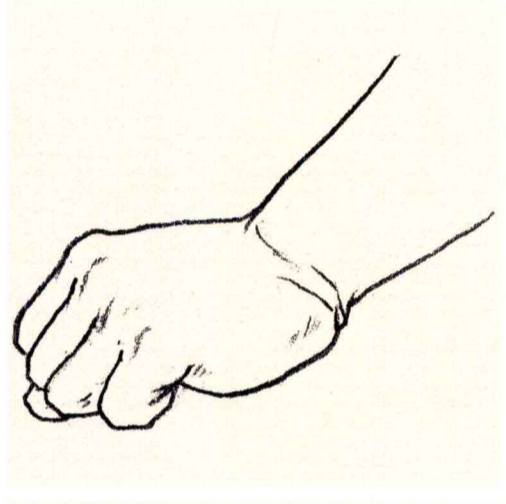
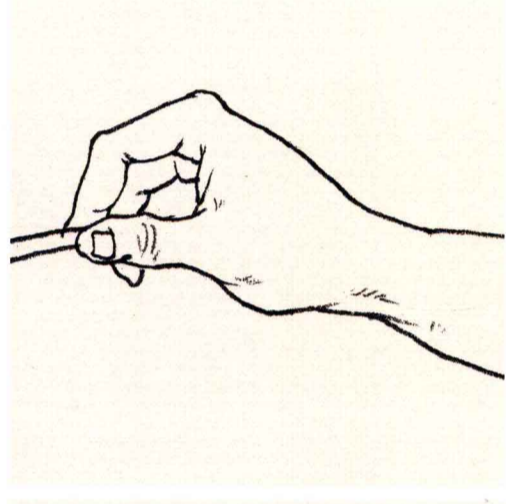
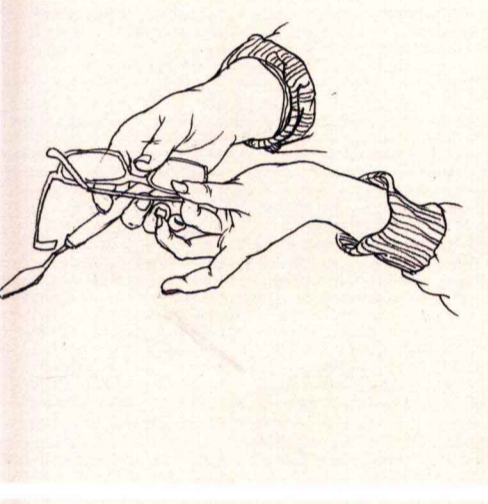
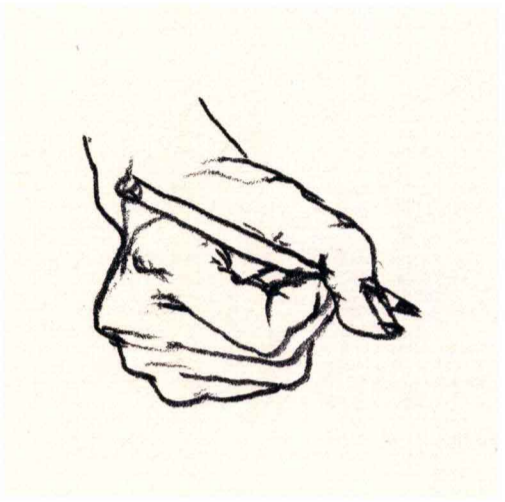
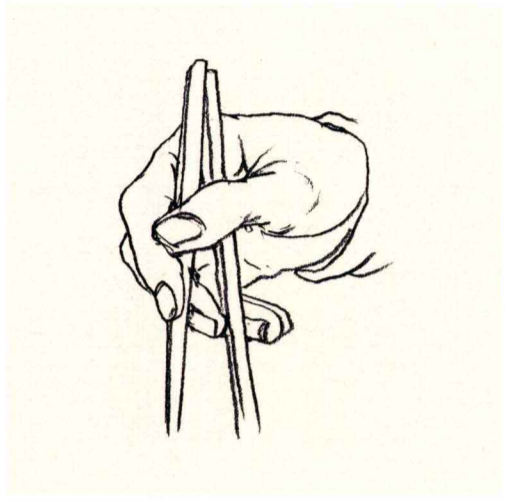
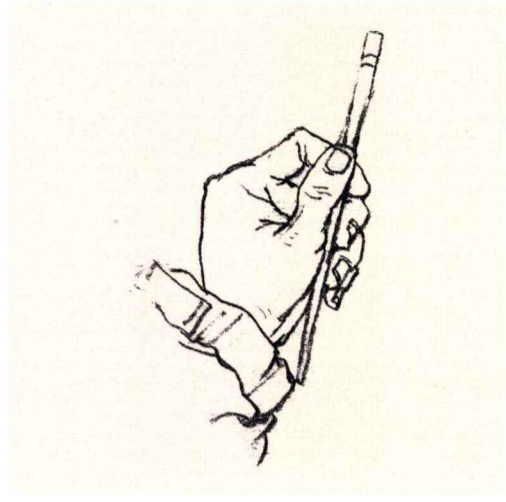
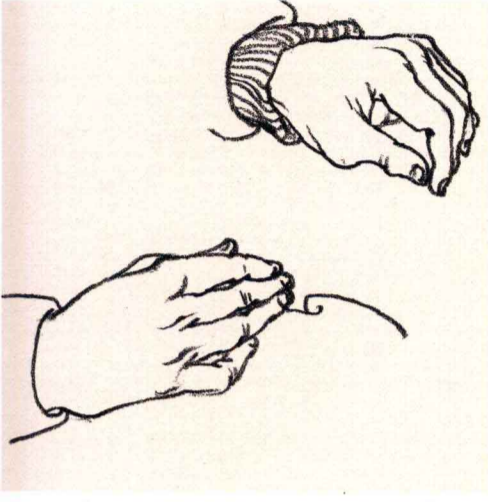
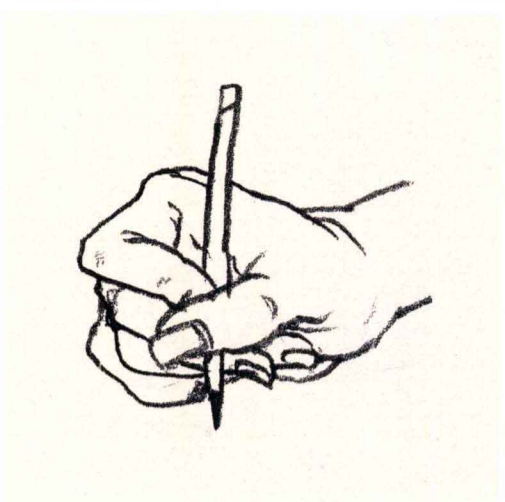
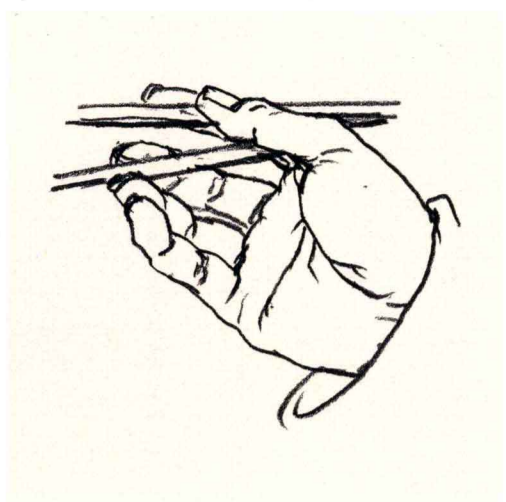
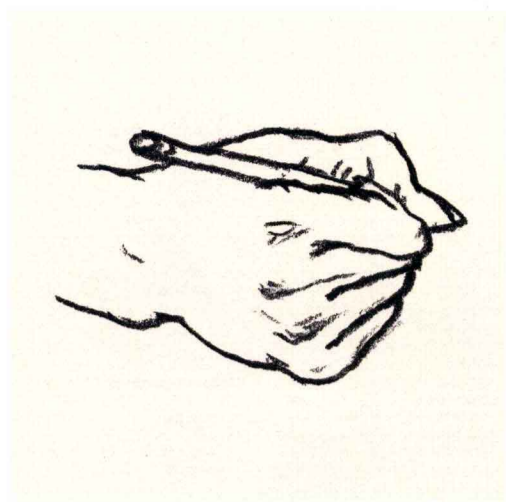
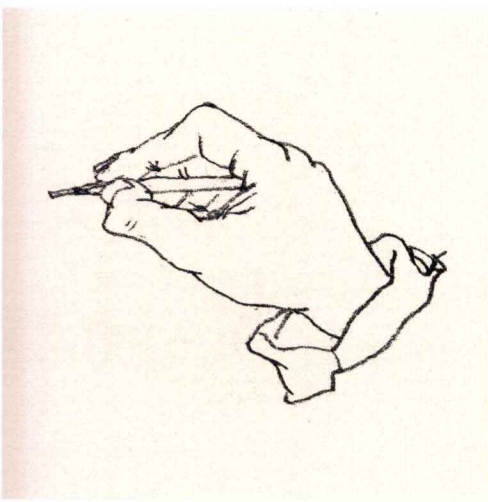
一般来说画手的时候不能一开始就一直关注到手的细节，比如说手指的角度形状等，而比较好的方法是先对手有个整体的感觉找手的一种美感，找手的整体的弯曲走向，再逐步细化。

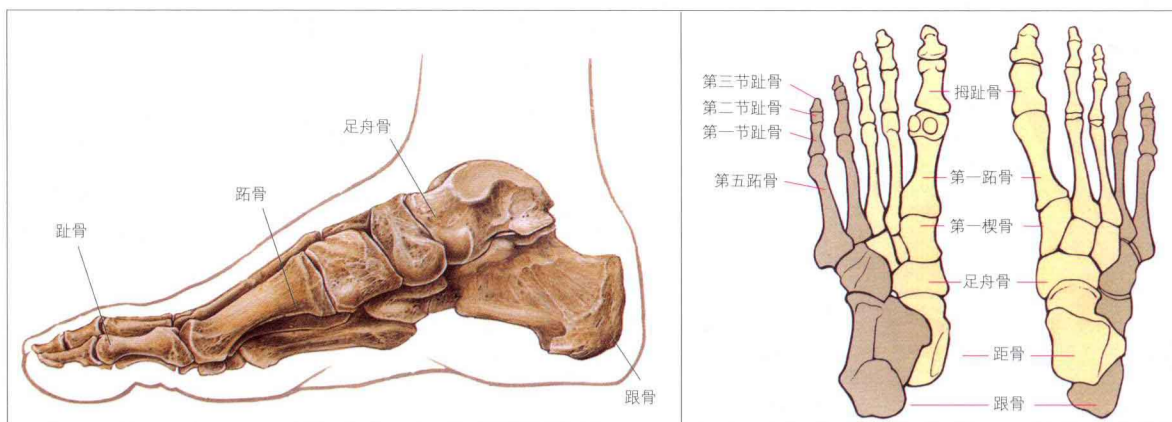
有时候，在模特的整个手动态不怎么有亮点的时候，不妨把视角拉大，表现的范围扩大到手腕的部分，将手和手腕联系在一起，这样易于表现手部。手的比例形态和腕关节结合起来表现的时候能更轻松的把握。











## 脚

足部骨骼的排列顺序是，从脚趾开始脚趾的趾骨共有14块呈有序状排列，然后是跖骨，跖骨共有5块，然后是足舟骨，最后是跟骨，整个足部像一座石拱桥，形成一条曲线。在内踝骨和外踝骨两块骨头中间，足弓自由自在的发挥着自己的作用。从足弓底部的两端，伸展着一条强壮的韧带，它随着承受身体的重量而下降或上升。脚部的肌肉大部分是在脚掌下的，作为一层厚厚的肉垫，脚背相对来说结构较为明显。

### 脚的比例与造型

足和手是相对的，足部是人体运动的支点，支撑着身体的重量，但是和手部比较足部的旋转幅度明显小于手部，脚趾所占的比例要小的多，脚掌的面积很大，所以脚没有手的动作灵活。

足部的形体和手部有很多相似的地方，例如小手指的一面是手的根部，足的外侧也是足的跟侧。仔细观察足部不难发现足的外侧是平的，比起内侧来说这边要短一些，内外踝骨也是有一定的倾斜角度的，内踝骨比外踝骨要略高些，脚背没有太多的肌肉，骨骼的结构较为明显，从脚腕部一直延伸到脚趾，这个面是个斜面。

有人觉得在平时的练习和考试中没有模特是光着脚的，因此了解脚的结构没有什么用，其实这种想法是不正确的，脚虽然不常见，但是鞋是常见的，每个人穿鞋都是穿合适自己脚的鞋，鞋就是顺着脚的形状来做的，而鞋又是一幅速写不可缺少的一部分，所以掌握脚的结构非常重要。

画鞋的时候要注意的几点：1、顺着脚的形体来考虑鞋的形状。2、鞋是一双的，画的时候要注意每只的空间关系和他们之间的前后关系。3、注意鞋的特点，可以适当描绘鞋的花纹，但不要太多太繁琐。

