



雄狮美术
LIONART

五官与头发
表现

头部表现

衣纹表现

脚部表现

手部表现

百例

VARIOUS EXAMPLES WITH
DETAILED ANALYSIS

主编 / 孟宪德 王海强 编著 / 赵喆

百析

速写人像



中青雄狮

中国青年出版社



以精品图书为载体，铸造中国美术教育传播的优势平台 以优秀作品为核心，推动中国美术教育事业的持续发展

请持续关注：中青雄狮美术教育网 www.lion-art.net (2012年9月正式上线)

中青雄狮美术教育研究中心(雄狮美术)是中国青年出版总社直属的美术教育图书编辑策划中心，是共青团中央直属的国家级出版社的美术教育研究机构。

雄狮美术依托国家级出版传媒平台，在过去10年与全国知名的美术高校、美术高中、美术培训机构、美术教师建立了良好的合作关系，逐步完成了对优秀美术教育资源的整合，同时针对美术学习的各个阶段，推出了以《基础速写》、《美院视界》、《中央美术学院附中50年作品经典》、《向大师学绘画》为代表的，内容精炼、设计精美、印刷精良的美术技法类热销图书，在广大美术爱好者和美术高考考生中产生了巨大影响。

未来10年我们将继续以传播优秀美术作品、先进美术教育理念和教学方法为己任，以推动中国美术教育发展为目标，为美术教育机构和个人搭建出版传播平台，为广大美术爱好者和美术考生提供更优质的图书。

征稿信息

优质的印刷工艺，精美的设计呈现，高效的出版管理，
雄狮美术与你携手共同创造中国美术教育的未来。
请将你的优秀美术作品发送给我们。

投稿邮箱：1761491427@qq.com

购书方式

51美术网：www.51meishu.com
当当网：www.book.dangdang.com
亚马逊：www.amazon.cn
京东商城：www.book.360buy.com
销售热线：010-59521049
010-59521198
010-59521188

雄狮美术人物速写教学图书推广



「雄狮杯」

2012美术基础教学作品巡展

汇集优秀作品，分享教学经验，把握高考方向，迈向成功之路

主办：中国青年出版社 中青雄狮美术教育研究中心 协办：51美术网 展览时间：2012年10月至2012年12月
展览所经城市：北京、杭州、成都、青岛、太原、洛阳等，协办城市正在陆续加入中

展览主题	申报资格	征集作品分类	征集作品时间
为推动全国美术高考教育事业的发展，促进全国美术高考教育机构优秀作品和成功教学经验的交流，提升全国美术基础教育水平，中国青年出版社联合51美术网在2012年面向全国启动首届“雄狮杯——2012美术基础教学作品巡展”。	任何从事美术高考教育行业的个人、团体（画室）和机构均可申报。“雄狮杯——2012美术基础教学作品巡展”组委会不收取任何相关的申报费用。	1.素描静物、石膏像、头像、半身像，色彩静物、风景，速写等美术高考造型类作品。 2.设计素描、创意速写、设计色彩、装饰画、动漫造型、四格漫画等美术高考设计类作品。	2012年9月1日前请将作品的电子文件（每类作品不超过10张）发送至展览组委会邮箱 1761491427@qq.com。 2012年9月15日前展览组委会公布入选者名单，并通知作者将其作品原件邮寄到展览组委会。巡展结束后作品寄还给作者（邮寄费用由参展机构或个人自行承担）。

作品邮寄地址：北京市朝阳区东四环中路78号大成国际中心2号楼9A02中青雄狮美术教育研究中心 联系人：王海强 田野 邮编：100124 联系电话：010-59521188
入选作品使用说明：为扩大优秀作品的传播范围，提高参评画室及个人的社会影响力，中国青年出版社拥有对参评个人和机构优秀作品进行相关图书出版的使用权，以及进行相关网络宣传的使用权。

中青雄狮美术教育网（www.lion-art.net）、51美术网（www.51meishu.com）在9月初公布本次巡展的具体展览时间和展览地点。



策划编辑：王海强
责任编辑：田野 郑雪梅
书籍设计：六面体书籍设计_彭涛

打击盗版！
支持中青雄狮美术正版图书！
发现盗版图书，请向卖盗版图书者索要10倍赔偿，并登陆中国扫黄打非网 www.shdf.gov.cn，进行网上举报。

上架建议：美术高考·速写

ISBN 978-7-5153-0902-6



9 787515 309026 >

定价：39.00 元

目录

CONTENTS

第一章 速写理论知识讲解 2

- 01 比例结构 2
- 02 人体动态 3
- 03 人体重心 3

第二章 五官与头发表现 4

- 01 眼部 4
- 02 鼻部 6
- 03 嘴部 8
- 04 耳部 10
- 05 头发 12

第三章 头部表现 16

- 01 头部基础知识讲解 16
- 02 步骤表现详解 18
- 03 头部正面表现 20
- 04 头部3/4侧面表现 21
- 05 头部正侧面表现 23
- 06 面部表情表现 30
- 07 儿童头部表现 32
- 08 老人头部表现 33

第四章 手部表现 34

- 01 手部解剖与体块 34
- 02 单手表现 35
- 03 手部的受力表现 38
- 04 双手表现 40

第五章 脚部表现 42

- 01 脚部解剖 42
- 02 鞋的步骤解析 42

第六章 衣纹表现 46

- 01 颈部衣纹表现 46
- 02 上肢衣纹表现 48
- 03 下肢衣纹表现 52

第七章 完整作品范例 56

- 01 单人解析 56
- 02 场景解析 59



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cypaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

速写人像 / 赵喆编著.
—北京: 中国青年出版社, 2012.7
(百例百析. 王海强主编)
ISBN 978-7-5153-0902-6
I. ①速… II. ①赵… III. ①肖像画-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147772号

百例百析——速写人像

主编 / 孟宪德 王海强 编著 / 赵喆

出版发行：中国图书出版社
地 址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
责任编辑：田 野 郑雪梅
书籍设计：彭 涛
印 刷：北京华联印刷有限公司
开 本：889×1194 1/8
印 张：8
版 次：2012 年 10 月北京第 1 版
印 次：2012 年 10 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-0902-6
定 价：39.00 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系
电话：(010) 59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：www.lion-media.com.cn

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体
封面用字包括：方正兰亭黑系列

速写理论 知识讲解

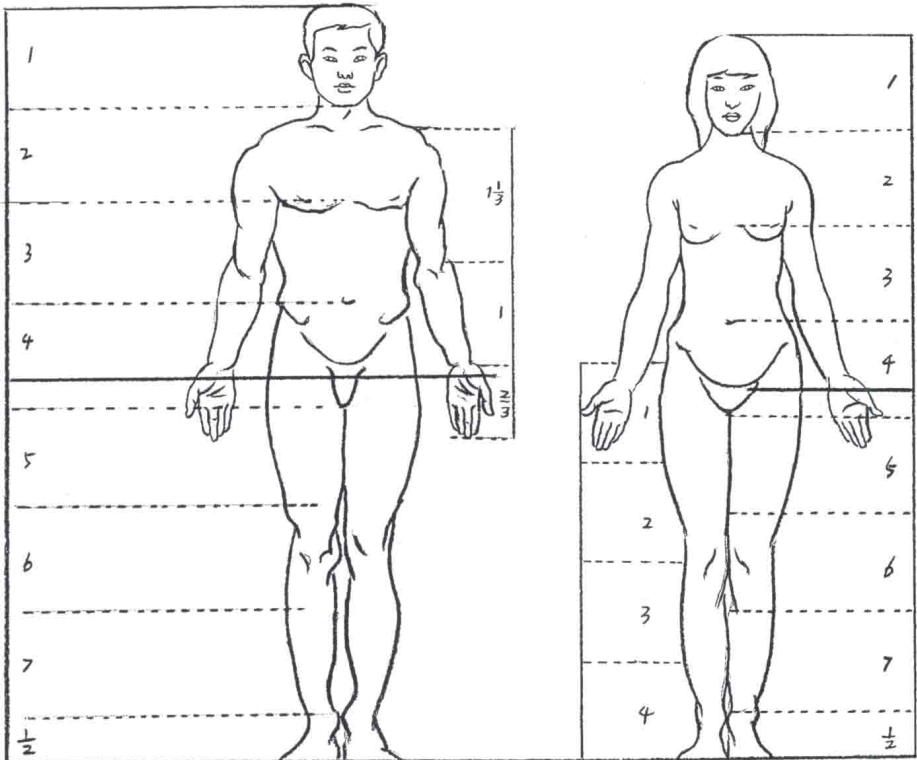
艺术中并没有真正意义上的速写。英文sketch是素描、速写以及草图的统称，速写是中国原创词汇，属于素描的一种。速写同素描一样，不但是造型艺术的基础，也是一种独立的艺术形式。

对于初学者来说，速写是一项训练造型综合能力的方法，是对我们在素描中所提倡的整体意识的应用和发展。速写的这种综合性，主要受限于速写作画时间的短暂，这种时间的短暂又受限于速写对象的活动特点。因为速写是以运动中的物体为主要描写对象的，画者在没有充足的时间进行分析和思考的情况下，必然以一种简约的综合方式来表现。对于绘画者来说，速写是感悟生活、记录感受的方式。速写使这些感受和想象形象化、具体化。速写是由造型训练走向造型创作的必然途径。

01 比例结构

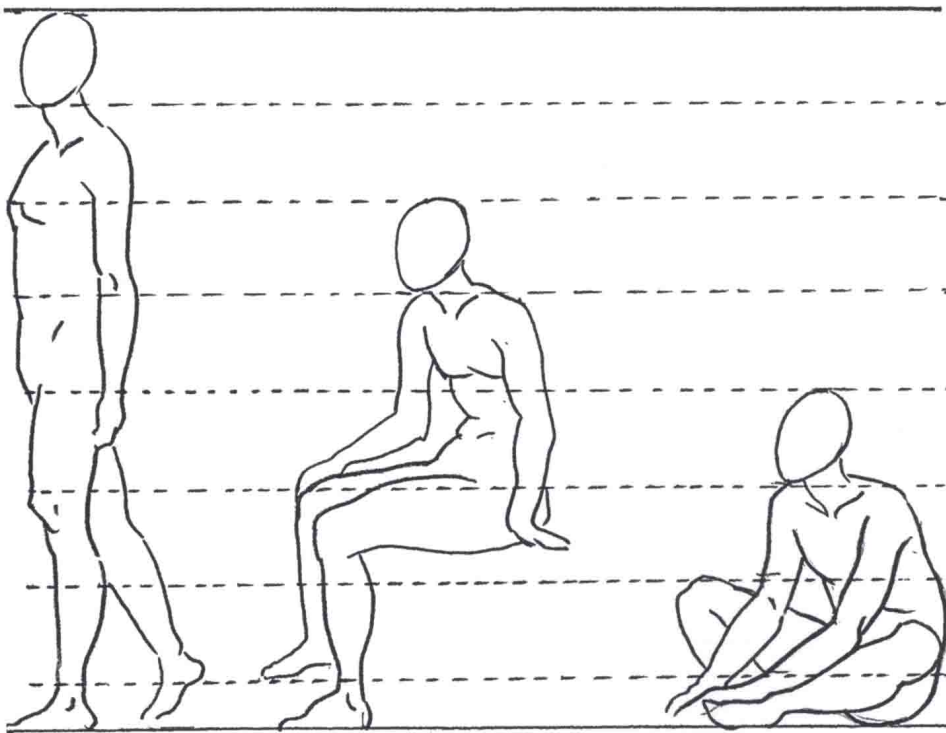
人体的比例是以头长为单位的。我国人体通常为七个到七个半头长。在古代画论中曾有“立七、坐五、盘三半”的说法。作画时,要在明确站、坐、蹲的基本比例以及人体解剖结构的基础上，再根据表现对象的高矮胖瘦进行调整。

基本人体比例



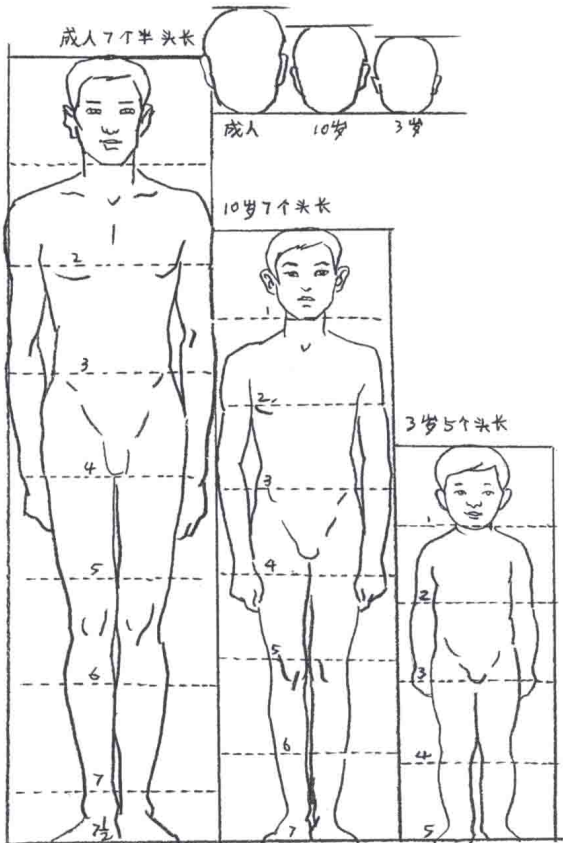
在观察人体时，一般以人的头长作为一个单位，来衡量各部分比例。下颏至乳头为1头长；乳头至肚脐为1头长。上肢一般为3头长：上臂为 $1\frac{1}{3}$ 头长；前臂为1头长；手为 $\frac{2}{3}$ 头长。下肢一般为4头长：大腿、小腿分别为2头长。人体身高的 $\frac{1}{2}$ 通常在耻骨附近。

人体比例与动态



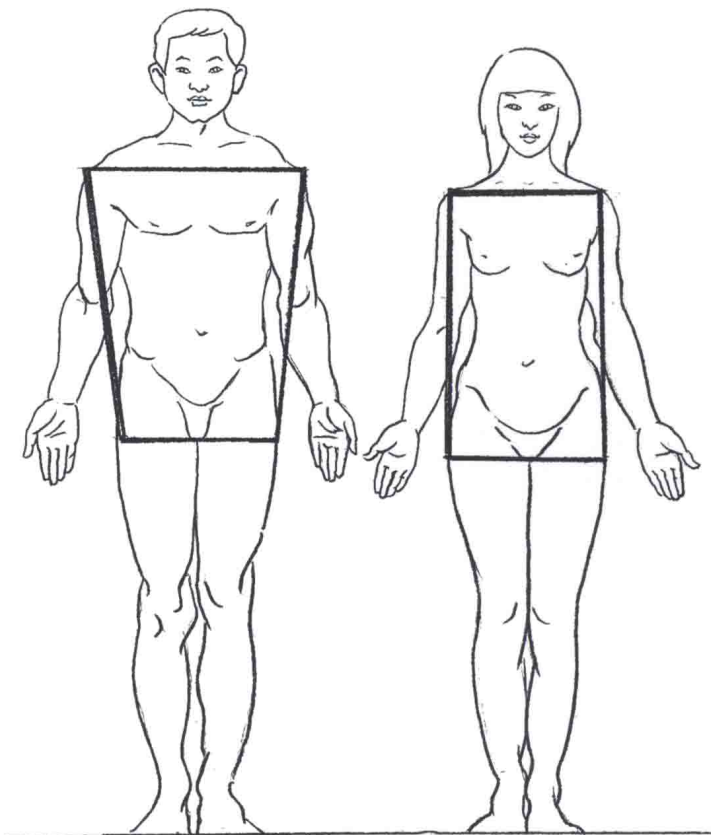
人体比例与动态的关系被归纳为“站七坐五盘三半”，即站姿共七个头长，坐姿共五个头长，盘腿共三个半头长。这是因为坐姿去掉了大腿的2个头长，盘腿的姿势去掉了大腿和小腿的长度，共4个头长。但在平时的写生中，我们通常会将站姿和坐姿的人物多画半个头长，使其在视觉上更为舒展。

不同年龄的人体比例



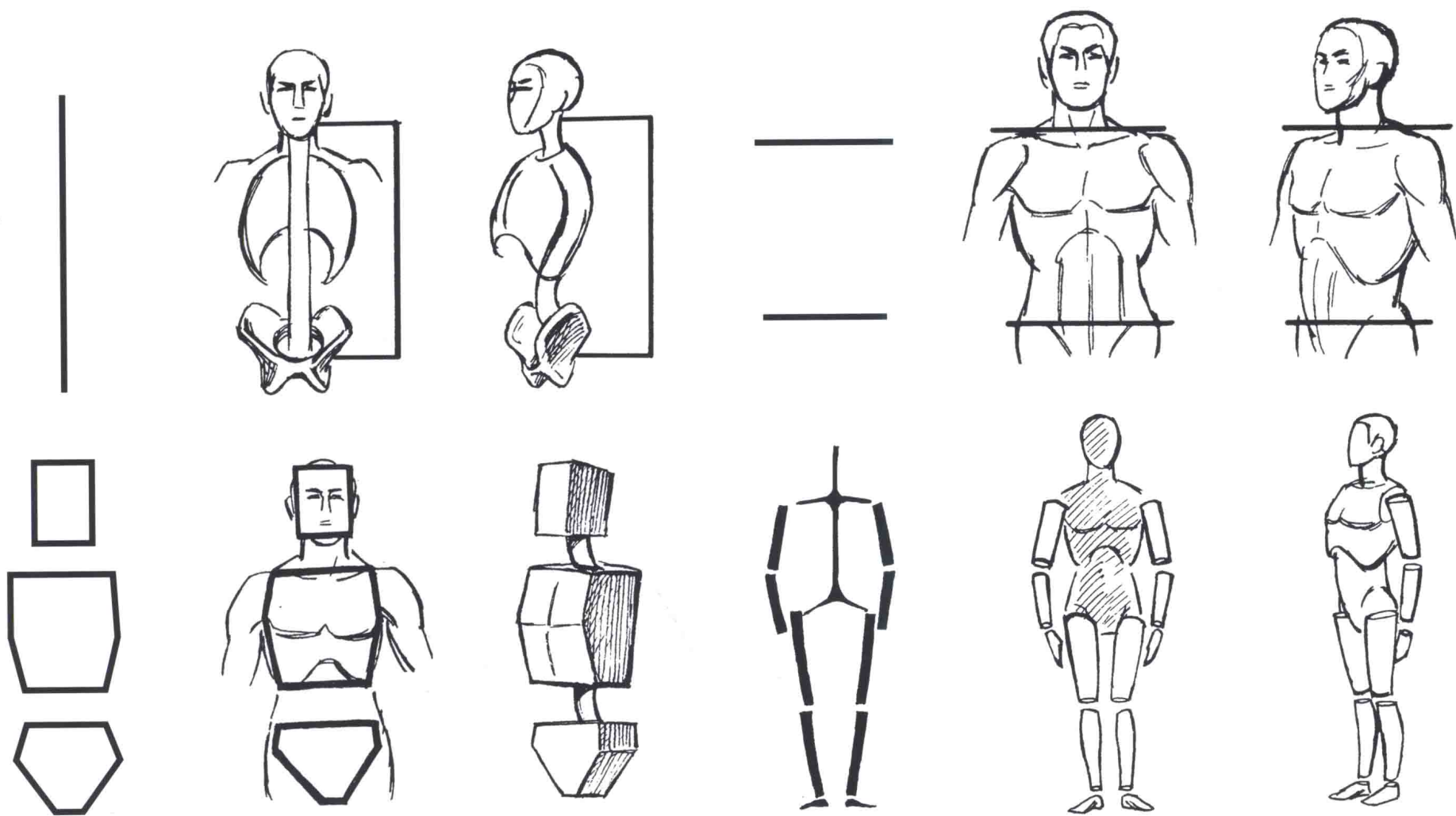
人体比例与年龄有着密切的关系。10岁以下的儿童腹部较为突出，身体稍圆胖一些；10岁以上身体开始变匀称；成年时期人的肩变宽，体格更健壮；到了老年时期，腰、膝开始弯曲，身高变矮。

男女体型差异



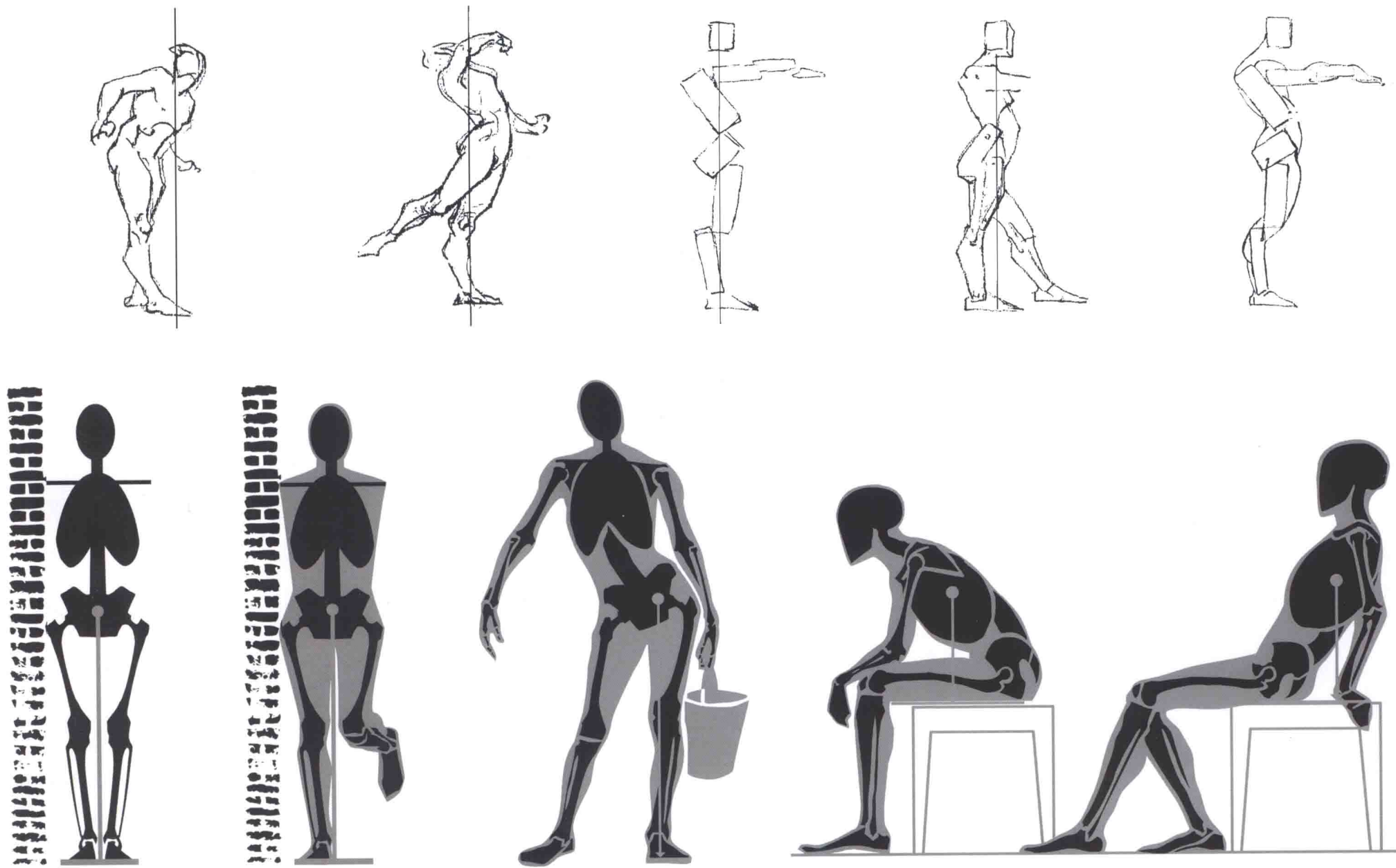
总体来说，女性的骨骼较男性的骨骼纤细。然而，男女体型最为显著的差异是男性的肩宽比骨盆宽，而女性的肩宽与骨盆的宽度接近。

人体动态的变化丰富，并且牵一发而动全身。因此，除了要研究处于静止状态的人体结构及其局部运动规律外，还要将各部分串联起来，认真研究人体全身的运动变化及某些规律。我们一般将人体归纳为“一竖（脊柱线）、二横（两侧肩峰连线与两侧髂前上棘连线）、三体积（头、胸廓、骨盆）、四肢（上肢与下肢）”。



画人物动态时，首先要找准支撑动态的重心位置，才能把动态协调地表现出来。人体重心主要体现在受力部位，比如站立、行走、下蹲的姿势，重心点就落在双脚或其中一只脚上；坐姿的重心点主要落在臀部；做手落地支撑或后仰靠肘关节支撑的动作时，重心点就在手上或肘关节上。人体的重心不只落在一个部位，而是要根据不同的动态而定，动作幅度大，人体受力部位就多，重心点也就多。例如，运动员预备起跑时，身体弯曲向前倾，双手落地，一只脚在前，一只脚在后，那么，人体的重心就落在双手和前面的那只脚上，形成三个重心点，以保持动态的平衡和稳定。

因此，理解人体重心位置要根据不同的动态而定，注意培养自己的直觉判断力。有个基本的方法，那就是根据对人体姿态起稳定作用的受力点来确定人体的重心位置，同时，借助垂直线进行辅助测量。

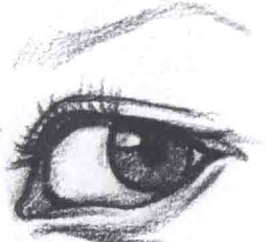
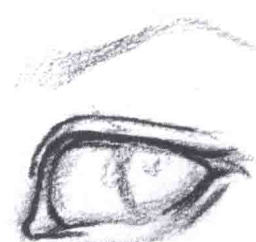
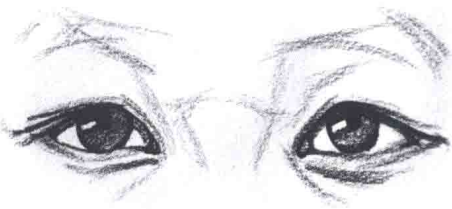
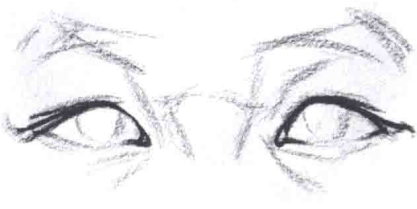
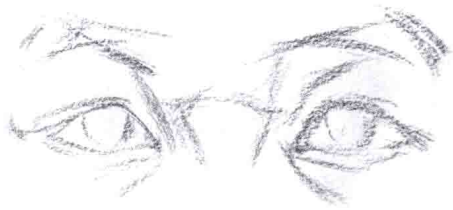


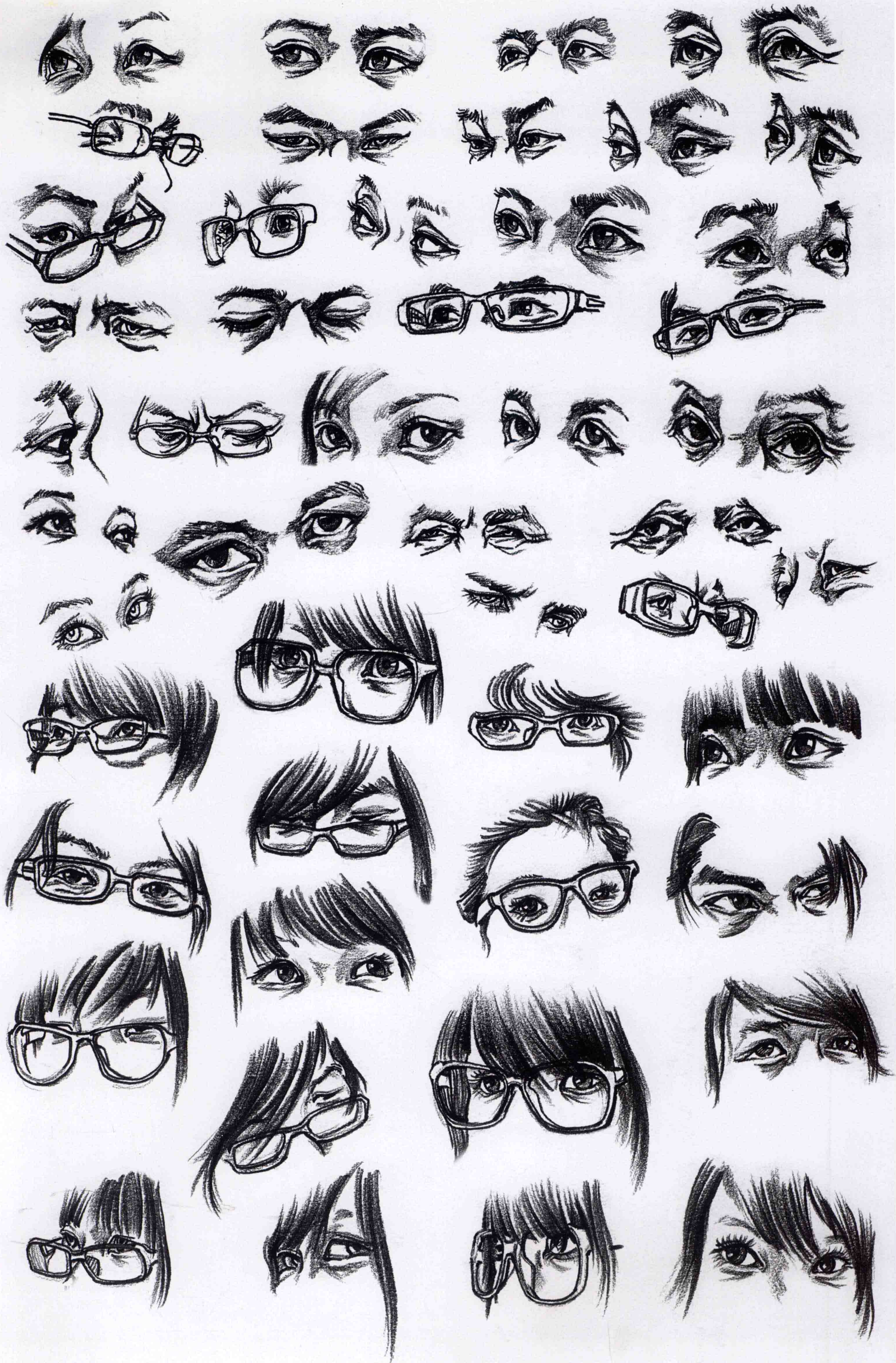
五官与 头发表现

在画五官时要注意中轴线的运用，除绝对正面外，中轴线根据头的动态呈弧线，很多同学不理解这一点，画稍侧的角度时，头总是转不过去，当然画面感觉就比较差。五官位置可以根据“三庭五眼”的基本规律，在共性中找出个性化的形象特征，画出人与人的千差万别。在打轮廓时，要注意眉、眼、鼻、耳的长和宽以及厚度的位置。如果这一步画不准，则千万不要深入，更不能上明暗色调。画眉毛要注意眼窝上下凹陷处的骨点和通过颧骨处凸的转折所呈现的眉深眉淡。画眼则要将四个眼角置于一水平线上，否则眼睛就一高一低，让人感觉不舒服。上眼睑和下眼睑有区别：一般上眼睑较重，原因是其有厚度，且睫毛较深，阴影投射在眼球上，往往这里是整幅画的最深处，很有神，也易将眼球包在眼睑之中；下眼睑受光，要亮，不然就如戏妆了。嘴部的刻画也关系到人的表情。首先要确定上下嘴唇的厚薄，还要注意嘴唇不能用线勾得过死，嘴的上翘下垂非常微妙。画耳要与眼鼻嘴联系起来看，有些考生不愿多画耳朵，甚至将耳朵当作负担，所以其画出来的耳朵要么虚不过去，影响空间感；要么跳得厉害，破坏整体感。

眼部

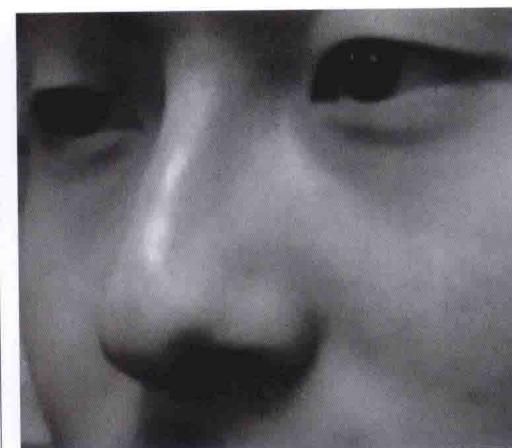
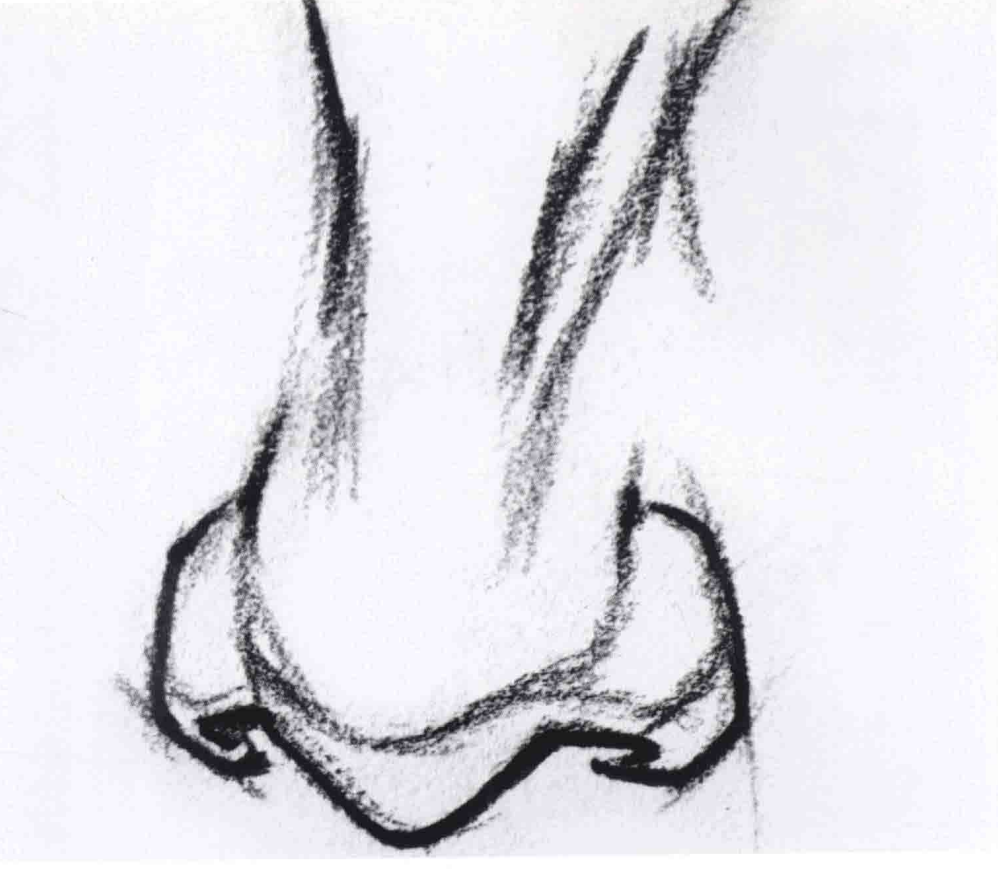
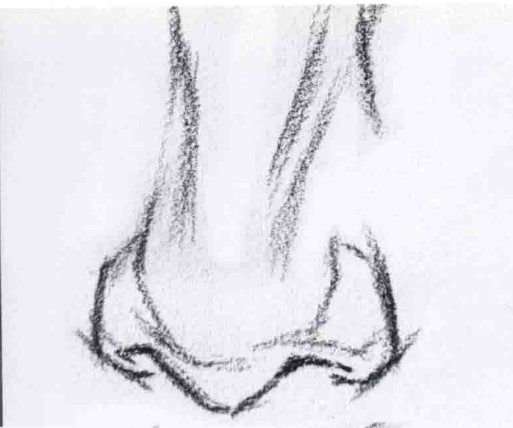
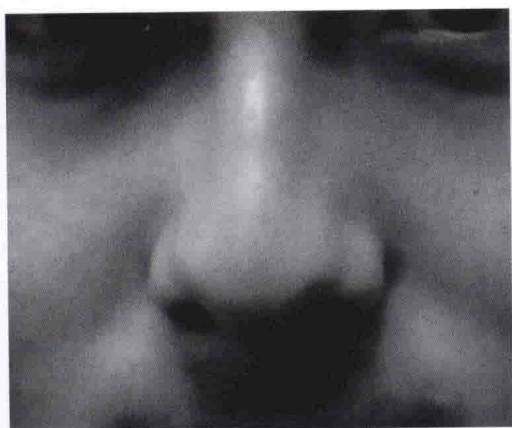
人物速写局部刻画的重点主要是五官，其中对眼部的刻画又是五官中最重要的而且是最难的，它是传神的关键部位。眼睛分上眼睑、下眼睑、眼球、瞳孔、内眼角、外眼角、睫毛等。画眼睛要注意抓眼神，把握其精神状态，画出眼睛注视的方向。眼睛要和眉宇一同画，眉宇的状态直接影响到眼睛所表现的表情。

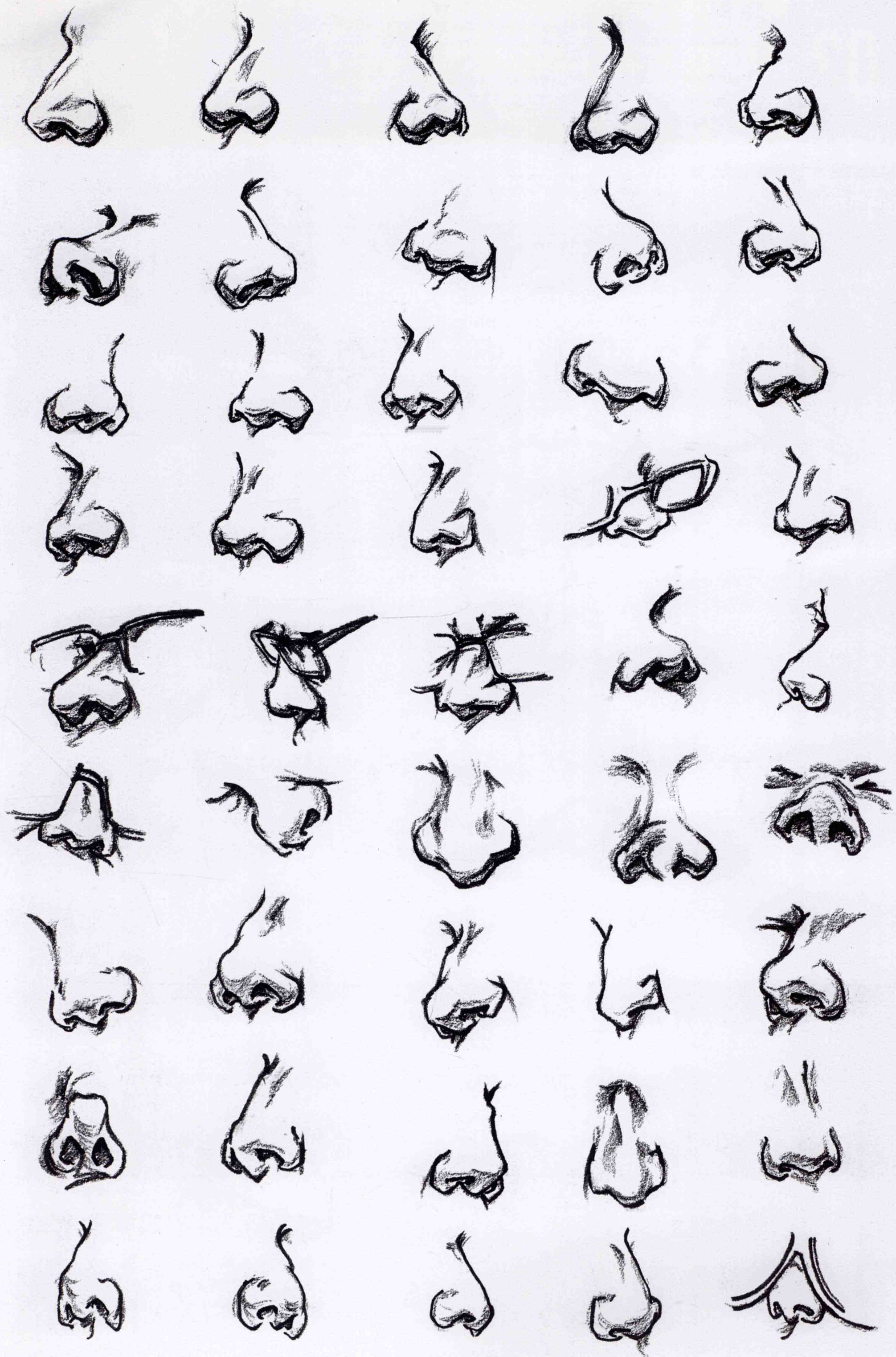




鼻部

鼻子是脸部最凸出的部位，表现时要强调鼻底的厚度。可以将鼻子看作一个梯台，分成四个面：中间是凸起的鼻骨，形成有弧度的鼻梁面；其两侧是由鼻软骨构成的斜面；最后一个面是由鼻翼和鼻孔组成的底面。画的时候要注意鼻翼的厚度，且鼻孔不要画得死黑。

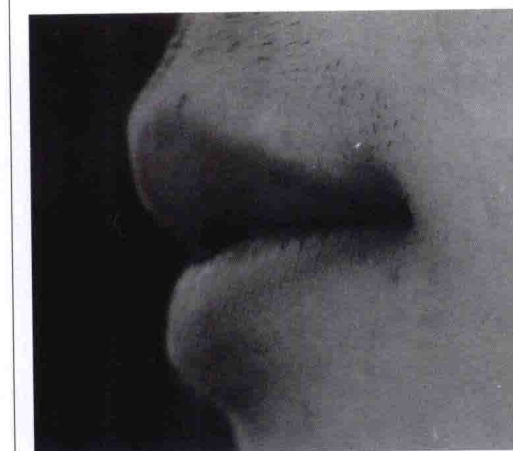
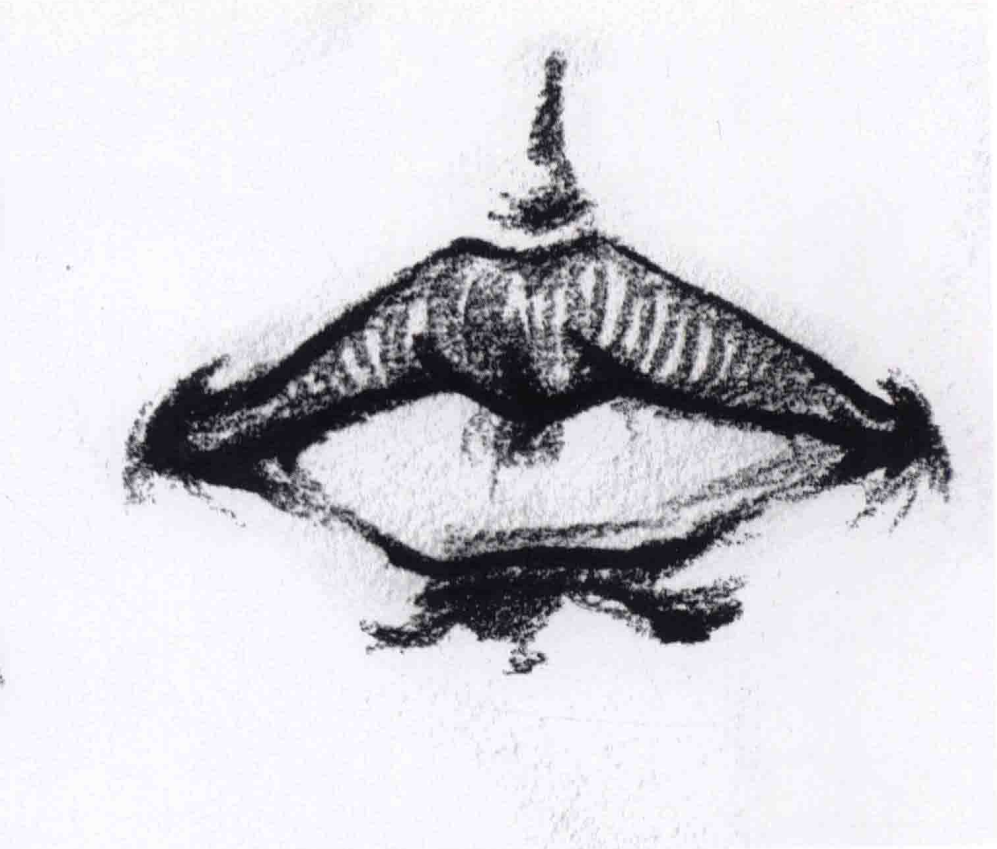
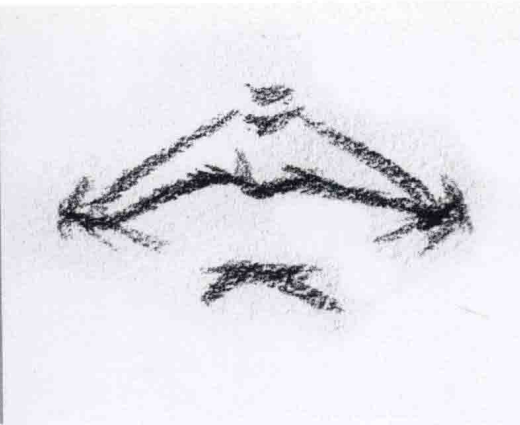
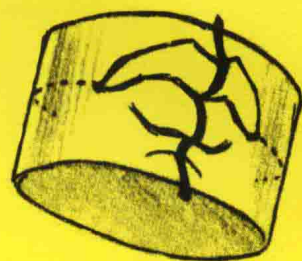


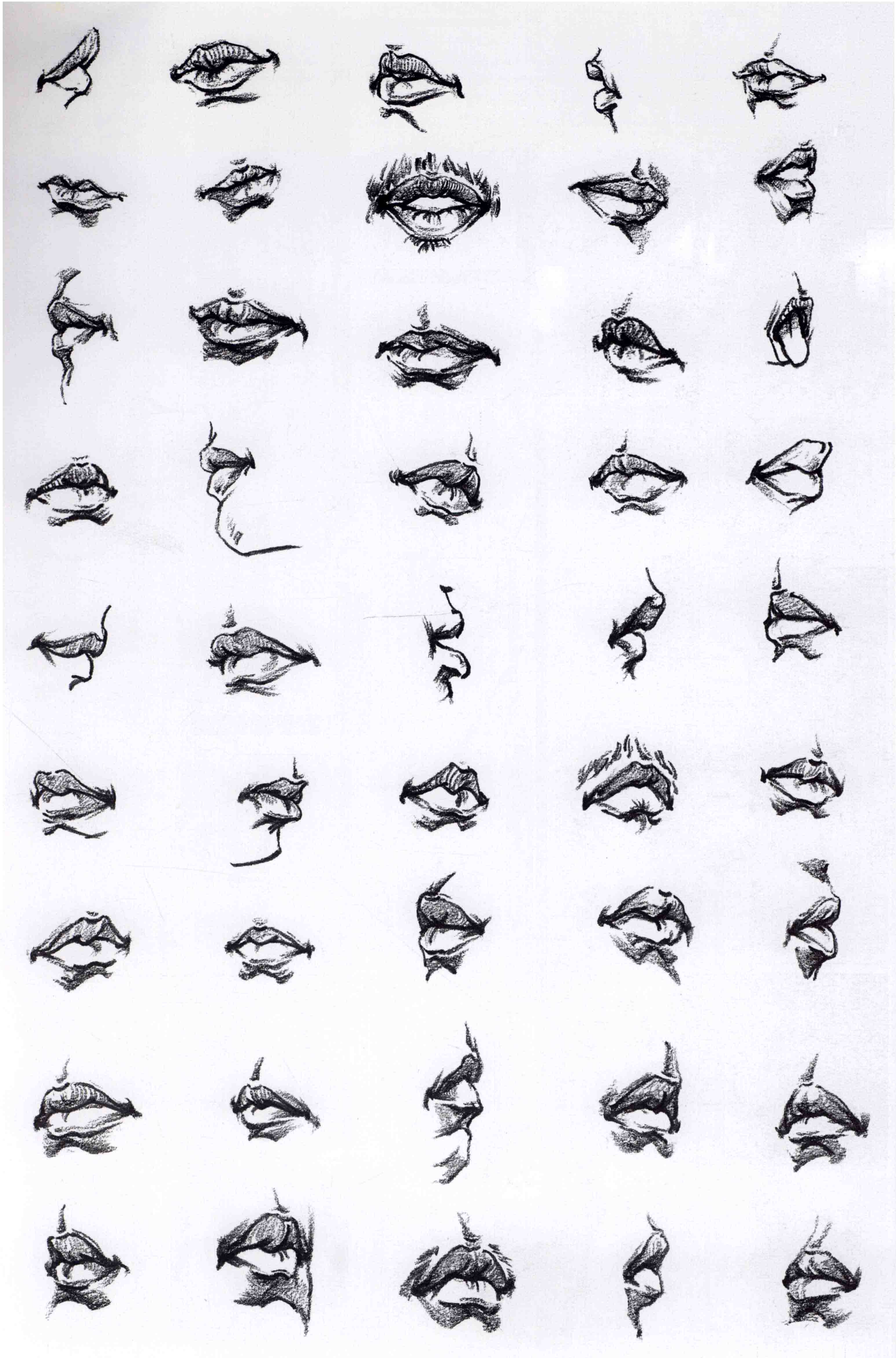


嘴部

除眼睛之外，嘴是表现表情的第二个重点。

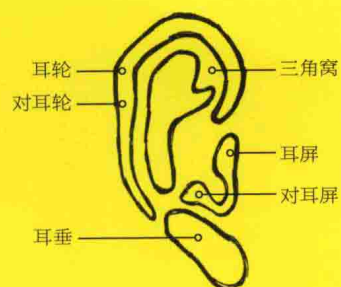
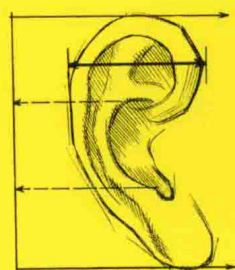
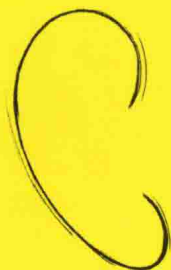
嘴巴分为上唇、下唇、口缝、唇结节、嘴角、人中等部分。当嘴唇紧闭时，上唇紧压着下唇。画正面的嘴时要注意嘴角与瞳孔对齐。女人、小孩的嘴略小。要注意人中的形状及位置，注意两嘴角的倾斜。





耳部

画耳朵要根据人像的角度来处理虚实，正面人像的耳朵画虚点、概括点，侧面人像的耳朵画实些、具体些。不同的人耳朵的形状有一定的差别，不能画得千人一面，注意耳轮和耳垂的结构表现。





头发

头发的固有色是黑色，但要仔细分析，绝不是漆黑一片，而是同样有明暗对比。头发是依附在颅骨上的，发型、明暗都必须考虑颅骨的结构。画头发时，要力争画得蓬松、富有质感。首先，要对头部的形体有所了解，将对头发体的表现放在第一位；其次，注意头发内形和外形中方圆、虚实、疏密等变化。对于头发与脸部的衔接，除了要注意头发与皮肤之间虚实强弱的变化，同时还必须注意头发在额头上投影的强弱及形状的具体表现。投影的形体变化就是在表现额头的形体。

05

