

朱咏 万国华 周宇峰 编著



绘画

入门正规训练

速写

HUIHUA RUMEN ZHENGGUI XUNLIAN



江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

速写 / 朱咏, 万国华, 周宇峰编著. — 南昌: 江西美术出版社, 2003.10 (2004.6 重印)

(绘画入门正规训练)

ISBN 7-80690-229-5

I .速... II . ①朱... ②万... ③周... III.速写—技法(美术) IV . J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 068483 号

绘画入门正规训练·速写

朱咏 万国华 周宇峰 编著

江西美术出版社出版

(南昌市子安路 66 号)

新华书店发行

江西省江美数码科技有限公司制版

深圳宝峰印刷有限公司印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16 印张 3.5

2003 年 10 月第 1 版 2004 年 6 月第 4 次印刷

印数: 14001—17000

ISBN 7-80690-229-5/J · 1106 定价: 15.00 元

邮编: 330025 电话: 0791-6566093 6566127

目 录

—

作者寄语 /1

二

速写的常用工具与材料 /3

三

人体比例结构、动态规律及透视的基础知识 /4

四

速写的构图 /11

五

人物头像的速写训练 /13

六

手、脚的速写训练 /20

七

静态人物速写训练 /25

八

动态人物速写训练 /32

九

风景速写训练 /38

十

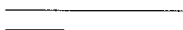
速写默画训练 /44

十一

速写的语言及表现方法 /47

十二

作品范图 /49



一 作者寄语

速写既是训练绘画技巧的重要手段，又是一门独立的绘画艺术，有它自身的审美价值。

我们在日常教学中，接触到许多初学绘画者，其中包括一些已经受过一定基础素描、色彩训练的学生。他们谈起速写时都面露难色，感到无从下手，无法把握速写的各种技巧，又无法判断一幅速写的好坏。

首先，这是因为初学者往往缺乏对速写的正确理解。“理解”这两个字我们可作两个层面上的分析：其一，要画好速写，我们首先要对描绘对象有个全面的认识，如我们在作画的时候，一定要对人体的形体结构有所了解，对人体的运动规律有所了解，对人体的透视现象有所了解。实际上，面对对象我们只能看到我们对对象理解的部分，当然也只能画出自己所理解的这些部分。如果我们的理解有误或缺乏正确的理解的话，许多东西我们是画不准或画不到位的，举个例子，假设我们不了解透视知识，就会对对象的透视现象熟视无睹，当然也就画不出正确的透视变化了。其二，画好速写，我们必须要学会取舍，要知道哪些东西需要画，哪些东西不需要画。这样在面对模特儿时，就可以迅速地抓住人物大的动态特征、主要的比例结构关系，不致于落入众多细节的描绘而不能自拔。对象的细节是无法穷尽的，而速写恰恰要短时、快速，所以这里的准确绝不是逐个局部的描摹，而是高度地概括。在这个意义上，理解就像一个过滤器，把大量不必要的或表面的、偶然的東西筛掉，留下的就是能够表现出本质特征的形体结构。在表现的时候，我们就可以举一反三地反映出对象给我们的印象。从以上简单分析可知，理解是画好速写的关键所在。

其次，画速写还要解决眼的问题，也就是怎么看的问题，这里就要求我们改变平时看东西的习惯。一般而言，普通人看东西是一点一点地看，一个局部一个局部地看，如果依据这种局部观察的方法作画，必然会钻到局部里去，无法准确地把握好整体关系。普通人看东西还习惯于沿着外轮廓看，也就是只注意轮廓线、平面形，不注意对象的内在结构关系以及在空间当中的状态，这样看东西的话，我们就无法画好对象大的体块关系和运动趋势。其实上述无论前者

还是后者，都是在观察时没有整体地去看，没有相互比较地去看，所谓整体观察方法就是要求在作画时观察对象要有整体意识。在画某一点、某一局部时，不要只盯着一点看，而是要将所画的这一点、这一局部与其他部位相互比较，对所要画的局部与其他部位的上下左右关系及它们之间的内在结构关系做到心中有数，从整体关系下笔。

另外，学习任何东西都必须讲究学习方法，有了好的方法，往往能达到事半功倍的效果。下面就速写训练的一些行之有效的方法进行阐述。

（一）循序渐进的原则

初画速写，不宜一开始就画太过于繁杂或处于运动状态之中的物象，也不宜画得太快，应该按循序渐进的原则先从简单的对象入手，从静止的对象入手，再随着自身技巧的不断提高进入到较复杂的、处于运动状态下的对象的描绘。比方说，我们可先画一些诸如木椅、鞋子之类的简单物品，同样在作画时先画出对象外形轮廓的大关系，注意比较线条的长度比例及各线条的倾斜度。这一步做好之后，再充实一些细节，如一双鞋，鞋眼、鞋带等都是附着在大体积上的细节，它们并不影响大的形体，但画好它们可以让画面更生动、更形象。通过简单物品的速写训练之后，可慢慢加大描绘对象的难度，在画繁杂的物象的时候，关键是要把繁杂的东西理解为由各种简单部分组成的，然后将各简单部分画在复杂的大关系之内，这样完成起来就有条不紊。画动态速写也是同样的道理，我们必须反复将所画的速写与描绘对象进行比较，修改画得不准确的部分，这样在静态速写练习中才能更方便地学习人物的结构规律、运动规律，而只有掌握了这些东西，再加上一定的静态速写基本功，画起动态速写来才能够得心应手。画速写也不一定需要过于快速，现在的美术高考中一般为半小时画一张，所以大家在练习过程中不要过于追求速度。在初学阶段，很多有关知识和技巧都较缺乏，自然需要仔细体会，扎实描画。慢慢熟练了以后，速度当然会快起来，同时也不要不用脑子地进行快速涂画，否则的话，画出的速写容易流于概念，很难提高，这一点初学者要切记。

（二）多种学习途径相结合的原则

学习画速写，最好是临摹优秀速写范画与对着对象写生，还有默写交替进行。只有这样，才能在学习过程中让我们一直处于积极的思考、体会状态之中，才能取得良好的学习效果。临摹的目的是为了学习前人的技法，如怎样对描绘对象进行概括、取舍，怎样交待结构以及如何用笔和用线等，这一些我们都应该认真去体会。另外，曾经风靡一时的连环画也是非常好的临摹对象。在临摹时，也要注意上文提到的循序渐进的原则。在开始时，可以重点通过临摹学习一些具体的处理方法，如衣纹、五官、手、脚等等，可以对一些常见的细节认真揣摩，画熟练并记下来，这看似机械的方法其实是非常有用的。具备一定的水平后，在临摹时我们就可以把更多的注意力放在学习作者对线条的组织，对外形的适当处理和对动势的巧妙强化等等方面。默写练习可以重点突出我们在画速写时的理性认识，这种方法能够弥补写生时不动脑子、照抄对象的不足，这一方面在后文中还有专门的阐述。

综上所述,想画好速写,首先要对对象有一定的理解,还要养成良好的观察习惯,最后,要有大量的练习来积累实践经验。我相信,只要大家按照本书介绍的科学的方法步骤进行正规系统的训练,就一定能画出好的速写来。

绘

画

入

门

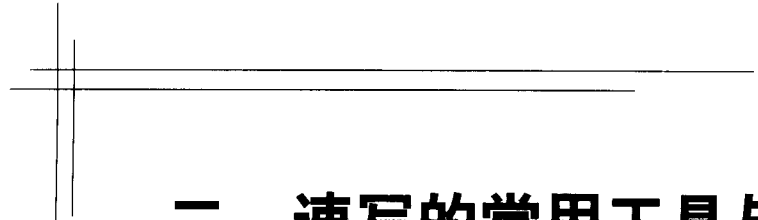
正

规

训

练

HUHUA RUMEN ZHENGGUI XUNLIAN



二 速写的常用工具与材料

速写是机动性、灵活性最大的一个画种。它可利用的工具是多种多样的,当有你感兴趣的形象出现时,完全可以利用手边的一切工具材料在第一时间把新鲜生动的印象记录下来,这时候就不论铅笔、钢笔还是粉笔,也不论素描纸、信纸或宣纸,都是画速写的良好工具,有的绘画大师就经常在笔记本的空白边缘处画速写记录感受。

当然,“工欲善其事,必先利其器”,想画好速写,要对工具材料的性能有所了解,使用起来才能得心应手,运用自如。

一般来说,画速写可以用干性材料,像铅笔、碳笔、碳精棒、粉笔等等,还有水性材料,比如钢笔、圆珠笔、马克笔、彩色水笔等都行,另外还可以用毛笔或是一些简单色彩,最好是水彩、水粉之类,因为它们运用起来有比较轻快、迅速的特点。在这之中以铅笔、碳笔比较容易掌握,它们可浓可淡、可粗可细,易修改,应用也最为广泛。

纸张以白纸为主,用普通白纸、新闻纸均可。当然还可以尝试使用不同的纸张,像有色纸、毛边纸、卡纸甚至宣纸。在画速写的时候要掌握不同纸的性能,可利用纸的特点来表现不同的感受和质地,比如用碳精条和毛边纸的粗糙感就能很恰当地表现老年人皮肤的质感,但用来画女孩和儿童就有点不太适宜了。大家可以在实践中逐渐熟悉并掌握各种工具材料。

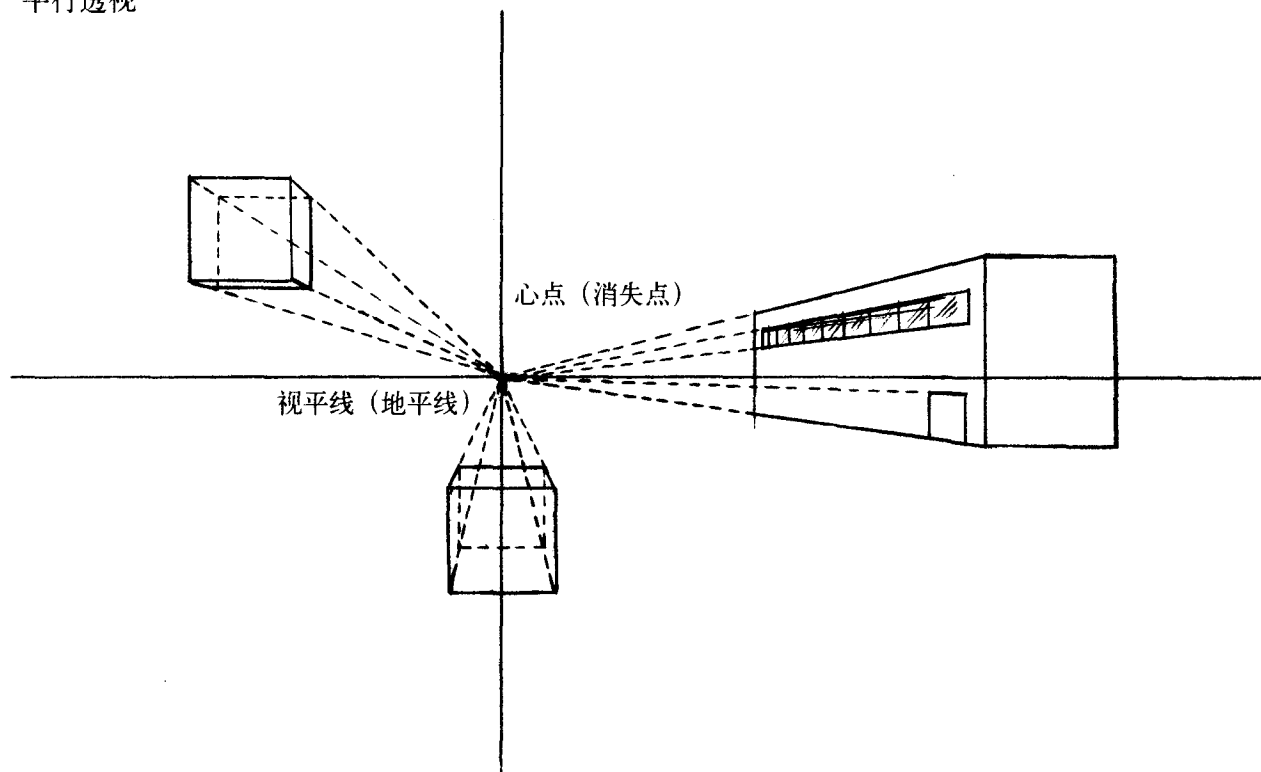
三 人体比例结构、动态规律及透视的基础知识

(一) 透视基础知识

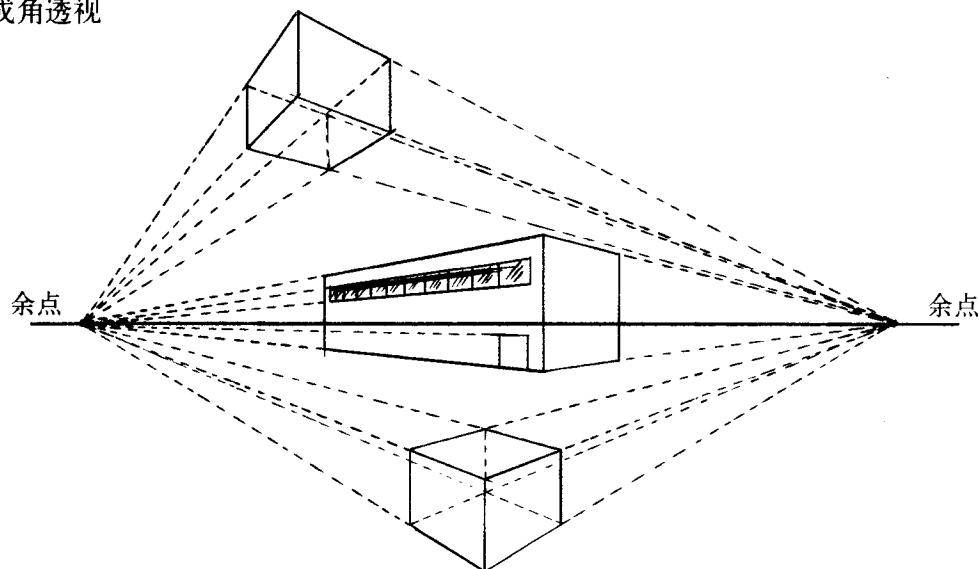
作画时首先要了解透视的规律，因为透视学是三维空间的基础知识，不懂透视，就无法正确地表现三维空间和物体的立体感。

简单地讲，透视就是近大远小的规律，它主要有两种形式——平行透视和成角透视。平行透视是指六面体的某两个面与视线平行，物体只有一个消失点（心点）的透视现象；成角透视是六面体没有一个面是与视线平行的，只有左右两个消失点（余点）。

平行透视

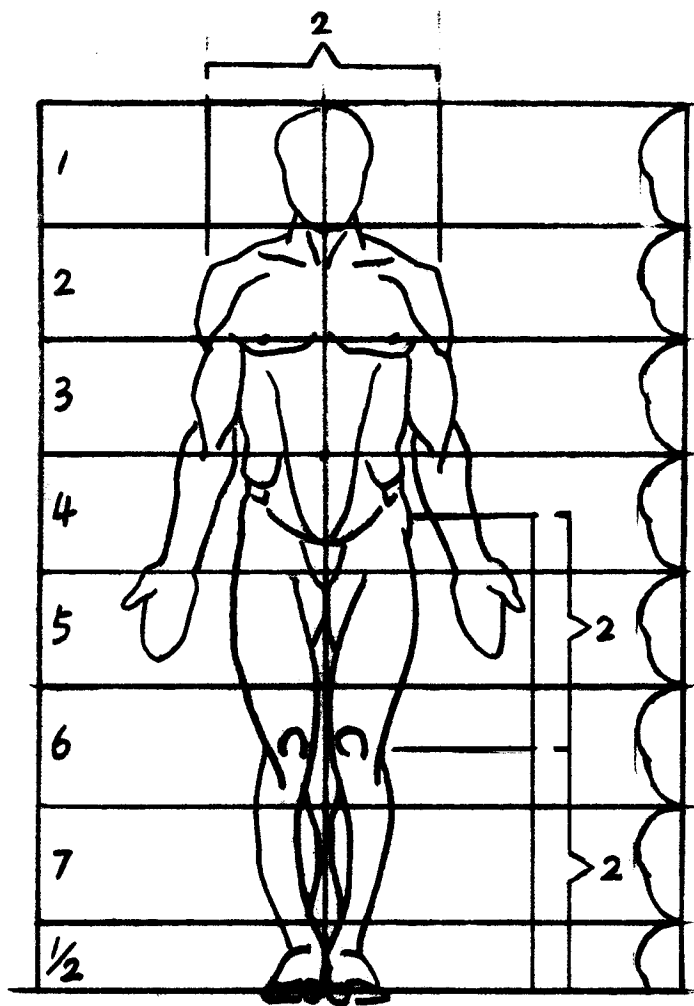


成角透视



(二) 人体比例关系

画准人体的比例关系是正确表现人物的前提。人体比例以头的长度为标准，一般成人身高有7个半头高。



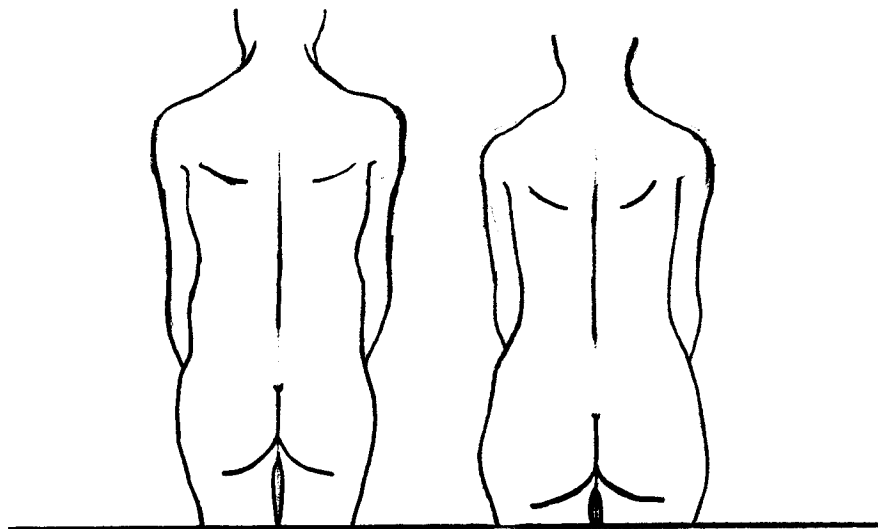
人体通常为7个半头高，我们还可对一些主要比例作些了解。额底到乳头连线到脐孔各为1个头长。大转子到膝关节到脚跟各为2个头长。两肩距离为2个头长。手臂为3个头长，其中上臂 $\frac{4}{3}$ 头长，前臂一个头长，手 $\frac{2}{3}$ 头长，脚为半个头长。

人体各部分比例关系图

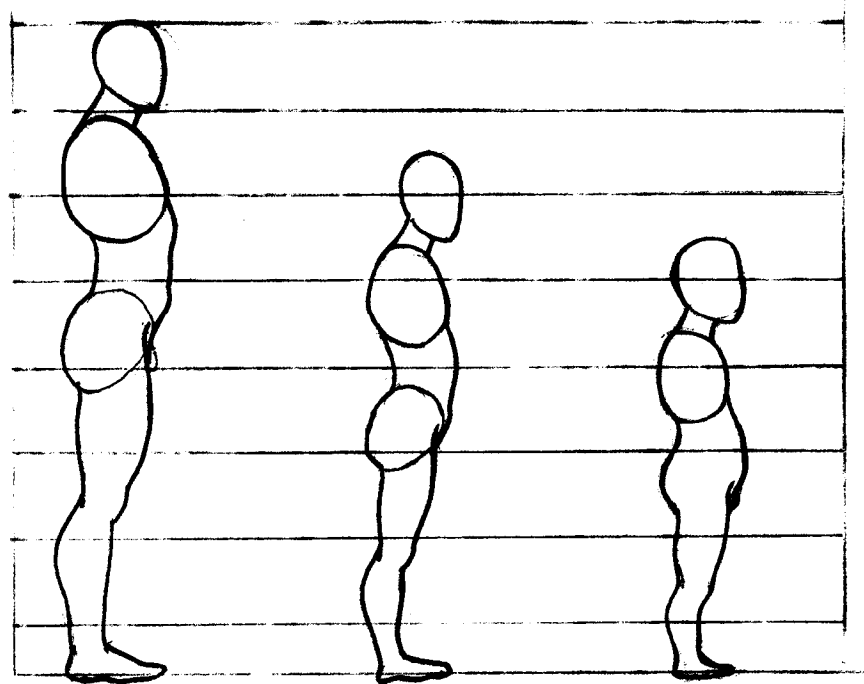
“站七坐五盘三半”是民间绘画的口诀，也就是说人站立时约7个头高，坐着时约5个头高，盘腿坐约3个半头高。

另外，人体的比例关系男女性也有所不同。一般是男性肩宽臀窄，女性正好相反。了解到男女不同的形体特点，就不会画得看不出性别。还有，从小孩到成年人的不同年龄阶段人体比例关系也不同。

随年龄的变化，人体比例也会产生变化，五六岁为4:1，10岁时为6:1，25岁左右就定型为7个半头比1。



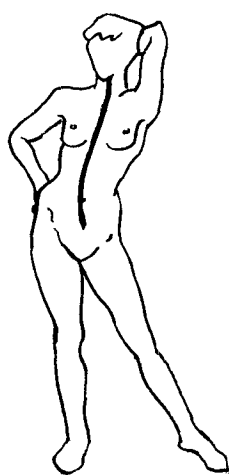
男性躯干肩部较宽，女性
躯干臀部较宽



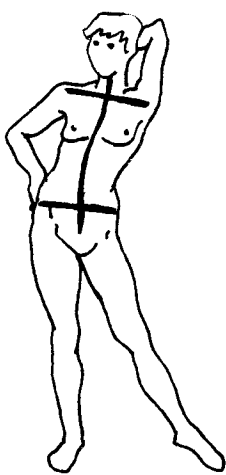
不同年龄的人体比例关系

(三) 人体的大致形体结构

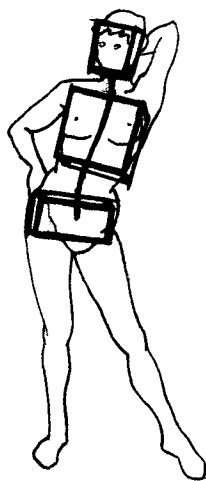
人体的大致形体结构可理解为一竖、两横、三体积、四肢。一竖指脊柱，两横指肩部连线和臀部连线，三体积指头部、胸部、臀部，四指指双臂和双腿。



一竖



二横



三体积



四肢

头部、胸部、臀部自身是相对固定的，三部分之间依靠颈部和腰部连接，我们平时说转头，其实是转脖子，而转胸其实是转腰。颈部是插入胸部上面（肩部）的一节圆柱，注意颈部插入肩的方向是略有倾斜的。胸部通过腰连接到臀部（骨盆）体块上。臀部可以看成是一个梯形六面体的团块。上下肢分别与胸部和臀部体块相连。手臂是略有倾斜地连接在胸部体块侧面的，而腿是从臀部体积的侧下方伸出的，所以要特别注意四肢和躯干的连接关系。有的初学者在画正面的人物时总是认识不到臀部的体块，结果画成好像大腿直接连在腰上的感觉，特别是在画坐姿的时候这种现象比较普遍。

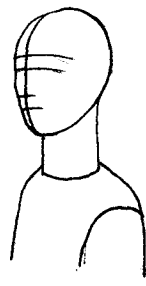
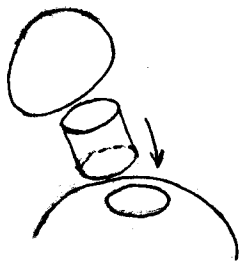
头部是一个类似鸡蛋状的体积，此外需要留意的是头、颈、肩三者的关系。颈部不是笔直而是成一定角度与头肩相连的，所以从正面和后面看，头、颈、肩三者处于不同的前后层次上，画时要通过线条的穿插表现出前后关系。

这种类似于头、颈、胸的前后落差关系在人体上还有很多，比较容易出错的，还有胸、腰、臀的连接，大腿和小腿的连接等。

头、手、脚的形体结构我们在后文中将会具体分析。



颈部是斜插入肩部的，这在侧面很容易观察到，而在正面描绘时就要依靠内部的结构连接线来交待这种关系了

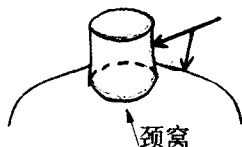


错

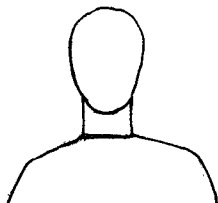
没有画出颈部的倾斜度



颈部线
和肩部线
的前后穿插

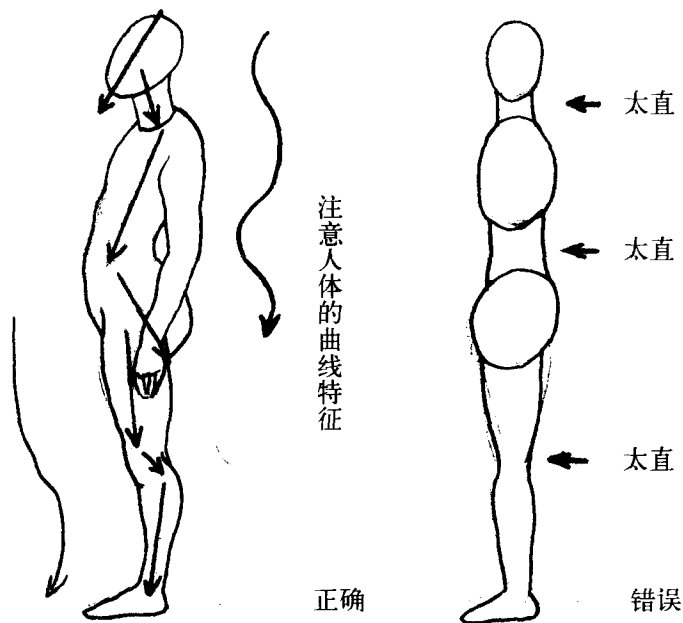


颈窝



错

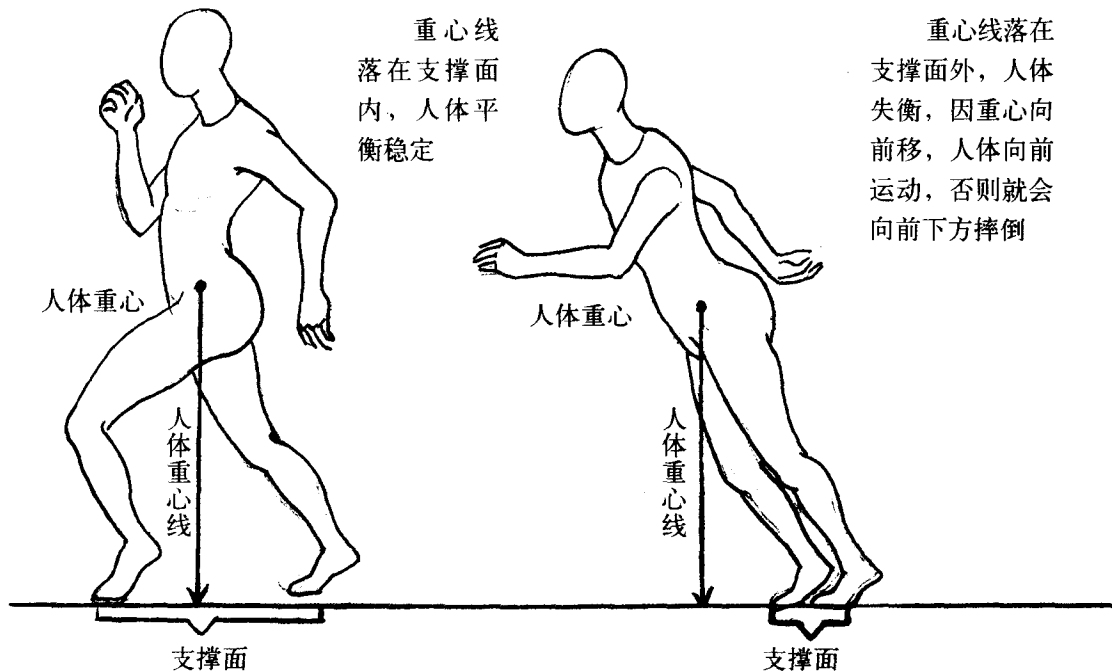
没有画出颈部线和肩部线的前后穿插，没有通过颈窝或领口的弧线表现颈部向后的倾斜



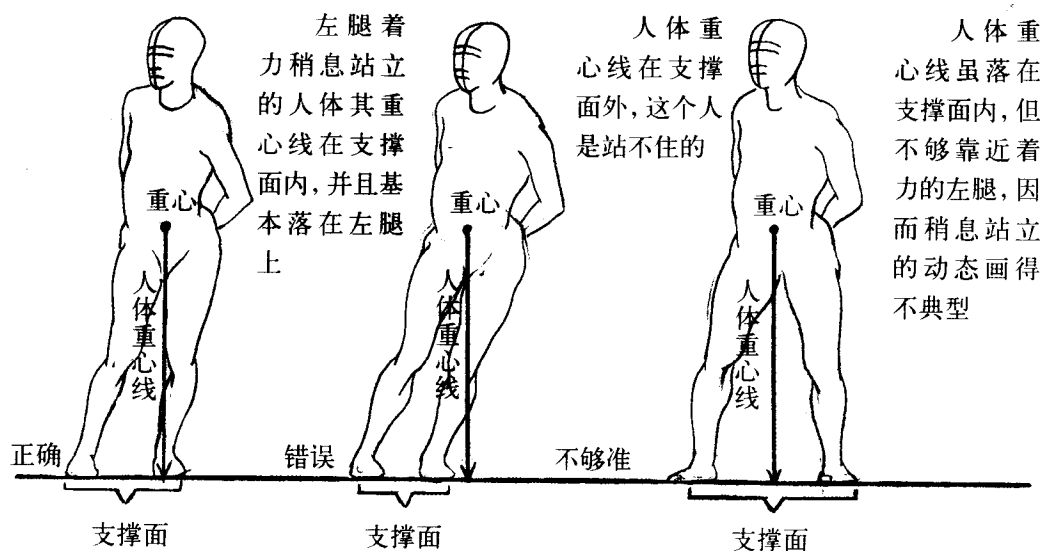
(四) 人体的基本运动规律

人体的运动规律比较复杂, 这里我们只做一些最常见动态现象的分析。

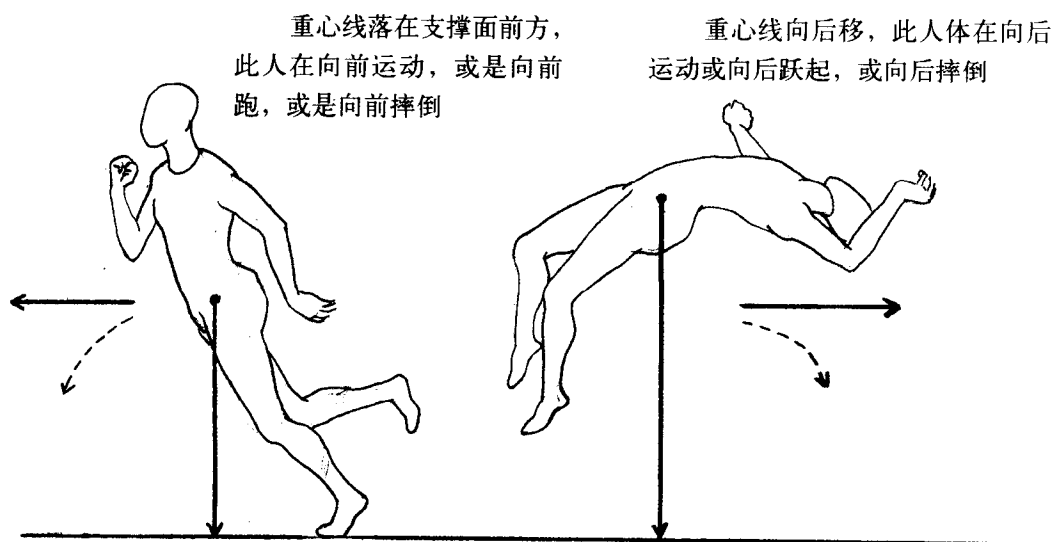
谈到运动, 我们必须了解什么叫重心。人体重心是指人体重力垂直向下指向地面的作用点, 是人体头、躯干、上肢和下肢等重力的合力作用点。人体重心稍低于人体体积的中心。沿重心向地面作垂直线就是人体重心线。随着人体姿势的变化, 重心会向六个方向移动: 即左侧移、右侧移、上移、下移、前移、后移。人体是否稳定主要是看人体重心线和支撑面的关系, 支撑面是指支撑人体接触点的面积和支撑点之间的空间, 如稍息站立时就是指两脚与地面的接触面和两脚之间的空间。



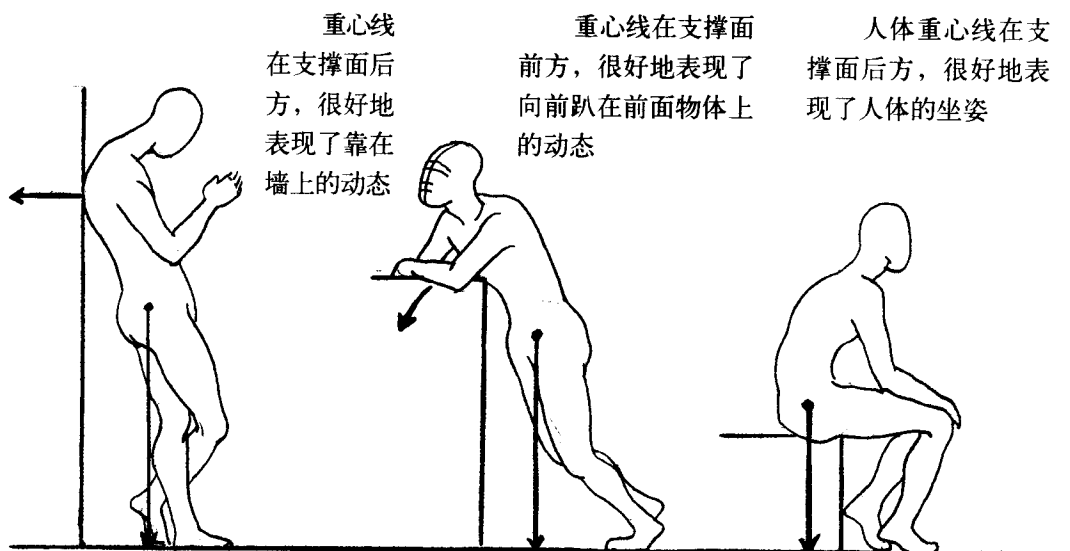
在画站立人体的时候,我们可以根据人体重心线和支撑面的关系来判断所画的人物是否站住了和着力腿是否画对了。



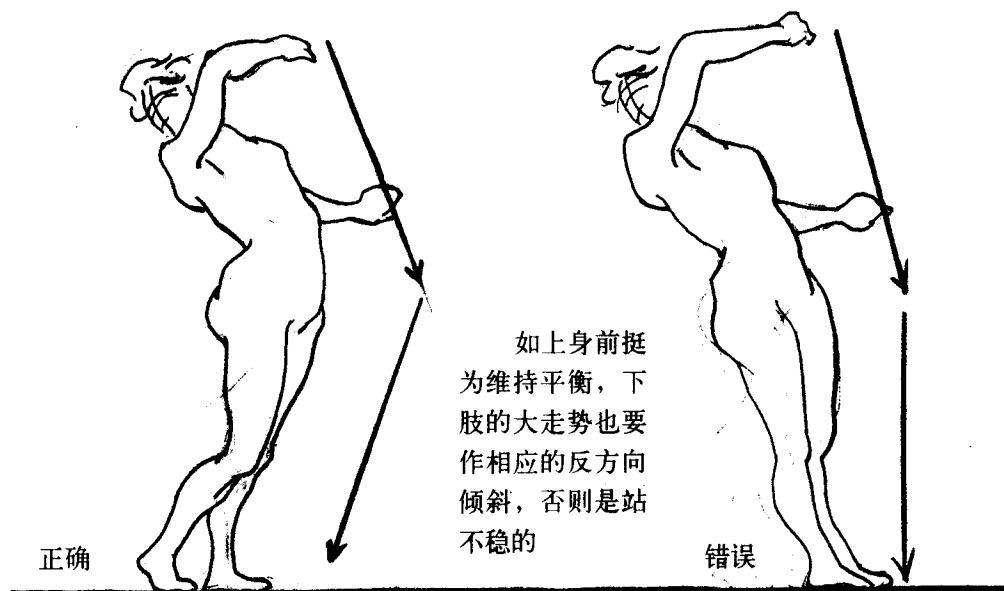
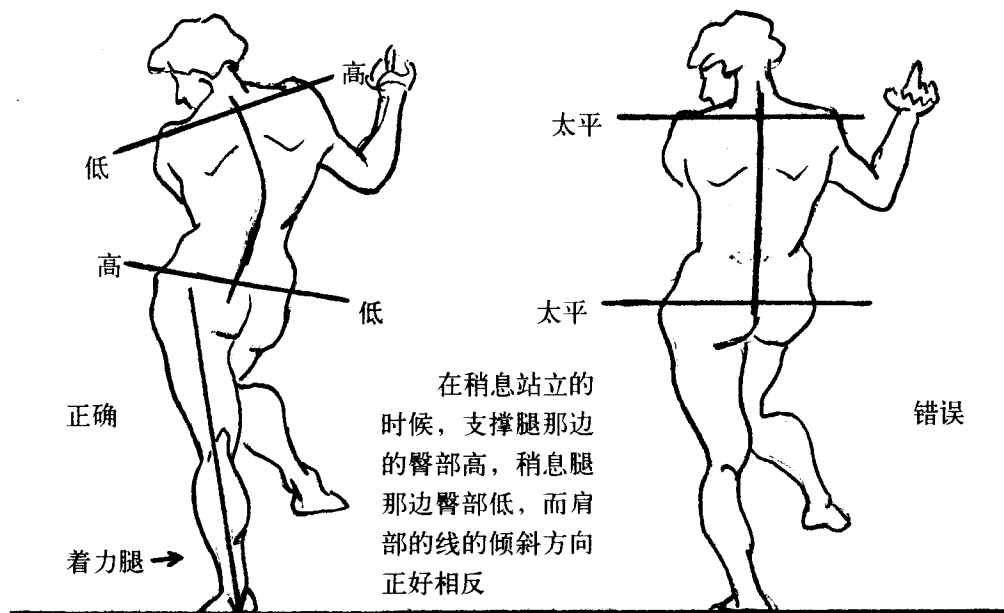
在画运动中的人体时,我们可以利用人体重心线和支撑面的关系来表现人体的运动方向和运动状态。



在画依靠其他物体保持稳定的人体时,如靠墙站、坐在凳子上等,我们也可以利用人体重心线和支撑面的关系。



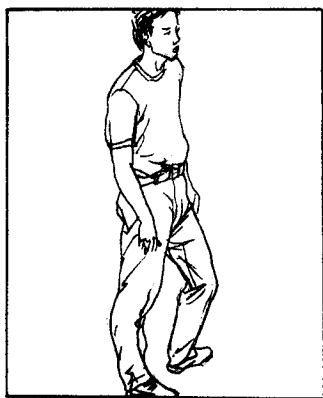
在画人物速写时，很多人容易忽略人体各部分的扭曲关系，这就容易画不准人物的动态。



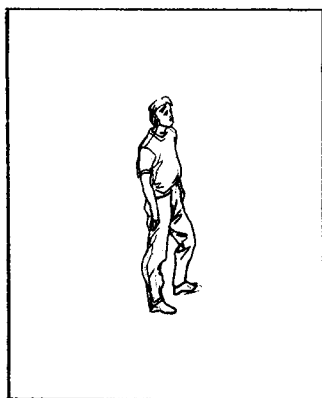
四 速写的构图

在人物速写中,可根据需要画一些相关的道具来充实画面,但在高考中,对象很可能单独安排在没有具体背景的环境中,这就需要我们以人物的造型与动势特点来考虑画面布局。

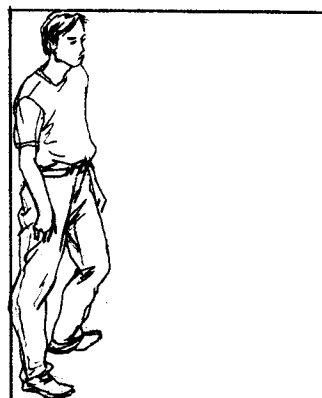
1. 主体对象在画面中所占的位置不要太大、太小、太上、太下或太左、太右。



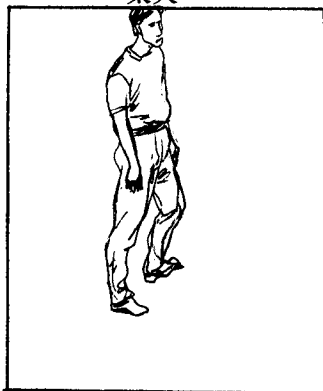
太大



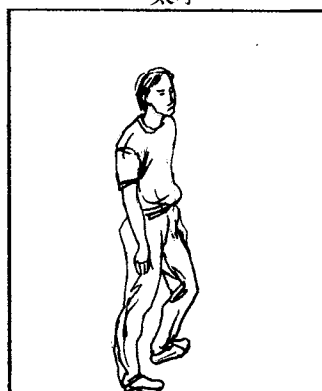
太小



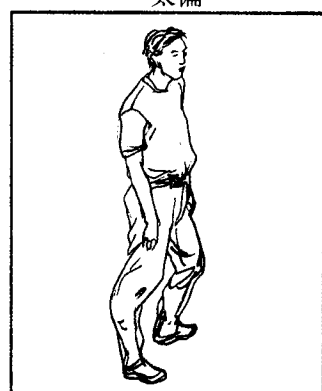
太偏



太上



太下



合适

2. 表现侧面或半侧面的人物应将脸部朝向的方向多留一些空白,以产生动作上的平衡感和视觉上的空间感。

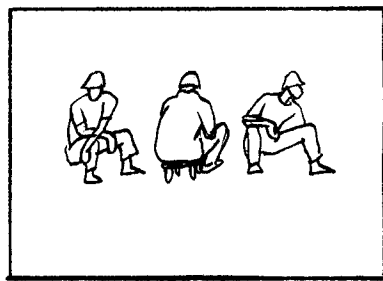


侧面人物不宜太居中

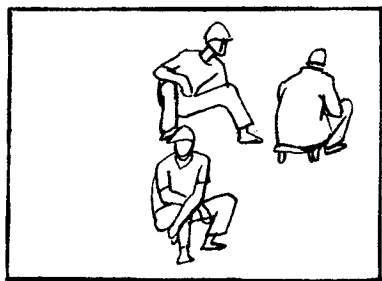


较合理的构图

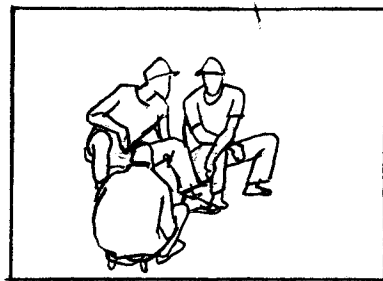
3. 现在高考中经常会出现组合人物的速写试题, 需要考虑构图的变化。



构图无变化



构图太乱, 缺乏联系



构图错落有致, 较合理

五 人物头像的速写训练

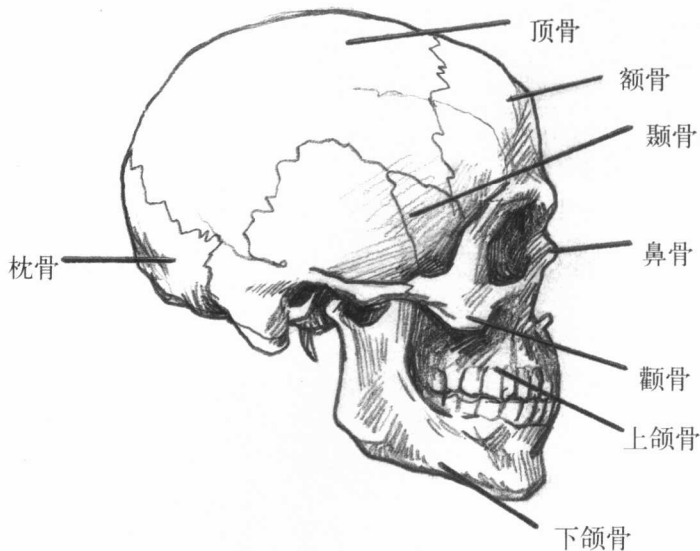
(一) 头部的结构与比例

1. 头骨对头部外形起决定作用。除下颌骨外，其余各块是连成一体，固定不动的。它们是颧骨、鼻骨、额骨、颞骨、顶骨、枕骨、上颌骨和下颌骨。

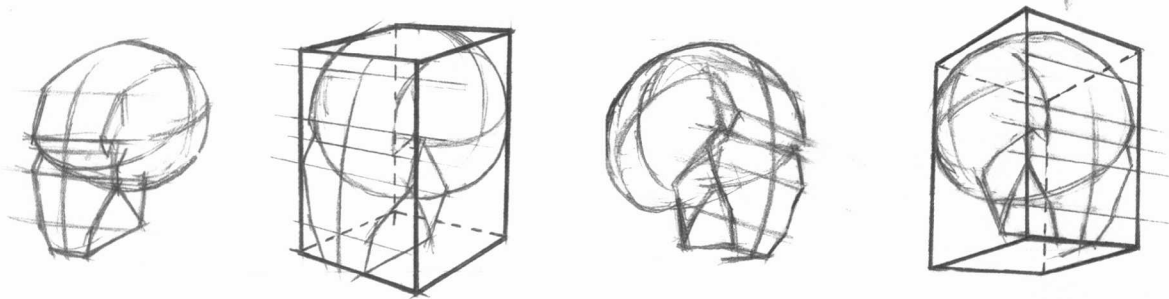
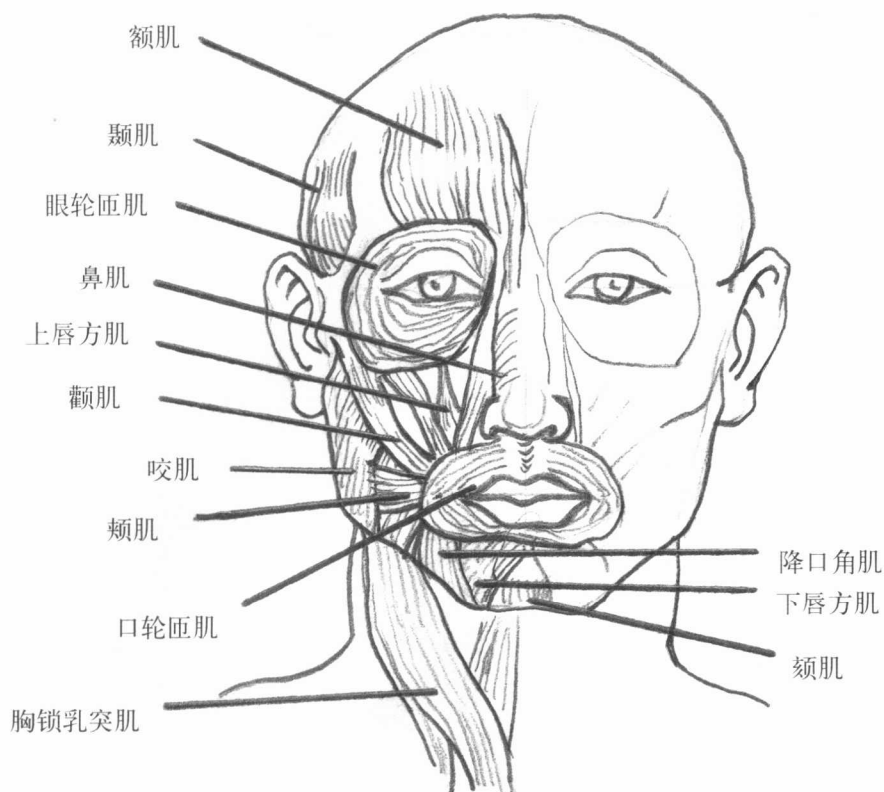
我们用几何形体来理解头部的构造会便于对头部结构的理解。首先我们可以将头部理解为一个长方形的六面体，也可将头部理解为由上部的圆球体和下部的梯形组合而成。



头骨正面



头骨侧面



2. 头部的比例关系，从正面看接近长方形，而从侧面看接近正方形。

五官之间的比例有“三停五眼”之说，也就是说从正面看，从发际线到眉线，从眉线到鼻底，从鼻底到下颏底三段相等；人脸的宽度等于五个眼睛的宽度，而两眼间距是一个眼睛的宽度。

