

冲刺美院

大师教你画

CHONGCIMEIYUAN
DASHIJIAONIHUA
SUXIE

速写

周忠斌 惠婧博 编著

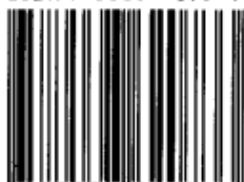
 吉林美术出版社



冲刺美院
大师教你画
速写

CHONGCIMEIYUAN
DASHIJIAONIHUA
SUXIE

ISBN 7-5386-2073-7



9 787538 620733 >

冲刺美院·大师教你画速写

编 著：周忠斌 惠婧博

责任编辑：林 鸣

助理编辑：于才晟

装帧设计：郭 琦

技术编辑：赵岫山 郭秋来

出版发行：吉林美术出版社(长春市人民大街4646号)

制 版：长春吉美雅昌彩色制版有限公司

印 刷：长春吉广集团有限公司

版 次：2006年8月第1版第1次印刷

开 本：787 × 1092mm 1/16

印 张：4

印 数：1-4,000册

ISBN 7-5386-2073-7/J · 1750 定 价：39.60元/套(19.80元/册)



“速写”发展到现代，已经摆脱了单纯为架上绘画和雕塑作品设计小稿的单一功能，渐渐发展成为一个比较独立的画种。由于现代绘画思想更接近人的自然状态，速写便以其直接的绘画形式和多变生动的表现语言得到了众多人士的喜爱。

速写作为一种造型手段，能够使艺术家最大限度地抛开材料的限制，在相对短的时间内表现最集中、最自由的想法，以便反映艺术家的心灵。

我国目前的美术学院有相当一部分院校考核速写，其中人物速写和场景速写是高频考点。原因就在于这两种速写可以集中考核考生的各项能力，如造型、构图、取舍甚至控制情绪的能力，是考生综合素质的一个展现。

本书的第一章在“模特是立体的”概念的前提下讲解人体的结构，以及重点讲述在运动中了解人物的结构（人体、衣纹等构成人物速写的物体结构）。然后我们会说到人物的造型。这是一个比较有意思的问题，历史上很多艺术大师不仅是本类绘画语言的创新者，而且大多数还都是造型上的高手，尤其在当今异常火爆的动画专业，这种具有高度控形能力的人真的是层出不穷。于是就在众多美好感人的形象映入大家眼前的时候，再一次印证了我们的看法——造型不能等同于抄形。艺术家、艺术工作者、业余爱好者或是学生，无论你创造出的形象是用来表现何种主题、何种感受，都应该增添以情感上的再加工，使之形象本身得到艺术上的升华，更深刻、更具有感染力。如何选择形象，如何选择角度造型将是第三章所讲授的内容。

当然，一味在结构和造型上下苦功，只能使得艺术形象流于简单。所以一幅好的画作不仅要在形式感上把握好，还必须在内容和精神状态方面多加推敲。我们后面第四章和第五章大多涉及到的是这个内容。

书中我们穿插了大量的大师作品，尤其是第五章完全为大家提供了一个与经典画作交流的平台。为什么在高考阶段本不需要我们掌握更深层技法的前提下还要看大师的作品呢？其实这些展示信息是很重要的，你可以节省很多精力把大师画作的优点吸收和运用在你的速写当中，同样那些不尽人意的地方你也可以受到提醒而加以避免。

或许你以后一生都将从事绘画，那么向历史学习将成为一个必然的环节。

编者

2006年7月



第一章 艺术大师的第一个秘密——确立你的空间意识及形体观念

概 述——了解对象·····	2
第一节 模特是立体的·····	2
第二节 画出合理的基本形·····	3
1. 脊柱·····	3
2. 胸廓·····	5
3. 骨盆·····	6
4. 颅骨·····	7
5. 四肢·····	9
第三节 形体结构的转折变化·····	10
1. 人体结构·····	10
2. 附属结构·····	12
3. 造型的收敛与夸张·····	13
4. 造型中“度”的把握·····	13

第二章 艺术大师的第二个秘密——造型与解剖的关系

第一节 骨骼——结构的基石·····	14
1. 位置与名称·····	14
2. 空间透视及比例关系·····	16
3. 透视在人物画中的运用·····	17
4. 比例·····	18
5. 骨骼特征·····	21
6. 骨骼的转折与结构·····	21
7. 骨点·····	21
第二节 人体肌肉——运动的发动机·····	23
1. 人体肌肉的位置与名称·····	23
2. 强弱与虚实·····	24
3. 寻找重心·····	25

第三章 艺术大师的第三个秘密——注意你所描绘的细节

概 述——众多因素相互作用可以使画面效果更加完美	26
第一节 头部、肩部、手部、足部的概述及透视、形体等关系	27
1. 头部	27
2. 肩部	29
3. 手部	30
4. 足部	31
5. 衣纹及衣纹上的修饰物	33
第二节 众多因素相互作用可以使画面效果更加完美	35
1. 高分速写的训练方法与技巧	35
2. 在考试中常见的现象	40
3. 在速写训练中的良好习惯	43

第四章 艺术大师的第四个秘密——构图是你修养的体现

概 述——常见的步骤图	45
第一节 人物速写的构图因素	45
黄金分割	45
第二节 黑白灰的处理与虚实整“黑形、白形、灰形”的引入	48
需要注意的几个方面	50
第三节 整体观察与构图定稿(步骤图)	51

第五章 艺术大师的第五个秘密——准备多一点，机会就多一点

概 述——在传统中汲取养分	54
第一节 学会欣赏	55
第二节 怎样临摹	56



1/ 大师素描

第一章 艺术大师的第一个秘密——确立你的空间意识及形体观念

我们生活在一个三维立体的世界当中，结构是物象与生俱来的因素，在视觉艺术当中，更多情况我们需要做的是把他们摆在一个合理的位置。

概述——了解对象

人是大自然赋予的革命性的产物，凭借自己顽强的毅力和不断提升的聪明才智成为了世界的主宰。人类的身体各个机能不断完善地同时，人的体魄开始展现出越来越美好的形态。与此同时，我们发现人物画是所有绘画题材中最具感染力的题材，那么怎样才能了解并充分表现人体的优美体态呢？

这一章里，绘画大师们将会以他们的精彩作品向你传授关于绘画的第一个秘密——形体意识，认真地理解和消化这些知识是你迈进艺术



2/ 牧羊女 米勒

殿堂的第一步（图1）。

人是活动在三维立体的环境中的。客观地讲，没有空间便谈不上立体。我们所看到的模特是一个占有一定空间的形体，而不仅仅是你所见的轮廓线以内的东西，他（或她）是立体的，这是我们必须认识到的问题。这个认识是非常重要的，是我们能够正确、客观地对待模特的基础。



3/ 复活与升天 坎贝尔索

第一节 模特是立体的

这里先让我们看一下米勒的作品（图2），这幅牧羊人物风景画中体现了作者对模特形体的出色把握，形体意识在绘画之前或者是过程当中都是贯穿着的。

如这幅作品一样，我们可以把人体看作是几个类似几何形体般结构体块的组合（图3），这几个结构体块由脊柱贯穿始终。它们的长、宽、高在三个围度上分别占有一个立体的空间。我们现在的任务就是在二维（长、宽）的平面上塑造出三维（长、宽、高）的形象。虽然塑造出立体的形象也许并不是绘画的最终目的，但是，在一定阶段内进行这样的造型训练是必要的。

第二节 画出合理的基本形

人体是由三大几何形体块(头、胸廓、骨盆),通过脊柱连接而成的。由于受到地球引力的作用,脊柱形成了生理上的弯曲,这种弯曲不仅能让人更好地适应生存环境,而且在运动的过程中又形成了视觉上的审美效果。

脊柱贯穿整个躯干,相当于一个中轴,背部的肌肉组织也同时沿着它的两侧排列生长。由于它由24块可以活动的脊椎骨和2块固定的骨头连接而成(7节“颈椎”、12节“胸椎”、5节“腰椎”、1块“骶骨”、1块“尾骨”),在提供头部、胸廓和骨盆的扭转和运动中,起到了极大的作用。

头部的活动开始于颈椎骨,胸部和臀部的运动开始于腰椎骨。我们发现,脊椎动物相对于无脊柱动物而言,它们的运动幅度更大、动作更协调、平衡力和敏感性能更好。运动的时候能够更好地把握节奏感。于是,我们可以说:脊椎动物的运动姿态在视觉审美效果上比无脊椎动物更优越。

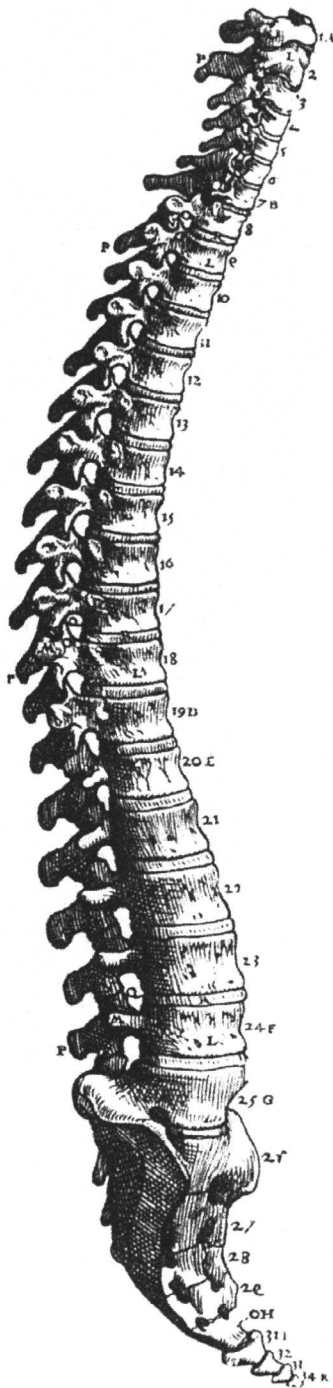
脊柱有连接、支撑的作用,又在配合运动时控制了形态体块的基本方位,在面对人物速写的处理时,合理利用脊椎的生理弯曲并适当地加以夸张,是使画面更加生动的因素之一。那么下面就让我们通过图片了解一下脊椎动物的一些运动规律吧。

1. 脊柱——脊柱的弯曲符合自然规律

脊柱位于背部中央,构成人和脊椎动物的中轴。脊柱上端承托颅骨,下连髋骨,中附肋骨,并作为胸廓、腹腔和盆腔的后壁。虽然我们并不需要充分了解脊柱具有的各项功能,但是了解脊柱的生理性弯曲对描绘出各种姿态的人物是非常有用的。脊柱生理弯曲的出现与人类直立姿势相适应,在起缓冲作用的同时,也增加了人体的形式美感。

脊柱是从骨盆底部向上延伸,呈现下粗上细的形态,颈椎部位是最细的,从骨盆到头,骨脊柱一共经历了四个生理弯曲,如图4所示,第一个是从寰椎到第7颈椎向里凸起的弯曲;第

二个是从第1节胸椎到第11节胸椎向外面凸起的弯曲,其中第5胸椎是高点;第三个是从第1腰椎到第6腰椎向里面凸起的弯曲;第四个



4/ 脊柱 安德烈斯·维萨列斯 版画《人体解剖第一册》

是骶骨到尾骨向外面凸起的弯曲。简单地可以说就是：颈椎和腰椎向人体里面凹陷，胸椎和尾椎向身体外部凸起。

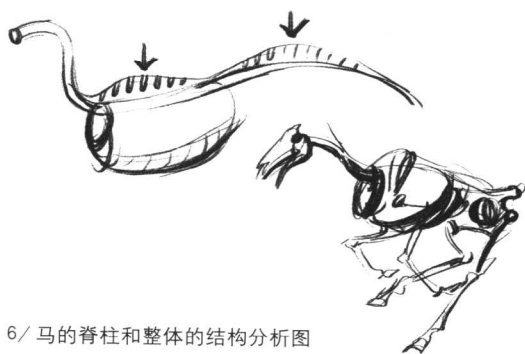
了解这段脊椎怎样弯曲是非常有用的，在做侧面人物的处理时就可以适当地加以夸张调节了，如图5所示。

第1节和第2节颈椎又称“寰椎”和“枢椎”，主要为头提供了摆动和旋转的余地，另外脊椎的构造也允许胸椎和腰椎作小范围的弯曲，这样胸廓和骨盆就能在一定程度上适应外界形体变化了。

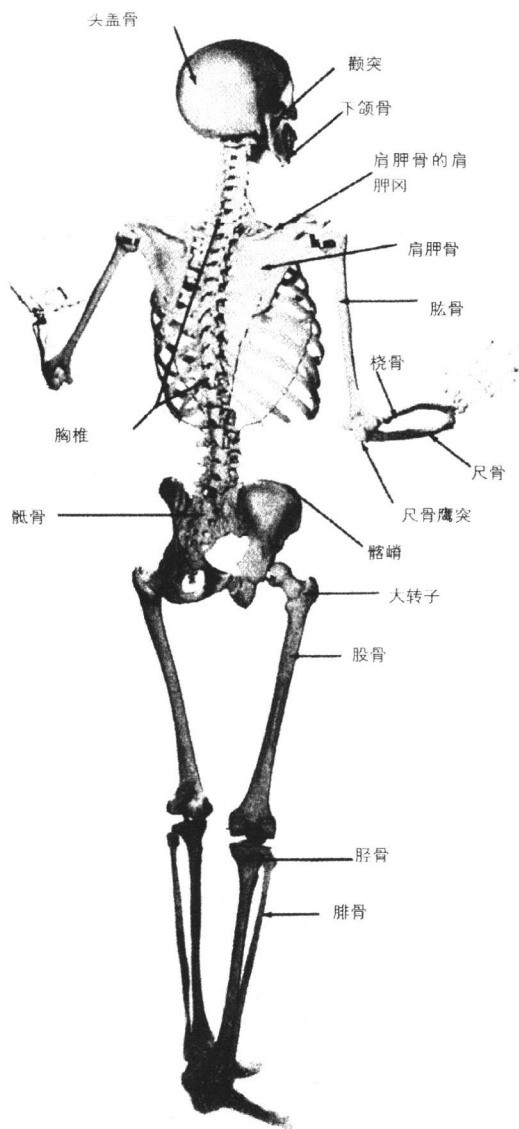
图6是马的脊柱和结构分析图，同人的相比较颈椎的弯转程度更大一些，而腰椎则明显不如人的灵活，然后通过解剖图7，更能清楚地看到脊椎骨的弯曲和第7颈椎的凸起，同时我们也可以观察到脊椎骨同周围骨骼的联系。



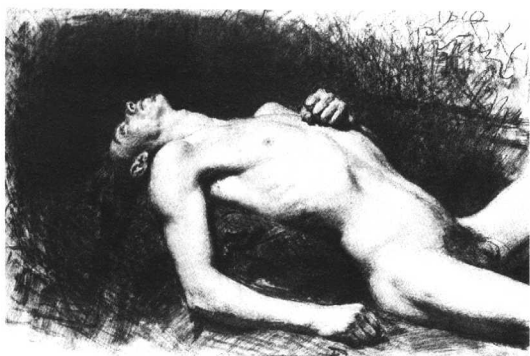
5/ 人物侧面速写 周忠斌



6/ 马的脊柱和整体的结构分析图



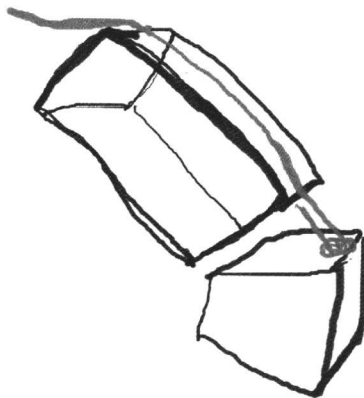
7/ 人体解剖示意图



8/ 人体素描 俄罗斯列宾美院



了人体内的脏器的功能，为固定软组织和连接上肢提供了一个可靠的平台。它的形状近似于一个蛋圆形，侧面看来呈倾斜角度，图9和图10呈现了胸廓向面前方向的弯曲。图11呈现了向左右方向的扭转，这些在旁边的几何辅助分析图中我们更能够清楚地观察到。图12和图13呈现了胸廓的基本形状及不同角度的展示。



10/ 古代大师的人物素描习作的结构分析图



9/ 古代大师的人物素描与结构分析图



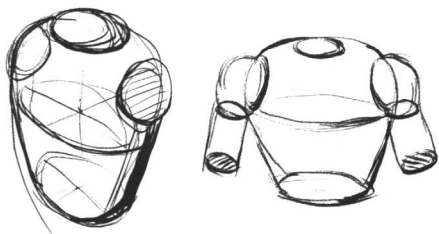
11/ 古代大师的人物素描习作的结构分析图

如图8是俄罗斯列宾美术学院的一幅人体素描习作，通过这幅画中头颈、胸廓、腰和骨盆的方向大家可以比较清楚地感觉到，此时的脊柱已经把四个生理弯曲统一成一个整块的、向上凸起的并在极限范围之内的弯曲。

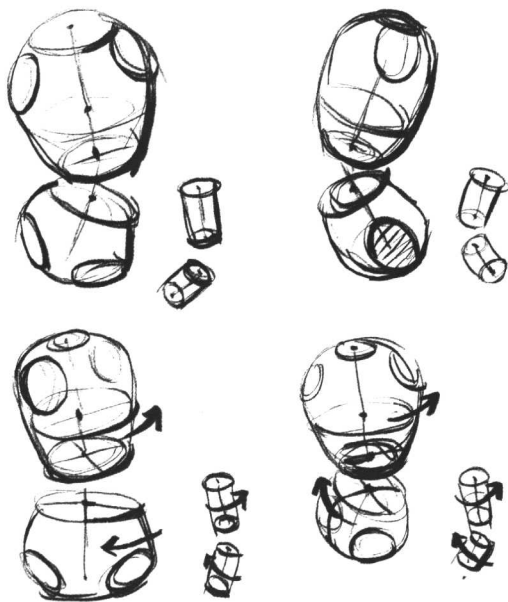
了解四个生理弯曲，在画人物速写时，归纳人脊柱的运动方向和趋势，是把握全身运动规律的一个重要环节。

2. 胸廓——三个相对稳定的形状之一

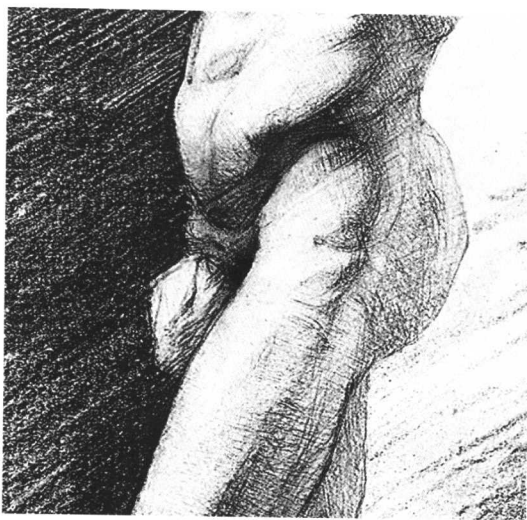
胸廓主要由12根肋骨围合而成，具有保护



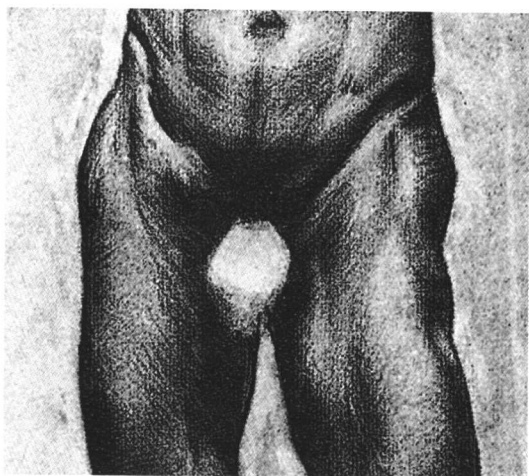
12/ 胸廓的基本形状



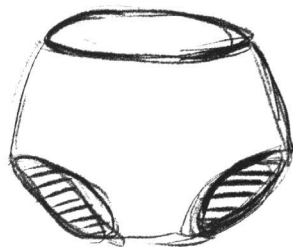
13/ 这是胸廓连同一部分腰胯的几何形状
在不同角度的展示



14/ 骨盆的几何形状



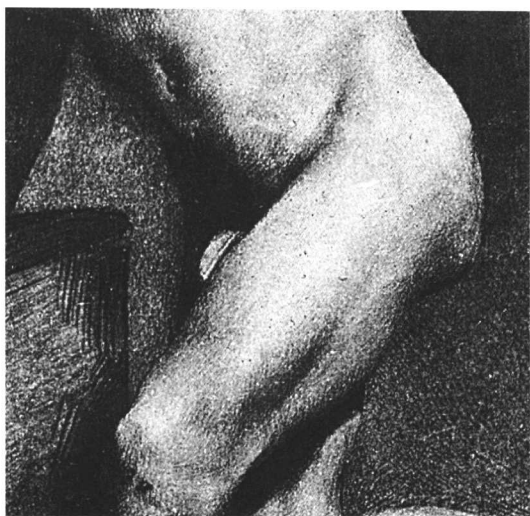
15/ 骨盆的几何形状



3. 骨盆——三个相对稳定的形状之二

骨盆外观上成梯形,是连接下肢的重要枢纽。由于男女的性别差异、老幼的年龄差异,在肌肉及脂肪组织覆盖下骨盆代表的外观会发生一点改变,但是,侧面的朝向一般是不会改变的。

男性和女性的骨盆比例略有不同,女性的骨盆宽而浅一些,体积也相对要小。女性的盆腔比男性大,而男性的骨盆棱角更分明。侧面看来,女性的骨盆倾斜幅度要比男性大,这些特点在外观中是比较明显的。



16/ 骨盆的几何形状



17/ 头骨不同角度和透视关系的几何分析图



18/ 头部的正面：由一个正圆与一个倒梯形组成



19/ 人物正面结构图 周忠斌

20/ 人物头像速写 周忠斌

4. 颅骨——三个相对稳定的形状之三

头在“三个相对稳定形状”中的活动是最为灵活的，上面还承载了善于表达情感的五官，是区分人物特征、刻画人物性格的重要依据之一。同时在人物速写当中，头部的细节描绘通常是比较精彩的。图17出示了不同角度和透视关系的头部的几何分析图，这种大的透视手法经常被运用到现代的卡通创作中。

头部的正面：由一个正圆与一个倒梯形组成（图18）。头颅不同于四肢和躯干，它不会因为肌肉和脂肪的覆盖而看不出形状，再肥胖的头部也会显现颅骨的骨点，所以说了解和掌握颅骨的几何形状是非常必要的。





21/ 人物速写 周忠斌



24/ 大师速写

颅骨是一个蛋形的结构,这一点无论在正面、侧面、俯视、仰视的任何角度都有所体现。



22/ 头部的侧面: 由一个椭圆形与一个平行四边形组成



23/ 头、颈、胸结构图



25/ 人物速写 门采尔

5. 四肢——身体平衡的调解器

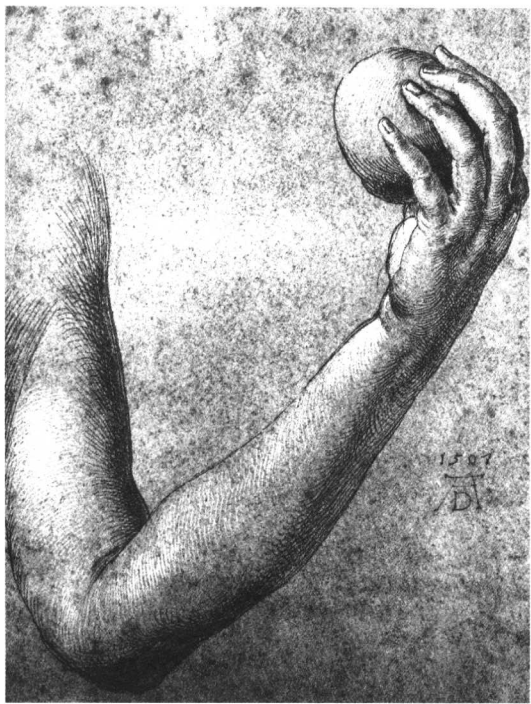
时常听到人们对舞蹈演员有着丰富而优美的肢体语言的赞美。在众多的情感表达方式中，肢体语言有着超乎寻常的重要作用。语言广泛应用以前，人类几乎都用肢体语言交流感受；婴儿，也只能通过肢体语言传达他的想法。在某种情况下，肢体语言是不经过表面修饰而发生的，具有更强烈的震撼感和真实性。

人的四肢分为上肢和下肢，其中上肢包括大臂、小臂和手；下肢包括大腿、小腿和脚。

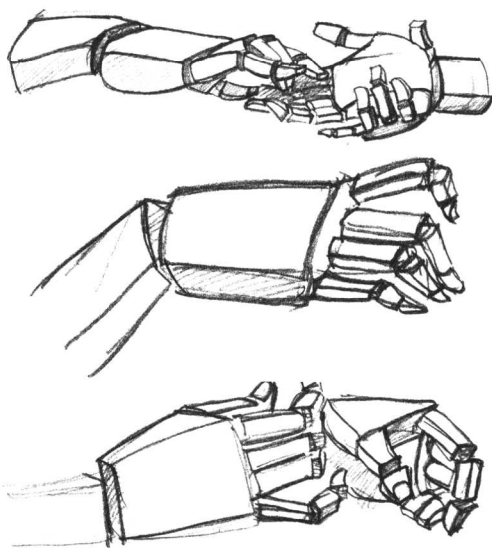
①上肢的基本几何结构

手——人类能够直立行走之后，上肢被解放出来，创造了巨大的生产力。在生产力不断提高的同时，人类的精神文明也得到快速的提高，头脑和四肢不断受到新事物的启发，呈现出更加和谐而健康的面貌（图26）。

手是人物速写的一个重点，后面我们还会提到。



26/ 夏娃的手 丢勒



27/ 手的几何结构分析图



28/ 手的几何结构图

②下肢的基本几何结构

下肢由腿和脚两部分组成。其中我们把腿部分解成两块不太规则的圆柱体（图29）。中间略空的地方代表关节，在绘画过程中要注意关节是大腿与小腿方向变更的分界点，也是测定大、小腿长短比例的重要参照。



29/ 腿部的几何结构图

第三节 形体结构的转折变化

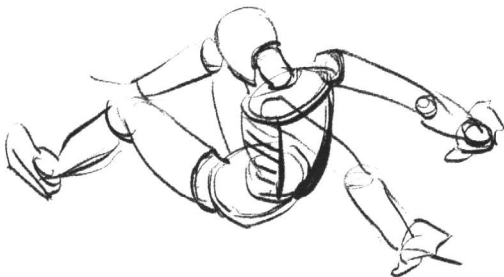
用你的手轻轻抚摩石膏肖像或者是自己的脸庞时，你是否感觉到了起伏、凹陷呢？我们应该问问自己，为什么会有这样的感觉？原因是当你感觉到起伏或者凹陷时，那里的形体就发生了变化了。

比如：正方体的两个面在相交的地方就会形成棱角，我们可以说一个面在这里发生了转折，或者说各个面的转折共同围成了立方体。在观察模特时，我们也可以这样来认为：一个个不同的面共同围成了躯干、骨骼、肌肉等“零件”。比如：一个方体构成了头部，圆柱体构成了颈部，长方体构成了胸廓，圆柱体又构成了四肢。之后，这些“零件”又共同组成人体这个大的形体。因此，我们可以用这种方式来概括出头部、躯干和四肢的基本结构。在绘画大师的作品中，你是否能够感受到形体结构的存在呢（图30、31）？

当然，人物各个部分的转折受到骨骼、肌肉的影响有着非常微妙的变化，这些问题我们将会在下文有详尽的介绍。我们现在只要建立起基本的形体意识就可以了——这是一个良好的开端。



30/ 不同视角观察到的人体几何分析（图1）



31/ 不同视角观察到的人体几何分析（图2）

1. 人体结构

为了方便起见，我们把人体结构分为解剖结构和几何结构。由于现实中的人物模特大多会穿着简单或复杂的服饰，人体本身会被遮盖，更多情况下我们是凭借对人体结构的几何印象进行分析的，所以本节着重分析人体的几何结构。

所谓人体的几何结构，就是将人概括为若干个几何形体，也就是抽象地理解为是由圆柱、方体、球体等形体构建而成。

以上我们依次分析了头、胸廓、骨盆四肢的解剖几何结构，其中头部、胸廓、骨盆是三个比较整齐的体块，由脊柱连接，通过脊柱自身的生理弯曲展现不同角度、不同幅度的扭转；



32/ 人物结构立姿图

四肢是分别依附在胸廓和骨盆上较整的体块，它们的合理配合，为物动势、动态提供了更多的可能（图 32、33）。



33/ 人物结构跪姿图

由于骨盆既为支撑躯干并使之运动提供了一个强有力的骨骼基础，又使下肢有了一个固定的接点可以产生运动，同时又几乎是人体二等分的分界处，所以提醒大家要注意对骨盆研究和认识。这里是静态的分析，真正运用到速写中来的将是在运动中了解体块、块面的衔接。

接。

另外，人体结构与人物动势是密不可分的，只有在运动中才能充分地了解人体结构（图 34）。腰部是协调人物运动的核心区域，就像在打拳的时候，用的是腰部的力量来带动上半身的运动，然后再由上半身带动手臂的动作，最后打出强而有力的职业的一击，再比如说，得了颈椎病并不可怕，病人的运动至少不会受到太多的影响，但是如果病人的腰椎发生了病变，那么他的下肢运动将会受到很大的限制。

四肢作为建立在躯干上的附属结构，能够调节由腰部运动而带来的平衡与协调。形象点的理解，腿和脚像是用来寻找人体立姿的重心点的，这个重心点一般落在单独一条腿上，也可以落在两腿之间，但绝对地均摊几乎是不存在的。大家很容易发现脚下穿的两只鞋子经常只有一只被磨损得很严重，这说明每个人落在左右脚重心的习惯是不一样的，而上肢确是完成平衡处理的最后一道工序——协调。

当人要向前倒的时候，手臂会用力向前方挥舞，这样的动作很容易能让人从失重转向平衡，反之同样可行。可以这样说，人体形的优美不仅在于拥有了适当的比例，还在于人适应了地球引力而表现出来的“自由式的平衡”美感。

34/ 人物运动时的结构示意图

