

敲门砖



速写考场

SKETCH & 套路
EXAMINATION

STEPPING STONE

李家友·主编 / 考生笔记·速写

2688850

丛书策划：亿卷文化
策划总监：李家友

整体设计：李家友 邹 颇 吴 倩
装帧设计：吴 倩 范 星 滕金龙
名誉编委：董少娟 李 虎 林 海 刘竞程 刘晓男 李 扬 强力
王腾飞 相伟才 杨国民 赵 喆 郑 博
(按姓氏笔画排序)

J214
407

图书在版编目(CIP)数据

考生笔记·速写 / 李家友主编. —重庆: 重庆出版社, 2012. 11
(敲门砖系列美术丛书)
ISBN 978-7-229-03893-9

I. ①考… II. ①李… III. ①速写技法—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. ①J21

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第190434号

考生笔记·速写

KAOSHENGBIJI · SUXIE

李家友 主编

出 版 人：罗小卫
本书策划：李家友 邹 颇 郑文武 吴 倩
责任编辑：郑文武 张 跃
封面设计：吴 倩 范 星
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>
重庆市金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：720mm×1020mm 1/8 印张：20
2012年11月第1版 2012年11月第1次印刷
ISBN 978-7-229-03893-9
定价：78.00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

BE VIVIDLY PORTRAYED

Before The Exam Training For Sketch

速写考场训练，套路呼之欲出

序

FOREWORD



直击当今艺考，仿佛也有了“工业化”、“产业化”的势头，不管你挚爱与否，终是“百万大军”中的一员。这也成为是艺术类考试的尴尬之处——效率成为制胜的关键。而这一点恰好在速写学科中尤为突出。绝大多数人站在同一条起跑线上，需要在极短的时间内消化《人体解剖》、《人体结构绘画教学》、《着衣人体》、《人体动态学》等基础性内容，又需分秒必争地临摹数以千计的速写作品，还需要将时间分配给素描、色彩等其他学科的学习，叠加起来，简直就像是不可能完成的任务。于是速写这块鸡肋成为大多数人食之无味弃之可惜的硬骨头。面对如此具体而迫切的情况，我们放大了速写作为绘画素材的功能性，总结出一套能够让学生迅速上手，即使在艺考之后也能受用的方法。

套路利与弊

关于套路，你应知道的一切

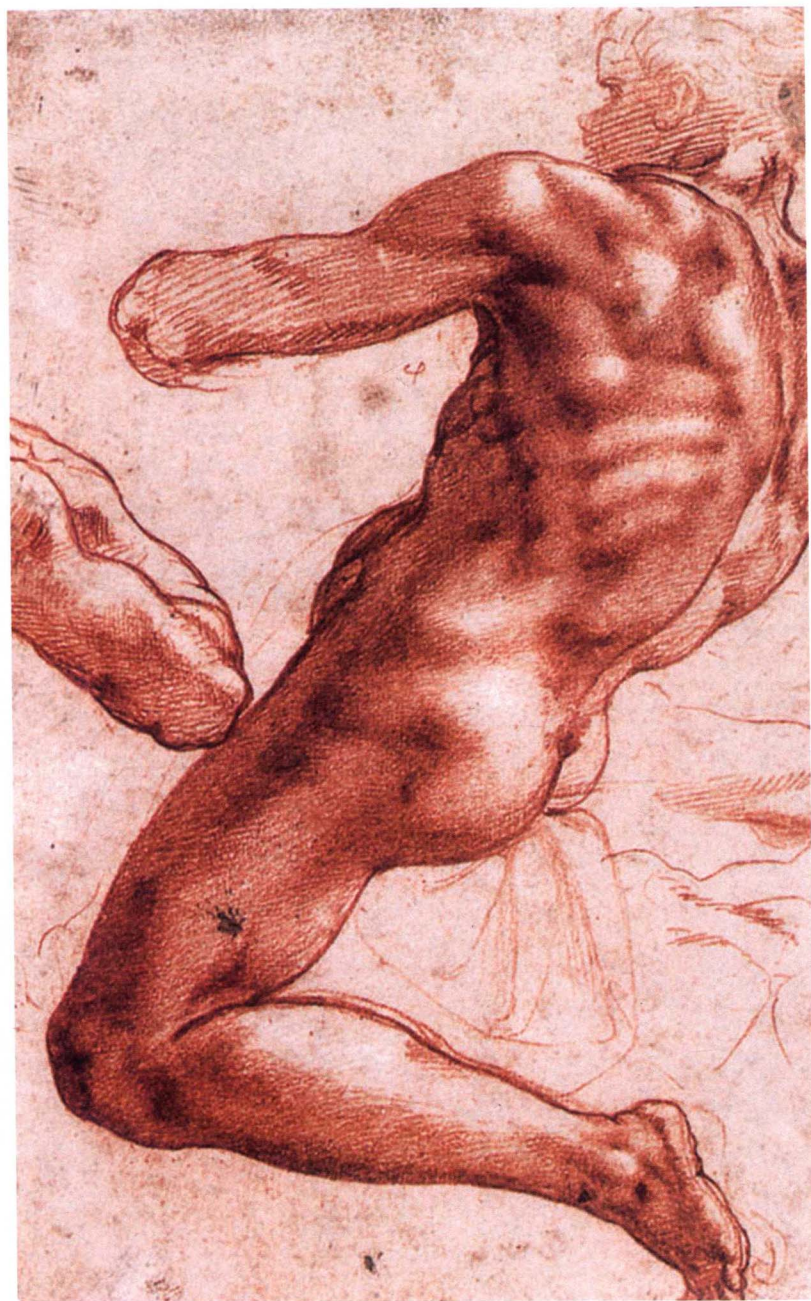
YOU WOULD HAVE TO KNOW ALL ABOUT ROUTINE

套路，即指成套的技巧、程式、方法等，它是研究者的心血，也是人们在实践中不断改进的成果。在很久以前，套路便普遍运用于武术中——练习的人在极短的时间内掌握套路，然后用很长的时间领会和参悟其中的涵义。在其他活动中，套路也得到广泛运用。就像初学者必须先默背出固定音符组成的乐章，才能创作出悦耳的小曲；算数的人必须先记下简便的公式，才能推算出复杂的结果。因此，套路绝对是任何博大精深活动中的精髓部分，为运用的人迅速指出捷径。

早在文艺复兴时期，西方艺术家将速写作为创作素材，通过对现实生活中人物形象的捕捉与观察，处理为概括、凝练的画面。时间往后推移，继而出现了超现实主义流派。如西班牙艺术家DALI，荷兰画家

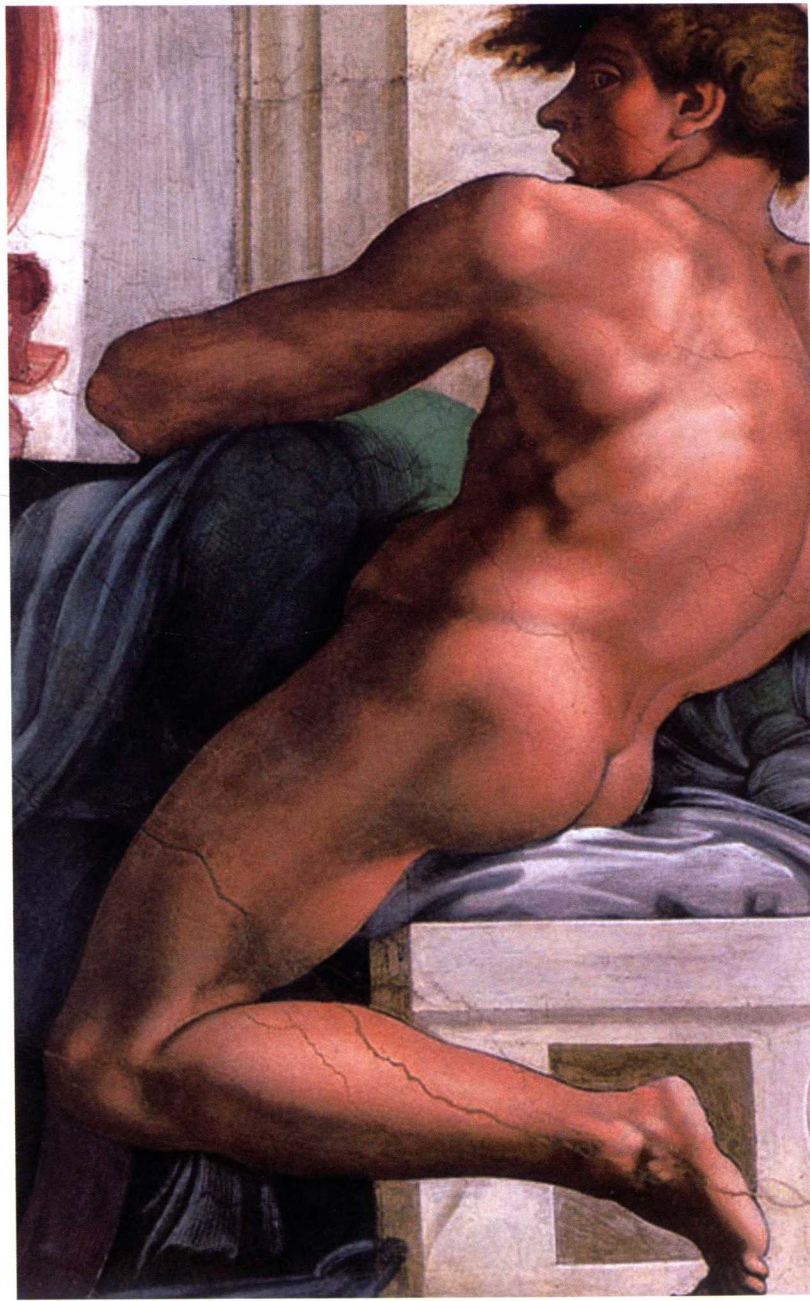
HIERONYMUS·BOSCH等。他们的作品带有高度的原创性和丰富的想象力。我们不难在半人半兽、扭曲的物象中找到现实事物的影子。这些丰富想象力的源头正是通过对速写草图的加工与衍变形成的。

有人担心套路是否过于机械，是否能真的学到深层的东西。我想说的是当人们知道“ $3 \times 3 = 9$ ”以前，同样需要庞大的理论体系去得出这个结果。运用套路的人可以凭借99乘法表得到便利，而有兴趣的人也可以试着反推出它的形成。这就像在学画的初期，理性占主导地位，再在理性的基础上投入感性成分。但画画终究不是“ $1 + 1 = 2$ ”，而更接近于当你知道“ $1 + 1 = 2$ ”后怎样把“4、5、6”推算出来。因此，我们更希望你阅读到的是一本工具书而不是公式书。



米开朗基罗
MICHELANGELO
1475—1564

米开朗基罗与达芬奇、拉斐尔并称“文艺复兴三杰”。他在致力于领悟古人成就时，也致力于解剖人体，研究人体的结构和运动。或许，他是一位最接近贝多芬境界的美术家。



CONTENTS 套路

A New Teain Of Thought For Sketch 目录

CHAPTER ONE 基础奠定套路

PART ONE 速写基础 06~17/ PART TWO 基础动态临摹 18~39/

CHAPTER TWO 用线

PART ONE 塑造点 42~65/ PART TWO 线的装饰性 66~75/

PART THREE 装饰延伸着装套路 76~119/

CHAPTER THREE 三姿延伸无限变化

PART ONE 万能动态 122~131/ PART TWO 主题动态 132~157/

CONTENTS 套路

A New Teain Of Thought For Sketch 目录

CHAPTER ONE 基础奠定套路

PART ONE 速写基础 06~17/ PART TWO 基础动态临摹 18~39/

CHAPTER TWO 用线

PART ONE 塑造点 42~65/ PART TWO 线的装饰性 66~75/

PART THREE 装饰延伸着装套路 76~119/

CHAPTER THREE 三姿延伸无限变化

PART ONE 万能动态 122~131/ PART TWO 主题动态 132~157/

BE VIVIDLY PORTRAYED

Before The Exam Training For Sketch

速写考场训练，套路呼之欲出

序

FOREWORD



直击当今艺考，仿佛也有了“工业化”、“产业化”的势头，不管你挚爱与否，终是“百万大军”中的一员。这也成为是艺术类考试的尴尬之处——效率成为制胜的关键。而这一点恰好在速写学科中尤为突出。绝大多数人站在同一条起跑线上，需要在极短的时间内消化《人体解剖》、《人体结构绘画教学》、《着衣人体》、《人体动态学》等基础性内容，又需分秒必争地临摹数以千计的速写作品，还需要将时间分配给素描、色彩等其他学科的学习，叠加起来，简直就像是不可能完成的任务。于是速写这块鸡肋成为大多数人食之无味弃之可惜的硬骨头。面对如此具体而迫切的情况，我们放大了速写作为绘画素材的功能性，总结出一套能够让学生迅速上手，即使在艺考之后也能受用的方法。

套路利与弊

关于套路，你应知道的一切

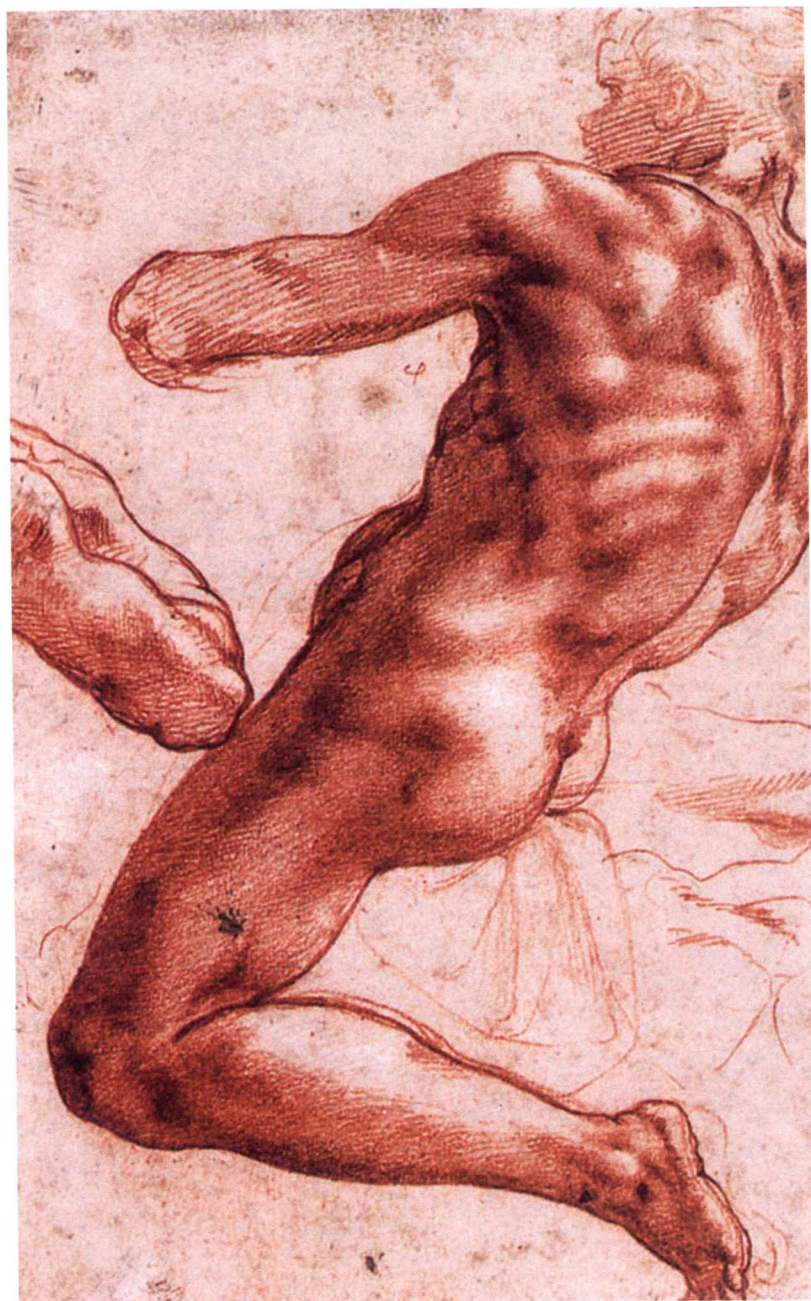
YOU WOULD HAVE TO KNOW ALL ABOUT ROUTINE

套路，即指成套的技巧、程式、方法等，它是研究者的心血，也是人们在实践中不断改进的成果。在很久以前，套路便普遍运用于武术中——练习的人在极短的时间内掌握套路，然后用很长的时间领会和参悟其中的涵义。在其他活动中，套路也得到广泛运用。就像初学者必须先默背出固定音符组成的乐章，才能创作出悦耳的小曲；算数的人必须先记下简便的公式，才能推算出复杂的结果。因此，套路绝对是任何博大精深活动中的精髓部分，为运用的人迅速指出捷径。

早在文艺复兴时期，西方艺术家将速写作为创作素材，通过对现实生活中人物形象的捕捉与观察，处理为概括、凝练的画面。时间往后推移，继而出现了超现实主义流派。如西班牙艺术家DALI，荷兰画家

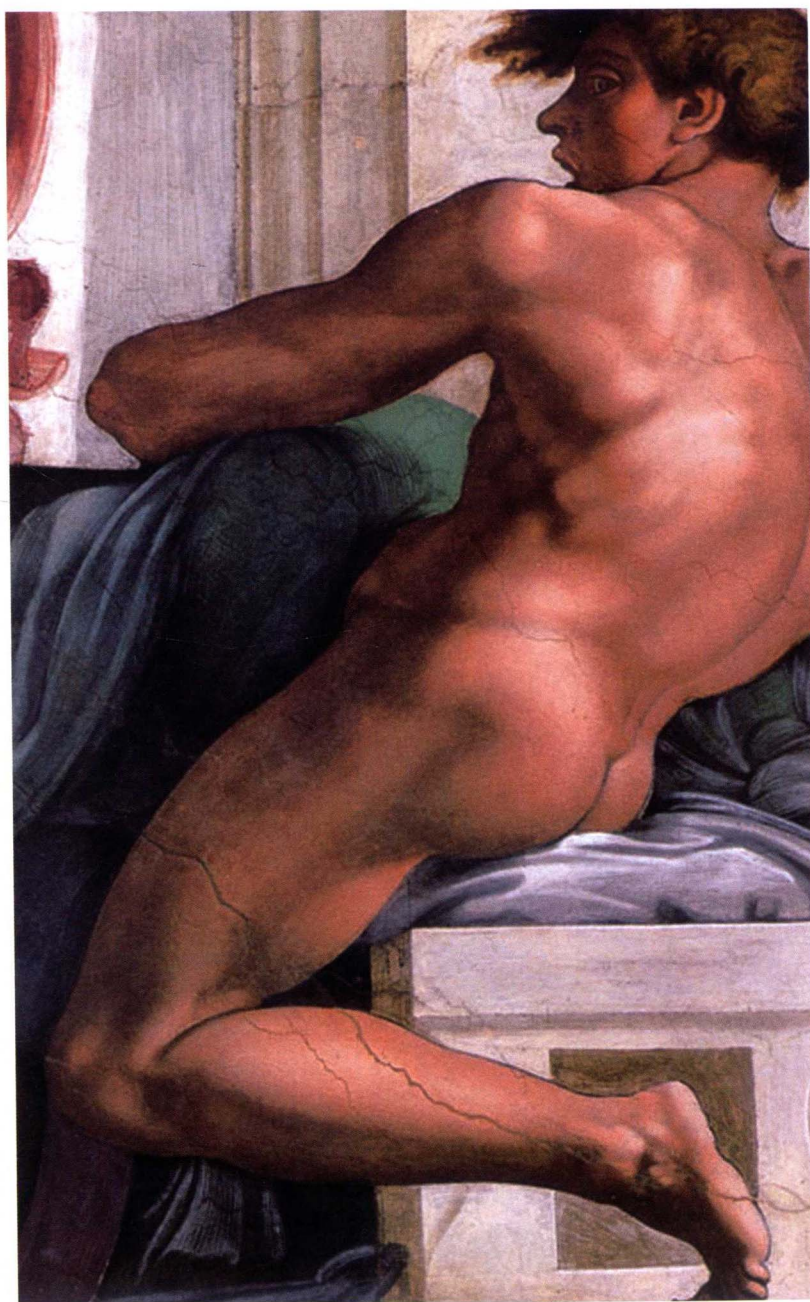
HIERONYMUS·BOSCH等。他们的作品带有高度的原创性和丰富的想象力。我们不难在半人半兽、扭曲的物象中找到现实事物的影子。这些丰富想象力的源头正是通过对速写草图的加工与衍变形成的。

有人担心套路是否过于机械，是否能真的学到深层的东西。我想说的是当人们知道“ $3 \times 3 = 9$ ”以前，同样需要庞大的理论体系去得出这个结果。运用套路的人可以凭借99乘法表得到便利，而有兴趣的人也可以试着反推出它的形成。这就像在学画的初期，理性占主导地位，再在理性的基础上投入感性成分。但画画终究不是“ $1 + 1 = 2$ ”，而更接近于当你知道“ $1 + 1 = 2$ ”后怎样把“4、5、6”推算出来。因此，我们更希望你阅读到的是一本工具书而不是公式书。



米开朗基罗
MICHELANGELO
1475—1564

米开朗基罗与达芬奇、拉斐尔并称“文艺复兴三杰”。他在致力于领悟古人成就时，也致力于解剖人体，研究人体的结构和运动。或许，他是一位最接近贝多芬境界的美术家。



CHAPTER ONE 基础奠定套路

A New Teain Of Thought For Sketch 第一章

PART.ONE 速写基础

比例度量 07/

人体比例的实际运用 08/

人体组块分布 12/

人体动态 14/

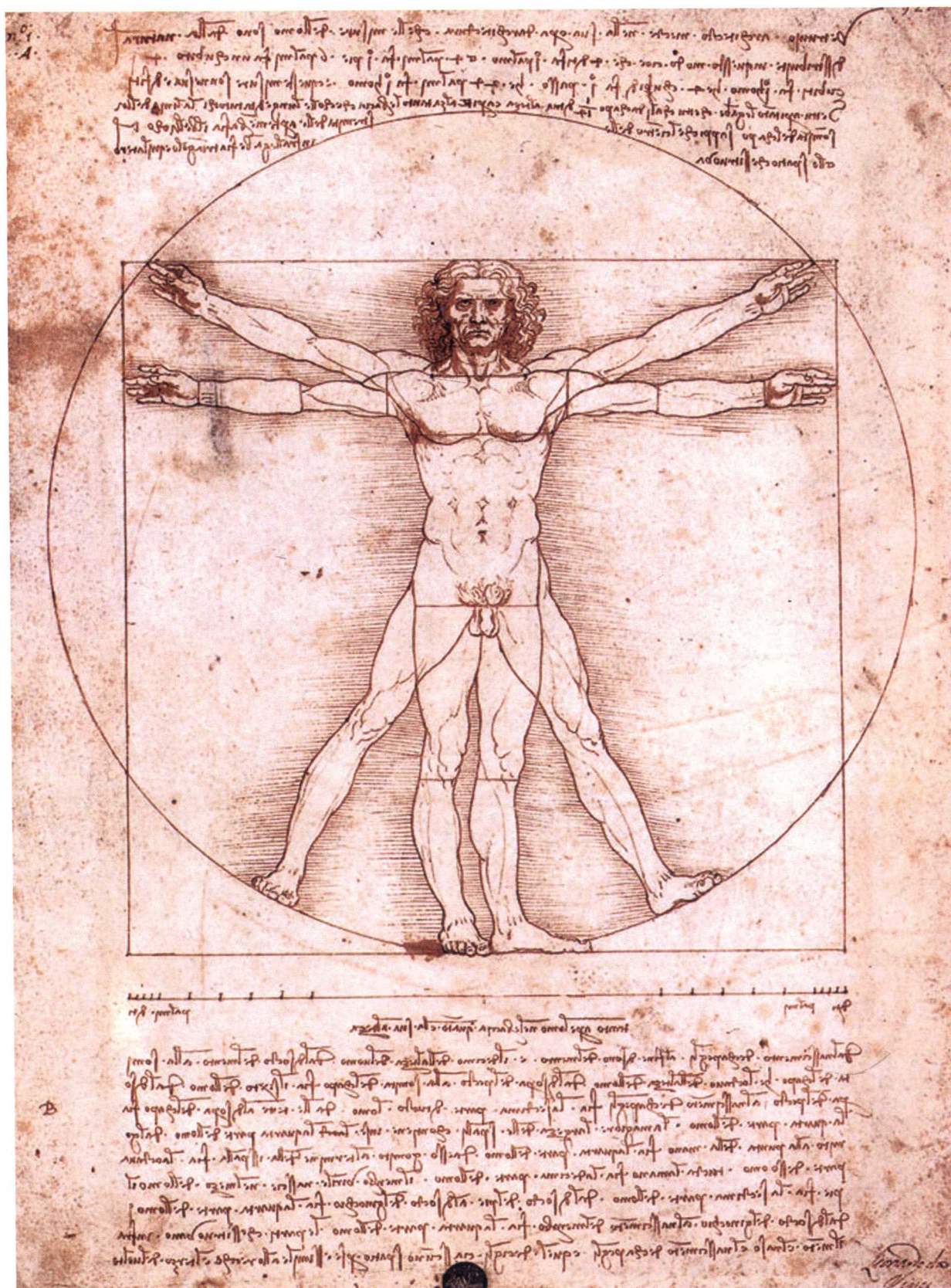
PART.TWO 基础动态临摹 18~39



PART ONE

速写基础

THE BASE OF SKETCH



“作画时单凭实践和肉眼的判断而不运用理性的画家就像一面镜子，只会抄袭摆在面前的东西，然而对它们一无所知”。

—— Leonardo Di Ser Piero Da Vinci

PROPORTION AND MEASURE

比例度量

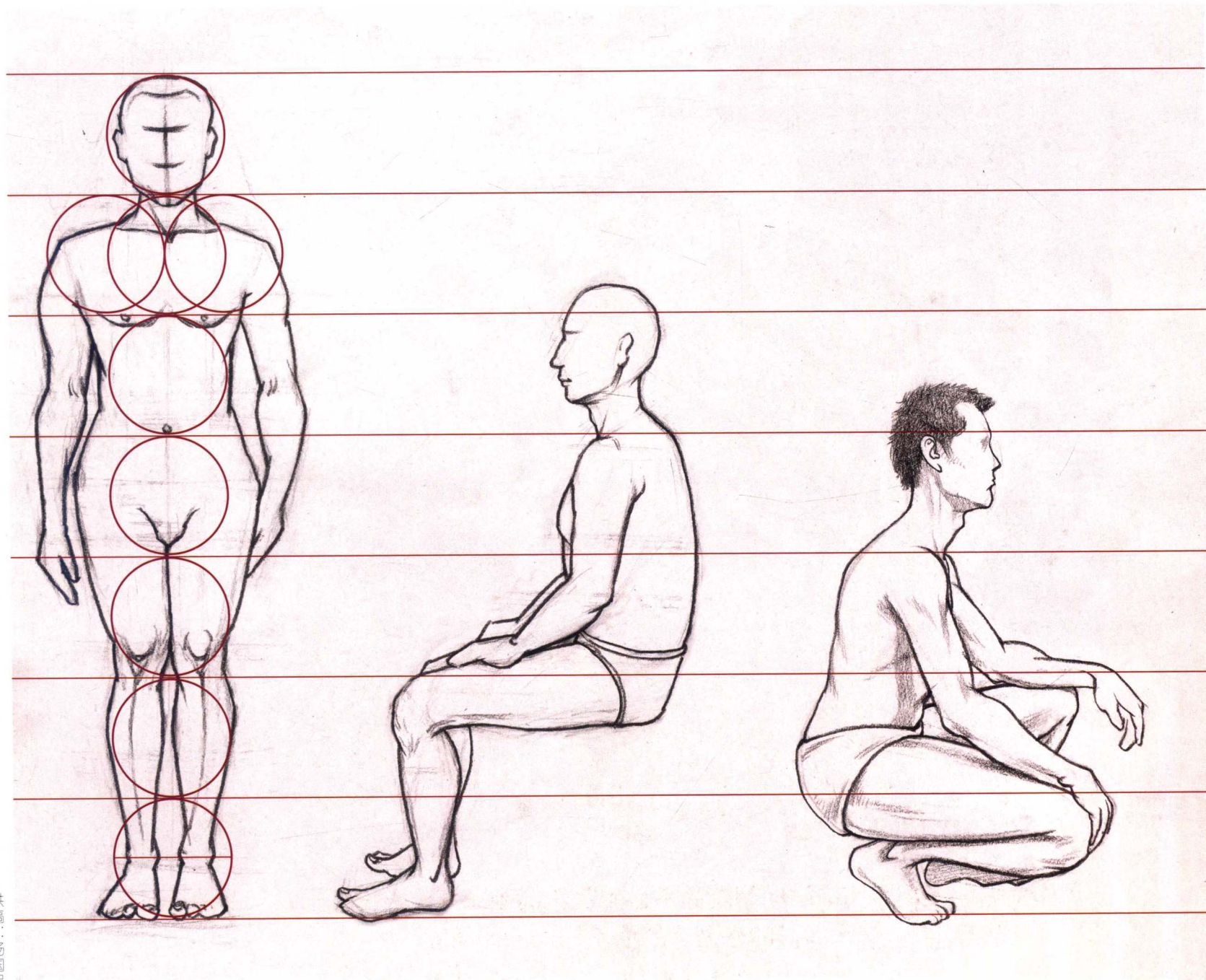
我们惯用的传统度量方法为，将头骨视为一个计量单位，将各肢体理解成线段。即头高为1，肩宽为2，躯干为3，上臂为1.5，前臂为1，髌宽为1.5，手为0.8，大腿为2，小腿为1.5，足部为1，即可得到简化后的人体比例数据。

站 人的身体直立、两眼向正前方平视、两脚跟靠拢、足尖向前、上肢自然下垂于躯干两侧时，为标准的解剖姿势。以上述姿势为依据，人的头长为整个身体的七分之一左右，其中上半身占2份、臀部占1份、下半身占3份、手臂占2.5份。

坐 人在标准坐姿下（背部挺直，躯干与坐平面的夹角约等于 90° ），头长为整个身体的五分之一左右。当躯干与坐平面形成的夹角角度越大时，头顶至坐平面所占份数越少，身体长度从五头身向

六头身变长；当这个角度越小时，头顶至坐平面所占份数越多，身体长度从五头身向四头身变短。

蹲 蹲姿状态下，身体高度一般为三个半到四个半头长长度。从侧面来看，模特腰腹与大腿贴得越近，则整个身体长度越短，腰腹与大腿距离越远，则身体长度显得越长。当身体越往前倾，则下颌距离或超出膝盖越远。但为了保持平衡，下蹲时很少出现后仰的动势，在单脚蹲姿中，下颚始终与立着那条腿的膝盖附近相对应。



PRACTICAL APPLICATION OF HUMAN PROPORTION

人体比例的实际运用

在套用“比例”数据后，应明确，这些数据必须建立在人体处于视平线上，且身体显得僵直的情况下。若是身体中任何一处发生动势变化，比例将在视觉上发生变化。

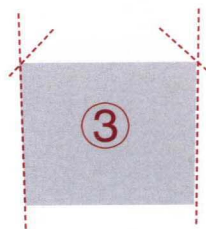
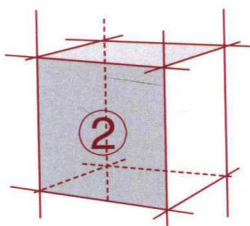
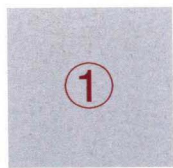
人是立体的，以头高、头长、头宽构成的头部立方体为测量单位能更直观地测出人体各肢体的长度、宽度、厚度。而从三维的角度观察人体，就必然会产生透视变化。

不难想象，当人身体直立、两眼向正前方平视时，所处的空间位置能用多个立方体组成的一个长方体概括起来。当我们在正侧面角度观察模特时，人体的厚度受到两点透视影响。从其他侧面角度观察时，人体的厚度与宽度受到三点透视影响。具体体现在，离视平线较近一侧的肩宽显得更宽，较远一侧的肩宽显短；较近一侧的手臂显粗，较远一侧的显细

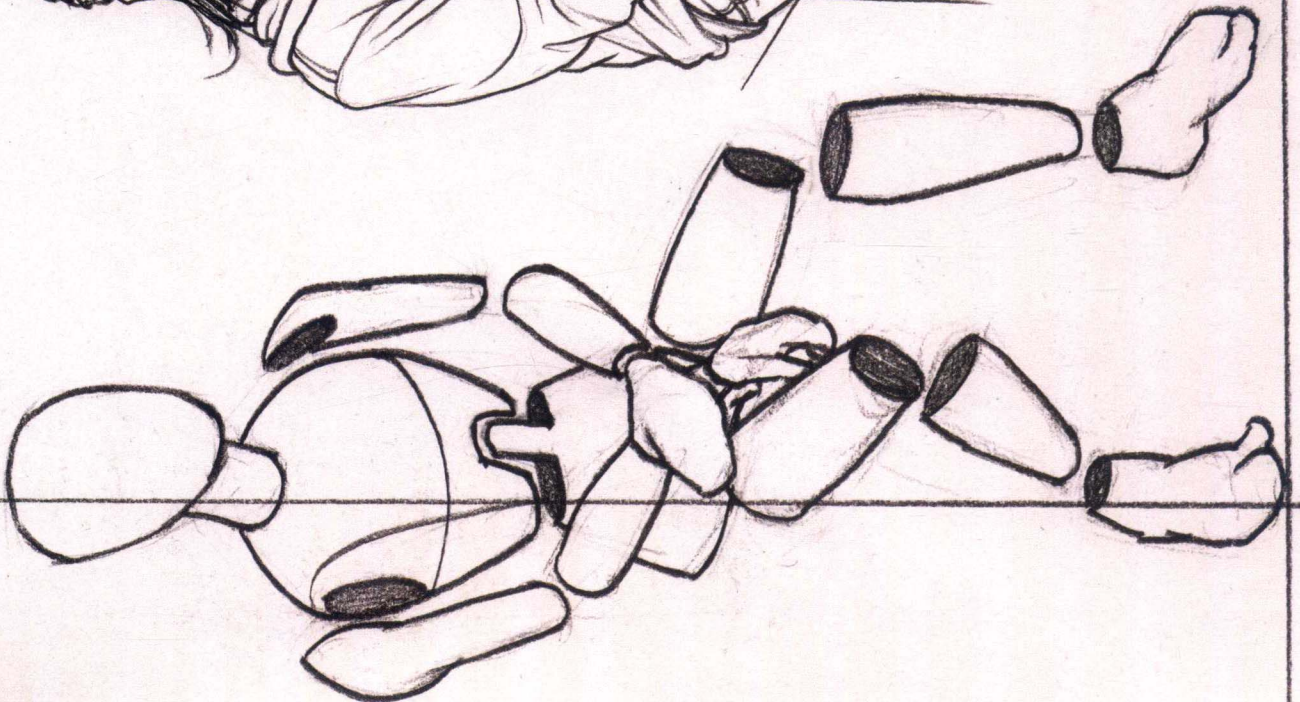
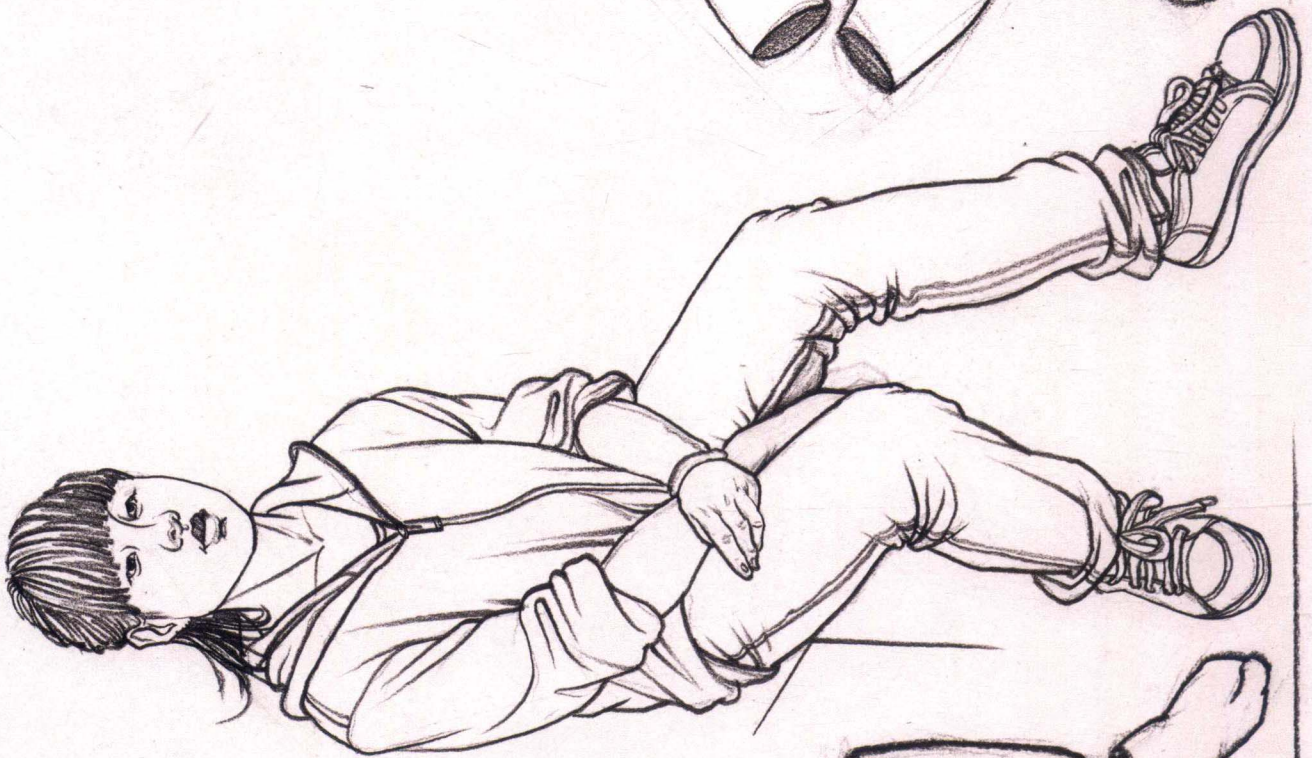
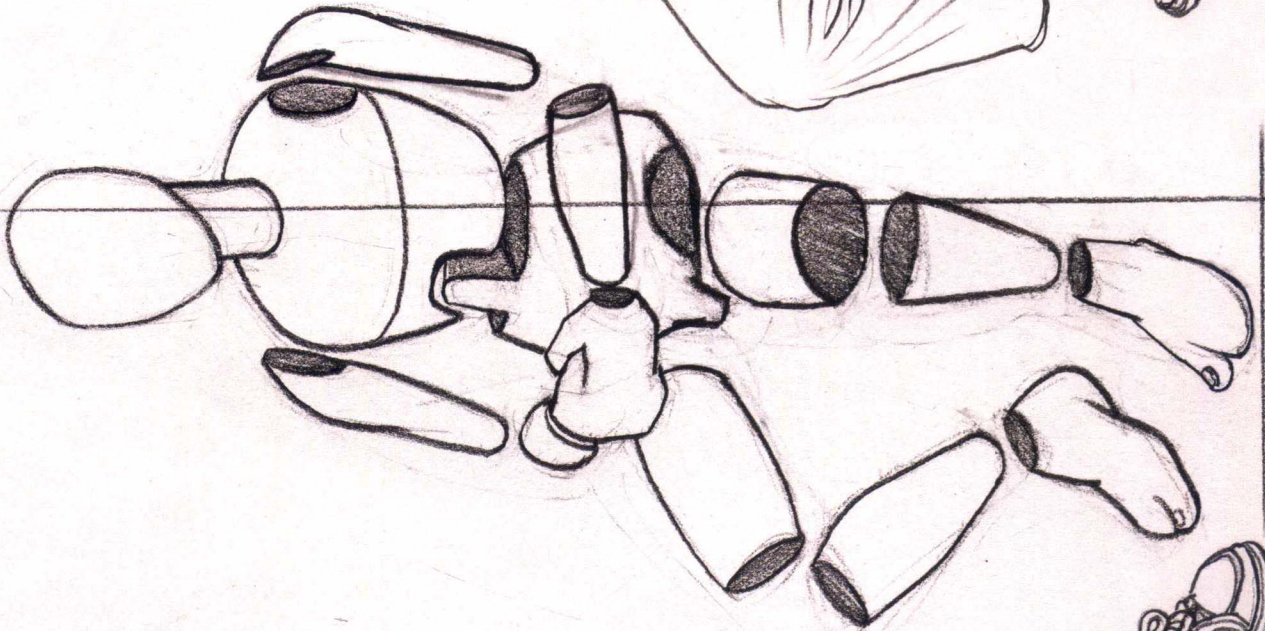
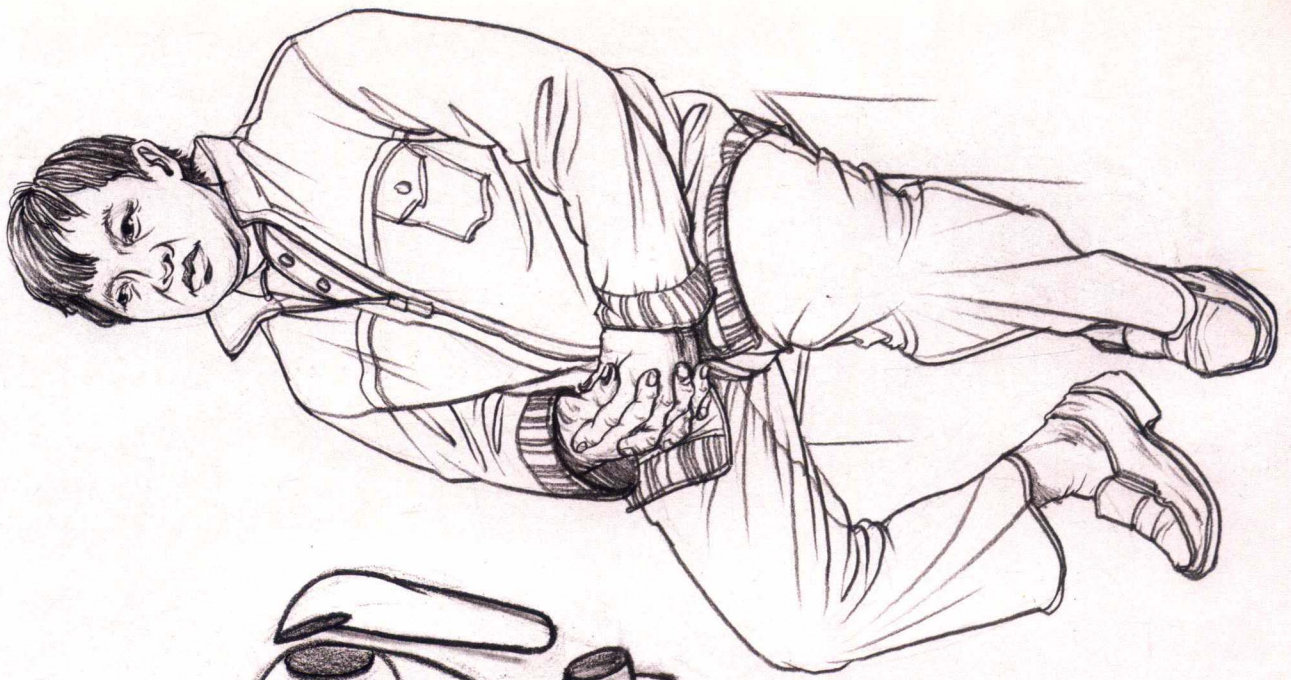
等。人是复杂的整体，当用“整”的方法概括出身体大的透视变化后，这种观察法同样适用于观察人体中更细微的部分。

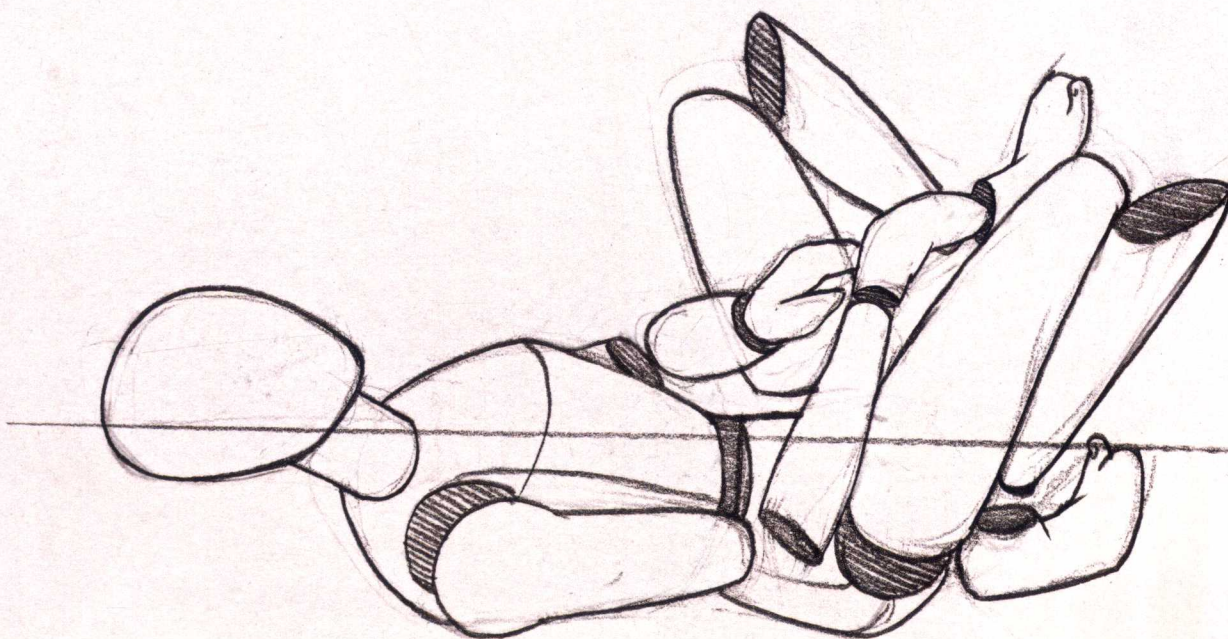
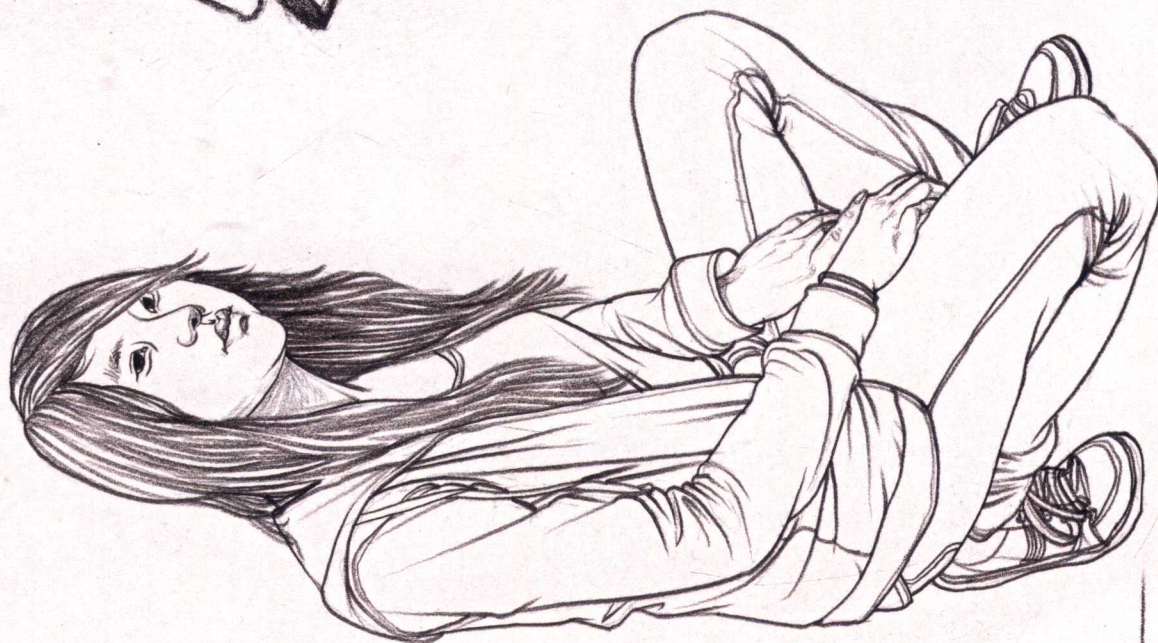
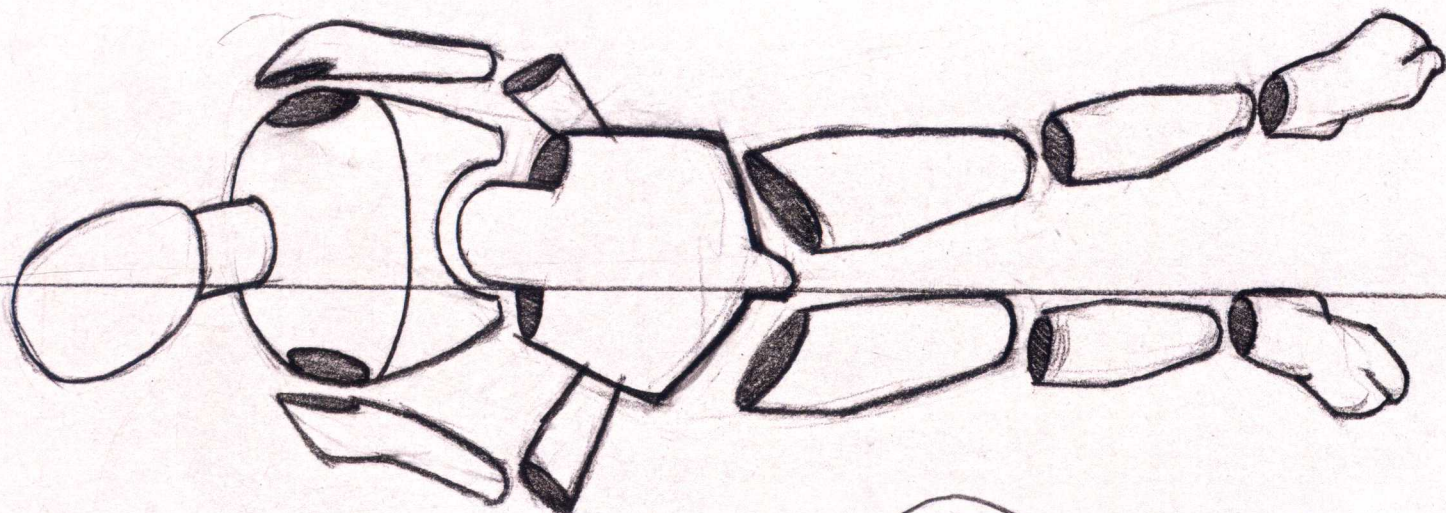
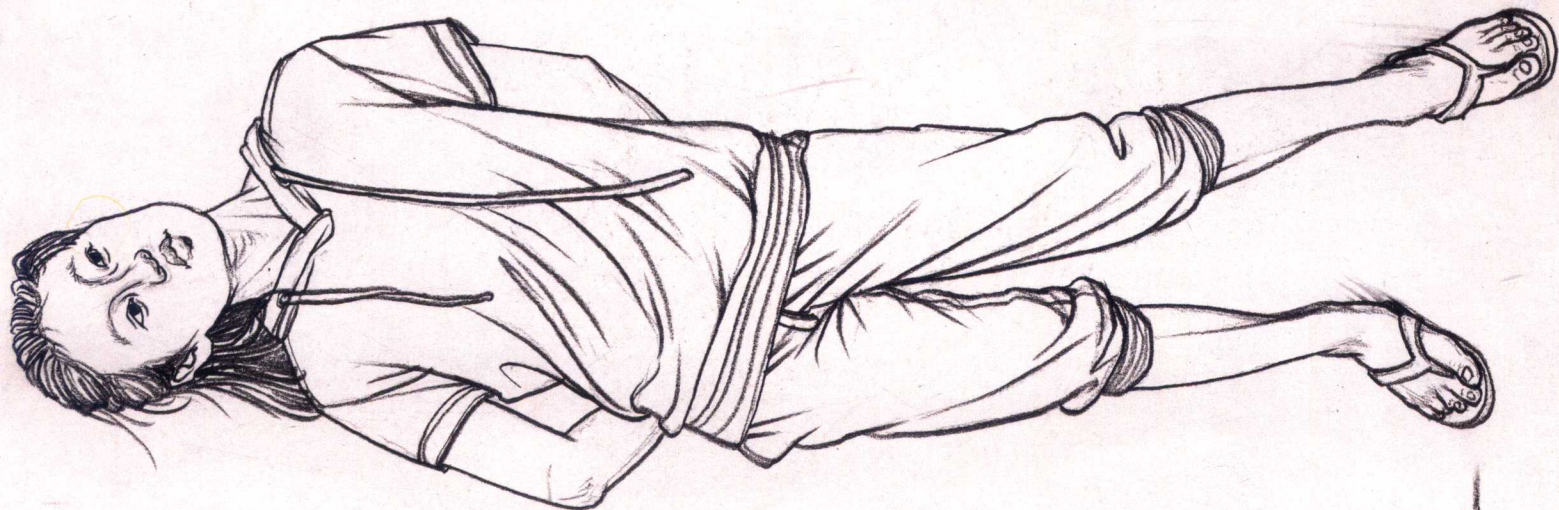
如为球体或方体的头部透视变化；为柱体的颈部透视变化；为两个楔形的胸腔与盆腔透视变化；为圆柱体和截锥体的四肢透视变化。当人的动态发生变化时，这些几何体的透视也随之发生变化。这种方法，能够帮助我们快速地掌握当观察角度与人物动势发生改变后的比例结构变化。当我们能理性地将其统一起来时，便能画出因视觉、动态变化而发生透视变化的人体比例了。

◆ 透视引起的比例变化





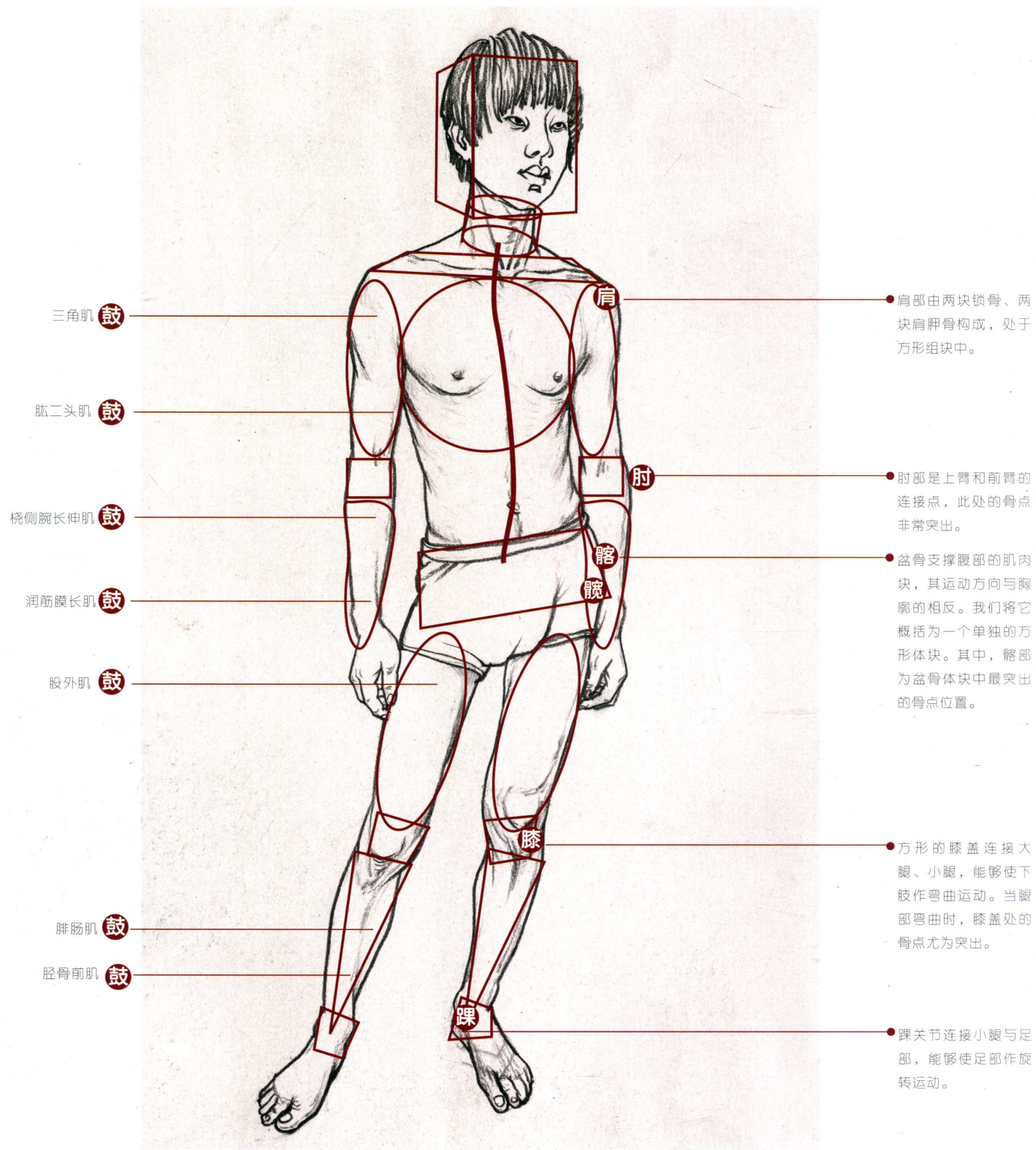




THE BLOCKING DISTRIBUTION OF HUMAN BODY

人体组块分布

人体由206块骨骼和639块肌肉构成，为了便于记忆，我们用方圆两种组块将它们区分、概括出来。
方形的组块代表了骨点凸起处，圆形的组块代表了肌肉凸起处。



大家可以将组成人体的头部、胸廓、盆腔看作三个体块。这三个体块由呈“S”形的脊柱连接，因此即使人在直挺站立时身体也不会像糖葫芦似的串成一串。想象一下方形的头部位于圆柱形的脖颈之上，脊柱将椭圆形的胸廓和方形的髋部连接起来，浑圆的大腿连接方形的膝盖再与三角形的小腿相连，小腿再与方形的脚踝相连。