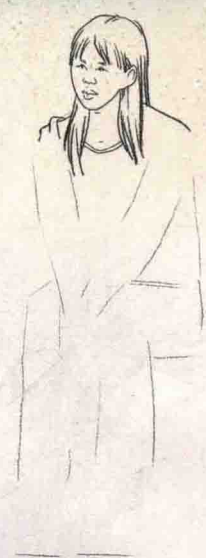


● 基础美术技法临摹范本 ● 美术班系列教学用书 ●

临摹

人物速写

徐波 郑建启 著
写生技法



中国美术学院出版社

人物速写画法概述



徐波：南昌航空工业学院教师，武汉理工大学艺术与设计学院硕士，多年从事速写、素描、色彩等基础美术专业课程的教学工作。曾出版有《高考美术实用技法》、《工业设计快速表达》等书。



郑建启教授：武汉理工大学艺术与设计学院教授、博士生导师、高等学校教学指导委员会工业设计分委员会委员、中国室内装饰工程设计委员会委员、中国实验室国家认可委员会评审员、中国工业设计协会资深会员。在国内外学术刊物上发表学术论文70余篇，出版多本学术专著，是中南地区创建首个设计艺术学博士点的学术带头人之一。

速写是在较短时间内将对象描绘下来的一种绘画形式，一般以线条作为描绘对象的主要形式。另外，线面结合也是常见的形式之一，一般是在结构转折处衬些明暗调子，以增加速写艺术的表现力，使画面的气氛更加变幻丰富。速写对提高观察能力和造型能力很有帮助，并为将来的学习打下坚实的基础。

速写的练习方法

首先应该掌握人体比例与结构以及正确的观察方法。比例与结构是形体塑造中最基本的因素，比例是将人物形体描绘准确的重要依据。结构包括解剖结构和形体结构，解剖结构是指物象的构造，如人的骨骼、肌肉等。形体结构是指以几何形体概括对象所形成的体块组合关系，形体结构能够帮助我们从大的方面入手，避免局部观察，在具体绘画时，不能只盯着一点看，而是要将所画的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联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，这才是正确的观察方法。

其次要学会概括。速写最重要的是要将形体画准确，作画时要利用对象外形轮廓的大关系，用直线概括基本形体，将复杂的物体理解为各种简单几何形体的组合，将复杂物象处理的简单一些，其次再考虑整体与局部的关系，将细部添加进去。

最后是处理细节的能力培养。细节刻画包括五官、手脚、衣服纹理、褶皱等的处理，它们依附于形体之上，在抓准大的形体结构之后，就要开始细节部分的刻画了，细节画好了可以给画面添色不少。

速写训练的注意点

一、由慢到快

一开始画速写应该先从静止的对象画起，这样有利于初学者在作画时能从容地观察归纳，反复比较所描绘对象的各种结构关系，使初学者能在认真研究描绘对象、各种结构关系的基础上下笔，多注意观察、理解、概括，能够准确的画准形体以后，才可以去提升绘画的速度。一开始可以慢慢的去画再逐步过渡到短时间的练习上。在训练过程中还要不时地将慢写结合结构规律重新分析，这样才能在速写训练中既得到扎实的练习，又掌握到速写的一些归纳方法。

二、从好的作品中归纳规律

在绘画的闲余可以多看一些别人画的优秀作品，最好是比例很准确的那种，通过这些优秀作品寻找出别人的优点和规律并加以运用，这样更有利于把握造型的准确性，并掌握速写的一些技巧。

三、临摹与速写相结合

学画速写的过程，应该是临摹优秀范画与写生相交替进行训练的过程。临摹的目的是为了更好的归纳和学习别人的技法，理解和熟悉形体结构的要点，对形象的概括、取舍、以及用线技巧等等，要在别人的基础上取得更大的成功。另外在学习速写的过程中要多掌握人体的基本结构知识。要做到临摹与速写反复交替进行，这样才能将基础知识和临摹心得结合起来，从而真正变为自己的东西。

只有在平时多画，多积累，通过在实践中加强对形体结构的理解，才能使速写训练从量变达到质变，才能真正的理解的去画速写，使速写技法水平快速的提高。

临摹

人物速写

徐波 郑建启 著



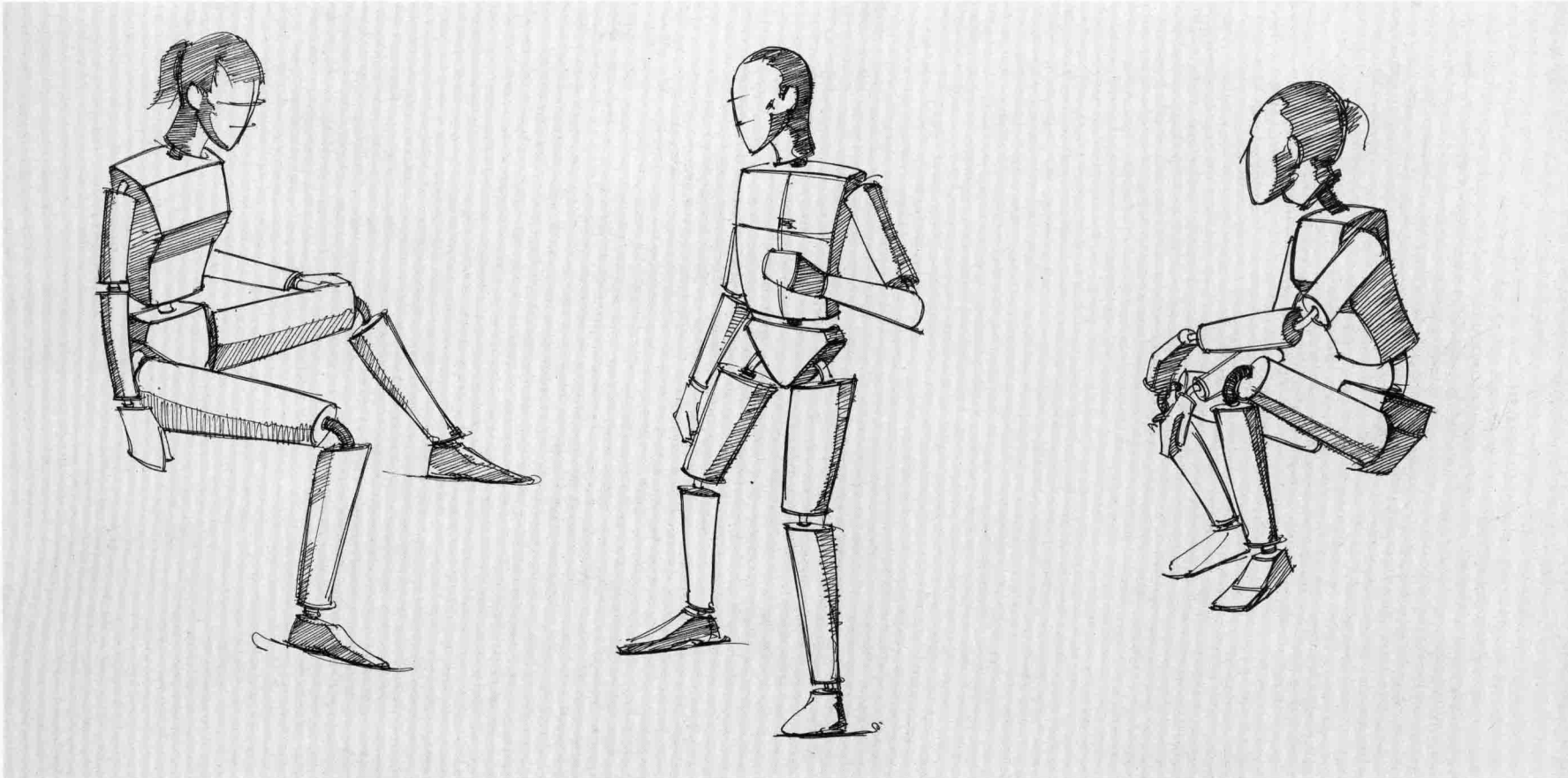
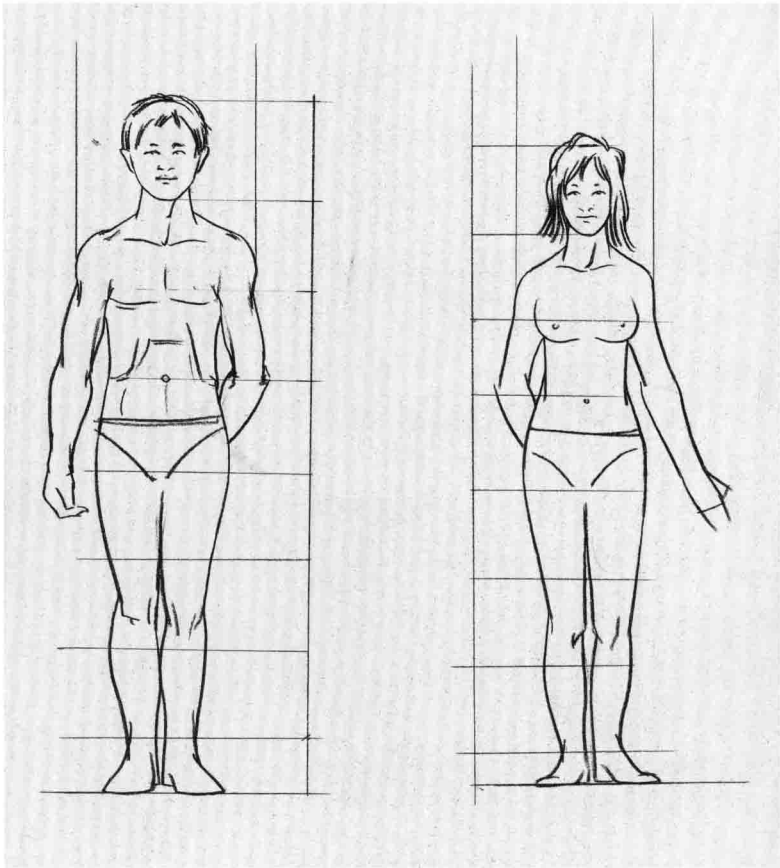
中国美术学院出版社

一、人体比例

人体比例是以头长为单位计算的。一般成人人体通常为七个半头长(如图)。男性形体最宽处为肩膀,大概等于二个头长,整个形体呈倒梯形,而女性形体最宽处为骨盆处(在腰的下面),整个形体中间宽两头窄,这是男女形体区别最大的地方。

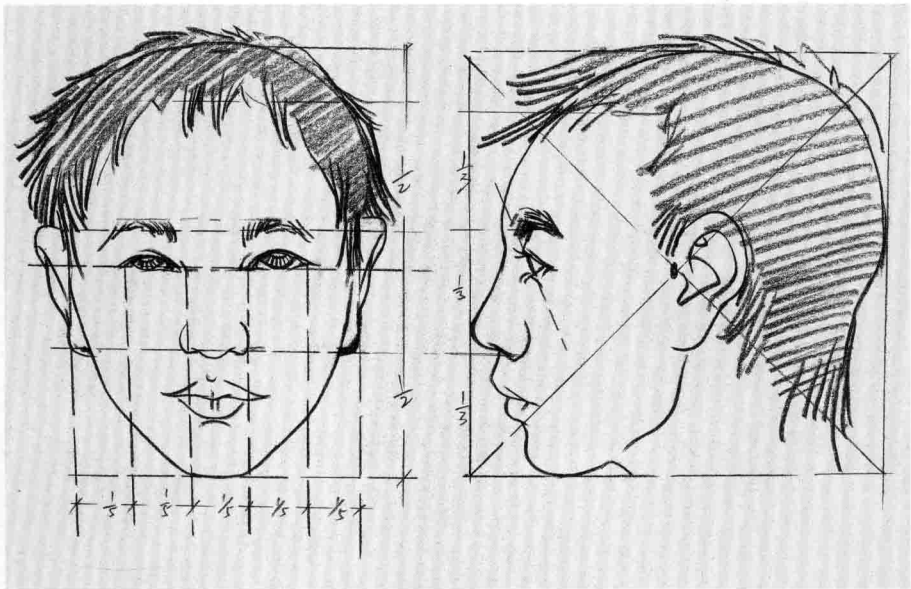
二、全身的几何形体结构

以人体的骨骼、肌肉为基础,用几何体块的方式,将人体以球体、柱体等几何形体来概括、组合,形成人的基本形体结构。运用透视手段,将人体特征塑造准确,形体结构所概括的各结构点是塑造人物空间结构的依据。我们在进行速写训练时,看到某一对象的动作,首先要判断出他的形体体块特征及透视关系,这样才能迅速准确地将对象描绘出来。多用几何形体概括对象有助于快速准确的抓住对象的形体特征。



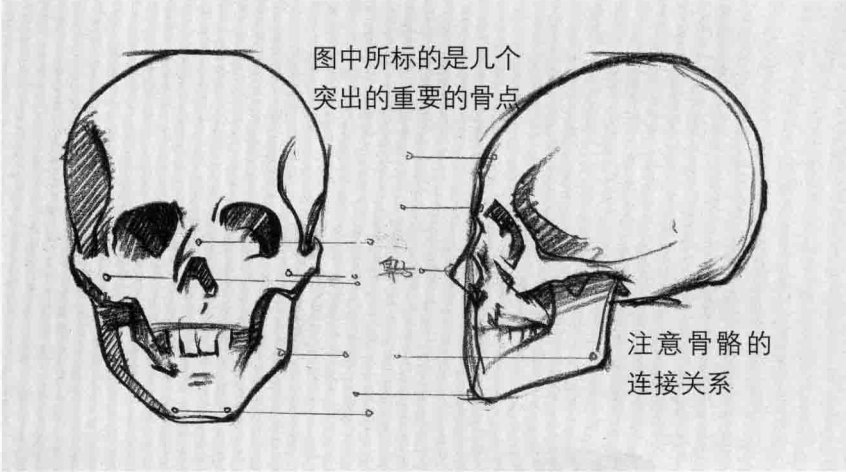
三、头部三停五眼（基本比例）

- 眼角连线在头部的二分之一处。
- 三停：发际线至眉线 = 眉线至鼻底线 = 鼻底线至下颏线。
- 五眼：如图所示，从头部左边外轮廓到左眼外眼角的宽度 = 左眼宽度 = 两眼间距离的宽度 = 右眼宽度 = 右眼外眼角到头部右边轮廓的宽度。



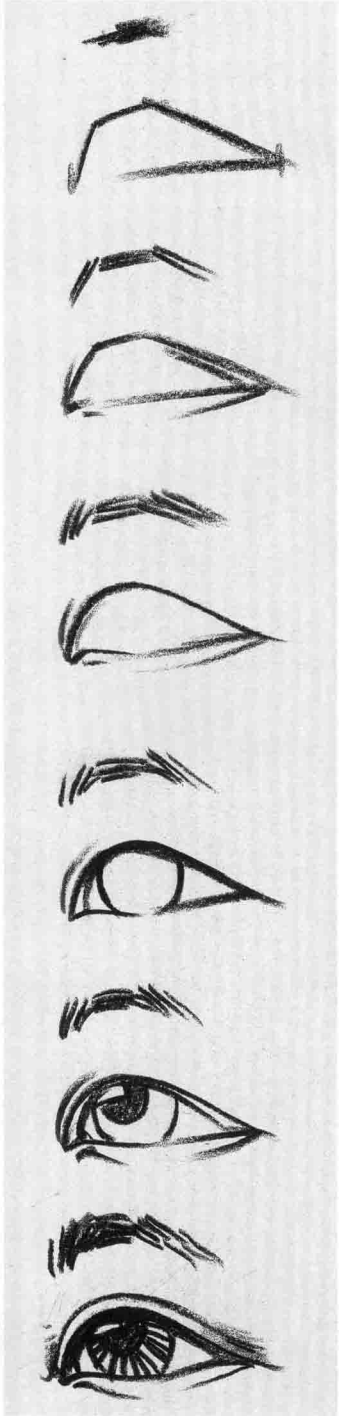
四、头部的骨骼

头骨对头部外形起决定作用。我们不需要记住每块骨骼的名称,但是要了解骨骼的形状和位置,特别是比较突出的对形体影响比较重要的几个骨点的位置和透视变化要搞准。

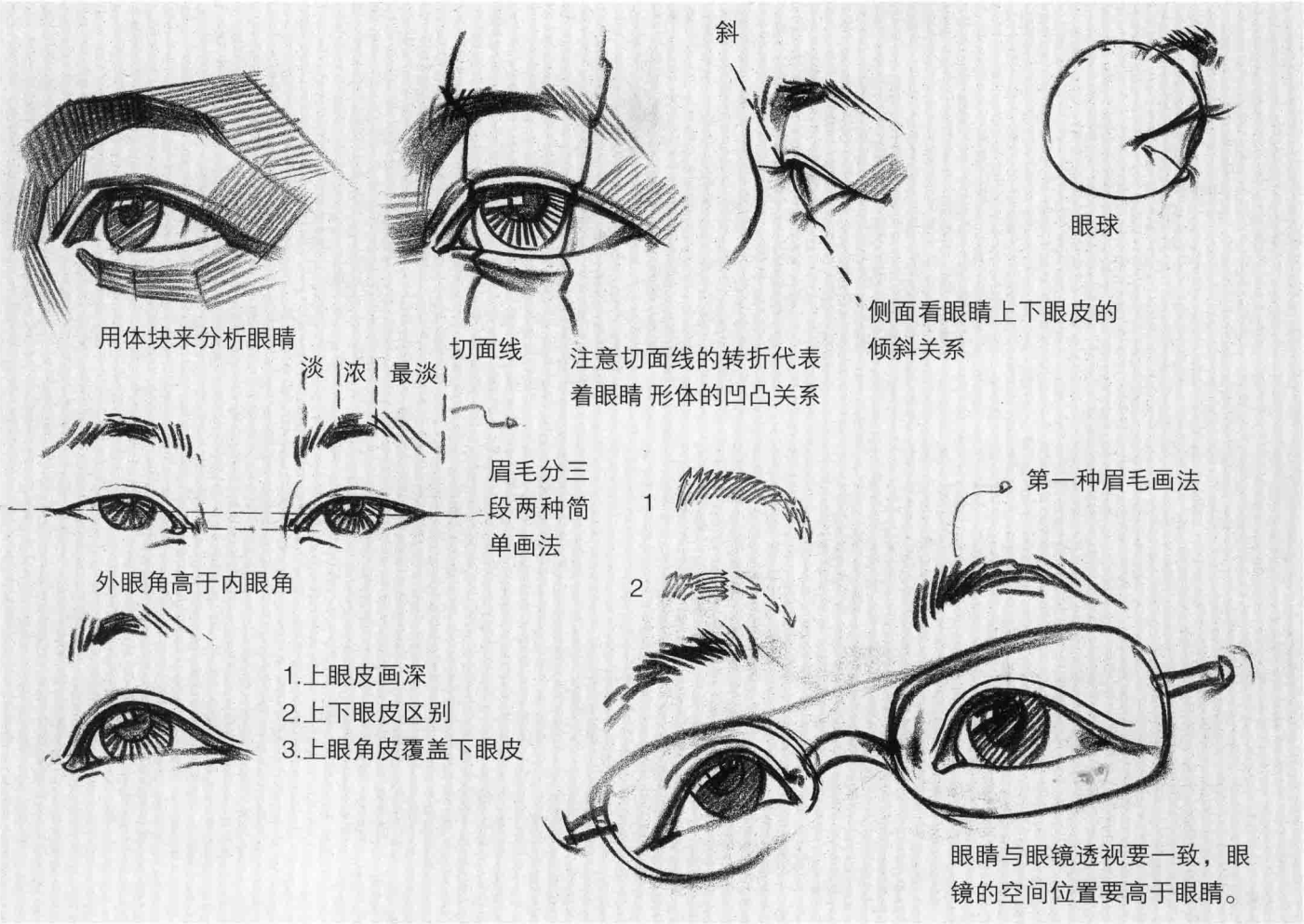


五、眼睛的速写

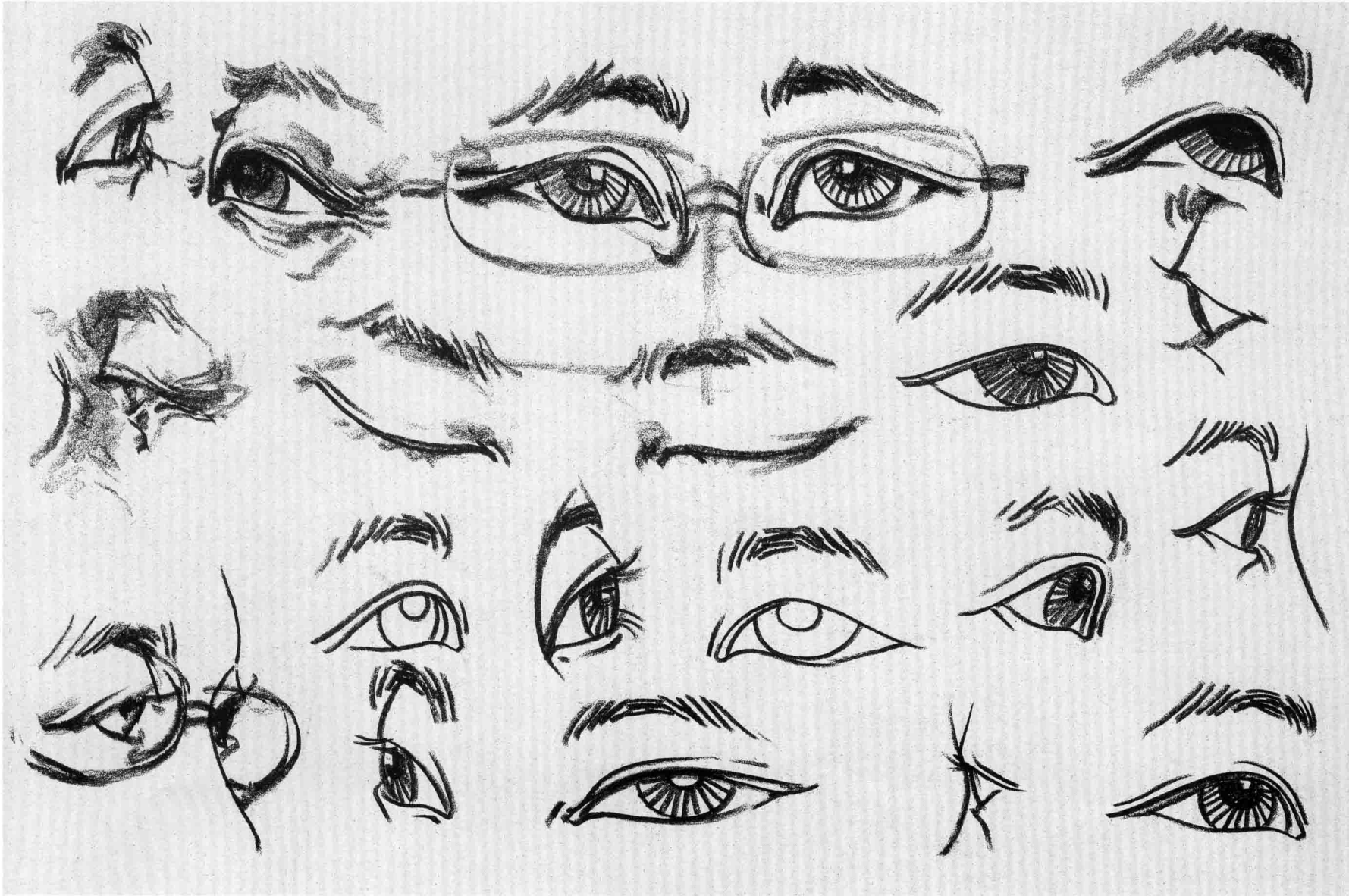
眼睛由上下眼睑和眼球组成，一般情况下，眼珠被上眼皮覆盖一部分，所以在一般情况下我们常见的是下部分眼珠。画眼珠要注意眼睛视向，即两个眼珠的运动是一致的，不然会有斗眼的情况出现。一般情况下，上眼皮由于眼皮厚度和眼睫毛的投影所显现的比较重，所以上眼皮画深，下眼皮则浅一些，甚至可以不用画。



眼睛速写步骤图



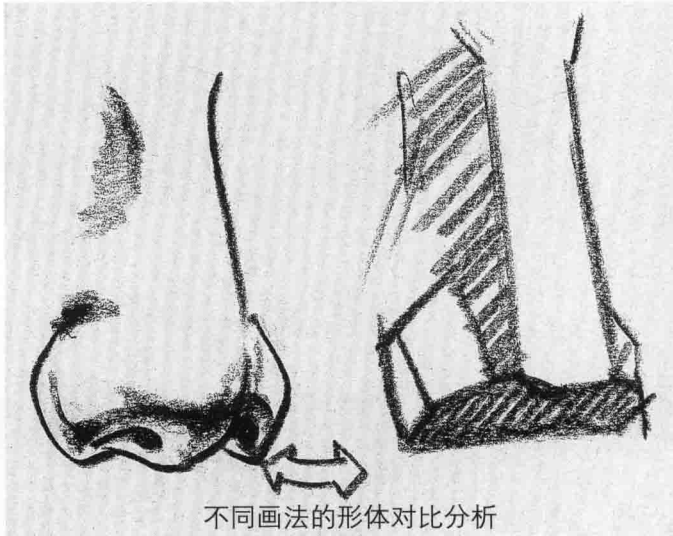
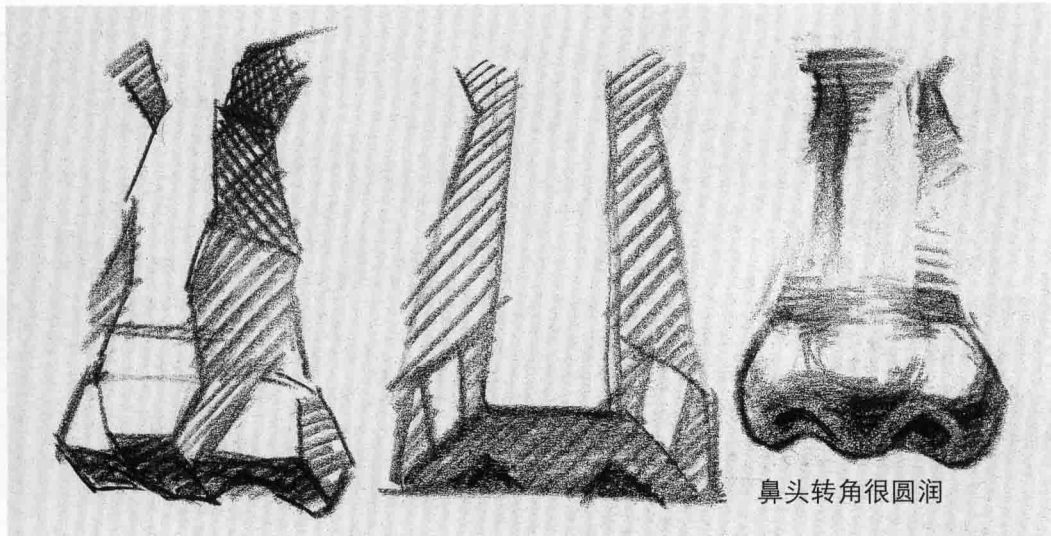
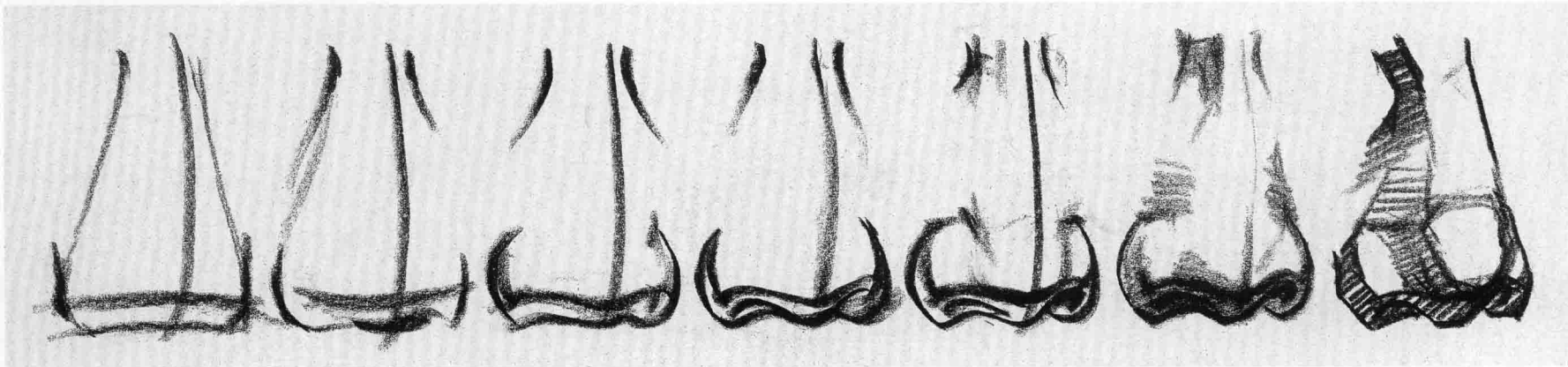
眼睛的范例图



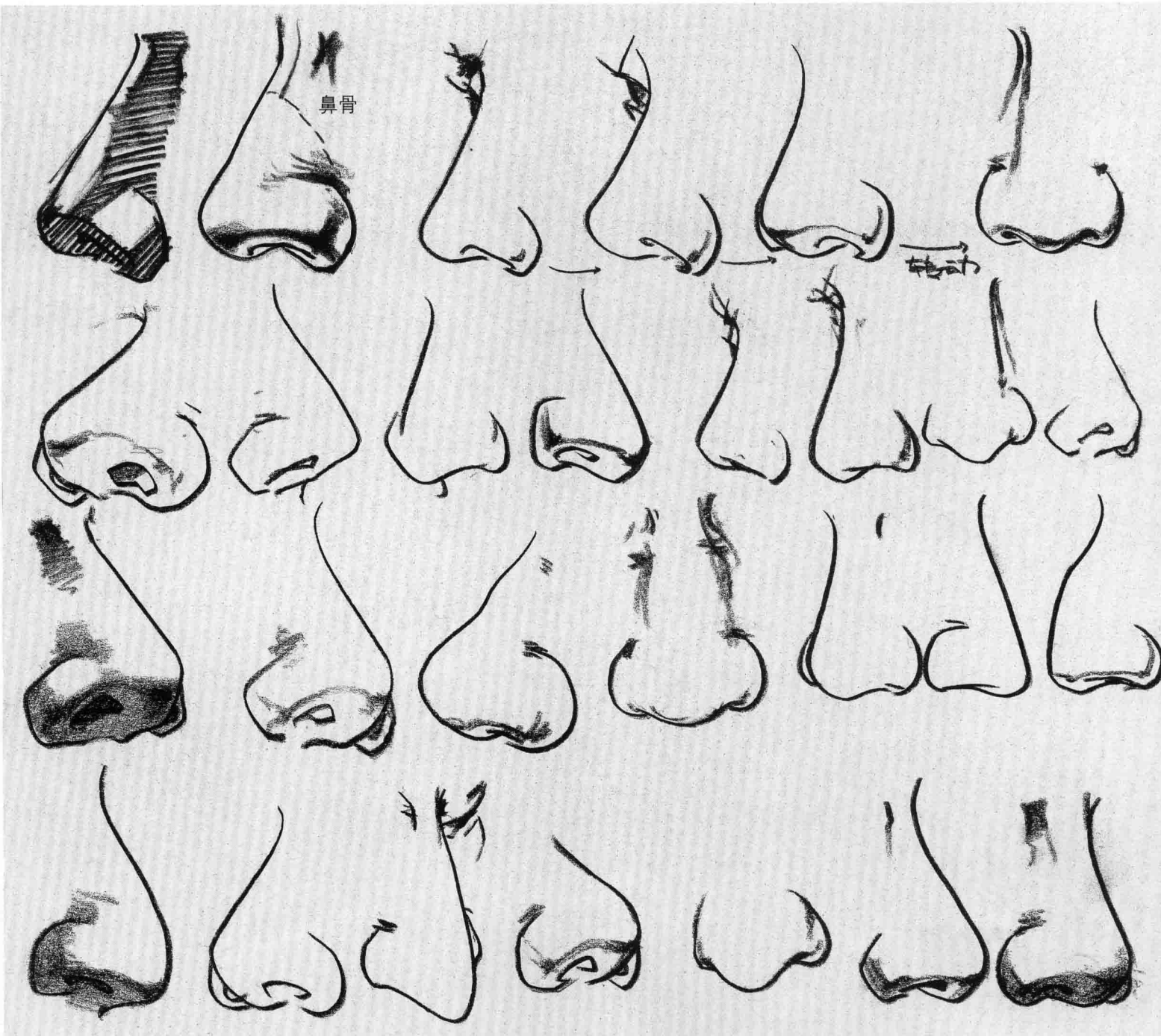
六、鼻子的速写

鼻子位于头部的中线，是头部的最高点。鼻子可以理解为一个梯形体，将鼻翼立体化，利用鼻子的体块分割，搞清楚各个面的朝向和透视变化。鼻头转动很圆润，各式各样的鼻子在不同角度时呈现出不同的变化，要理解鼻子转动时的透视结构。

鼻子速写步骤图



由块面来理解鼻子的构造

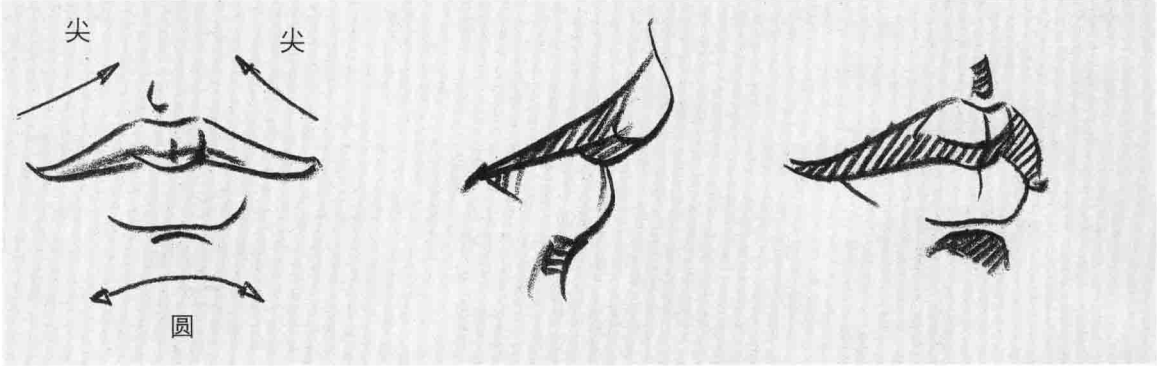
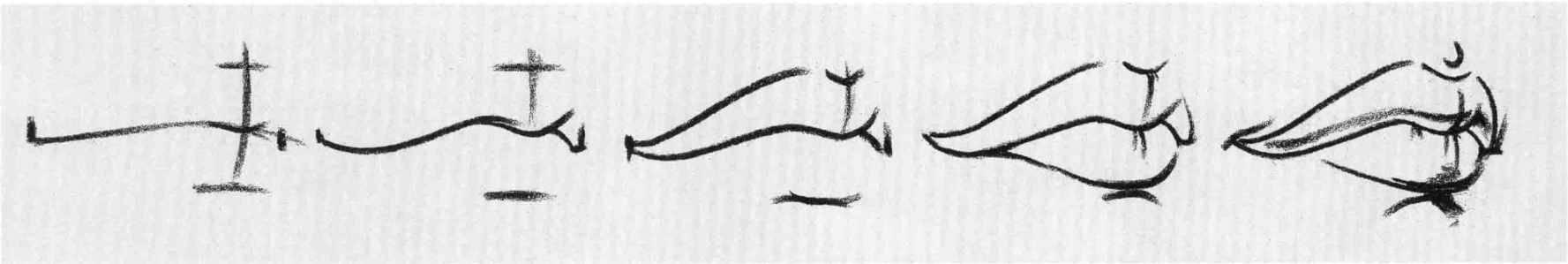


鼻子的范例图

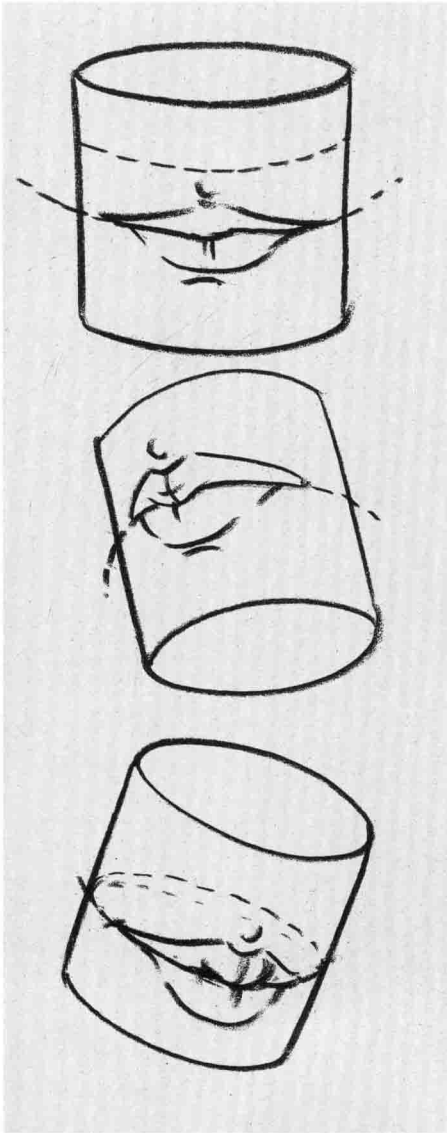
七、嘴的速写

嘴的表情丰富，富有动感，嘴由上下嘴唇两部分组成，上嘴唇前凸，嘴角向下内收（从侧面看的很清楚），下嘴唇比较圆润一些，嘴裂线的形状是弯曲的弓形而非直线。

嘴的速写步骤图



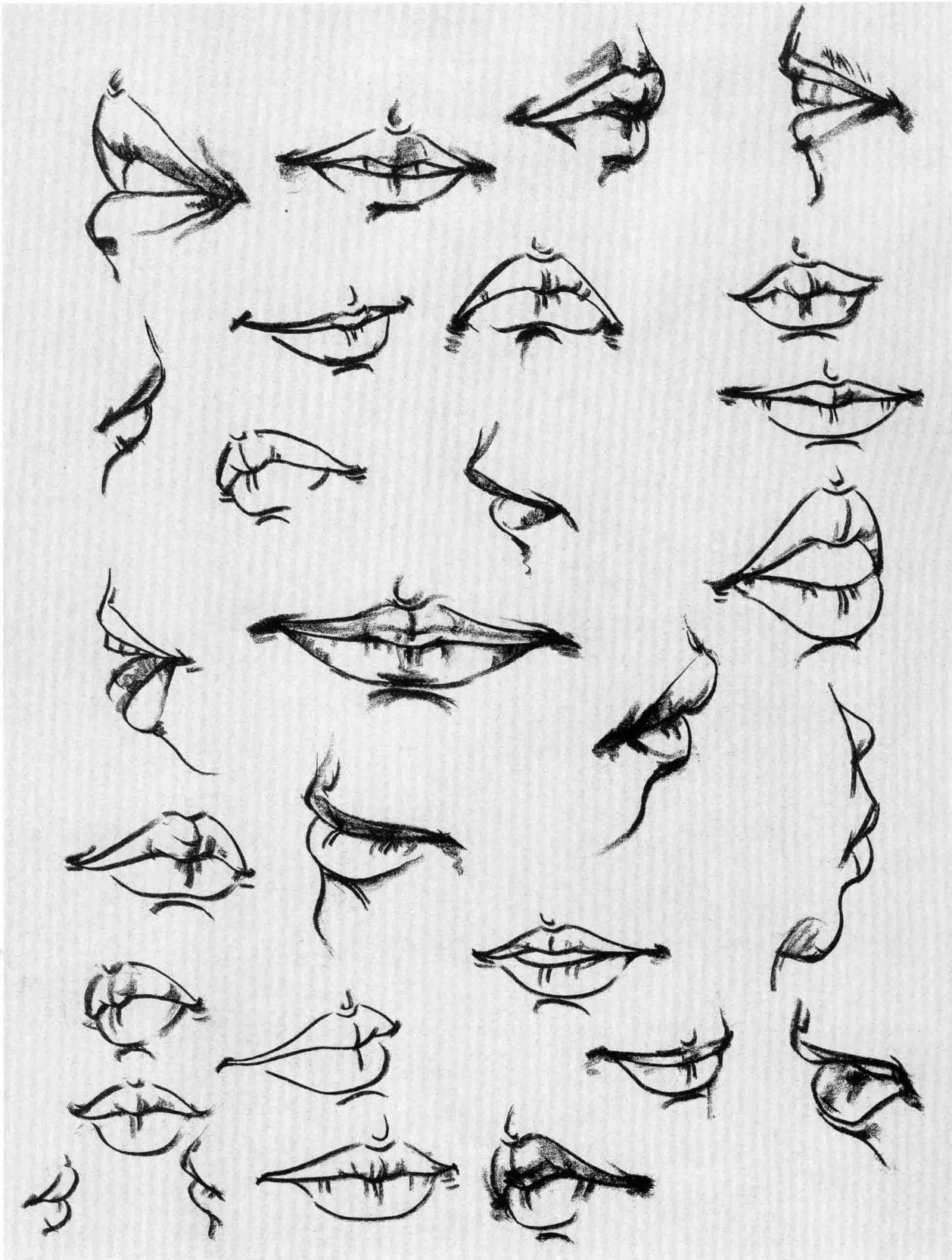
嘴的范例图



将头比作圆柱，注意嘴在透视关系中的变化。



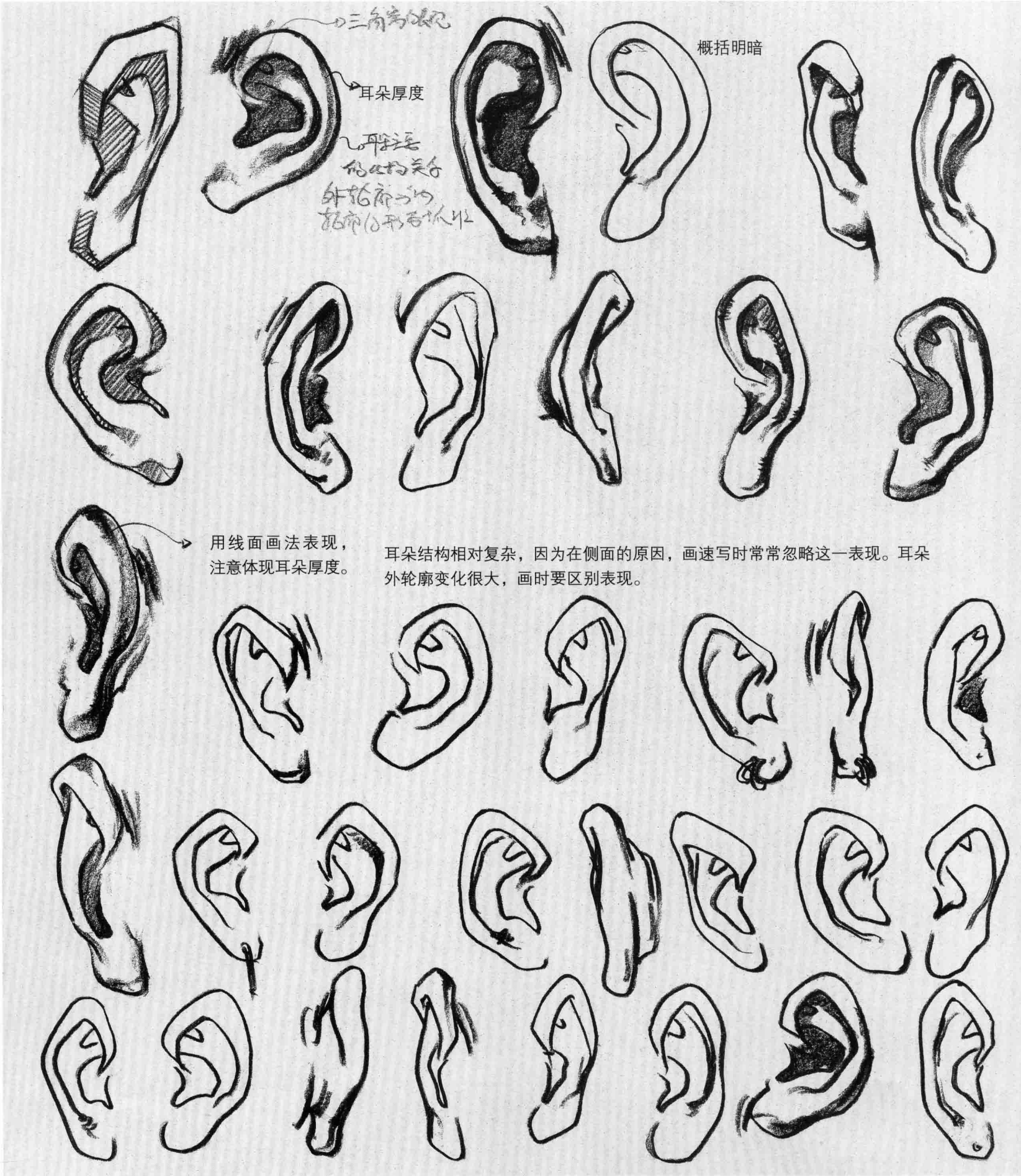
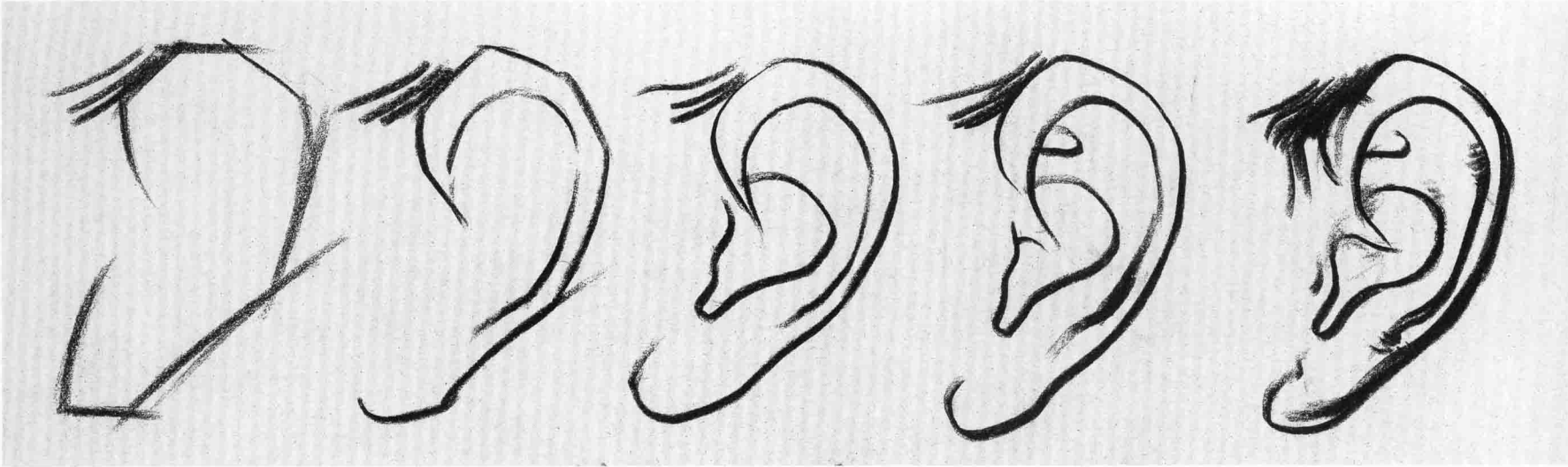
嘴巴在头部上的透视变化



八、耳朵的速写

耳朵的位置处于中停，位于眉毛和鼻底之间，耳朵外形区别很大，但形体结构没有变化，要注意在各个角度下耳朵的不同姿势。

耳朵的速写步骤图

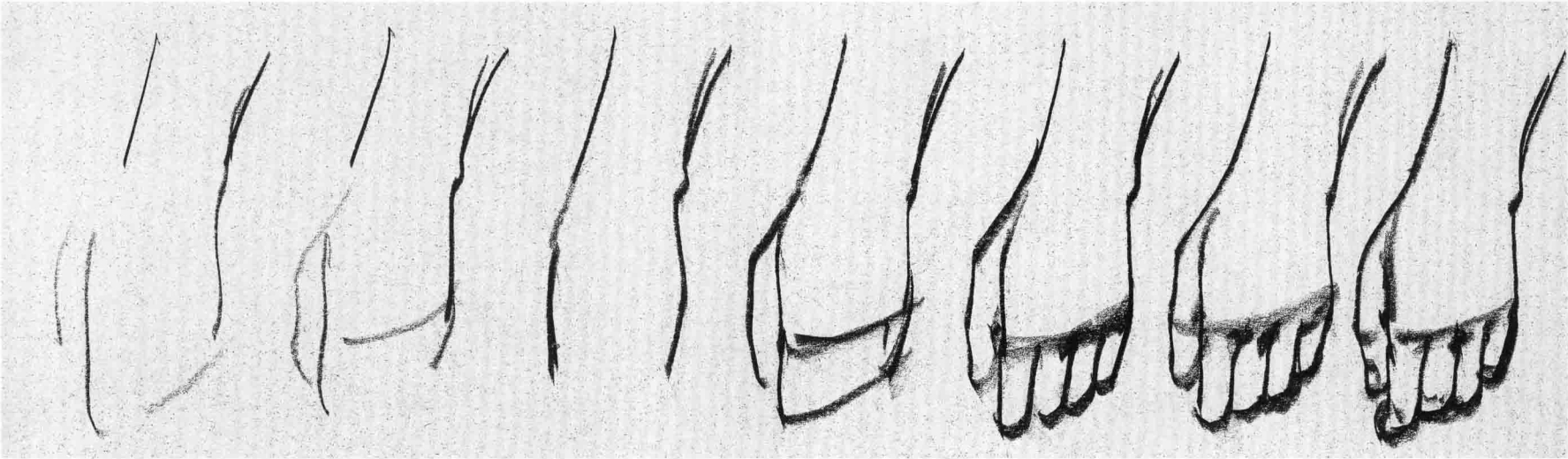


耳朵的
范例图

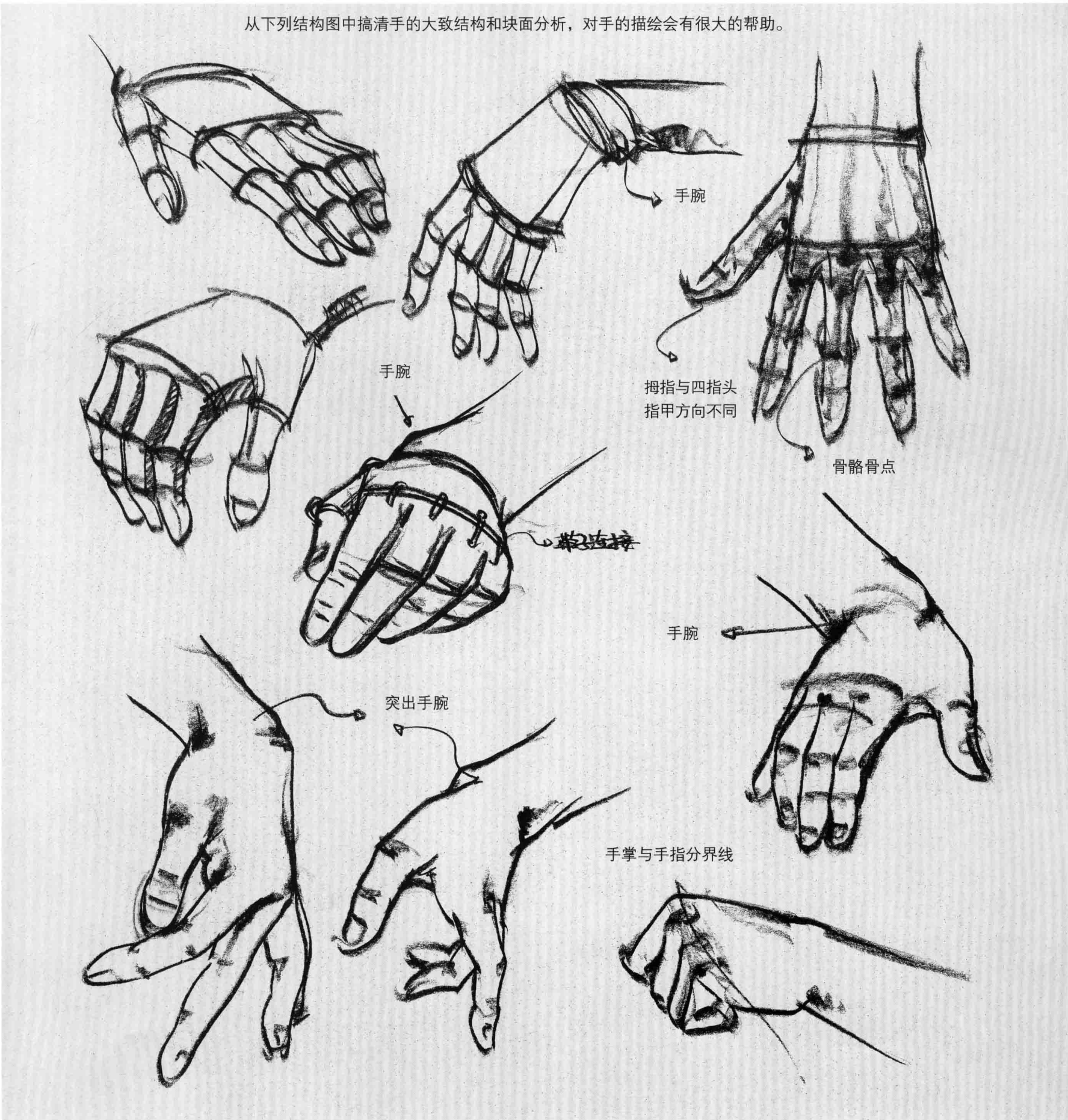
九、手的速写

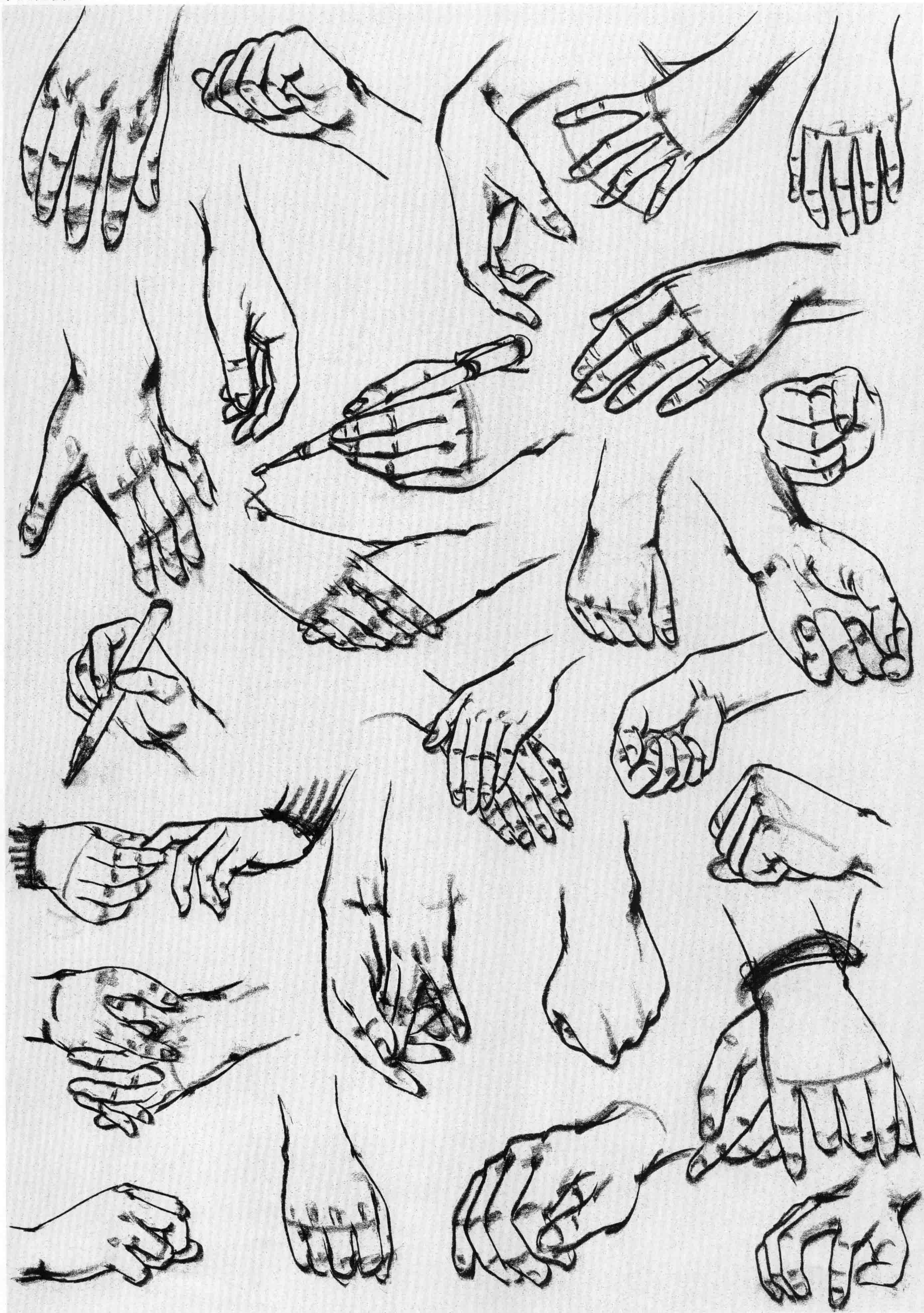
手部结构包括腕、掌、指三部分。尤其注意腕部的表现，腕部连接手与前臂，腕部骨骼与手的其他骨骼连在一起，筑成一块体积，腕是和手一起活动的。手的结构中，大拇指是与其它四指头相对的，这点要注意。

手的速写步骤图



手的结构

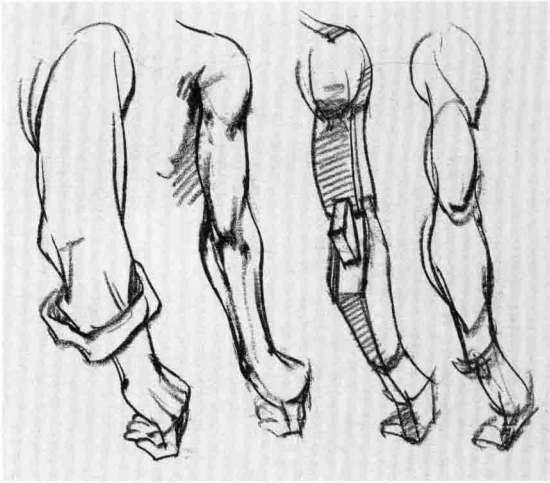
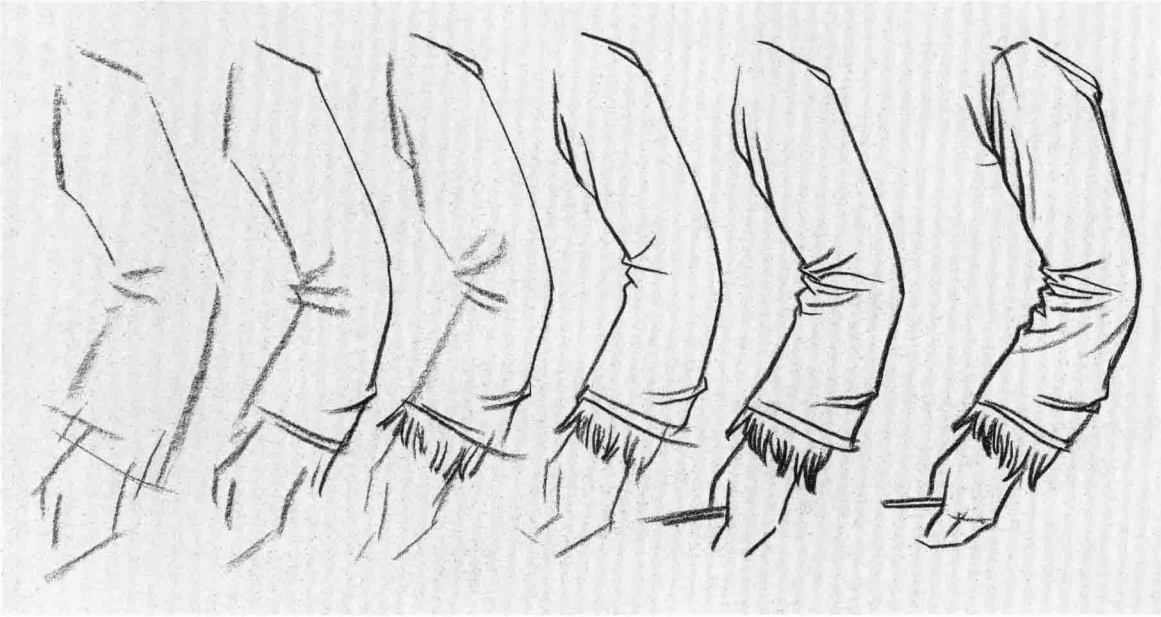




十、胳膊与袖子的速写

我们在画外面衣服的衣纹时，要考虑到胳膊的作用。衣纹其实就是胳膊的运动转折带给衣服的影响，搞清楚胳膊的动态，衣纹的描绘就有了依据。理解衣纹要弄清胳膊的转折和转折程度，一般胳膊顶的地方衣纹疏，挤压的地方衣纹要密。

胳膊的速写步骤图

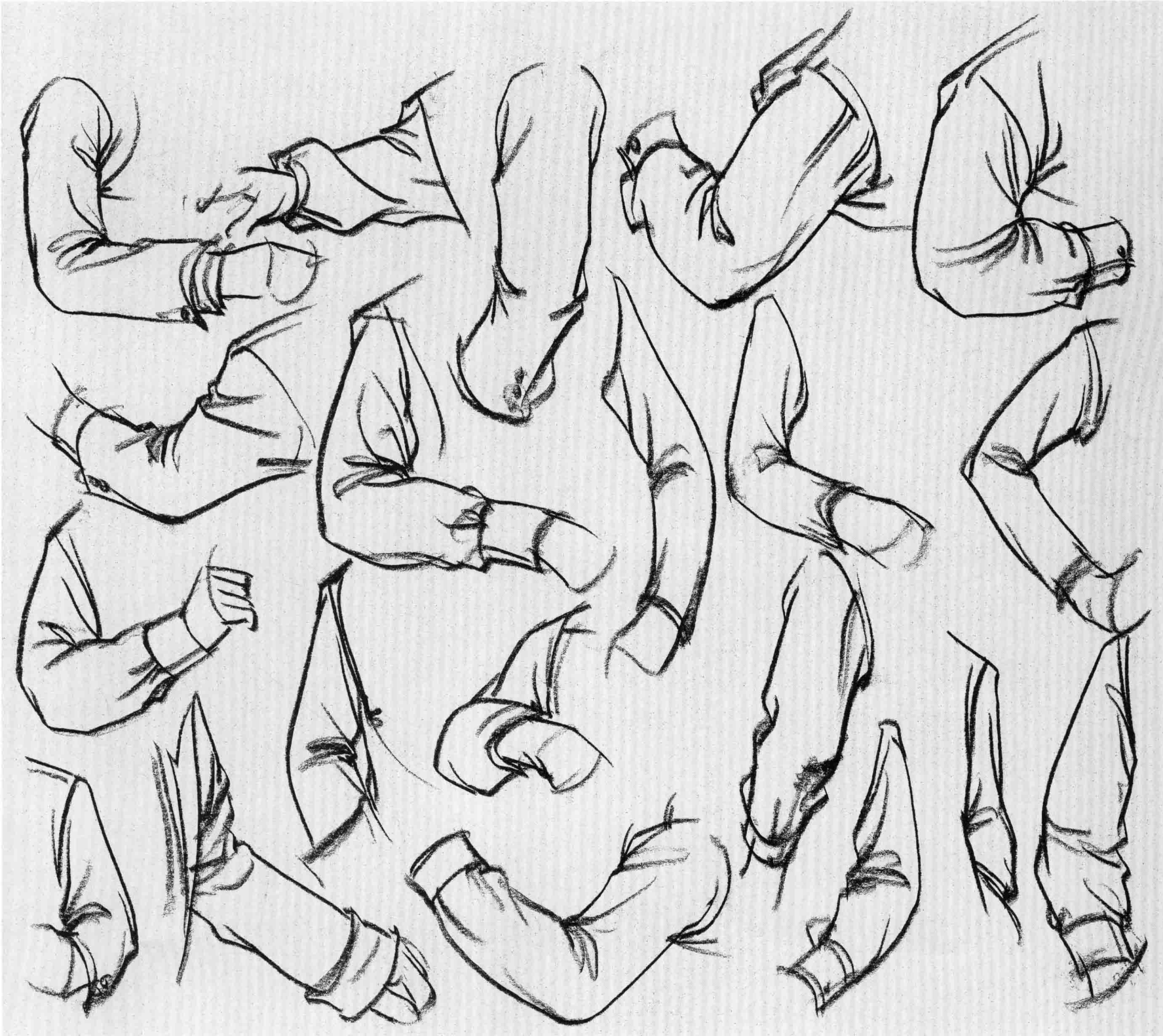


袖子与胳膊分析图

从衣服袖子到胳膊、从肌肉简图到几何形体图的分析



胳膊与袖子的范例图

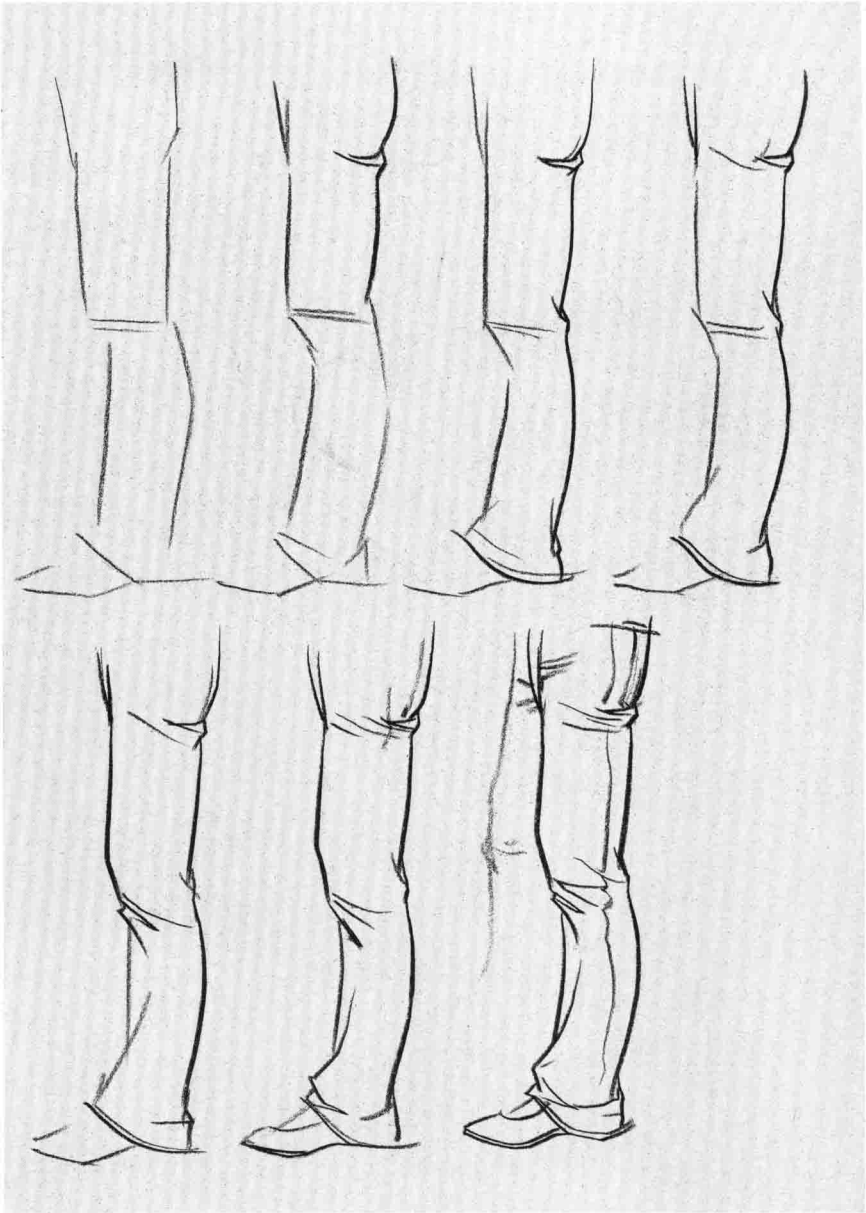
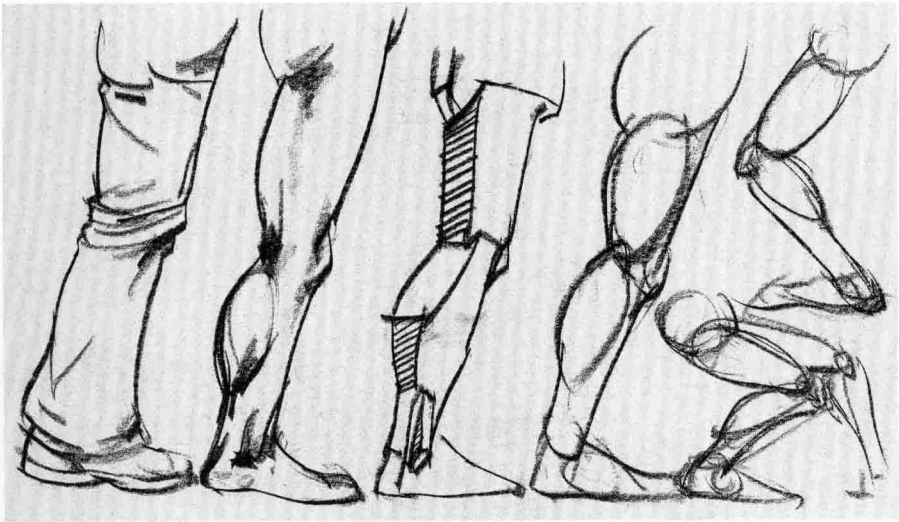


十一、腿和裤子的速写

腿的运动同样影响着裤子衣纹的形状，衣纹的疏密关系同胳膊一样，同样顶的部位（贴着身体的地方）用线要实，不接触身体的地方要虚。

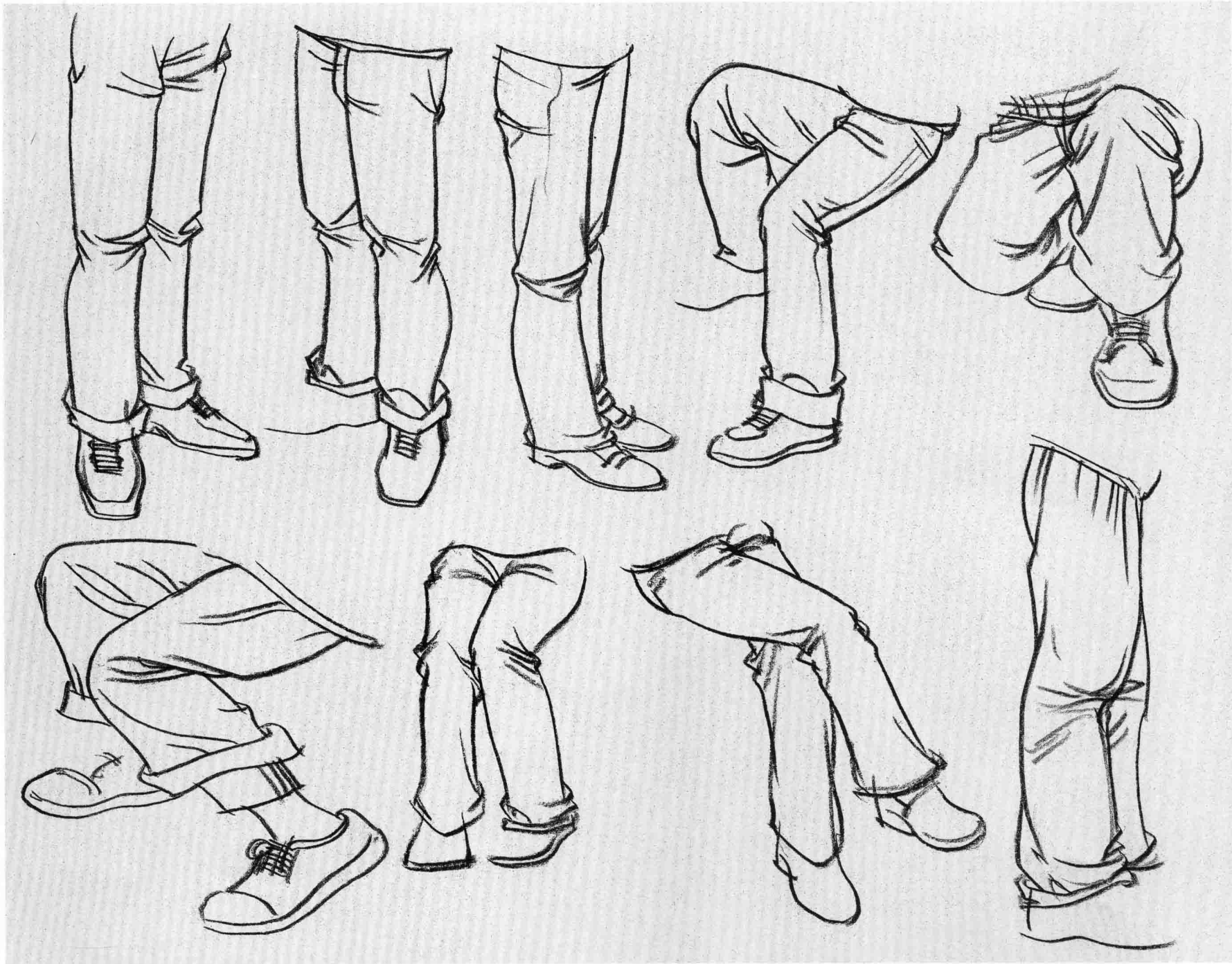
腿的结构分析图

从裤子到腿、从肌肉简图到几何形体图的分析



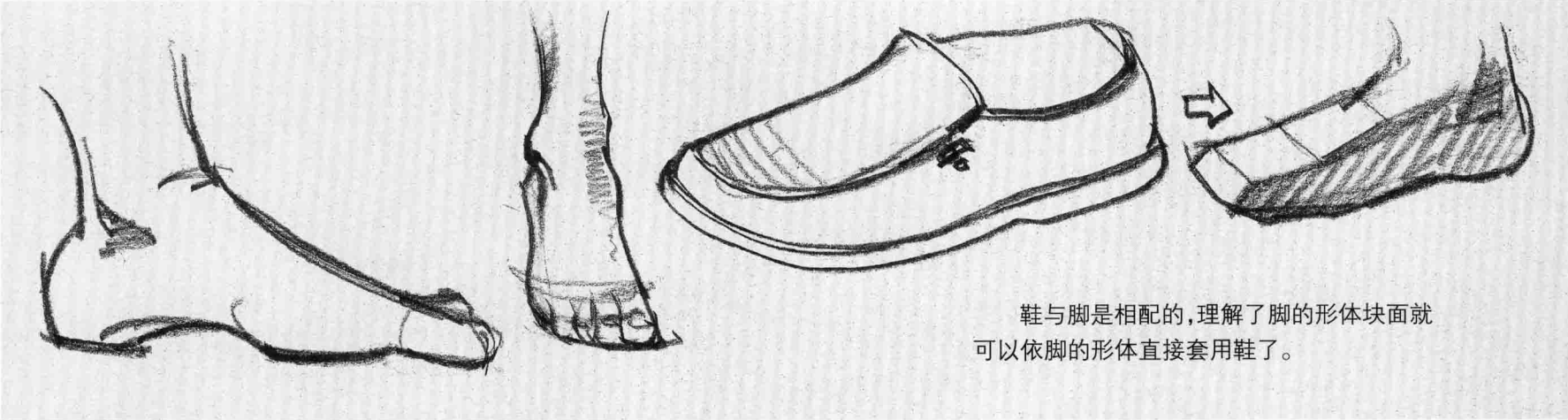
腿和裤子的范例图

腿的速写步骤图

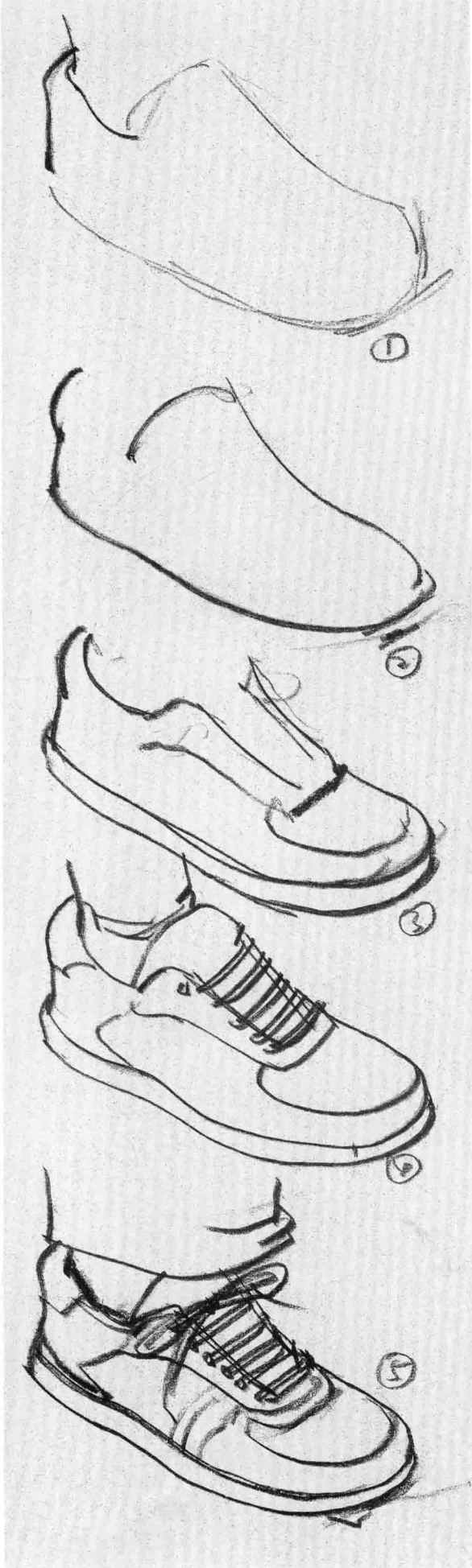


十二、鞋的速写

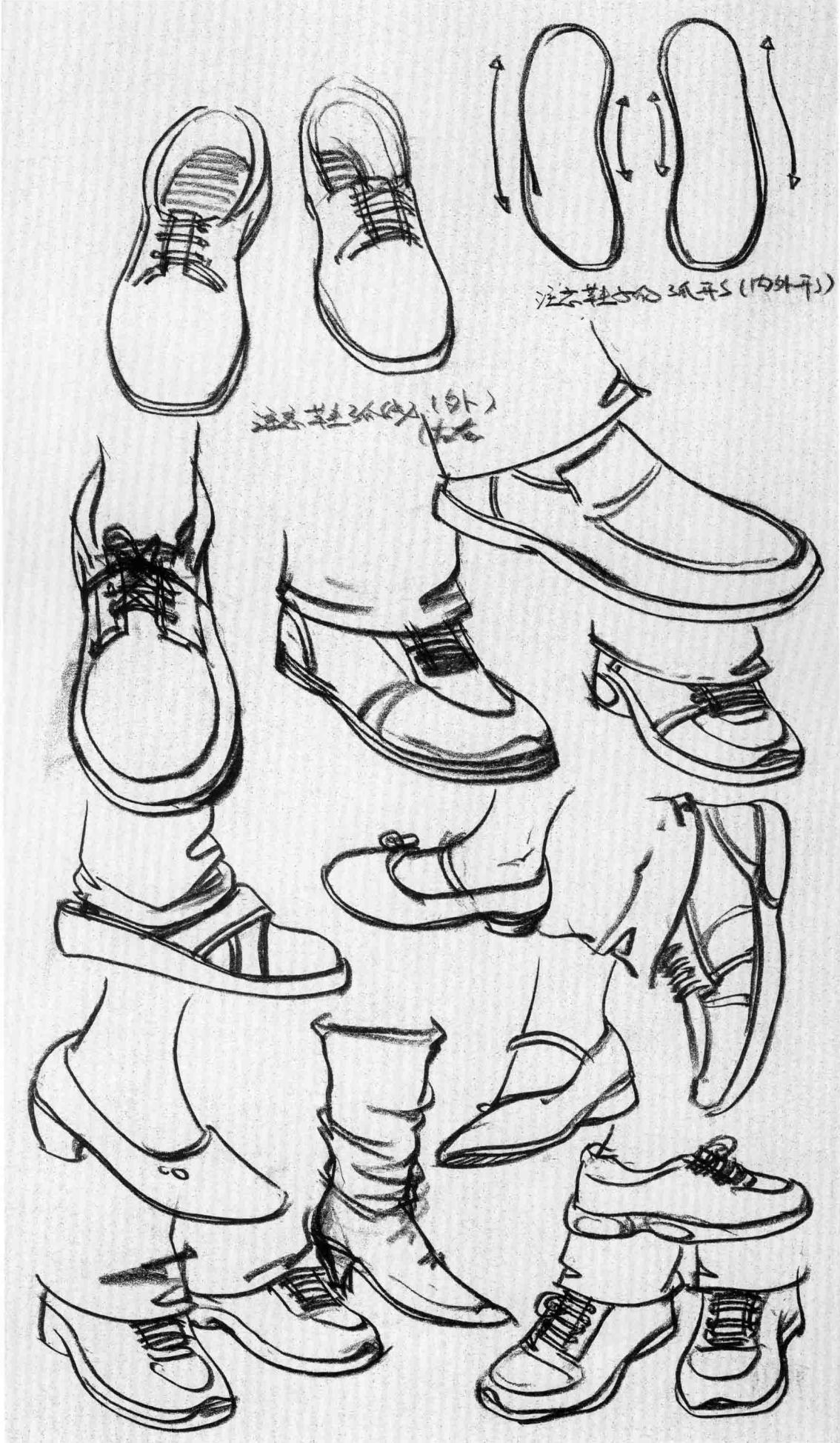
我们将脚概括成几何形体，再将鞋与脚做比较，从而了解鞋子的几大体积关系（图的右上方），具体画鞋时注意鞋的两侧曲线变化，鞋子的内侧线向内收，外侧线向外扩，这也是画好鞋子的关键所在。



鞋的速写步骤图



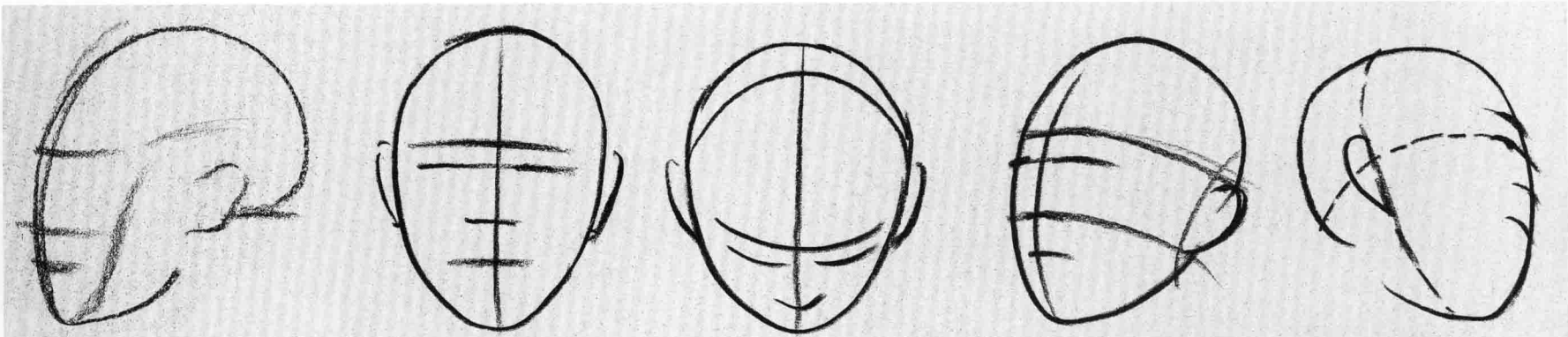
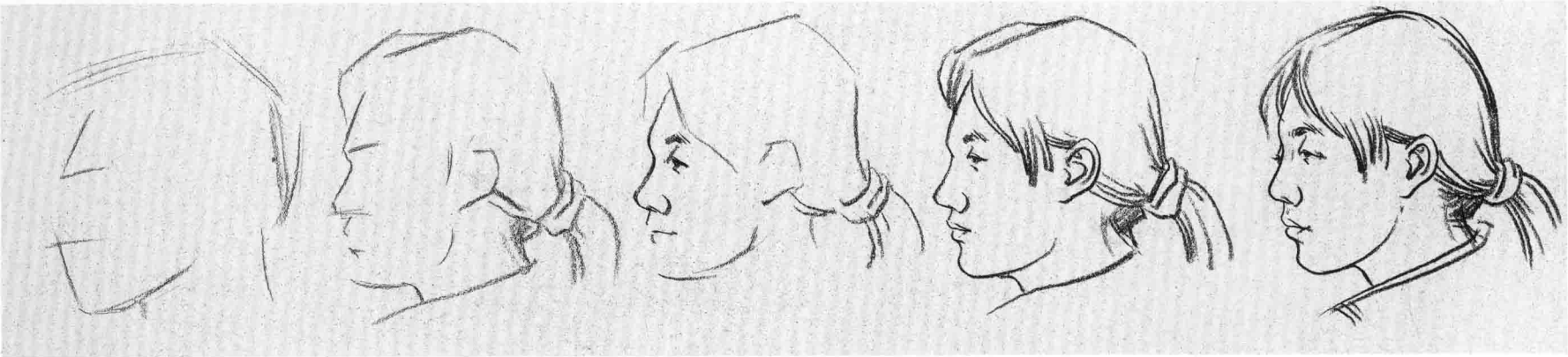
鞋的范例图



十三、头部的速写

头部是人物速写的一个重要比例尺寸，同时也是我们进行人物刻画的第一步，头部画好了，后面的刻画才有画下去的信心。头部变化复杂，形态微妙，将其归纳为卵形来观察，头部转动时，五官刻画要一起转动。最直观的表现头部透视变化是用少许明暗来表现结构关系。

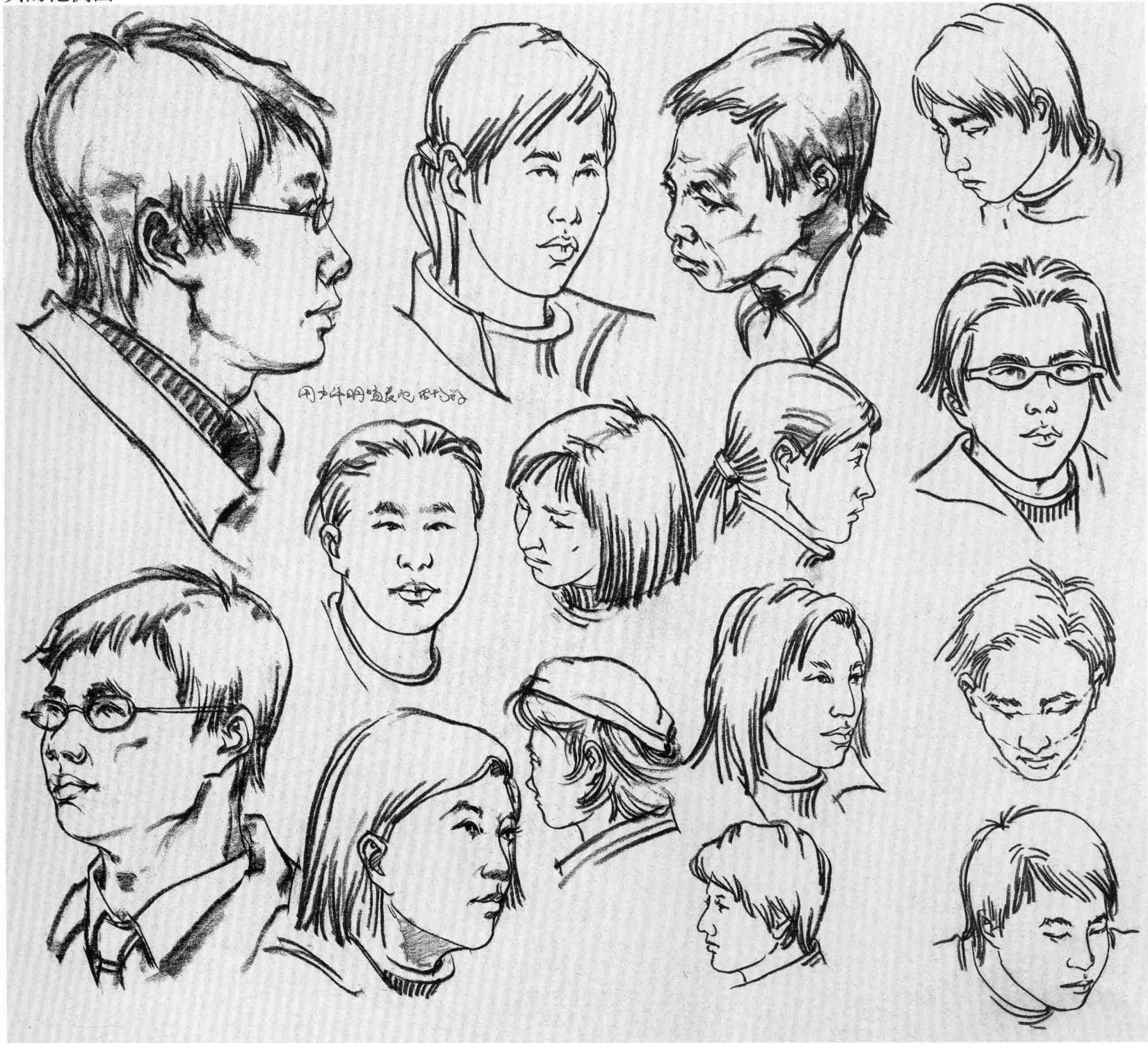
头的速写步骤图



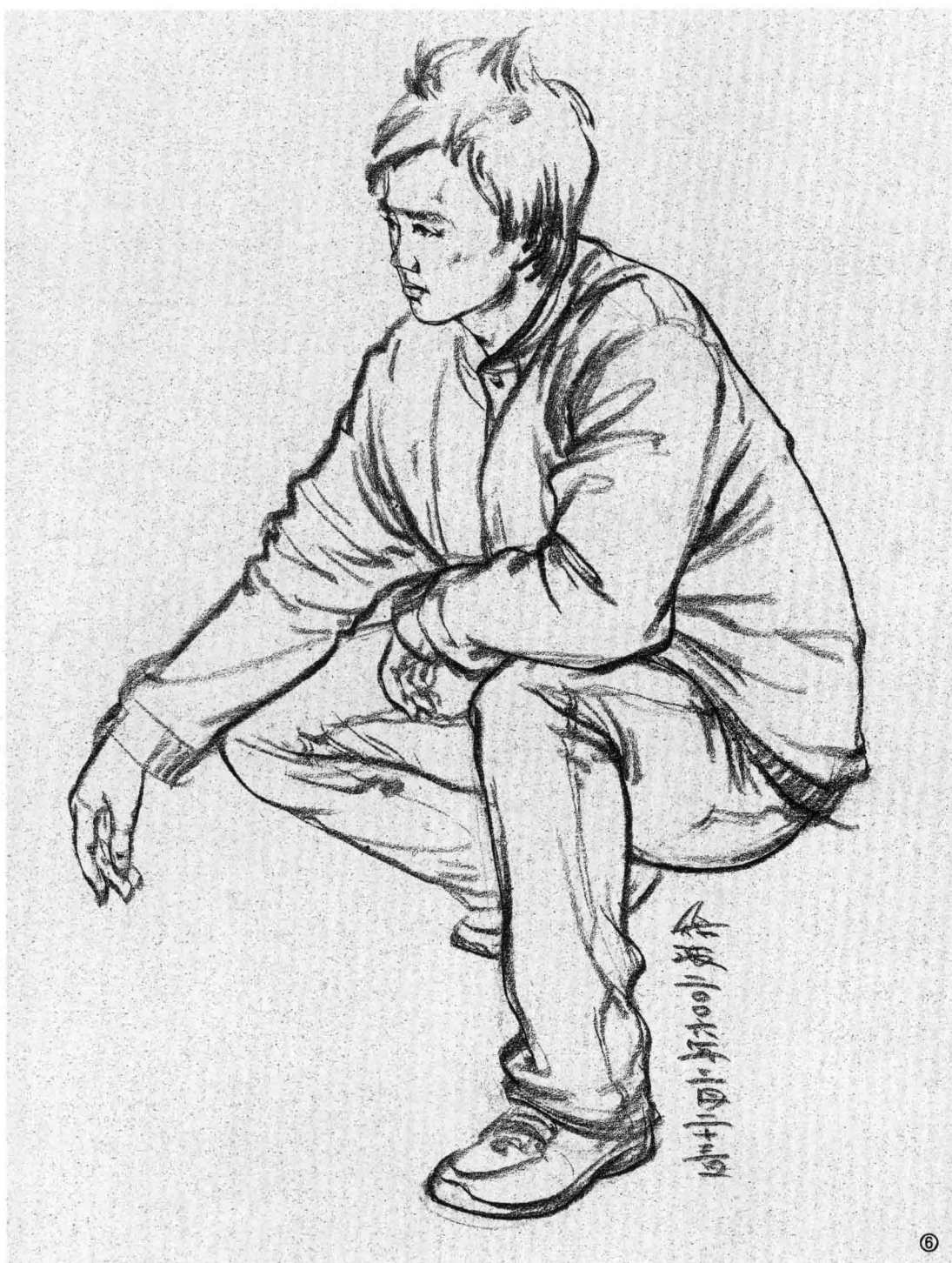
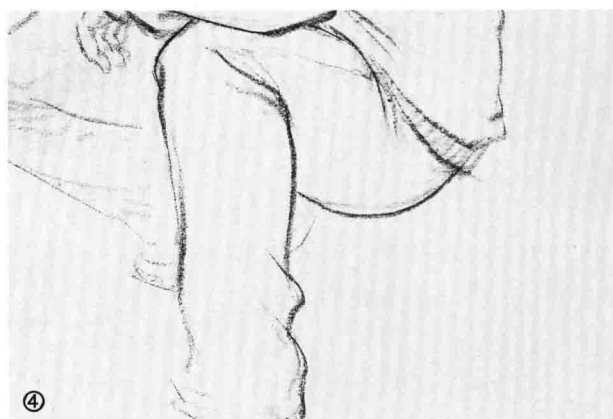
体积结构

头部的形体结构可以归纳为一个蛋形，不能死记规律，要正确的理解三停五眼在透视中的变化（如图）。

头的范例图



■ 天津美术学院高考试题“蹲姿”



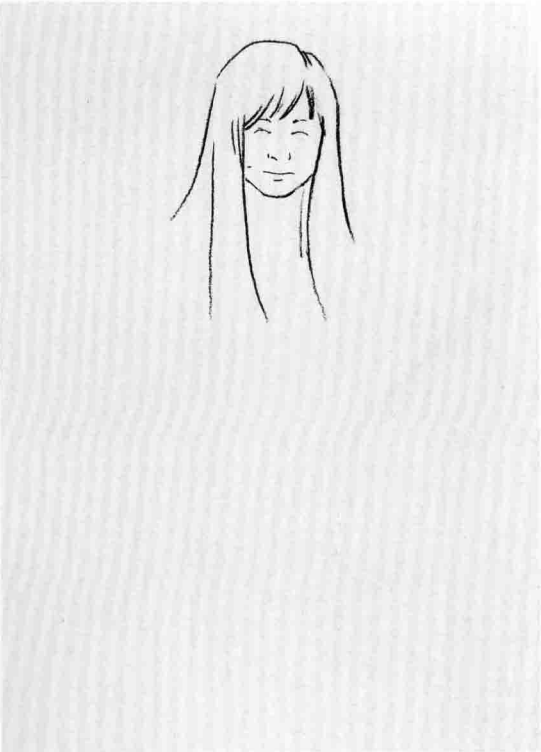
观察好对象以后

1. 轻轻勾画出轮廓，将动态比例尽量抓准，用线要随意。
2. 刻画头部，注意五官的透视关系，头发处理得要巧妙，靠近耳朵、衣领的地方可以画的实一些，其它地方画虚一点。
3. 将贴身的动态线强调，如背部、胳膊的肘关节等部位，注意肘关节与手的关系。
4. 将与身体相顶的部位用线实一些（如臀部，小腿肚，肘关节处），其它部位虚一些。
5. 注意鞋的外边框线条走向，着重区别鞋的几大面之间的体积关系。
6. 远处胳膊处理的虚一些，但与腿相接的地方处理实一些，属于顶的部位。同样远处膝关节也处理的相对实一些，其它部位保持虚的感觉。

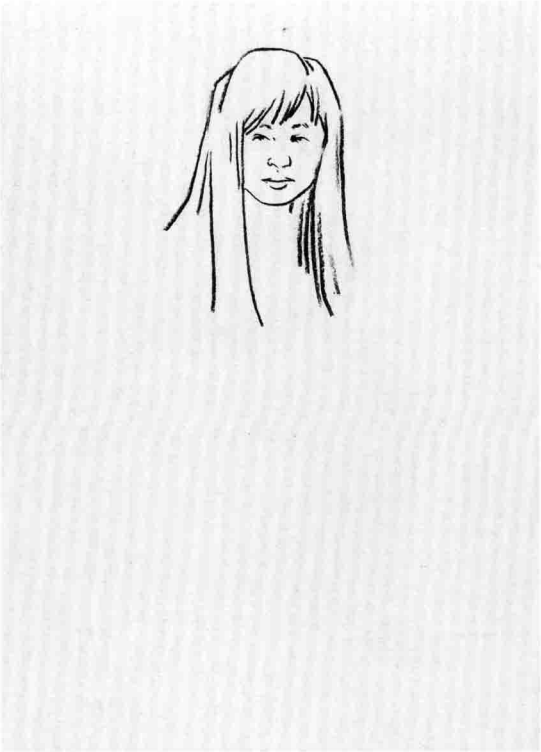
讲解：线的虚实处理是营造画面空间最有效的方法，近处的线条实，远处的线条虚，这是画面空间处理的原则。对细节刻画可以相对实一些，如头、手、脚等部位的刻画就要相对实一些。

几何形体结构分析

■ 清华大学高考试题 “女青年站姿”



1.观察模特，用几何体块的形式去表现出人物的形态，注意抓准对象的动态



2.先根据比例用虚线将对象形态描绘出来，再将头部画出，以作为身体比例的依据



3.根据三停五眼的关系画出五官，画五官时注意大的比例形态，不需要刻意去刻画细小的细节。



4.概括出形体的宽度，即肩部的关系，依次画出胳膊的位置。



5.抓住手臂的动态和身体躯干的前后关系，表现手臂的衣纹一定要注意胳膊的动态对衣服的影响。



6.框出上身体形，将手的形体概括，注意腰部微妙的动态。



7.大腿是腿部运动出发点，大腿的动态决定了整个腿部的基动作。



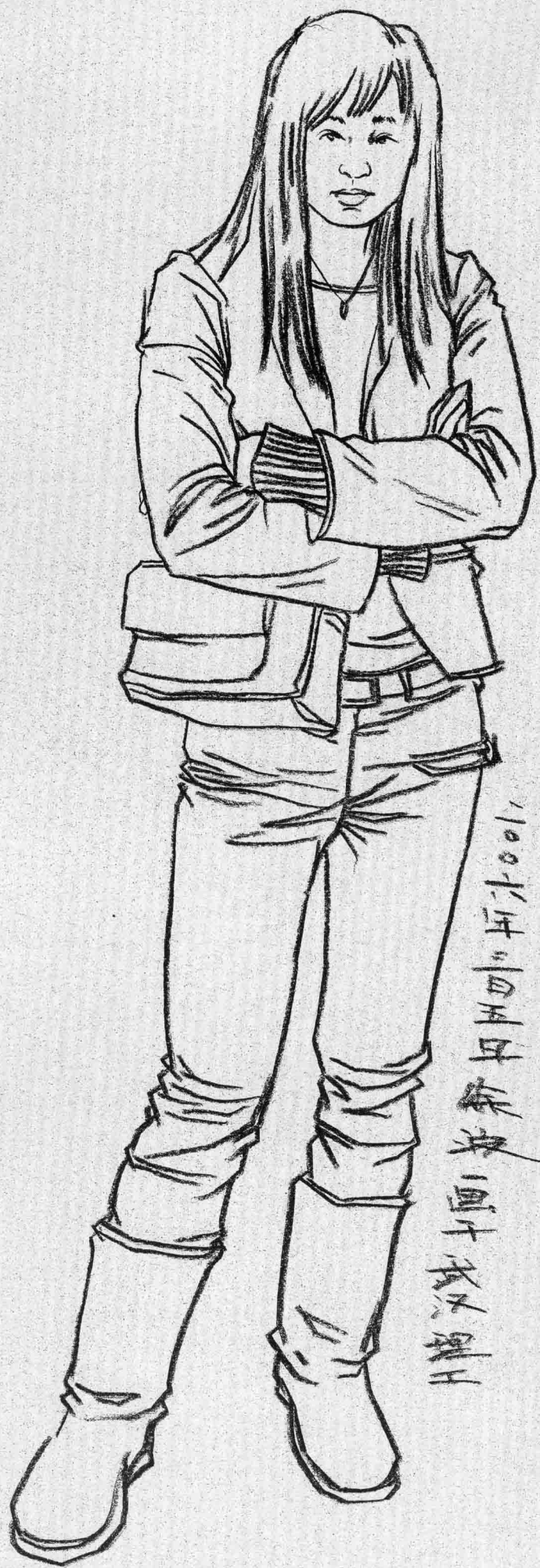
8.膝关节是腿部的一大转折，注意衣纹的走向及衣纹的处理方法。



9.依据膝关节的动态画出脚和鞋子的形态，注意表现出鞋底的厚度。



几何形体结构分析



10. 整体调整刻画一些细节以丰富画面。

讲解：站姿是人物速写中最为常见的速写题材，也是美术院校高考中经常出现的考题。人自然站立时，身体衣纹是比较舒展的，衣纹的褶皱主要集中在肘、腰腿间、膝盖等形体转折处，画任何站姿时，都要注意这几处的衣纹刻画。另外，牛仔裤的衣纹，特别是体现大腿与趾骨部位的衣纹特别明显，胸和腹部连接处也会有衣纹出现，速写很大成分就是依靠这些线条来完善的。只有对站姿的主要衣纹位置了解清楚了，线条的疏密关系才能正确的去体会，才能更好把握画面。当然，画站姿时最主要的还是要把握好形体比例和重心问题，这是最基本的，也是最重要的。