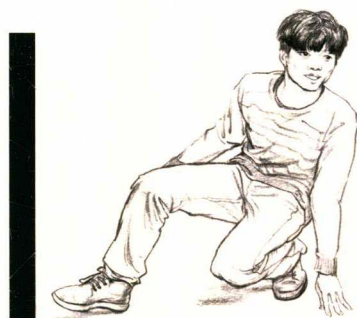
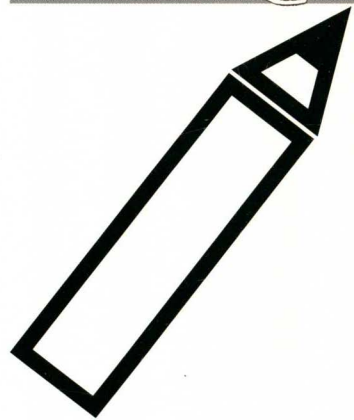


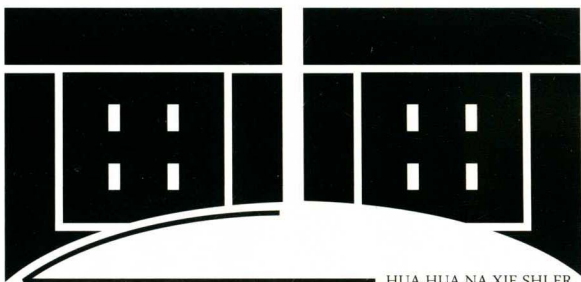
STEPPING STONE

敲门砖 · 画画那些事儿



美术培训班专用教材

人物速写



HUA HUA NA XIE SHI ER

SKETCH

李家友 · 主编

重庆出版集团 重庆出版社

那些事儿

图书在版编目(CIP)数据

人物速写 / 李家友主编. — 重庆: 重庆出版社, 2015.1
(画画那些事儿)
ISBN 978-7-229-09377-8

I. ①人… II. ①李… III. ①人物画—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(2015)第014462号

画画那些事儿——人物速写

HUAHUA NAXIESHIER——RENWU SUXIE

李家友 主编

出 版 人: 罗小卫
本书策划: 李家友 邹 颇 郑文武 蒲俊杰
责任编辑: 郑文武 张 跃
装帧设计: 刘 颖
责任校对: 李小君



重庆出版集团 出版
重 庆 出 版 社

重庆市南岸区南滨路162号1幢 邮政编码: 400061 <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: 023-61520646
全国新华书店经销

开本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 3.5
2015年1月第1版 2015年1月第1次印刷
ISBN 978-7-229-09377-8
定价: 22.00元

如有印装质量问题, 请向本集团图书发行有限公司调换: 023-61520078

版权所有 侵权必究



C[★]NTENTS

02

PART ONE

学会观察

01 形体的观察 02

02 动态的观察 05

03 服饰的观察 10

04 局部的观察 13

20

PART TWO

学会理解

01 三姿的理解 20

02 线条的理解 36

03 节奏的理解 39

40

PART THREE

学会运用

01 举一反三 40

02 临摹 44



C[★]NTENTS

02

PART ONE

学会观察

01 形体的观察 02

02 动态的观察 05

03 服饰的观察 10

04 局部的观察 13

20

PART TWO

学会理解

01 三姿的理解 20

02 线条的理解 36

03 节奏的理解 39

40

PART THREE

学会运用

01 举一反三 40

02 临作临摹 44

PART ONE

学会观察

01 形体的观察

「人体比例」

人体比例是指人体或人体各部分之间度量的比较，它是人们认识人体在三度空间中存在的形式。

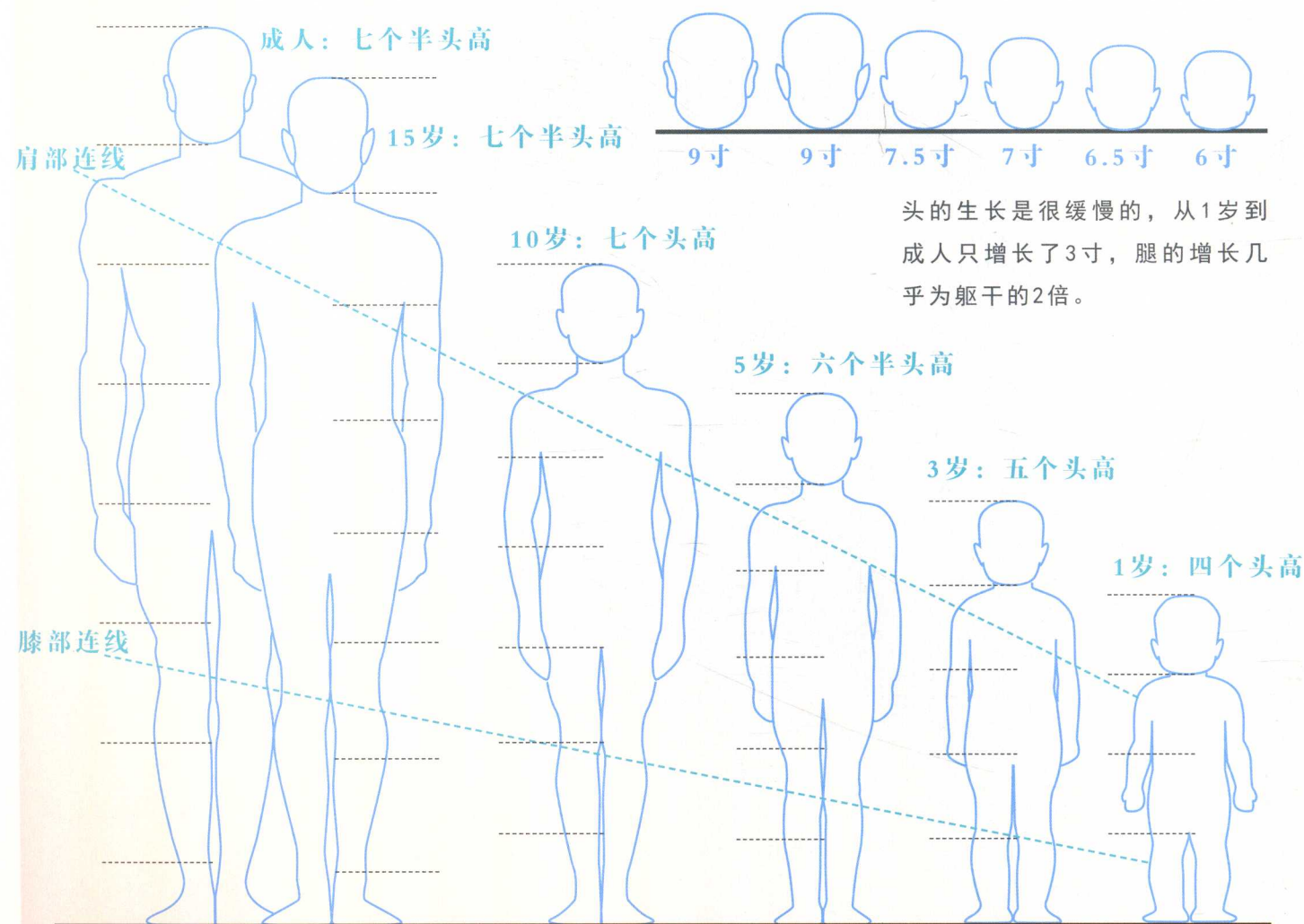
我们通常用头高作为度量来计算人体比例，一般男女之间人体比例基本相同但实际高度不同，而不同民族的比例是不一样的，据统计中国人一般都在七到七个半头高之间。

从肩部到耻骨联合处约为三个头长，从耻骨到足跟约为四个头长（大腿小腿各两个头长），双肩宽约为两个头长，肩部到手部约为三个头长。在初学阶段，记住这些理论上的比例还是很有必要的，但是在日后的训练当中，要尝试着摆脱这些理性知识的束缚，尽量练就一双准确而感性的眼睛。

「比例是一切的基础」

人体比例是指当人体处于相对静止的状态时，人体和人体各部分间的比例值。由于人有种类、性别、年龄、高矮、胖瘦等特征，比例值为人体的平均数据值。

由于人体是复杂的整体，观察时，不可能将每块骨骼与肌肉分离来看。我们可以把头部理解成一个球体；颈部理解为一个柱体；胸部和臀部理解为两个楔形；四肢看作是圆柱体和圆锥体。我们将这种观察方式称为几何结构概括。



此外，男性、女性虽然全身长度的标准比较相同，但是他们各自的躯干与下肢相比较，女性的躯干略长，而腿部略短。

站姿人物速写

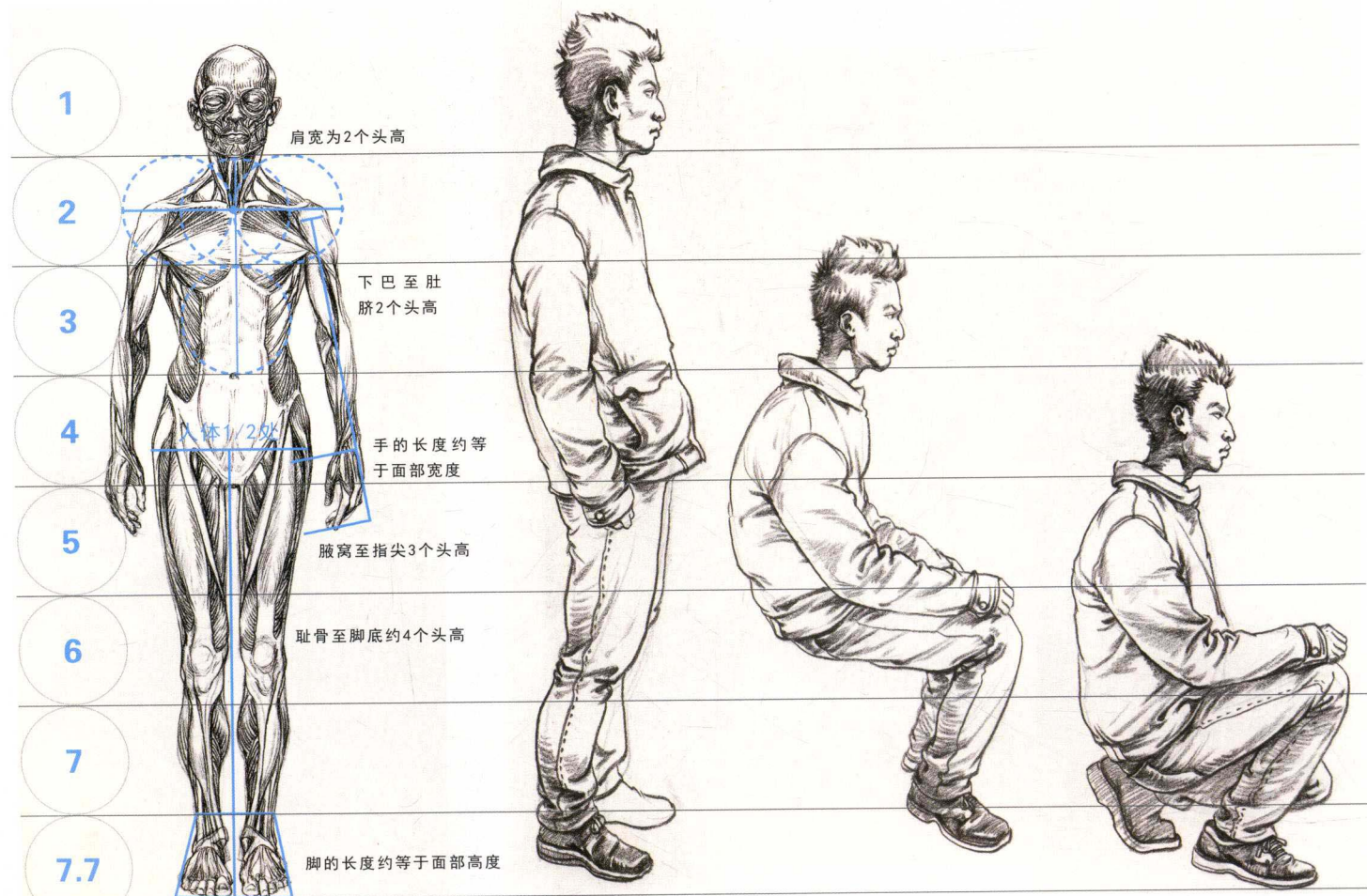
站姿是人们平时所采用的一种静态的身体造型，同时又是其他动态身体造型的基础和起点。人在标准站姿下，头长为整个身体的1/7左右，其中上半身占2份、臀部占1份、下半身占3份、手臂占2.5份。

坐姿人物速写

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1/5左右。当躯干与坐平面夹角度越大时，头顶至坐平面所占份数越少；当这个角度越小时，头顶至坐平面所占份数越多。

蹲姿人物速写

蹲姿状态下，身体高度一般为三个半到四个头长长度。从侧面来看，模特腰腹与大腿贴得越紧，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，则下颌距离膝盖越远。



「剪影观察」

整体观察：初画人物速写，大多数学生习惯从局部入手，一开始就刻画细节，可是完成之后看效果，却形体比例失调、整体关系支离破碎。许多速写行家往往也是从局部开始，细节精彩、整体和谐，这是旁人可以看见的，而最关键的东西我们是看不见的，那就是“胸有成竹”，然后才能下笔如有神。

观察既要主动地看，还要在看的过程里积极地探究。在看的同时探究普通人看不见的整体，以及由内而外的各个关系。整体是观察的关键和基础，它决定着后面的描绘过程与最终的效果。极致简约，就是你所要看的整体。

形→剪影→整体意识：我们要能够把任何复杂的物体看成如剪刀剪下的一个平面的剪影。在大的形（剪影）以下又分为小的、互为正负、互相依存的小形（剪影）。整体意识可以通过这种观察方式牢固地建立起来。我们要用一种“过滤”意识支撑着观察整体的辅助方法才能慢慢做到。



02 动态的观察 9

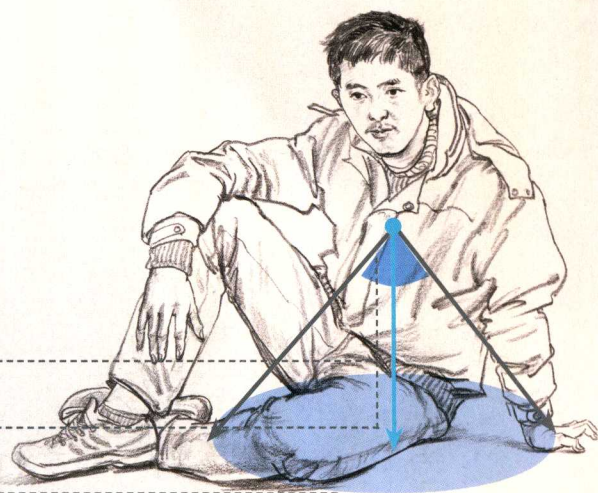
「重心与平衡」

人体的重心是指人体重力垂直向下指向地心的作用点，是头部、躯干、上肢和下肢等重力的合力作用点。重心是人体重量的中心，是支撑人体的关键。一般情况下，人体重心的位置在人体骶骨与脐孔之间，由脐孔往下引一条垂直线，称为重心线。重心是分析和理解人体动态与平衡的最重要的因素，同时也是反映人体动态特征的基本点。

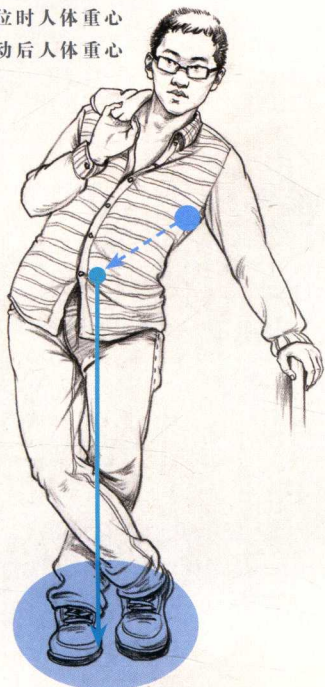
重心线

稳定角

支撑面



- 正位时人体重心
- 移动后人体重心



「支撑面与稳定角」

支撑面是指支撑人体接触点的面积和这些支撑点之间的边缘所围成的空间。支撑面大，稳度大；支撑面小，稳度小。重心线的落点在支撑面之内，人体则可依靠自身支撑；如在支撑面以外，则不能依靠自身支撑。

稳定角是指影响人体稳定程度的重心线与重心到支撑面边缘连线之间的角度。重心离支撑面越近，稳定角越大，人体动态越平稳。重心线落点离支撑面中心越近，稳定角也越大，人体动态则越稳定。

人体是由许多关节连接而成的杠杆系统，其形状千变万化，因此人体重心的位置也随之变化。

人体在两侧对称的正位时，重心在体积中心上；

当人体一侧的下肢侧伸时，重心移到一侧，为侧移；

当人体前臂上举，重心升高，为上移；

当人体下蹲时，重心下降，为下移；

当人体前屈时，重心前移；

当人体后伸时，重心后移。

「运动状态的重心」

当人运动时，我们通常可以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。所以要想找准重心，首先要根据对象动态线找准支撑动态的受力点位置，才能确保对象动态的协调性。

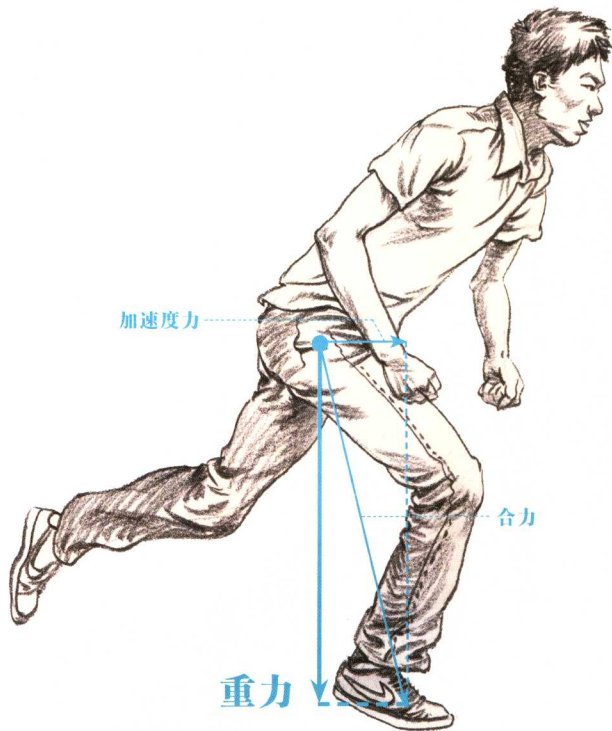
合力在这里是指人体与其他物体作用于一个物体时，各物体的重力的合力或人体重力与速度里、反作用力、离心力和向心力等力量的合力。合力的总重心与支撑面的关系同重心作用于地面的关系一样，合力的落点也必须在人体的支撑面上。

速度是力的效应之一，当人体快速前进时有向前的加速度力，在沿轴心转动时有离心力。这些加速度力和离心力与人体重力形成合力，使人体动态在瞬间得到短暂的平衡。这里可以用“平行四边形”法则来加以分析，这个“平行四边形”中的各线段的长短代表着这些力的大小（如图所示）。

加速度力

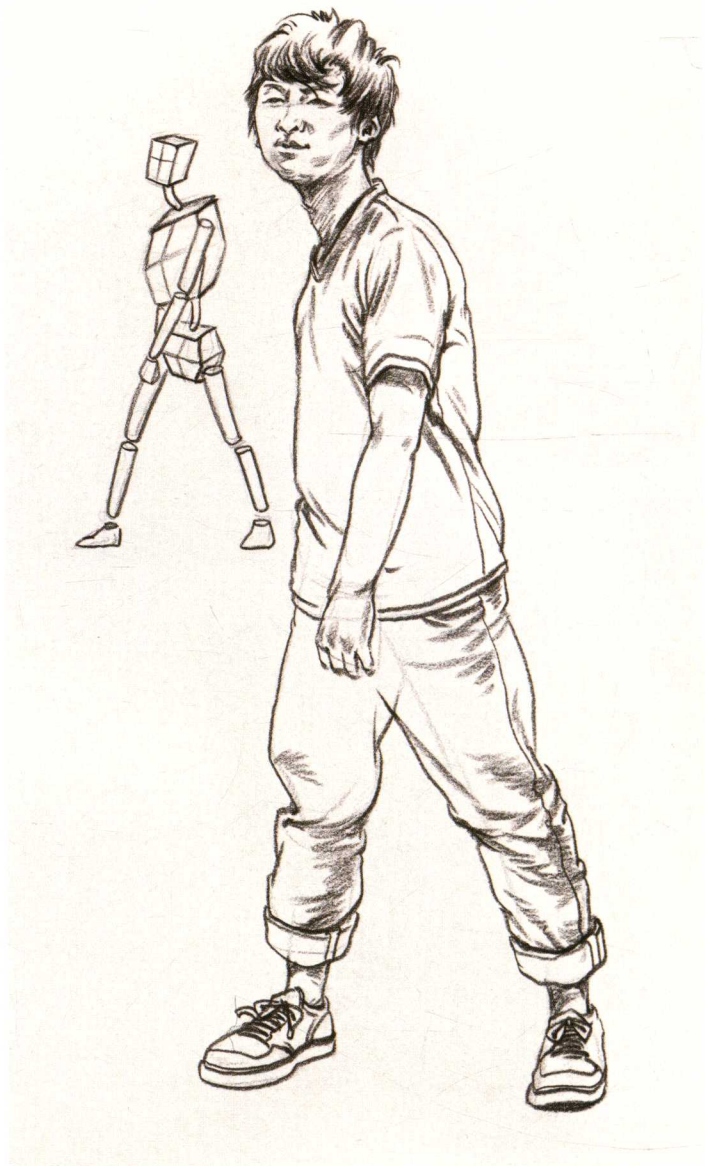
合力

重力



「体块分布」

体块的动态决定着人物大的形体特征及运动态势。如果这些体块是彼此处于平行和对称的情况下，人体是静止的；相反，当这些体块向前后左右屈伸、旋转、扭动时，它们的变化就产生了人体的动作。人体动态是以体块在三个面上的协调动作作为核心的。从正面看，身体左右倾斜；从侧面看，身体前后倾斜；从水平面看，身体左右扭转。



站姿体块分析

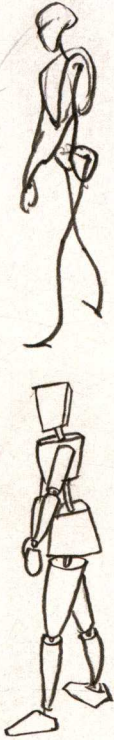
在站姿动态中，脊柱的左右扭转运动比前后弯曲运动更为常见。当人物的胸腔向身体左侧扭动时，其胯部是向身体右侧扭动的。也就是说，身体右侧与胯部左侧有两股力作用于相对应的位置，所呈现出的右侧肩关节与左侧胯关节顶了出来。在站姿运动中，膝关节的弯曲运动非常常见，但是腿部弯曲的度不会太大。

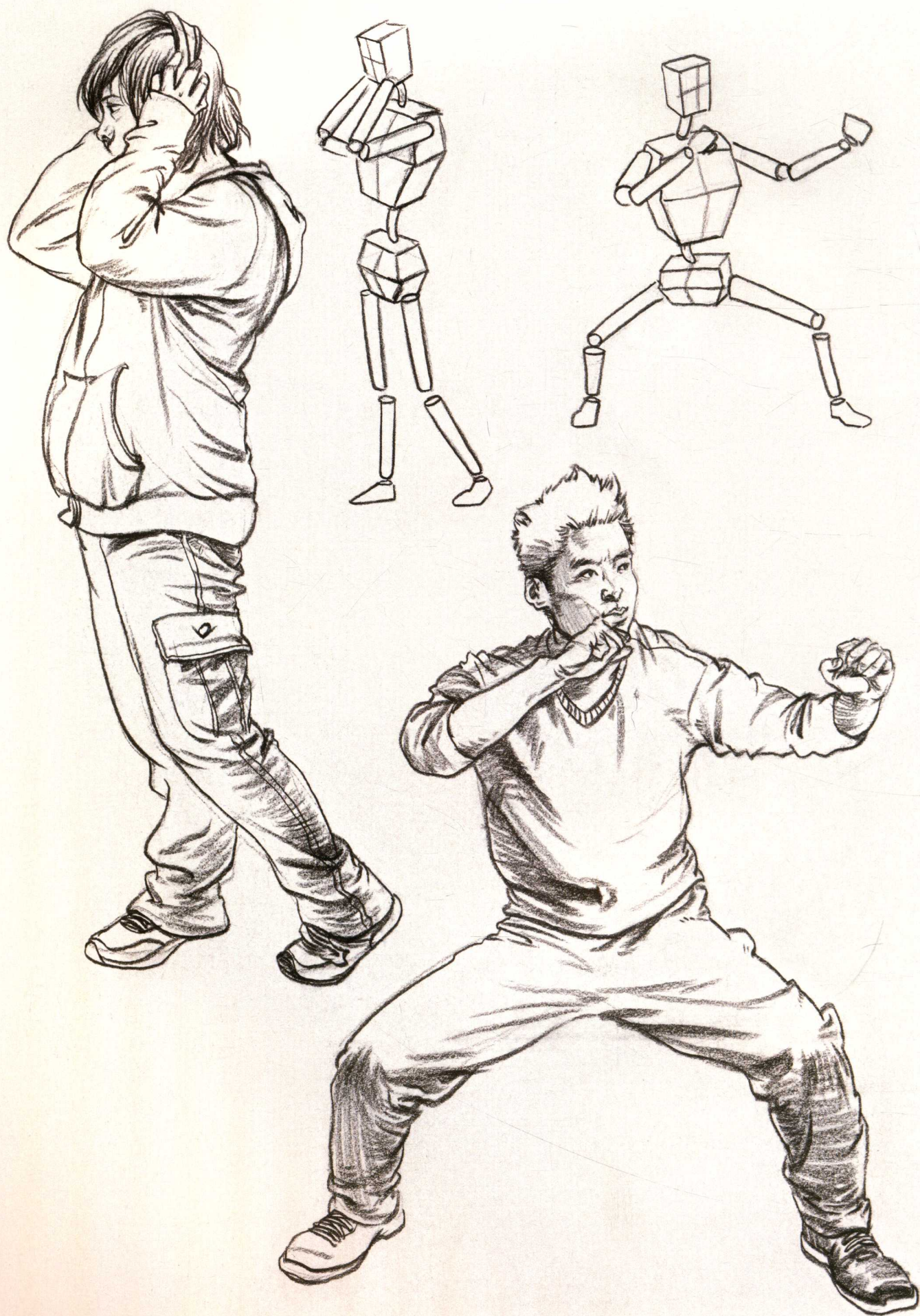
坐姿体块分析

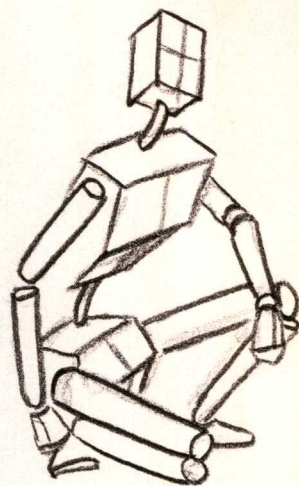
在坐姿动态中，脊柱的前后弯曲运动比左右扭转运动更为明显。在坐姿运动中，大的动势是由头、胸腔和胯骨的扭动形成的，而胳膊和腿的扭动都只是小的动态，只会根据画面中大的动态变化产生不明显的变化。正常的坐姿动态中必定带有膝关节的弯曲运动，并且腿部弯曲的度会很大。

蹲姿体块分析

蹲姿最主要的体块运动是腿部的变化，小腿有前伸与后缩变化，要用圆柱体的视角去理解透视变化引起的小腿与裤管的弧线变化。







03 服饰的观察



兜布型褶皱

兜布型褶皱类似于用双手拿一块柔软的衣料，抓着两个角，让中间部分垂下来。当两个角之间的距离近一些，褶皱就会长一些。这种悬挂的结果是重力将布牵拉成倒置的弧形。

「衣纹褶皱」

褶皱是作用力赋予表现力的体现，人体产生的各种力表现在衣服的褶皱上。为了认识大量各种各样服装的褶皱，首先必须认识特定的动态力本身。人体的基本动作形式是：伸展、弯曲、扭动和旋转。人体的这四种基本动作作用于衣服时，加上互相之间和外部的各种力而产生更加明显的相互作用，在人体穿着的着装上产生一系列的褶皱体系。



弯曲型褶皱

弯曲型褶皱是直接拉伸型褶皱出现于肘部、膝部弯曲时所构成的向前和向后的短褶皱。透过衣料可以看见凸出的肘部或膝盖骨。而在对应的反方向，则是褶皱密集的位置。



垂落型褶皱

垂落型褶皱由重力引起，常见于被动或静止的衣物。垂落型褶皱通常是从垂挂点垂直悬挂的直褶皱。在垂落型褶皱中，最常见的结构式风琴管褶皱，它像许多排成一排的管子。



拉伸型褶皱

身体各部位向外展时，拉伸的动作便产生拉伸型褶皱。如在做行走、跑步、拾取、伸懒腰等动作时，这种褶皱常出现在腋下、裆部等位置，是最常见的褶皱类型之一。

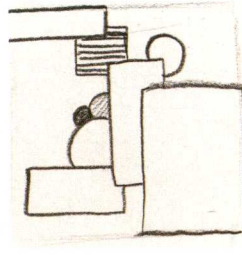
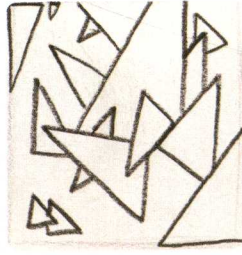
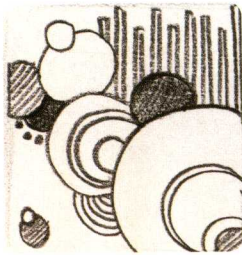
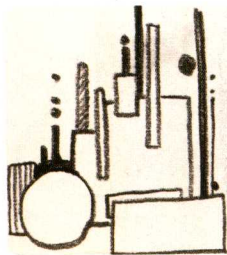
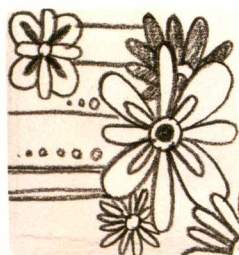


挤压型褶皱

挤压型褶皱的形成源于挤压力，形成Z字形结构。因为裤子被穿着时衣料垂直向下，当它与鞋接触时，裤腿向下的力被鞋阻挡，因此附加了上下两个方向的力，形成挤压。

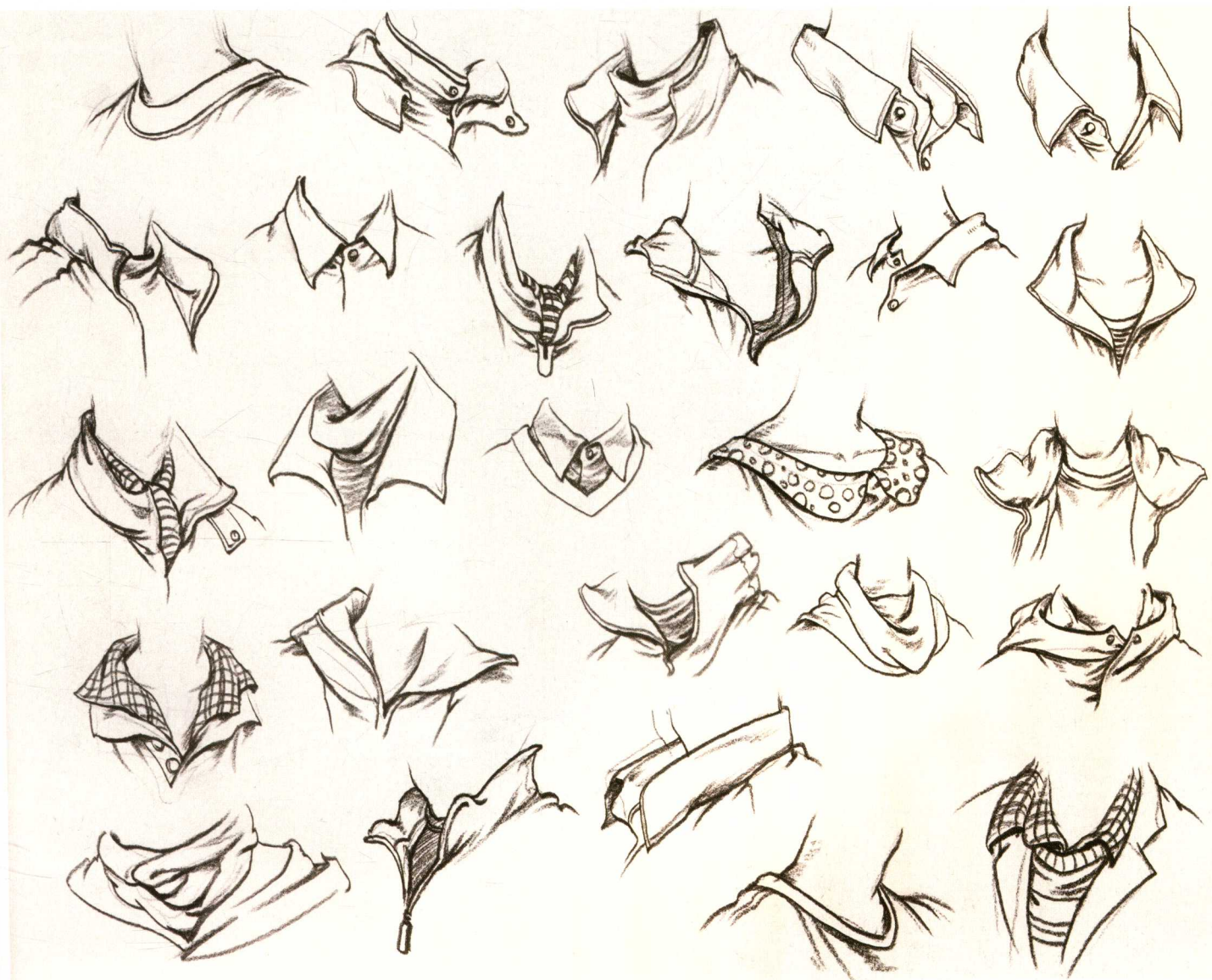
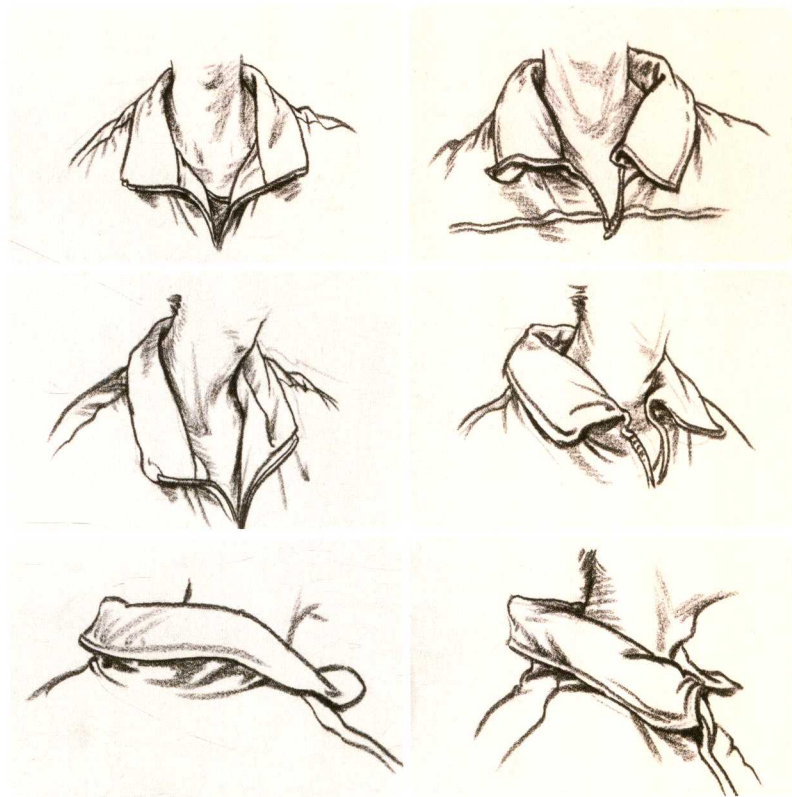
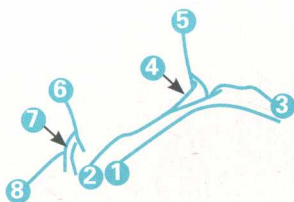
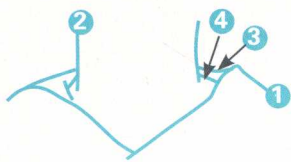
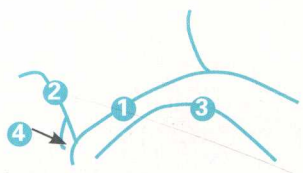
「常见的装饰性衣纹」

速写中，为了增强作品的丰富性，除了衣服穿插、褶皱之外，还需要一些装饰性的衣纹作为点缀。在画装饰性衣纹的时候要注意花纹跟着衣服的褶皱而来，不能太过于平整和完整，用褶皱线“破坏”花纹可让其更真实自然。



「领口塑造」

领口的塑造重点主要是为了表现颈部与肩部的局部叠压, 然后才是衣料用线的穿插关系。衣领重点在于翻折线、外沿线和缝合线的描绘。如图注: 数字越小表示越靠前。处理衣领的时候, 需要注意衣领本身的形状和脖子之间的空间围绕关系。另外, 领子的厚度和质感也很重要。

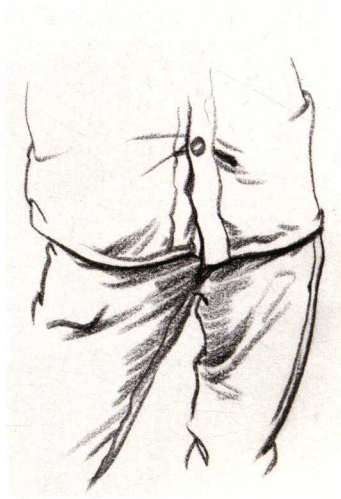
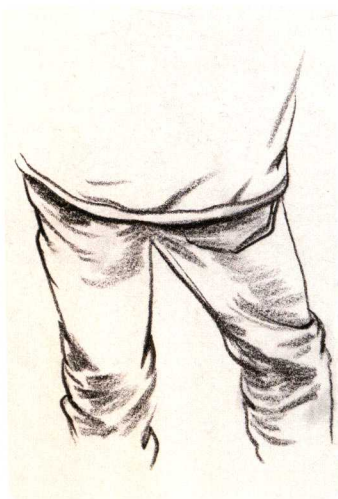
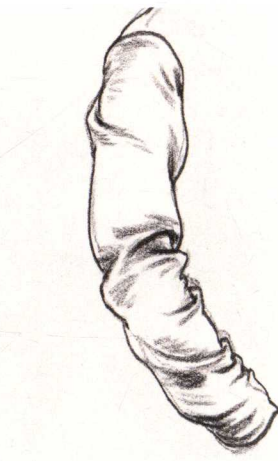
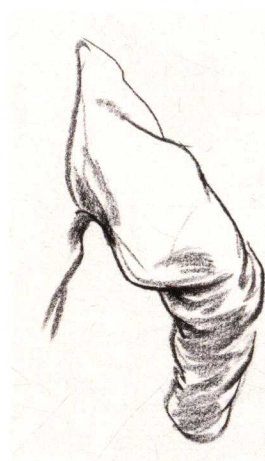


「上肢塑造」

上肢包含肩、肘、腕三个关节。肩部、胳膊、前臂和手的组块不是直接地互相头对头地连接起来，而是以各种角度覆盖和伸展着。

肩部位置常出现的衣纹可以分为弯曲型与拉伸型两种。当手臂向上、向里、向外运动时，腋下会产生拉伸型衣纹。当手臂垂下时会出现弯曲型线条。

肘部用线分为肘点用线与肘窝用线。肘点边缘的用线非常肯定。在表现肘窝用线时需注意线条的放射表现方式。轮廓部分通常是由能代表叠压的“丁字线”构成的。



「下肢塑造」

下肢分为大腿、小腿、足三部分。膝盖连接大腿、小腿，使其能作弯曲运动，髋连接整个下肢，能作前后与左右运动。

人的身体扭动时，身体扭动的方向与衣物贴合紧密，胯部一侧用线简单，基本没有衣纹产生，而另一侧会产生挤压型衣纹。

当人的身体弯曲时，腹部位置会产生弯曲型褶皱。裆部因迈腿的动势常产生直接拉伸型褶皱。

当人做出腿部迈出的动势时，其迈出的步幅越大，产生的拉伸型褶皱越明显。



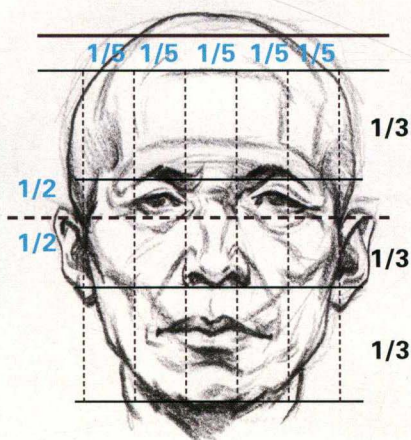
04局部的观察 9

「头部塑造」

头部比例

“三庭”是指发际至眉间、眉间至鼻尖、鼻尖至下巴，这三段的距离相等；“五眼”是指正面脸的宽度可以五等分，脸边至眼角、两内眼角之间均为一个眼睛的宽度。

此外，从正面看，头顶至发际相当于发际至眉间距离的一半，耳朵的上端一般与眉毛齐平，下端与鼻尖齐平。两眼的外眼角至鼻尖形成等腰三角形，鼻翼等于两眼内角的宽度，两个瞳孔间的距离等于两嘴角的宽度，嘴巴口裂处在鼻尖至下巴三分之一的位置。还有，头部高度的二分之一处在眼睛的水平线上。



男性 头骨棱角分明，线条刚直，体貌特征较强，易于表现。男性头部一般有着明显的额结节，双眼上方的眉骨更加厚实。眉毛大多比较浓密、粗黑，眉梢部分较为凌乱。

女性 头部在表现时，面部尽量少用线条，要保持女性面部的均匀与柔美。女性下巴较尖，可以把整个头部看成一个椭圆形，然后在这个简单的椭圆形上找准五官比例与透视关系。

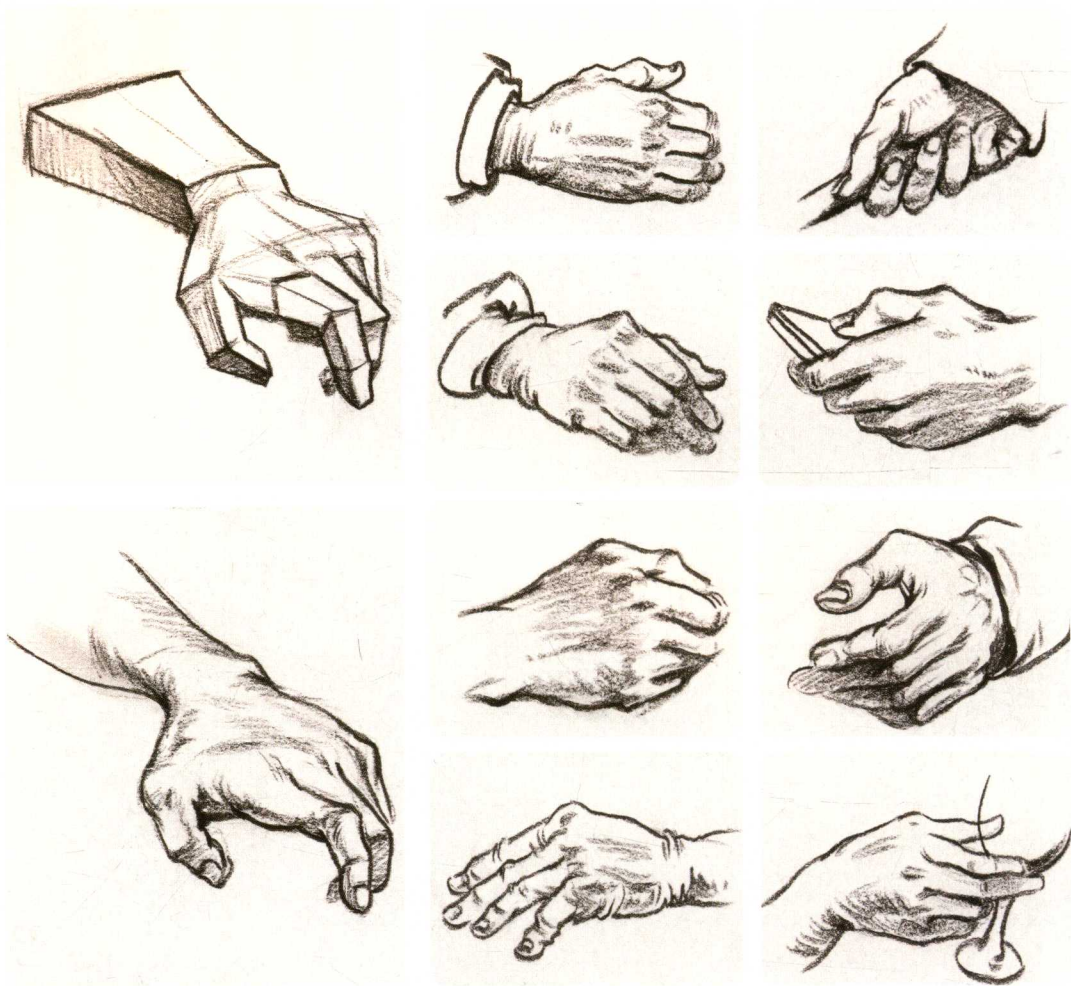


「手部塑造」

手部结构

手由手腕、手背、手掌和手指组成。一般情况下，成人的手掌在拿他的手指与手掌作比较时，手腕到指根的长度和指根到中指头之间的长度基本相等，掌面的长度和宽度也是相等的。

由于手的结构看上去非常复杂，我们在练习时可将手的部分用几何体概括。



手部比例与造型

手的长度约为宽度的两倍，一般来说，手的长度约为零点七个头长，两只手相并正好是面部的宽度。

从掌面看，手掌长于手指；从手背看，手指长于手背。拇指两节长度相等，另四指分三节，手指第一节略长于第二、第三节。



足部结构

通常情况下，足部通过鞋的形式存在于人物速写中。这便要求我们在画鞋时充分理解足部与鞋的关系。从结构来看，足部主要由十四块趾节骨、跖骨、三块楔骨、足舟骨、距骨以及跟骨组成。脚踝前面的节点与脚大拇指底部相对应。同时外侧还有一个类似的结与小指的底部对应，并发展成一个完美的弓形。

鞋子的表现

画鞋时，需要从鞋的外轮廓、鞋的结构线、鞋的装饰性几个方面出发。正面的鞋可以分为八个面，侧面的鞋可以分为十一个面，四分之三侧面的鞋可以分为十二个面。