

成功教学

中国第一部成功励志类画室专用读本

成功教学系列丛书

总策划 / 主编 侯昌恒 编著 常俊

动态

美术高考解决方案

速写人物

CMS | 湖南美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

速写人物. 动态 / 常俊编著. -- 长沙: 湖南美术出版社, 2012. 7

(成功教学系列丛书)

ISBN 978-7-5356-5580-6

I. ①速… II. ①常… 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 (2012) 第 173483 号

成功教学系列丛书 速写人物：动态

主 编 侯昌恒

出 版 人 李小山

责任编辑 赵燕军

出版发行 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段 622 号)

经 销 湖南省新华书店

策划制作 杭州多彩文化艺术策划有限公司

印 刷 杭州富春电子印务有限公司

(杭州市西湖科技园西园一路 12 号)

开 本 787mm×1092mm 1/8

印 张 9

版 次 2012 年 7 月第 1 版 2012 年 7 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5356-5580-6

定 价 36.00 元

【版权所有，请勿翻印、转载】

网 址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题，请与印刷厂联系调换。

联系电话: 0571-85779358 13305812360

 成功教学系列丛书

中国第一部成功励志类画室专用读本

<http://weibo.com/houhou2012>

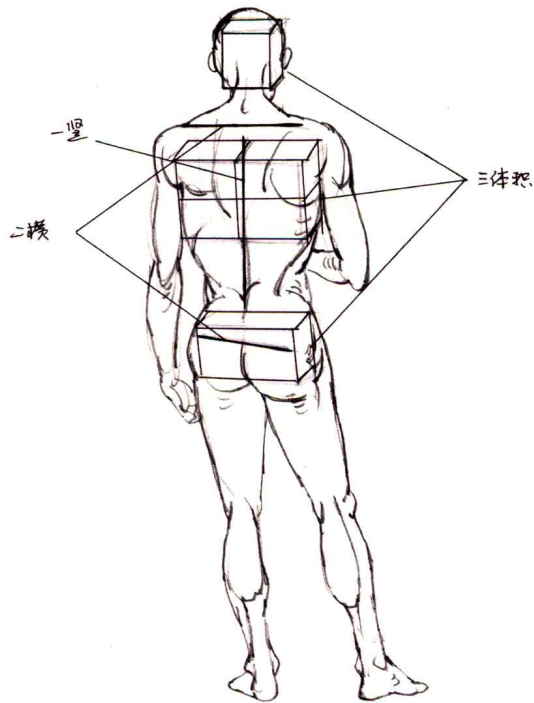
目 录

你一定要知道的人体结构	组成人体的几大部分	2
	运动的规律	12
从理解到熟悉	强化常见人物动态形象的记忆	18
	从临摹动态入手	24
	从临摹到写生	27
步骤图	行走类动态	28
	体育类运动	30
	跑步的动作	32
深入剖析		34
范例	走路、跑步动态	44
	日常生活动态	48
	体育运动动态	55
关于考试		60

你一定要知人体结构

组成人体的几大部分

一竖 / 二横 / 三体 / 四肢



人体运动规律 (一竖二横三体)

连接“三体”和“四肢”，这两条线的高低变化决定了人体各个部位运动时的形态，就是它们之间的相互关系显示了胸廓和骨盆的平行、倾斜、扭曲的关系。人在奔跑时，两条横线以脊椎线为轴心前后扭转，通常胸和肩线往一个方向扭动时，胯骨连线总是往反方向扭动的。

三体 “三体”是指人头、胸廓和骨盆三个实体。我们通常将之概括成三个长方体，它们是人体最主要的构成部位，显示了人体的基本动态和基本形状。对“三体”的塑造是人体造型是否具有深度和量感的关键。“三体”由脊椎连接，以脊椎为轴线发生转动变化。

四肢 “四肢”就是指两只胳膊和两条腿。从结构学上来说，两条腿支撑着“三体”，两条胳膊有一定的平衡作用。四肢连接着躯干，在人体运动中占有重要地位。上、下肢的运动关节较多，运动范围较大，动态较为复杂。在速写的过程中，找准上、下肢的位置很重要，不然，画出来的动态就会显得僵硬、不自然。

一竖 “一竖”是指脊椎线。脊椎线是人体最重要的支撑结构，是人体的主要枢纽和动态线，它反映了人体的主要姿势。

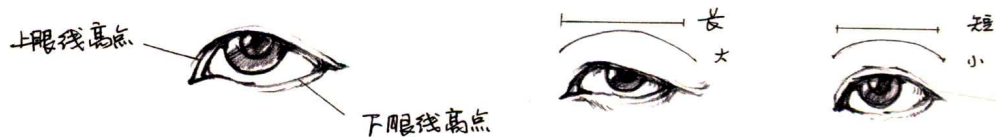
一竖线在人体的正面表现为从喉结到胸窝、剑突、肚脐再到耻骨联合这样一条纵线的弯曲变化。它为我们观察人体提供了重要的线索。

脊椎线的变化决定了人体各个部位的基本动作。它主导身体各个部位的运动与平衡，它的改变就意味着人体各个部位的形体特征和节奏。脊椎线的弯曲、扭转，形成人体三大体积的俯仰、倾斜、扭动等不同的动态和透视的变化。

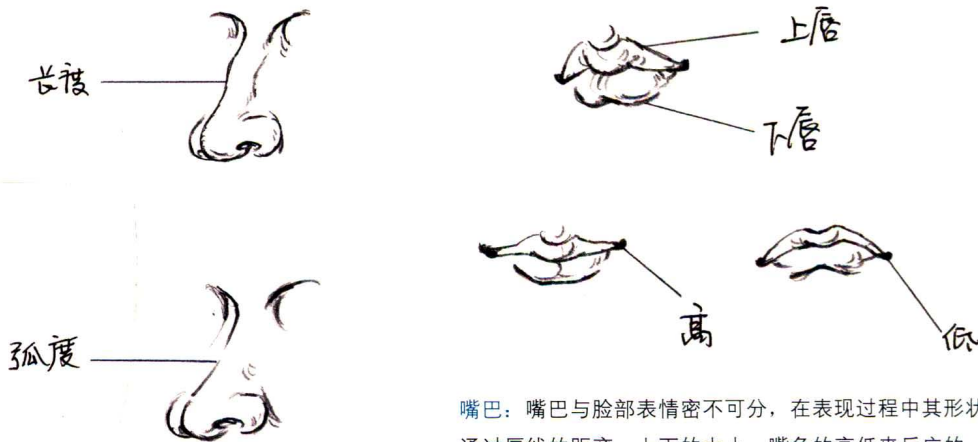
二横 “二横”就是指肩线和胯线。肩线就是两个肩头的连线，胯线就是两个大转子的连线。因为在直立的情况下，这两条线都是横着的，所以叫做“二横”。“一竖”通过“二横”

头手脚的解剖和表现

五官：我们在速写中对五官的刻画并不要求画得非常深入，但对其形态的表达还是要求刻画充分的。因此，有必要对其进行一定的分析。

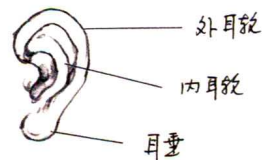


眼睛：眼睛在脸面中是传达神情的部分，决定面部的神态，对眼睛的特征我们要重点把握。第一点：上眼线和下眼线呈现的形状属于柳叶状，上眼线高点靠近内眼角，下眼线的高点靠近外眼角。第二点：要注意上眼线和下眼线的弧度和距离，内眼角和外眼角的高低决定眼睛的特征。上眼线距离长，弧度大，下眼线距离短，弧度小。



鼻子：鼻子的形状也是各不相同，有的鼻头很大，有的鼻梁骨挺拔，有的鼻翼很低，这些形状实际上是从外形去确定的，反映了鼻子的不同特征。第一点：鼻梁的长短和位置确定鼻子的长短。第二点：鼻翼中线的弧度确定鼻子的大小。

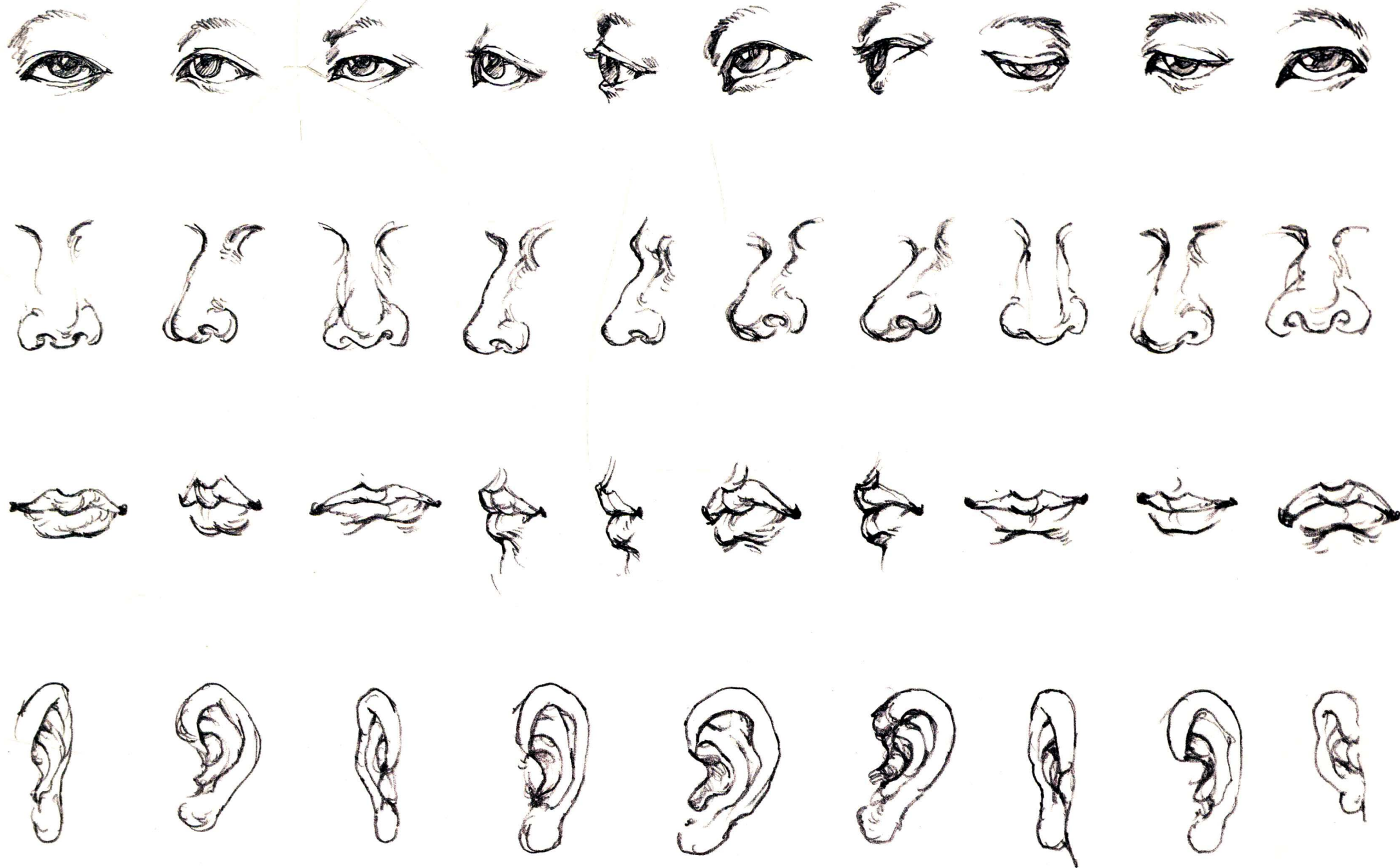
嘴巴：嘴巴与脸部表情密不可分，在表现过程中其形状是通过唇线的距离、上下的大小、嘴角的高低来反应的。在画嘴巴时，假如人中和口轮匝肌的结构线，嘴巴的表现效果会更加充分。第一点：上唇和下唇的厚度和大小确定了嘴巴的特征。第二点：嘴角的高低决定嘴部表情的变化。



耳朵：耳朵的形状是弧形，有内、外耳轮的组合关系，其结构较为复杂，一般容易忽视，我们要从外轮廓上确定耳轮的形状。第一点：耳朵的外轮廓线确定耳朵的整体形状。第二点：耳朵的外形特点与耳垂的大小也有很大的关系。

耳朵的位置：平视时，耳朵的上端与眉弓在同一个高度，耳朵的下端与鼻底在同一个高度；侧面时，耳朵在头部的中间线上，且耳屏到眼角的距离与耳屏到嘴角的距离大致相等；俯视时，耳朵的位置高于鼻子，其上端在眉弓之上，下端也在鼻底之上；仰视时，耳朵的位置在鼻子之下，其上端在眉弓之下，其下端也在鼻底之下。





不同角度的头部表现

a、画正面头部时的注意事项

对于没有产生俯视或仰视的正面头像而言,可按照一般的“三庭五眼”来理解头像的基本比例结构。如果发生俯视或者仰视的透视变化时,“三庭”则要从上至下或者从下至上依次变短,“五眼”亦然。

b、画侧面头部时的注意事项

画侧面或半侧面的头像时,除了在俯视或仰视的时候考虑上下的透视变化外,还要考虑“五眼”的左右透视变化。

c、画背面头部时的注意事项

头发的轮廓特别重要,其次是头像的体积和枕骨的表现。



青年男性的特征:

脸型方正,无皱纹,浓眉大眼,有精神、发型时尚多变。

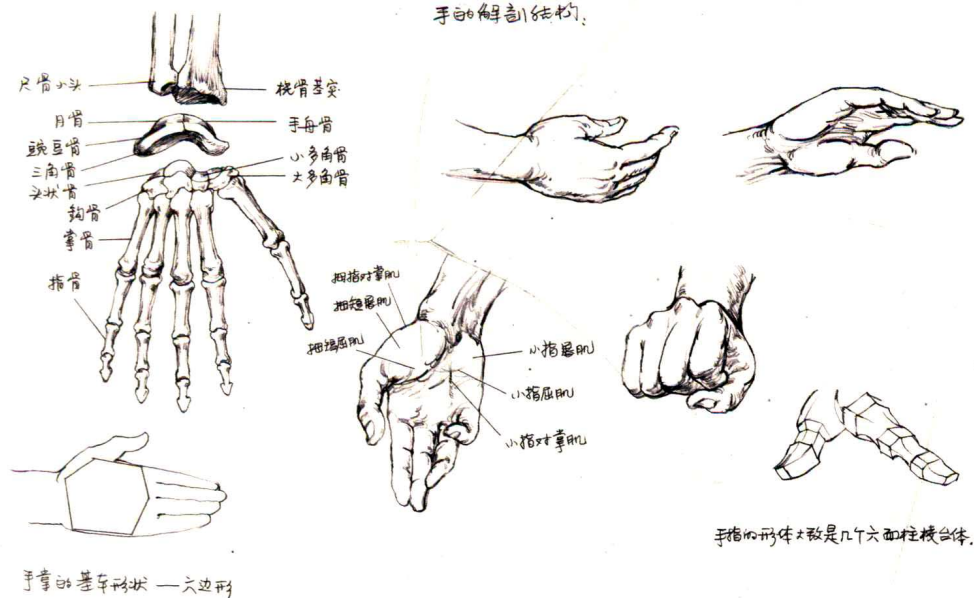


青年女性的特征:

脸型圆润,无皱纹,眉清目秀,发型以长发为主,多有饰品。

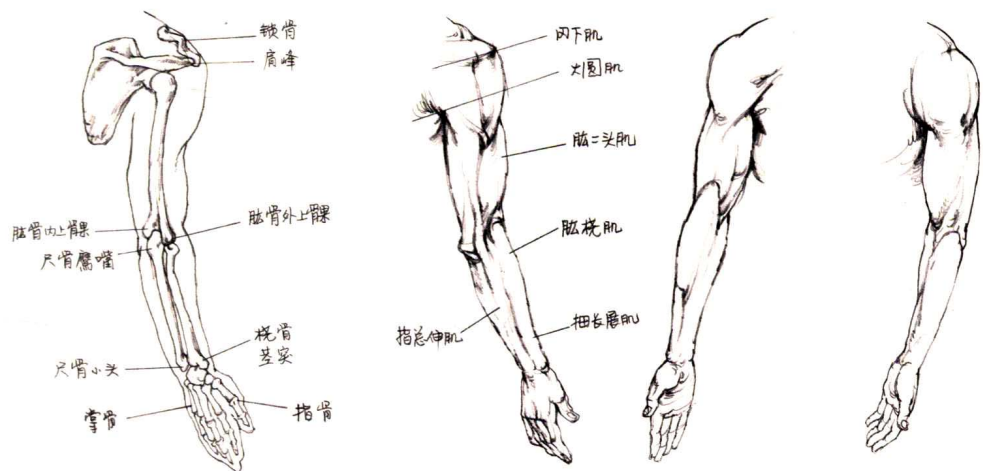


手的解剖结构：



手：手的结构比较复杂，骨骼主要有桡骨茎突、尺骨、三角骨、头状骨、钩骨、掌骨、指骨等组成。手的肌肉主要由掌侧的拇短展肌、小指展肌以及背侧的骨间背侧肌等组成。手掌的基本形状是一个六边形。手指的形状大致是几个六面柱棱台体。

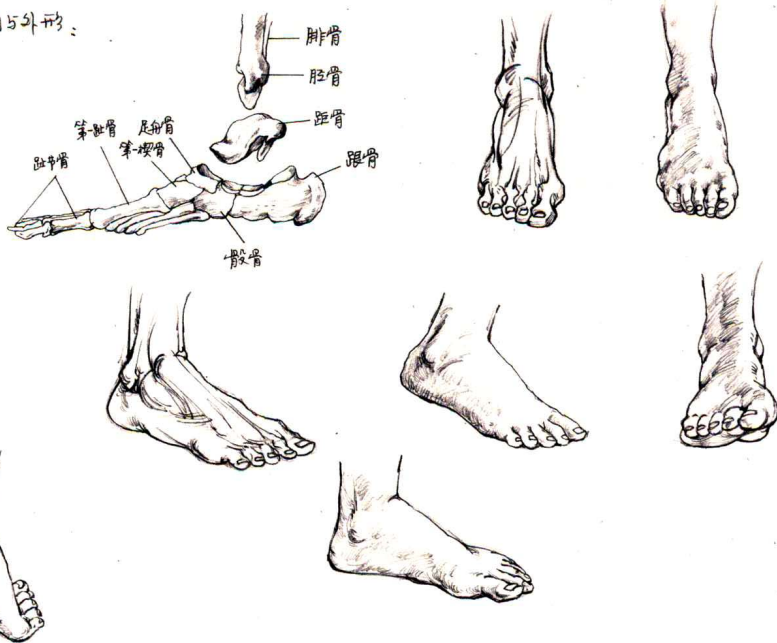
上肢结构与外形：



上肢：上肢骨骼由锁骨、肩胛骨、肱骨、尺骨、桡骨、腕骨、掌骨和指骨等组成。上肢的肌肉主要由三角肌、肱二头肌、大圆肌、肱桡肌、尺骨侧肌、掌长肌、桡侧腕屈肌、拇长展肌等组成。

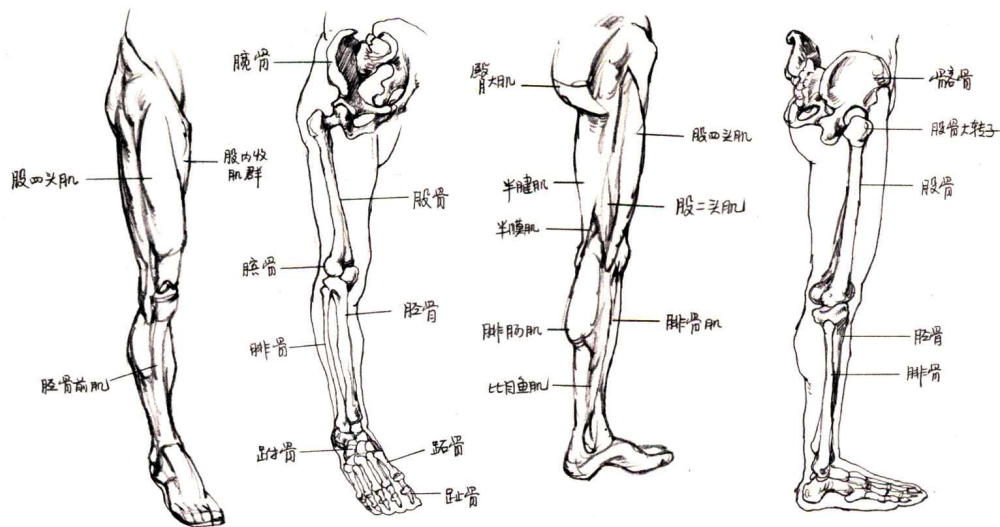
足部的解剖结构与外形：

当人们站立时，身体的重心就会落在跟骨和趾骨头上。当我们行走时，一般跟骨先着地，再移到大脚趾骨上面。脚心是拱起来的，这一点通过光脚时在地上留下的脚印可以证实。我们在画速写的脚时，一定要把足弓画出来，即使是“平足”也是有足弓的。

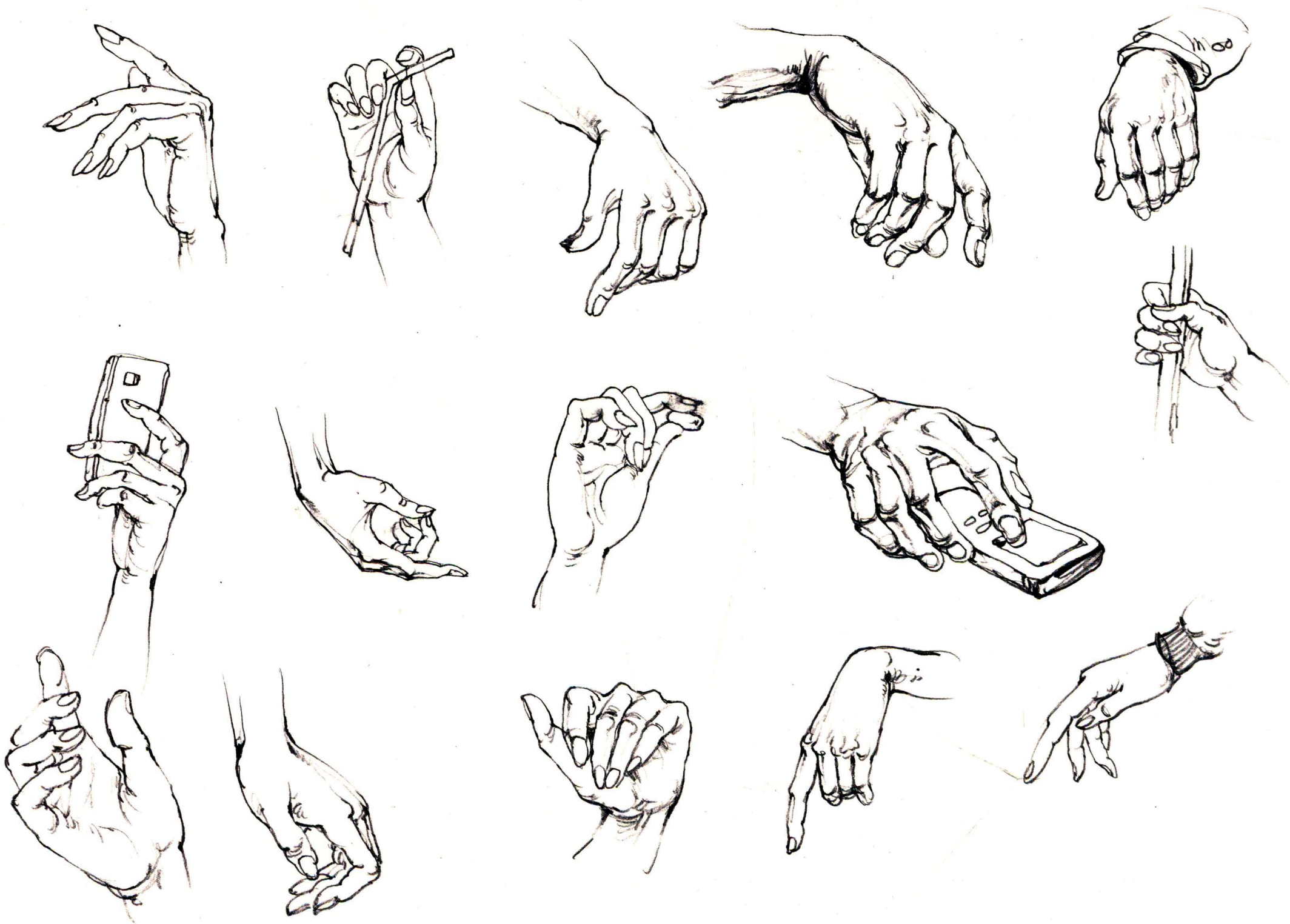


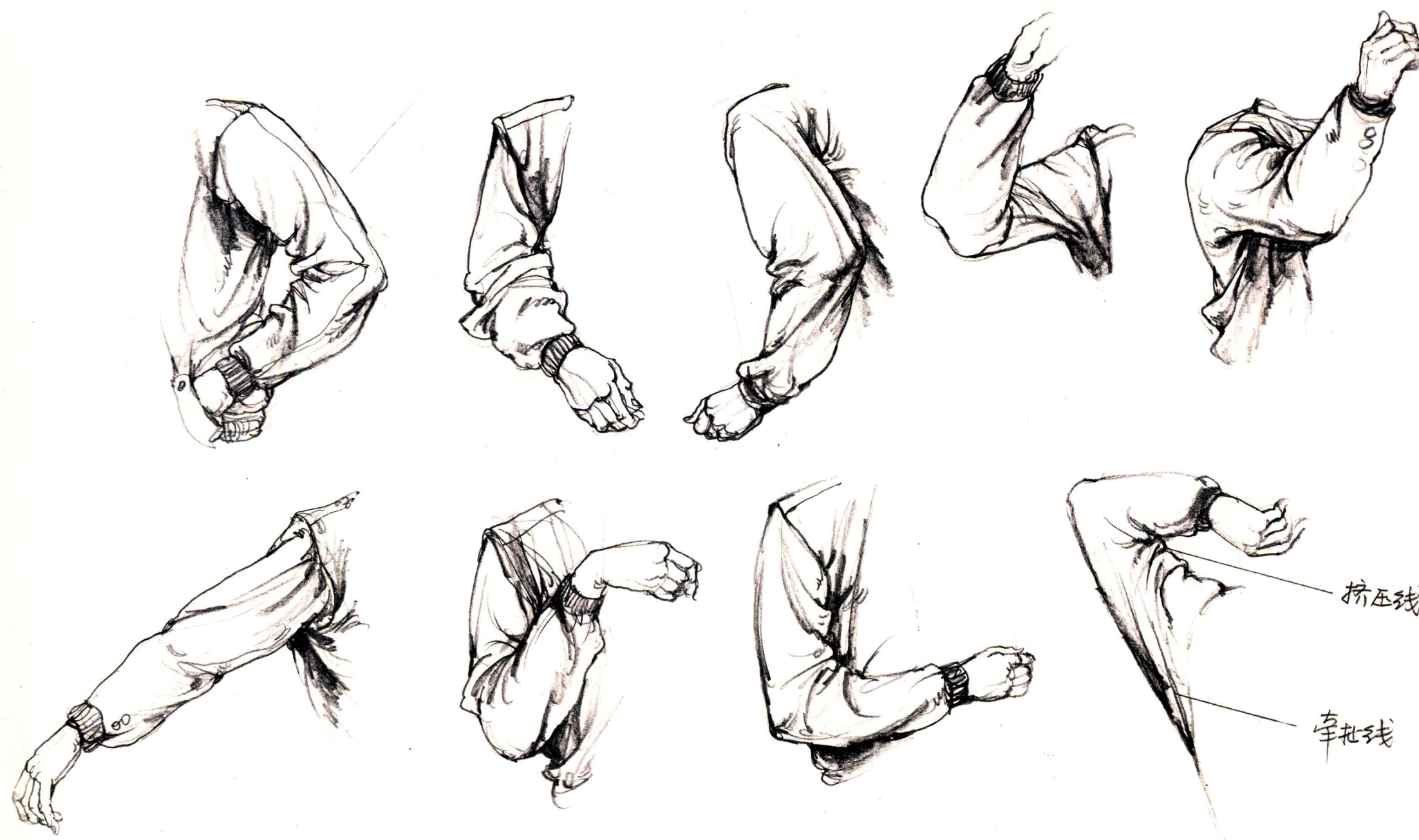
足部：对于足部要注意其外形的特征，比例、透视的变化。明确脚的结构穿插，使足部与鞋的连接合情合理，同时要注意足部与腿的结构关系。

脚部在任何位置都会试图保持与地平面保持接触，因此，足弓也会相应地发生变化。在运动中，脚部几乎与小腿成一条直线，但是在落地的时候，外侧或者脚跟儿先落地，随后整个内侧才会跟着落地。



下肢：下肢的骨骼由髌骨、股骨、髌骨、胫骨、腓骨、跗骨、跖骨、趾骨等组成。下肢的肌肉主要由臀大肌、臀中肌、股四头肌、半腱肌、股二头肌、半膜肌、腓肠肌、腓骨肌、比目鱼肌等组成。





胳膊上的衣褶

胳膊上的衣褶多集中在肘部和手腕部，其它部位相对较少。一般来说，上臂的衣褶多向下弯曲，而小臂的衣褶多向上弯曲，尤其是在胳膊弯曲的时候这一迹象更为明显。

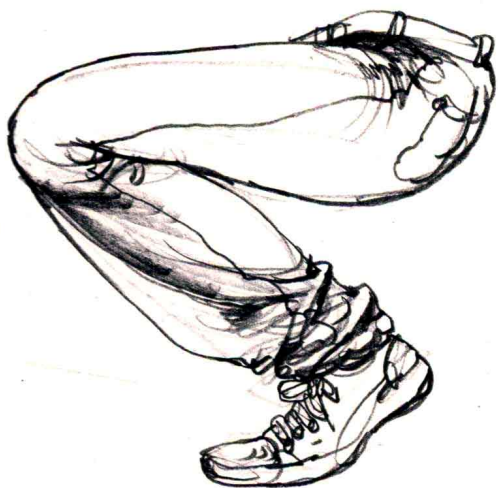
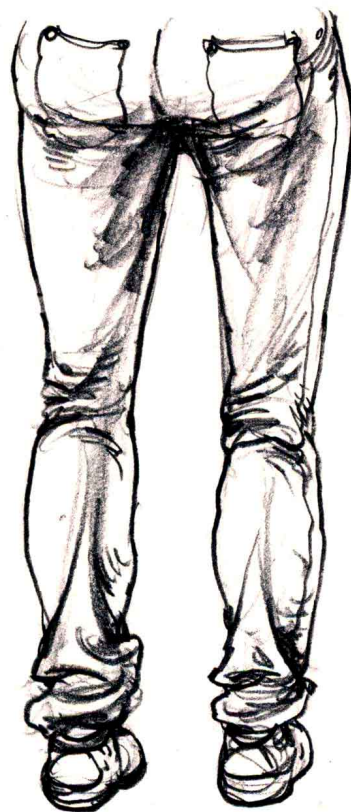
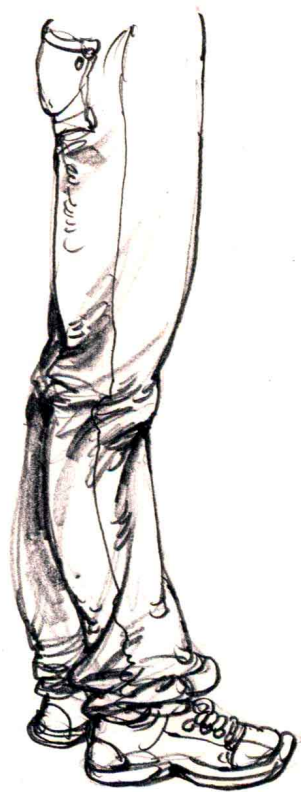
当然不同质地的衣服所产生的衣褶感觉也是不同的。大家要多观察、多临摹、多思考、多写生，才能准确的把握好胳膊上的衣褶和肌肉的关系，否则很可能会把胳膊画得软绵绵的，毫无力度。

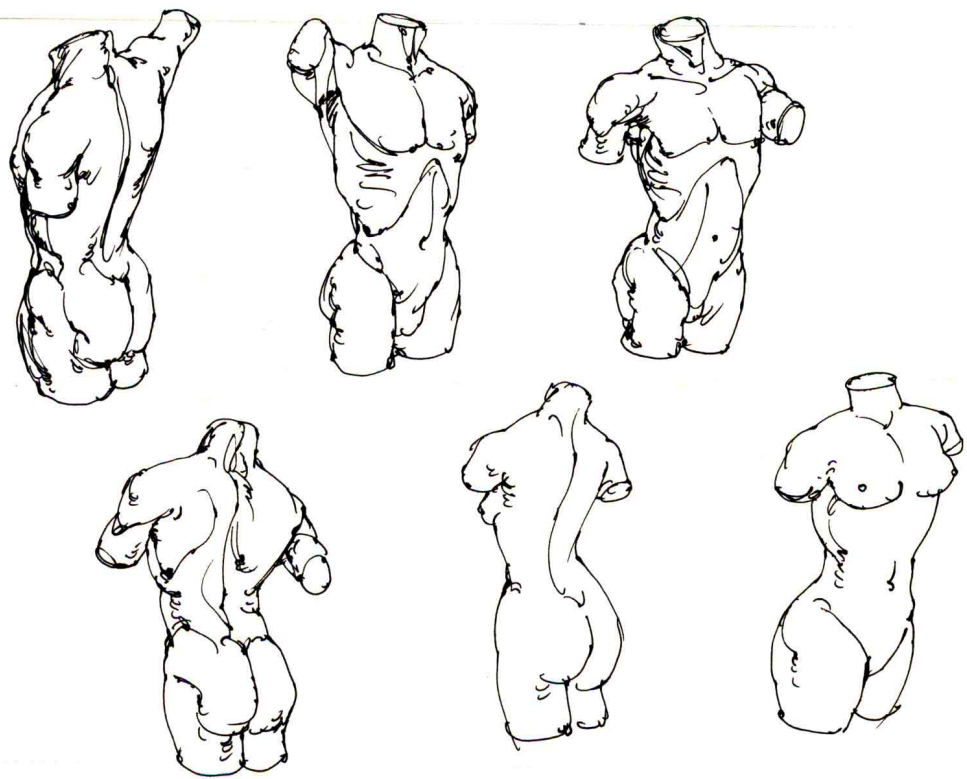
上肢衣褶：上肢衣褶线的变化要围绕上肢转折结构而产生变化，衣纹线主要以牵扯线、挤压线为主。



鞋的造型

画鞋时要注重鞋的外形以及左右鞋的方向，包括鞋的层次感。





躯干：由于两性的生理结构不同，在外观上的变化还是比较明显的。躯干是人体最重要的部分，不仅是因为它是人体体积、分量的最大部分，还因为在躯干中包含着人体的重心和上半身的重心，而且紧连着头部的重心。因此在进行人体结构分析时，都将躯干作为重要的内容。

胸腔和骨盆是人体上两个重要的体块，这两个体块构成了人体的基本形状，它们之间由脊椎连接。只有在站军姿的情况下，胸廓和骨盆才会呈现平行的关系。生活中的大多数情况下，它们之间总是有着各种各样的扭曲和变形，从而形成了人体的基本动作。





运动的规律

运动的幅度

人体运动可以简单的分为两种。一是原地运动，原地运动包括四肢的运动和脊椎运动，其实二者是牵一发而动全身的，因为四肢的运动必定会带动脊椎运动，反过来，脊椎运动也必定会使四肢的形态发生一定的变化。

二是人体位移运动，位移是通过人体重心点的不断转移和相对平衡造成的。位移的幅度和位移的速度有一定的关系，因为要想快速的运动，必须让人体的重心倾斜到一定的程度（可以说是最大的程度）才能使人体位移的速度达到最快。

重心的概念：人物的重心可以理解成为重量的中间点，重心四周的重量永远是均等的。

物的重心可以理解成为重量的中间点，重心四周的重量永远是均等的。处于运动状态下的速写人体总有种不稳定的感觉，其实这种不稳定就是所谓的“动感”。只要我们画的模特暂时没有倒地，而且我们能够清晰地感觉出在未来的几秒钟内模特也不会倒地的话，那么我们就清楚地表达出人体的重心位置，找出平衡点。这样一来，不仅人体是运动着的，而且人体也是平衡的，画面也是平衡的。

如果同学们对上面的理论不够明白，我可以说得再简单一点：人体站立时都会有一个着力点；如果是两个以上的着力点的话，那就找到一个着力中点；当重心点垂直落到地面时刚好落到着力中点上时，人体就是平衡的。拿左面的图为例，位于人体中央的人体重心垂直落到地面后，刚好与脚上的着力中点吻合，人体显得格外平衡。

画站姿人物最重要的是要注意重心和平衡。画面的人物一定要立得住脚，不能有即将倒下的感觉。这一点在画坐姿人物时就不同了，因为坐姿的人物除了双脚之外，最重要的着力点在屁股上面，而屁股是坐在凳子面上的，凳子有它自身的几条腿支撑在地上，也就是说，只要凳子是稳定的，那么坐在上面的人物也肯定是稳定的。

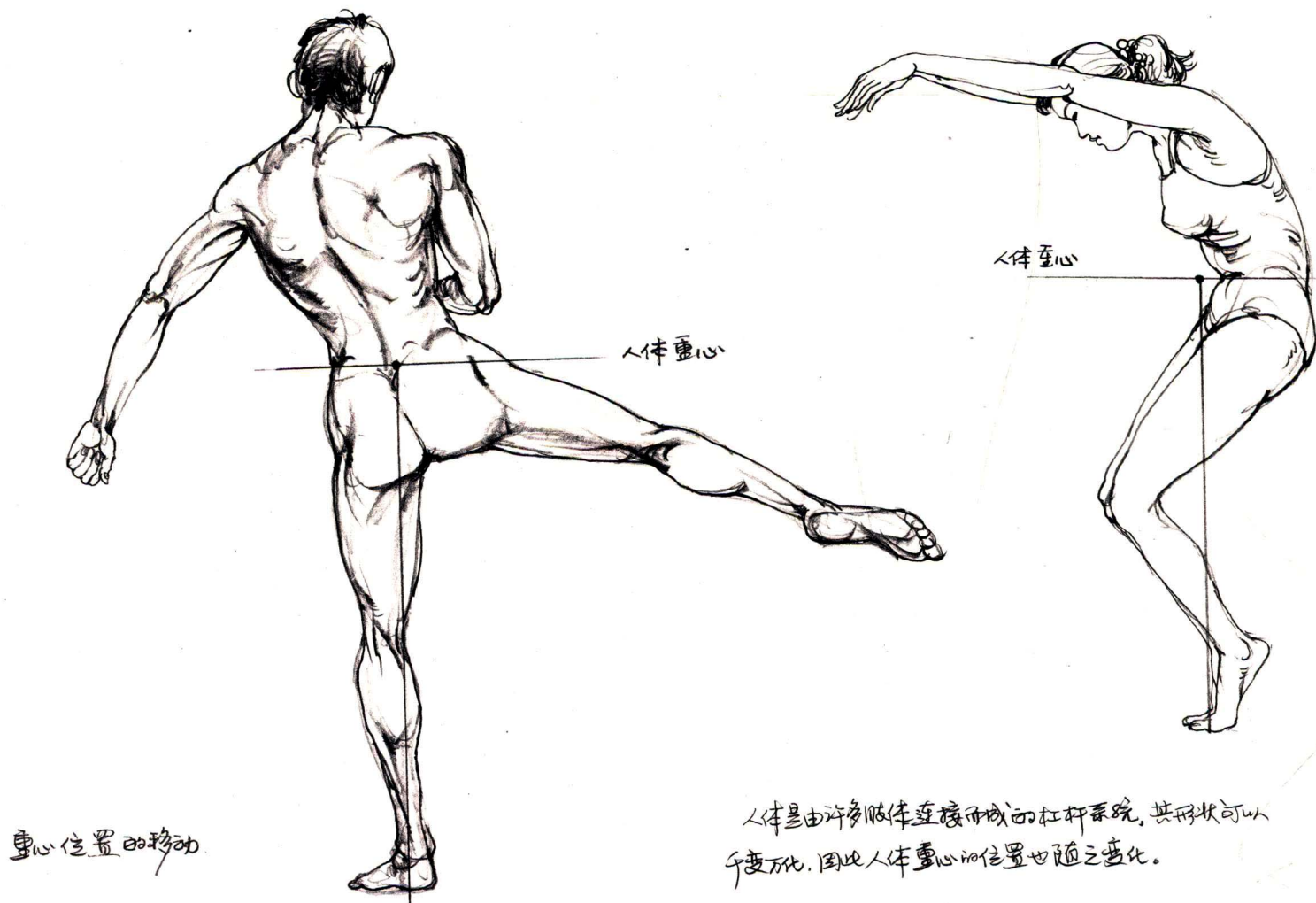
另外，画站姿人物还要注意对其动势的夸张。因为站姿人物的动势一般都比较单一，画不好很容易显得呆板，所以在画的时候先找出动势线，稍作夸张。

人体是由许多肢体连接而成的杠杆系统，其形状可以千变万化，因此人体重心的位置也随之变化。

分析躯干的动态可以看到腰部的动作通常是同时包含几个转折的因素，例如：有些动作是腰部的回旋加上侧移，有些动作是侧屈加上回旋等。

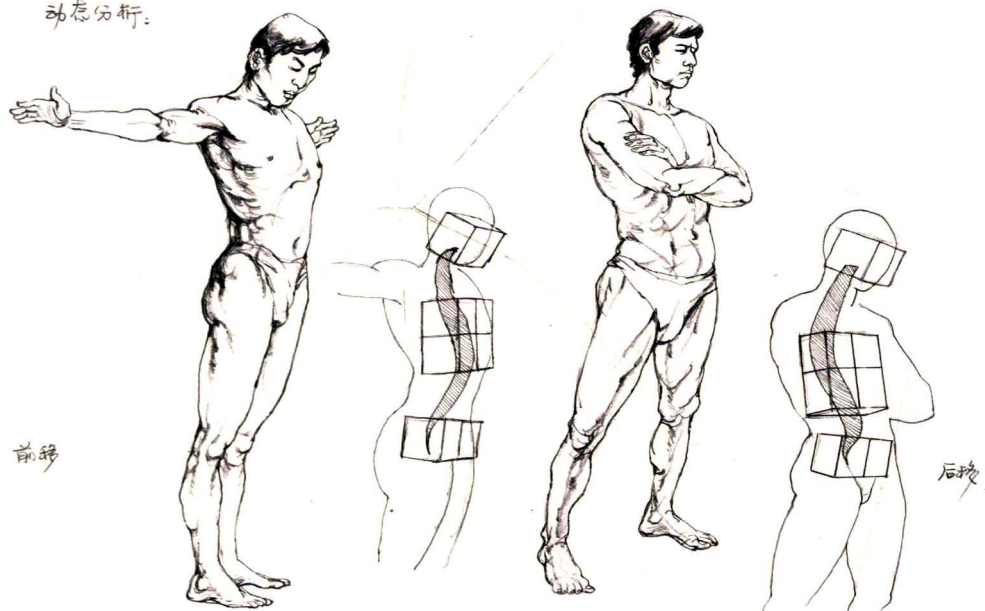
分析躯干的动态，主要是分析脊椎中颈椎和腰椎在运动中所造成的姿态，主要前屈、后伸、侧屈、回旋、前移、后移等动作。

还有人说人体是一步绝美的机器。如果把双腿看成发动机的话，那么双臂就是平衡器，即使在人体奔跑的时候，人体也是处于一种相对平衡的状态下的。

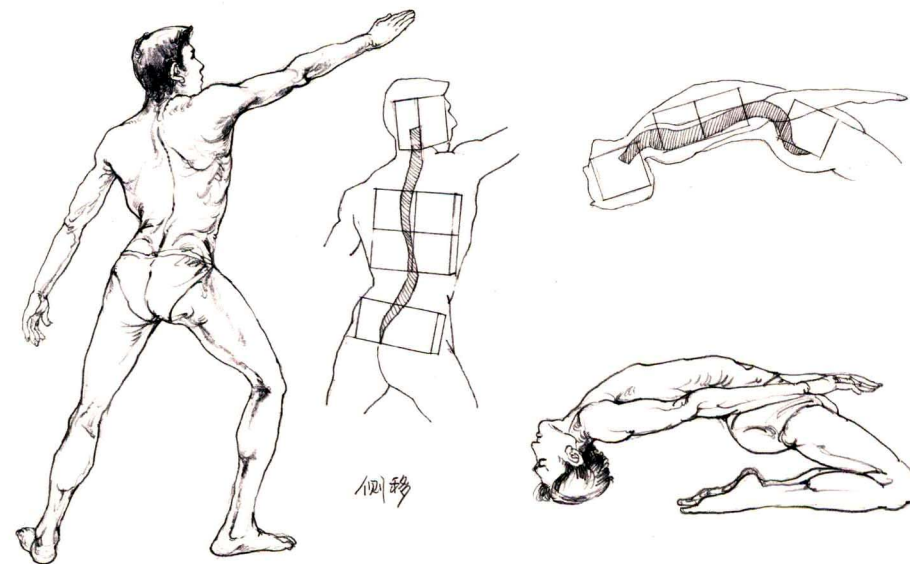


人体是由许多肢体连接而成的杠杆系统，其形状可以千变万化，因此人体重心的位置也随之变化。

动态分析：



分析躯干的动态，主要是分析脊椎中颈椎和腰椎在运动中所造成的姿态。主要有前屈、后伸、侧屈、回旋、前移、后移、侧移等动作。



分析躯干的动态，可以看到腰部的动作通常是同时包含几个转折因素即，例如：有些动作是腰部的回旋加上侧移，有些动作是侧屈加上回旋等。

回旋

