

Huihua Qibu

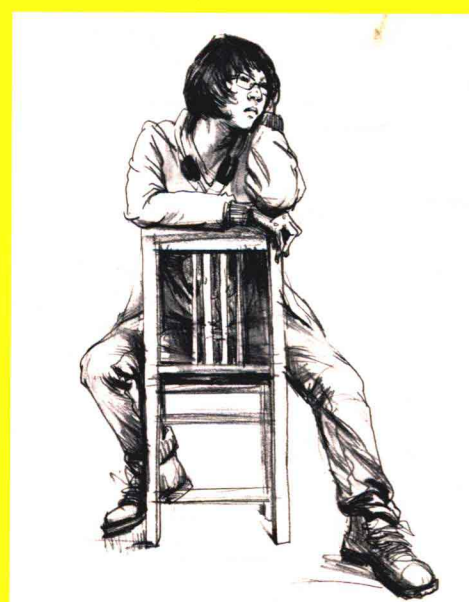
绘画
起步

人物速写

主编：赵锦杰 编著：孙传利

步骤清晰 示范规范 主题明确

CBS 湖南美术出版社





孙传利艺术简介：

- | | |
|--------|-----------------------------------|
| 1974 年 | 生于山东省莱州市 |
| 1995 年 | 毕业于上海市纺织高等专科学校美术系，任教于沪中专美术系 12 年。 |
| 2001 年 | 毕业于上海大学美术学院。 |
| 2005 年 | 上海大学美术学院雕塑系深造。 |
| 2006 年 | 雕塑陶艺作品《头像系列》获第十届上海市教师书画篆刻作品展优秀奖。 |
| 2007 年 | 创办个人工作室，专门从事美术培训和教育教材开发。 |
| 2011 年 | 水彩作品《柴炉》入选第六届上海—仁川水彩画国际交流展。 |
| 2012 年 | 速写作品两幅入选上海“人生旅图”速写艺术作品展。 |

图书在版编目（CIP）数据

人物速写 / 孙传利编著. — 长沙：湖南美术出版社，
2013.3（绘画起步 / 赵锦杰主编）
ISBN 978-7-5356-6179-1

I. ①人… II. ①孙… III. ①人物画—速写技法 IV.
①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第060225号

绘画起步 人物速写

出 版 人：李小山

主 编：赵锦杰

编 著：孙传利

责任编辑：吴海恩

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

印 刷：杭州杭新印务有限公司

（杭州市西湖区袁浦镇兰溪口村）

开 本：635 x 965 1/8

印 张：4

版 次：2013年5月第1版

2013年5月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5356-6179-1

定 价：16.00 元

【版权所有，请勿翻印、转载】

邮购联系：0731-84787105 邮 编：410016

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

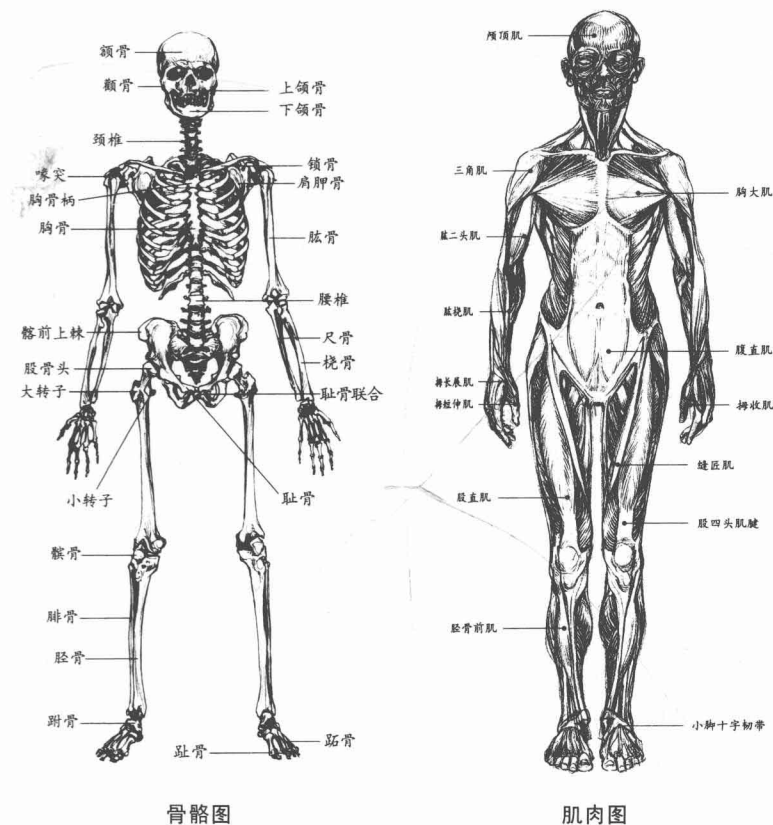
印刷厂联系调换。联系电话：0571-88845626

■ 基础知识

骨骼、肌肉

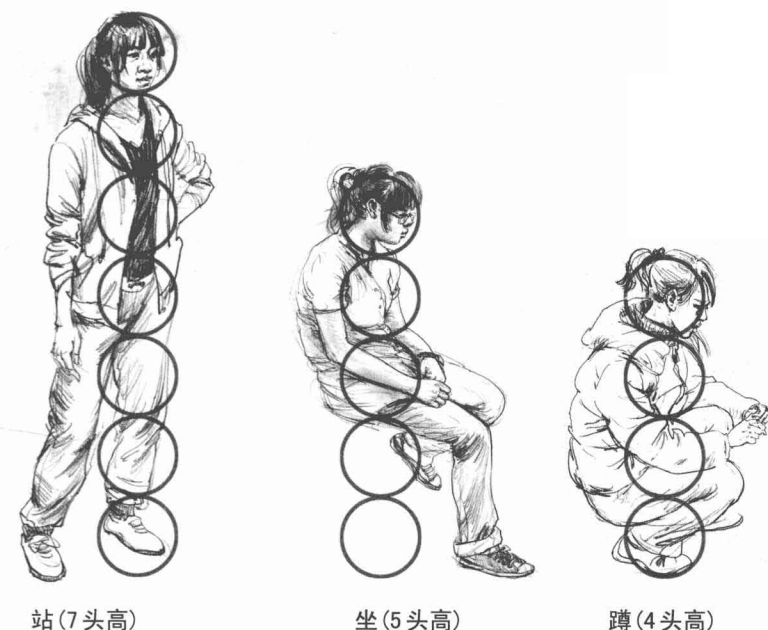
骨骼:骨骼是人体内固定的支架,在外形上决定人体比例的长短、形体的大小及各肢体生长的方向与形状。人体骨骼主要由头骨、胸廓、骨盆、上肢和下肢五部分组成,由可屈曲的脊柱连接起来。肩骨附着于胸廓之上,与臂骨相连。股骨则与骨盆相连。

肌肉:骨骼是人的固定支架,肌肉就附生于这支架上。每一块肌肉一般都会跨越一个或两个关节,生长在相邻的两块骨面上。在神经的指挥下,肌肉收缩牵引着关节运动,产生了人体各种各样的动作。



人体比例

形体准确是速写优秀试卷最基本的要素,这就决定了速写中人物的比例的重要性。很多同学都遇到过人物速写画完以后,构图太大或太小、形体不准等诸多问题。其实我们只要充分了解好人物站、坐、蹲的比例(其比例可概括为“站七坐五蹲三半”),在绘画以前用铅笔定好人体比例,关键是头部的大小位置,所有的构图形体等问题都会迎刃而解。



衣褶分类

衣服是附着于身体上的,在速写中,衣服褶皱会随着身体的运动而变化。在了解了人体结构后,哪些地方衣褶穿插线条要更密集和这些密集衣褶产生的原因,我们在绘画中要心中有数。褶皱要体现关节的转折部位,主要包括:锁骨、肩关节、肘关节、腰、胯、手腕、膝盖、脚踝。附着于身上的衣褶也主要是由骨骼来支撑的,肌肉挤压产生褶皱痕迹。



支撑布褶:不论什么衣服的布料,褶皱的基本原理都保持不变。一块布料悬挂在空中,由于重力而下垂,是完全决定于对它的支撑,当失去支撑后,它就会下落摊平。

挤压布褶:当我们扭动腰部或弯曲胳膊与腿部时,肘关节或膝盖的内关节处的衣服布料受到挤压而产生很多褶皱。这就好比我们拧一块毛巾时,毛巾并不是因一个支撑,而是因受到挤压而产生褶皱。

惯性布褶:是一些因长期受挤压,而惯性留下的褶皱痕迹,主要体现在肘关节、腰部、髋关节、膝盖上。这些地方没有受挤压时也会习惯性留下褶皱,这里需要对布褶适当取舍,不能照抄。



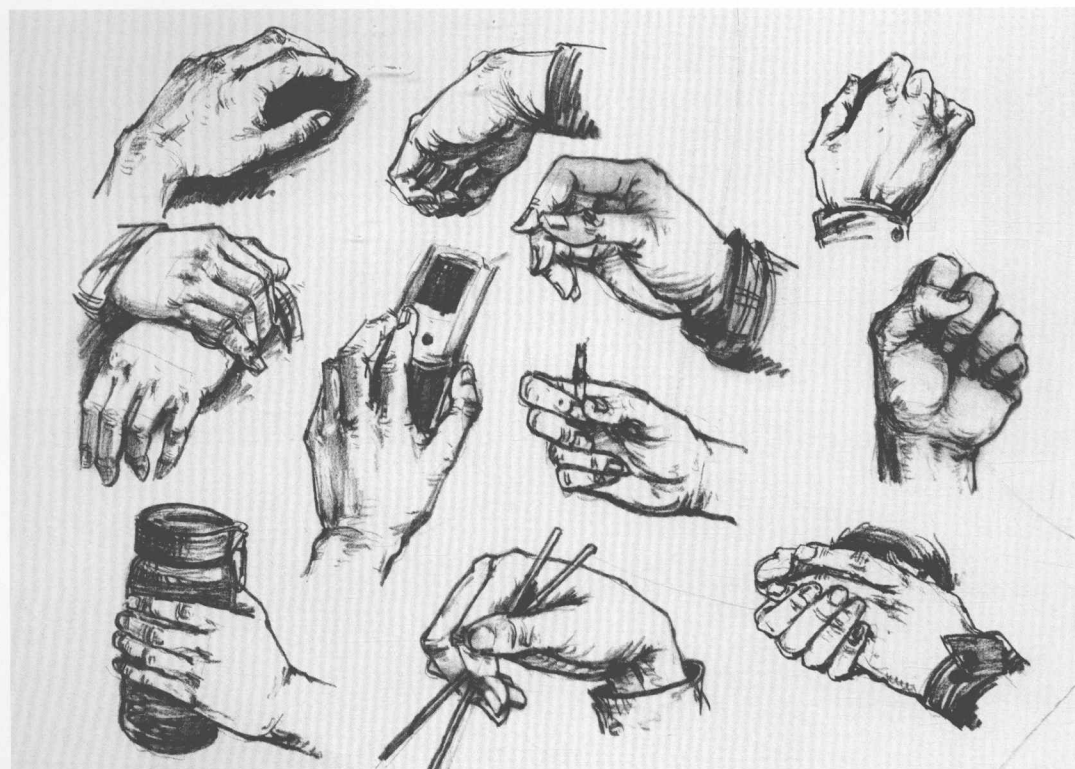
局部解析



头部的画法要领

头部各部位的骨骼和肌肉是相互联系的，构成一个系统，不能孤立地去观察和描绘。作画时，应根据头部的体积结构由表及里整体地联系地去观察和表现。不同性别、年龄的人在骨骼和肌肉上的显露程度也是不同的，应区别对待。

头部是一个六面体，靠圆柱体的颈部支撑。颈部是人体比较灵活的部位，它的扭动关系直接影响头部面向的变化，产生不同的透视。常见的有俯视、仰视、平视、侧视，这几种透视变化使头部各部位的比例关系发生一定改变，要仔细观察和理解。



手部的画法要领

要画好手，首先要对手的形态结构有一定的了解，可以找一些手的肌肉骨骼解剖图来研究。不一定要把每一块肌肉和骨骼的名字背熟，但要对形体结构有一个大概的了解，比如说手掌之间的关系，各个手指间的距离，手指的长短关系，各个骨节的运动规律等。手部的刻画要把握好手掌的形状与透视变化，然后灵活地安排五指。

画出不同年龄、姿态、角度、形状、质感的手。要画出男女之手的区别，男人手较大，轮廓线粗重，重在表现关节，骨点转折处画出骨感。女人手用线一般较细、柔和，轮廓线用曲线，内部结构不需过多刻画，骨点处点到为止，画出肉感。



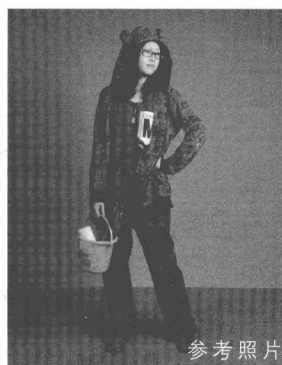
脚部的画法要领

脚是支撑人体的重要部位，双脚的动势和身体的运动息息相关，和腿的运动更是关系密切。由于我们通常所见的人物都是穿鞋子的，所以首先应该考虑被鞋子包裹着的脚，而不是脚本身，要了解鞋子的结构和脚的结构的密切关系，善于通过结构线有选择、有重点地刻画。画鞋时应注意鞋子的形体比例，繁简虚实与整体关系要协调。

■ 站姿示范

名师讲解

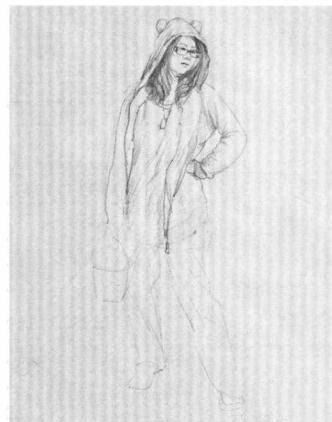
人物站立的重心是在右脚上，所以整个身体有向右微微倾斜的迹象。躯干形态是体现性别、年龄、神采和运动形态的重点。可以将人物胸和骨盆概括成上天下小的两个椭圆。在线的处理上，要利用线的疏密关系随着体积的转折来画，这样可以使画面的节奏关系丰富起来。要注意观察不同质感衣服产生的不同褶皱变化。有帽子的衣服是很常见的。布样较柔软，坠性较强，在画这一类的衣服时还是从它的褶皱画起。其次是注意帽子对肩部的影响，通过明暗变化来突出这些褶皱。



参考照片



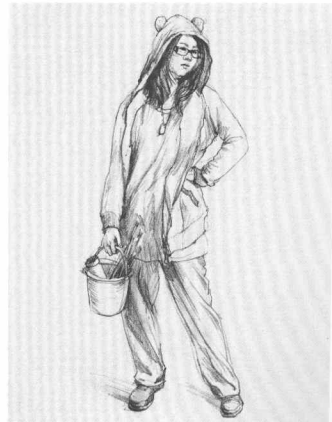
① 确定大的动势、重心、比例及画面的安排，然后用轻线勾画出头部和各部分的大轮廓。



② 确定站姿人物肩线与髋部的关系，找到受力点，用较流畅的线条画出头、颈、肩的关系。



③ 完善衣纹及手部的形体。注意头部、颈部、肩部和手臂的动态趋势和衣纹的穿插关系。



④ 从整体出发进行调整，结合五官、手、脚的细节使画面进一步完善。



■ 坐姿示范 高坐

名师讲解

坐姿的变化较多，重心表现的难度相对较小，但作画时必须能观察到人物着力的部分，注意人物形体中头部、胸部、髋部三大部的朝向，肩线与髋部连线，还有膝盖的连线关系，从中把握人物动作特征。处理肘部衣褶时，要注意：牵引衣纹，它是由结构支撑点牵引到别处衣纹而产生；挤压衣纹，因人体运动被挤压而产生。此处要注意上身与下身的连接关系，上衣在裤子上的阴影不要忽视，同时结合对象形体结构在表现手法上线条要有长短、虚实、疏密的变化。



参考照片



①从头部入手画出五官，将脸部结构加以肯定，头发的刻画要注意体积的表现。



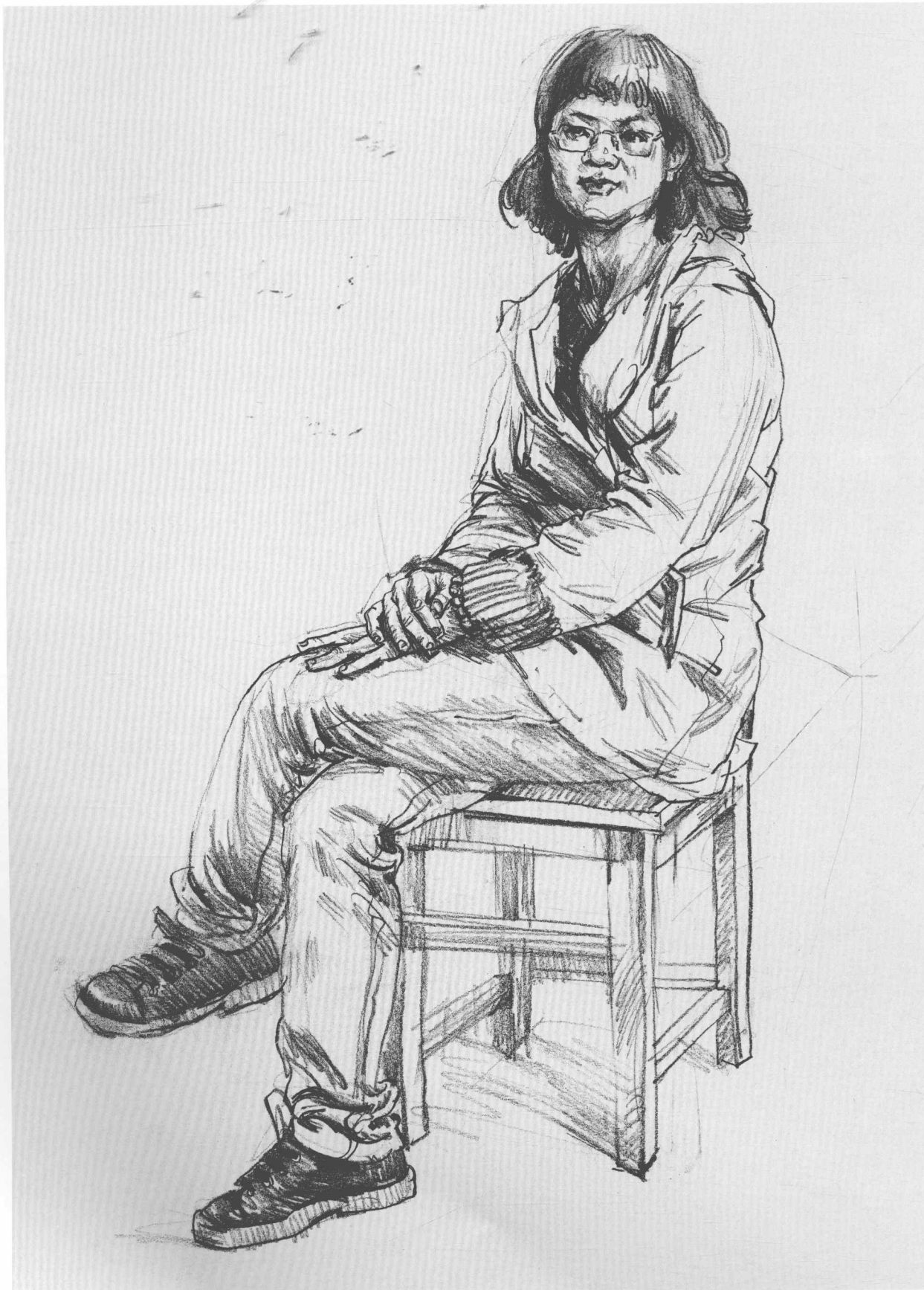
②将肩膀线画实，并以肩膀为基础归纳出躯干的体积。画时应注意腰部与腿的关系。



③依据动态充实腰部衣纹。裤纹线条要连贯有力度，注意腿部的内在结构与透视变化。



④从形体、结构、线条的疏密布局等方面全面整理画面，丰富画面，加强画面的节奏感。



■ 坐姿示范 低坐

名师讲解

坐姿有高坐和低坐之分，坐姿的速写刻画时要了解坐姿的比例。低坐姿人物透视关系会发生较大的改变，比例也会发生明显的变化，因此刻画时要视具体情况而定。要特别注意观察低坐姿人物的形体变化和透视变化。局部的刻画依然是在画好衣纹线的基础上进行。头部、手和脚的刻画依然是表现人物的重点。腿部的主要线条就是裤子紧贴在腿上的实线，所以，这种线一定要画得果断、流畅。画两腿时，注意观察两腿之间的关系，线的穿插和疏密，可以在局部适当地画一些小线条进行疏密对比，使腿部刻画更为丰富。



参考照片



①从头部开始，由于人头部倾斜，画时要注意五官与脸部大致轮廓的平行关系。



②顺势画出颈部和肩部及手臂的动势和穿插关系。注意形体转折的衣褶变化。



③画出臀部和大腿、小腿动作趋势，腿部衣纹主要体现在膝盖和脚踝处。



④丰富调整画面，用细线条完善画面塑造。调整画面线条关系，注意结构线用线宜实。



■ 蹲姿示范 正蹲

名师讲解

人蹲下后一般为三个半到四个头的高度。重心所在位置的腿要重点刻画，鞋的位置和透视要画准，这样人物的动态才正确。正蹲姿的人物右脚承受臀部与身体大部分的重量，因此人物的重心偏向右侧。正蹲人物看不见背部的动态线，容易将人物画得前倾或后仰，所以画时要注意肩部的把握。因蹲姿人物身体各结构蜷缩，结构聚集显得零碎，在刻画时多采用挑重点的方式来处理，以免刻画出来的人物结构不清楚。



参考照片



① 从头部入手找出五官位置，注意头部的透视，并以此来画出脸的轮廓。



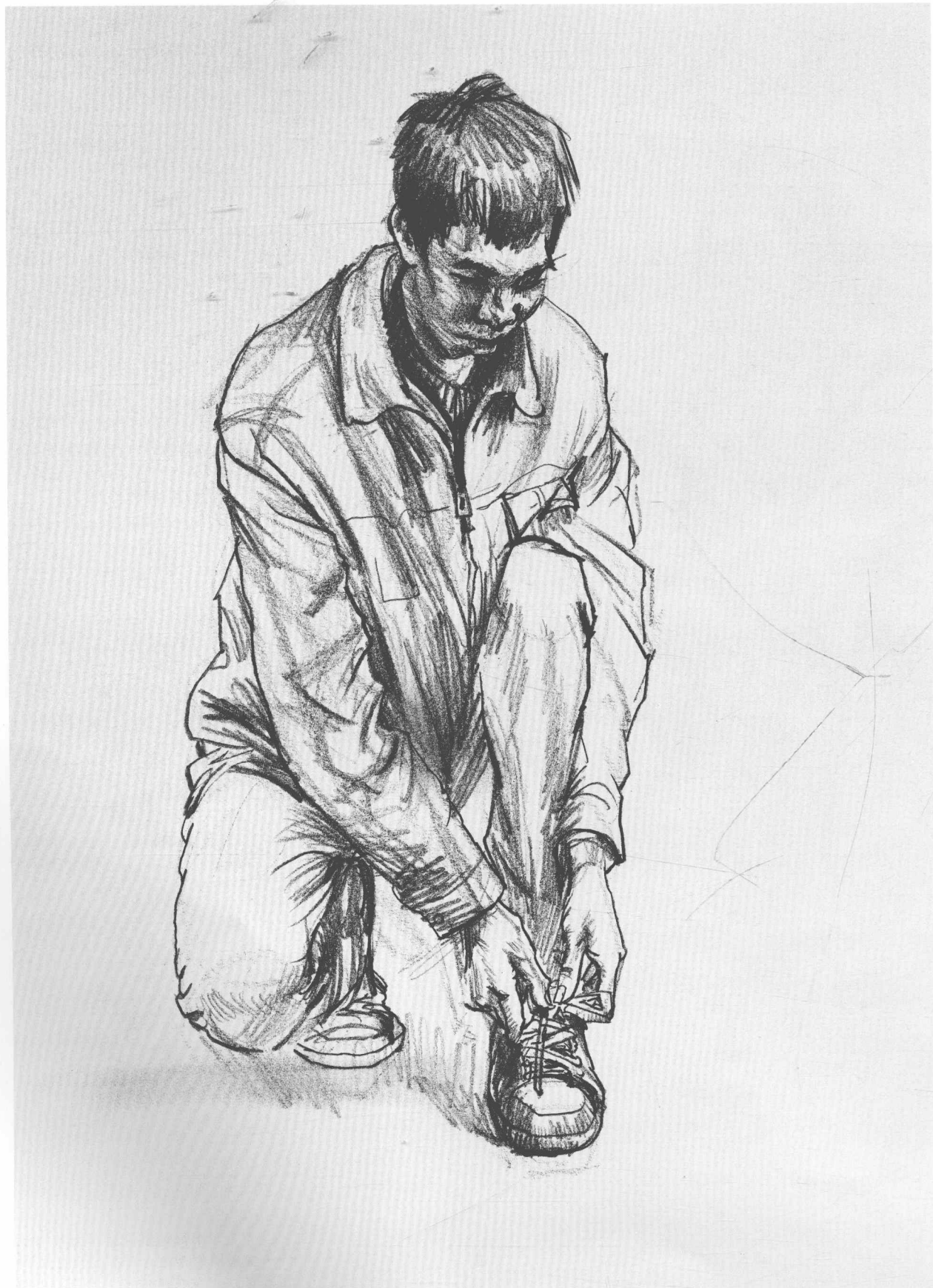
② 快速地画出衣领结构，衣纹刻画要注意两件衣服之间的前后关系处理。



③ 丰富衣纹细节，用线要体现结构穿插变化，衣纹的组织也应疏密得当。



④ 具体塑造手、腿、脚之间的关系，调整画面，注意线条的虚实、疏密关系。



■ 蹲姿示范 侧蹲

名师讲解

侧蹲角度是最适合表现人物在蹲姿时身体结构的角。人物背部拱起，与臀部的连线再到腿部的动态连线都可以清楚地表现出来。在刻画时要注意脊柱弯曲程度越大，人物重心越向前移，并要注意两脚掌之间的透视关系。正侧面的难点在于表现腰、腹部和手腿的关系。刻画时注意挤压部分的形体转折。画两肩时注意透视表现要准确，画腿的时候要注意腿的体积与透视变化，脚的处理要有虚实之分。



参考照片



① 肯定脸部结构，头发的刻画比较简单，但仍然要注意头发的体积表现。



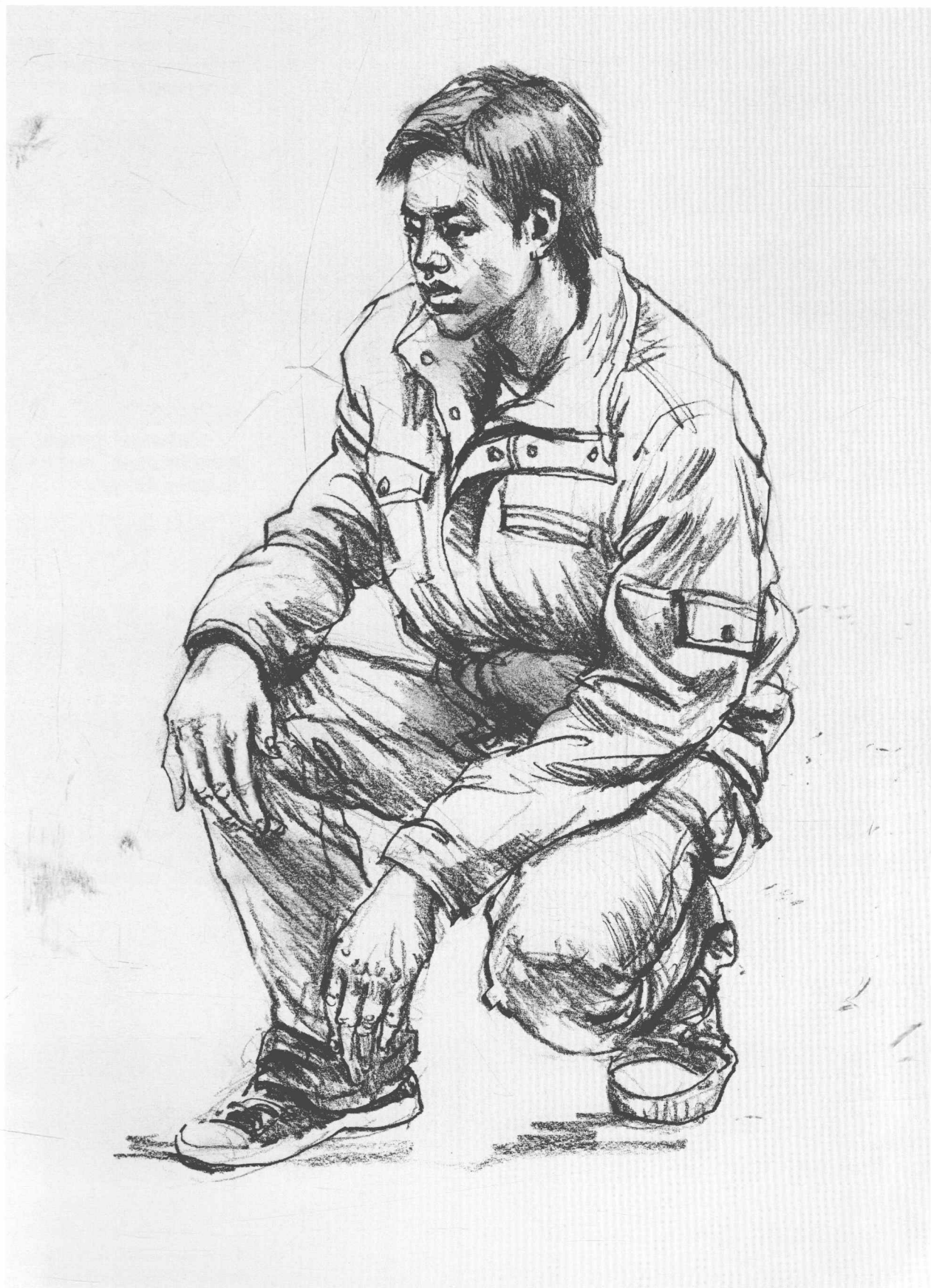
② 由于躯干的弯曲，腰部和腿部形成挤压的关系，腰部用线应富有力度和节奏感。



③ 确定腿和脚的关系，注意脚的位置关系，这会对整个人体重心造成直接的影响。



④ 结合有关人体解剖的基础知识，对人物的比例、结构、细节特征及线条进行修整和完善。



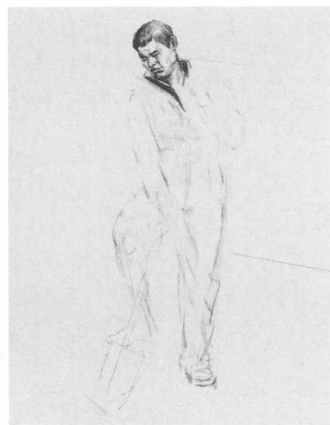
■ 动态示范 铲土

名师讲解

动态线是人体中表现动作特征的主线。动态线一般表现在人体动作中大的体积变化关系上。人物侧面时,动态线往往体现在外轮廓的一侧;正面时,动态线会突出于脊椎和四肢的变化上。我们在刻画时要认真观察比较,找出人物的动态线,着重刻画最能体现人体动势特征的骨点部位,处理好外轮廓。衣服与身体贴得较紧的部位,也就是动态线所在。



参考照片



① 整体观察,快速、准确地定出人物大的外部轮廓形状,并对人物头部进行刻画。



② 以画好的头部为基准,找到肩和肘的关键点,补充中间部分,完成上身的刻画。



③ 找到髋关节与膝盖等形体结构明确处,用准确和肯定的线条去表现,用线要挺一些。



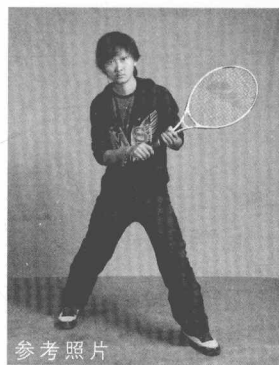
④ 对人体的动态、重心进行整体把握,并刻画出物象特征等相关细节,使之更符合视觉感。



■ 动态示范 打网球

名师讲解

打球的男青年运动的趋势是向着画面的左侧的，故构图时，画面左边空间要比右边留得多一些。人物全身动作幅度较大的是上肢，特别体现在肩关节和肘关节两个部位，要注意这两个关节的动作幅度和前后的位置关系。下肢的动态要注意鞋子、身体、腿部三者的动态一致。肘部的转折主要通过肘内侧密集的文纹体现出来。因运动的原因裤子的衣褶用线可飘逸一些。脚部的刻画应注意透视的前后关系，前面的脚应比后面的脚用线实一些、密一些。



参考照片



① 轻线勾画大体轮廓，再从人物的头部开始刻画，注意头、颈、肩的动势。



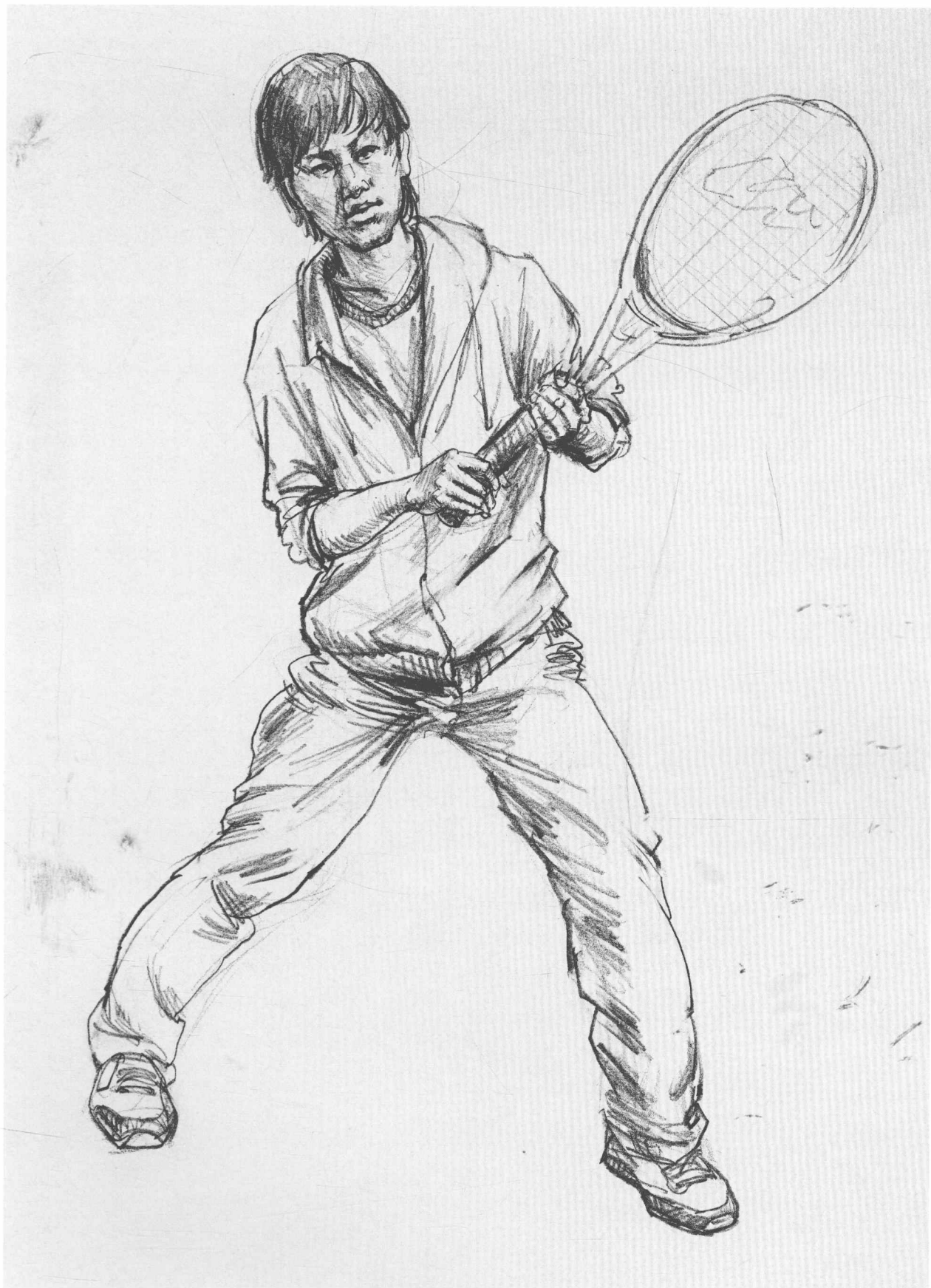
② 仔细观察人物动态的全过程，抓住动态的特征，从头至脚迅速勾画人物的动态线。



③ 进一步刻画，注意关节转折处衣纹的变化，强调形体大转折处的线条，使之更具力度感。



④ 最后对画面人物的衣纹进行调整，再添加转折处的线条变化，加上球拍，完成画面。



■ 组合示范 站姿与坐姿

名师讲解

组合人物速写为两个或两个以上人物组合的练习，可以加上周围环境的刻画。组合人物速写应注意人物之间穿插、呼应、主次和疏密等的关系，还要注意人与环境共同组成的场面气氛。在画组合人物速写时要注意构图问题，谁是主体人物，需心中有数。主体人物和辅助人物要错落开来，但不能太散，也不能重叠太多，显得太挤就不好看了。要考虑的问题是透视，画两个或者三个人物一定要把握各个人物的透视要一致。注意整体观察，注重大关系，使人物之间比例关系正确。画其中一个人物时必须注意和另一个人物的比例关系。



参考照片



① 定出组合的大关系，再从画面中靠前的女青年头部开始刻画，注意头、颈、肩的关系。



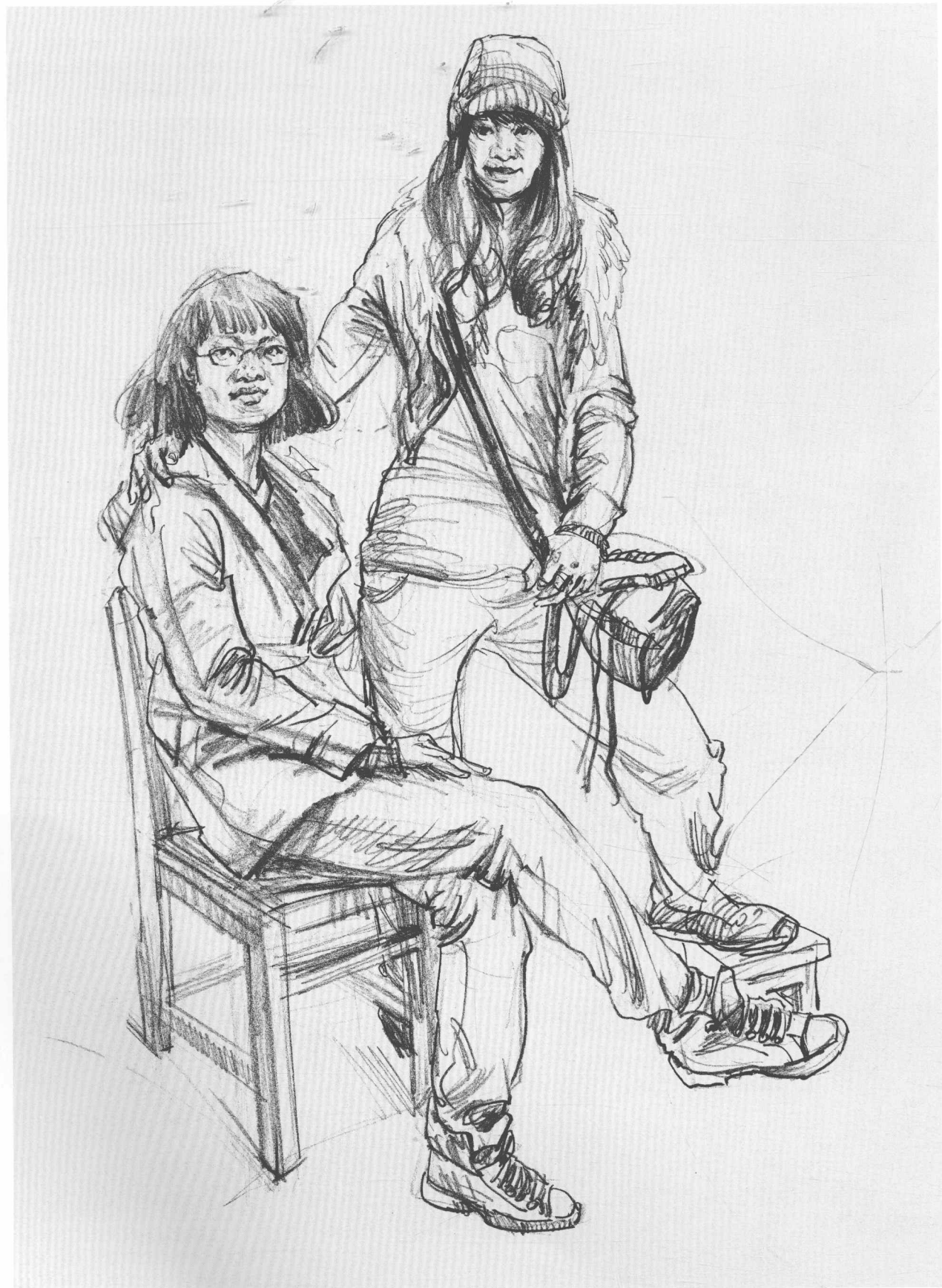
② 进一步刻画人物腿部，注意坐姿人物腰部与臀部之间的形体转折。



③ 接着画后面人物，抓住衣服的特点刻画衣纹，注意前后人物衣纹用线应有疏密的对比。



④ 完成人物刻画后，整体收拾画面，擦掉不必要的线条和污点，以免影响画面的美观程度。



■ 场景示范 画室一角

名师讲解

场景速写一般以人物为主体，以环境为辅，画面要有生活情趣。画面中要交代清楚人与人之间的动态、神态，人与物之间的相互关系。当然，最重要的还是要自然生动、主体突出，有主次、有呼应、有远近。场景速写是指带有环境和背景的组合人物速写，这既可以提高画面场景处理的概括能力，还可以逐步学习表现画面生活趣味及构图等综合能力，这些都能极大地提高学画者的创作水平。画场景速写要结合透视知识，因为如果透视出现问题，那么整个画面就会很别扭。还要运用构图知识，主动地经营画面，处理好画面的聚散、疏密、均衡、对比等关系和要素，使画面生动有序。



参考照片



① 确定人物与环境的位置关系，做到心中有数。用轻线勾出各人物的形体特征。



② 从主要人物画起，从上至下完成一个人物的形象。注意人物动势与转折处衣褶的变化。



③ 逐一刻画人物，在同一空间内的事物相互的关系与比例要准确，人物的刻画要相呼应。



④ 刻画周边的环境，注意环境仅作为对人所在空间的提示，处理环境要时刻想到突出人物。





