

学院典范教学 助你直通美院

学院派



基础训练

曹健 编著

怎样画人物速写





学院派 基础训练 怎样画人物速写

■ 责任编辑 向冰

■ 封面设计 向冰

■ 技术编辑 祝俊超

■ 欢迎投稿，投稿邮箱：(027) 87679548

图书在版编目(CIP)数据

怎样画人物速写 / 曹健编著.
—武汉: 湖北美术出版社, 2009.4
(学院派基础训练)
ISBN 978-7-5394-2634-1

I. 怎…
II. 曹…
III. 人物画—速写—技法(美术)
IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第037512号

出版发行: 湖北美术出版社
地 址: 武汉市雄楚大街268号B座
电 话: 027-87679520 87679521 87679522
邮 编: 430070
h t t p: www.hbapress.com.cn
E-mail: hbapress@vip.sina.com
经 销: 新华书店经销
制 版: 武汉宏隆制版有限公司
印 刷: 湖北新华印务有限公司
开 本: 889mm×1194mm 1/12
印 张: 4
印 数: 5000册
定 价: 19.80元
版 次: 2009年5月第一版 2009年5月第一次印刷

ISBN 978-7-5394-2634-1



9 787539 426341 >

目录

NO.1 解读以不变应万变	1
第一节 人体比例.....	2
1. 头部比例.....	2
2. 手的比例.....	3
3. 脚的比例.....	3
第二节 人体结构.....	3
第三节 模版.....	7
第四节 宁方勿圆的道理.....	8
第五节 透视.....	9
第六节 对内外轮廓的认识.....	10
NO.2 速写练习方法与基本表现方式	12
第一节 动态速写.....	12
第二节 快写与常规速写相辅相成 ——常规速写与快写相结合.....	14
第三节 放眼整体——正确的观察方法.....	15
NO.3 线与线面的结合	16
第一节 线的种类和应用.....	16
1. 线的种类.....	17
2. 对于局部的用线方法.....	18
3. 非结构主体的用线方法.....	19
4. 明暗变化的用线方法.....	20
NO.4 实战演习	21
第一节 作品实例攻略.....	21
1. 表现手法：线面结合.....	21
2. 表现手法：线为主.....	22
NO.5 默写技巧	24
第一节 默写实例分析.....	24
第二节 工具是要拿来用的.....	25
第三节 默写、临摹、写生三者融会的学习方法.....	26
NO.6 速写绘画步骤	27
第一节 五官的结构与表现.....	27
第二节 手的结构与表现.....	28
第三节 上肢的结构与表现.....	28
第四节 躯干的结构与表现.....	29
第五节 下肢的结构与表现.....	29
第六节 脚的结构与表现.....	30
第七节 单个、组合人物速写步骤.....	32



曹 健

2002年以速写全国第一名考入清华大学美术学院

2006年毕业并被保送清华美院研究生

2008年获硕士学位，同年8月赴美国Pilchuck国际艺术机构交流学习。

回国后创办“曹健画室”。现为“曹健画室”总负责人。


钻研考前速写教学多年，总结并提炼出一套立竿见影的速写教学方法，能够迅速提升考生的速写应试能力。曾先后被北京许多画室做为教学专家聘请，教授速写课程，并多次被派往清华美院生源基地讲学。

曾出版书籍：《精品临摹2—速写篇》《学院派基础教学—怎样画人物速写》《这样画才能考上中央美术学院》《人体结构与动态》

曹健画室博客：<http://caojian-art.blog.sohu.com/>

曹健速写视频：http://v.youku.com/v_show/id_XNzgyMDA5Mjg=.html

http://v.youku.com/v_show/id_XNzg5NzEzODA=.html



大家应该都曾有过强烈的作画欲望，比如说你经常看到一个“很有感觉”的人；经常听到“画得太有感觉了”或者“这模特特有感觉”等感性的评论，于是准备用迅雷不及掩耳的速度把这股发自肺腑的冲动用速写的方式表达出来。但很多人拿起了画笔后，往往画着画着，就把板子往边上一扔，说：“怎么这么有感觉，还画不出来呢？”或者干脆以没感觉作为一种理由收场。原因在哪里呢？

速写以及其它画种，描绘的是一种概念，一种很直观的可视的概念。

就好比你想描绘一个特有感觉的人，单凭语言你可以让人知道一个大概。比如你说“那人特有感觉”，那么你的听众就会在脑海里形成一幅他认为特有感觉的形象，但可能与你所想的截然不同的。就算用了很多形容词、做了很多类比，听众脑海中的形象也只能与你所表述的接近，但无法完全一致。

这种模糊的语言描述往往不会让人满意，而我们可以借助速写或绘画的形式让这一形象更为直观地传达。这个“特有感觉”的人的相貌，包括他有什么样的眉毛、眼神、迷人的嘴角等等打动人的部分，以及有品位的着装、文雅的举止、别致而且画龙点睛的细节，都可以被直观地呈现于画面之中。这样一来听众就变成了观众，通过视觉感受，他能够直观地看到你所说的“特有感觉”到底是怎样的一种情形。

NO1.

解读以不变应万变

那么说速写作为一种视觉语言，同样有“词汇”存在，首先线条就是最明显的词汇；准确的手眼配合能力就是你的语言组织能力；骨骼、结构可以作为语法来理解。

所以说速写的学习过程实际上也可以理解成一种视觉语言的学习过程，语言可以传递概念、信息，表达情感；速写作为视觉语言可以更直观地传递这些因素，那么想学好速写就要在长期的锻炼中，学会将视觉信息以及感受整理成为理性的、细化的概念，并呈现在画面之中，例如模特头发乱——从哪里开始乱的？模特很胖——又是在哪些形体段落胖以及胖到什么程度？等等。

人类每一个个体都有其外部特征，从外观上来讲，一个人的高矮胖瘦，肌肉发达与否，长相、发型及包裹这一系列体貌特征形成的衣纹变化；还有表象之下的气质、精神面貌等等，构成了庞大的视觉信息集合，这会让很多考生感到茫然，不知所措。

解决这一问题的方法在于提炼、发掘这一系列多变或者说可变因素之中的不变因素，以不变应万变。

什么才是不变的？怎样快速地提高呢？

让我们带着这一发问先来了解一下人体的解剖知识以及人体基本比例关系。

第一节 人体比例

对于初学者来讲，一方面要在了解人物基本比例关系的基础上实际应用，另一方面也要体会现实情境中个体之间的差异，比如不同的职业、生活环境等外界因素会造成不同的人物形体特征，不能生搬硬套，因为每个人都有其自身特点。

图1给出了直观的男人体与女人体的基本比例

人体在站立时为7.5个头的高度，其1/2处位于耻骨联合上下；下颌底部至乳头连线、乳头连线至肚脐均为一个头的高度；大转子到膝关节、膝关节到脚底均为两个头的高度。手臂：上臂为4/3个头的高度，小臂为1个头的高度，手为2/3个头的高度，总长度为3个头的高度。

1. 头部比例

人物速写中，头部是否能够刻画得深入，关系到整幅画的优劣。在此需要掌握头部的形态、五官的位置关系以及比例关系等。

以成年人的面部为例，眼睛一般位于其正面高度的1/2处；从额头的发际线到眉弓、从眉弓到鼻底、再从鼻底到下颌底部，这三部分的高度一般认为是相等的，称为“三停”；面部的宽度同眼睛的宽度之比例关系，称为“五眼”，即在面部高度的1/2处拉一条横线可容纳五个眼睛的宽度。

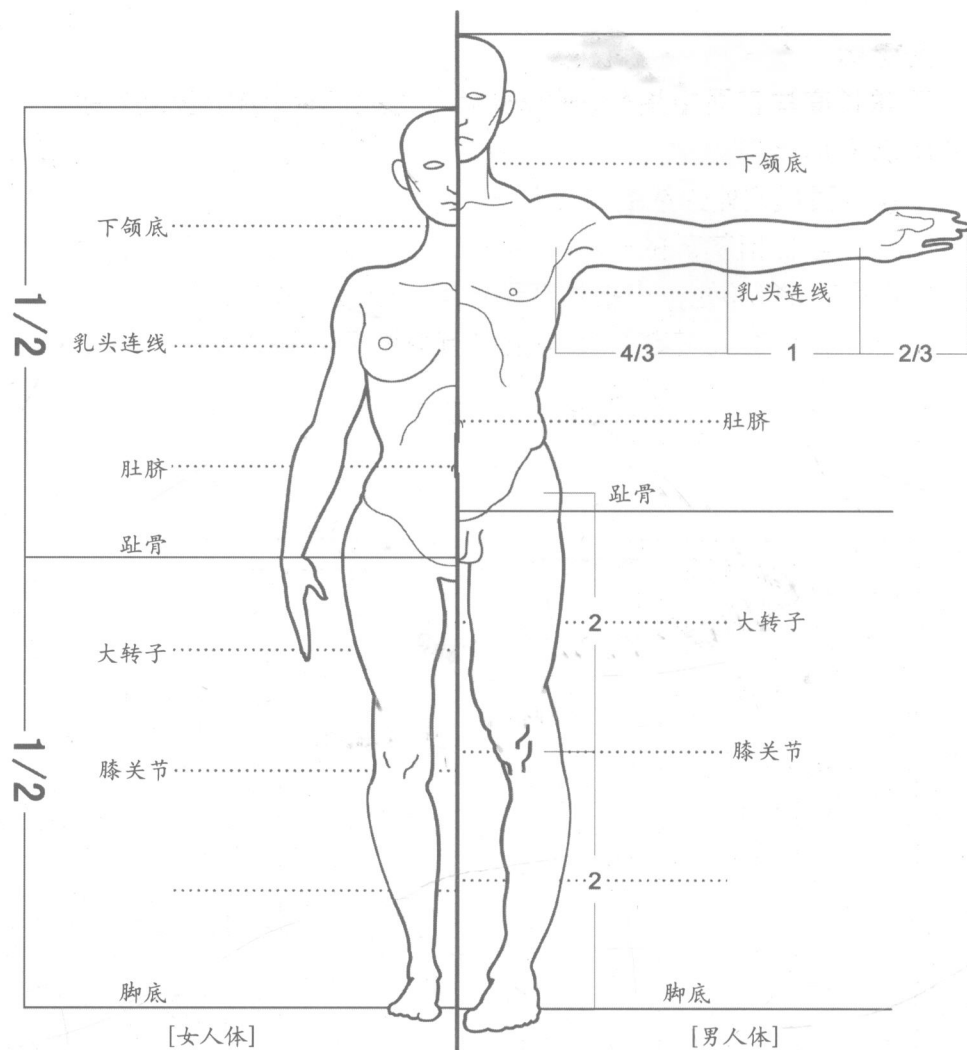
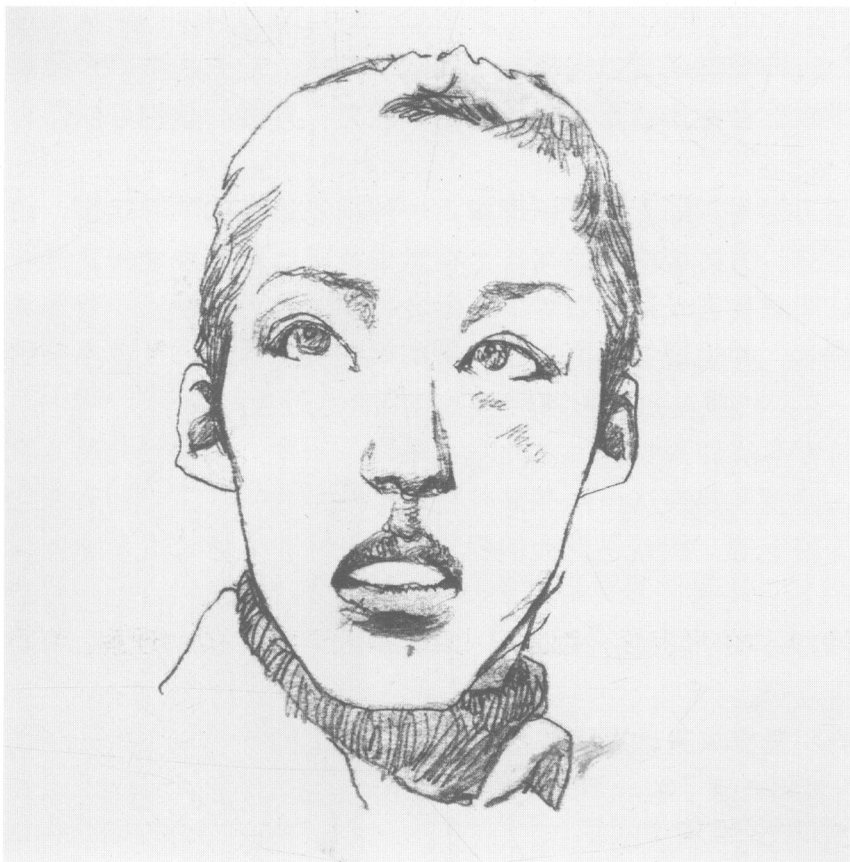


图1：男人体与女人体的基本比例

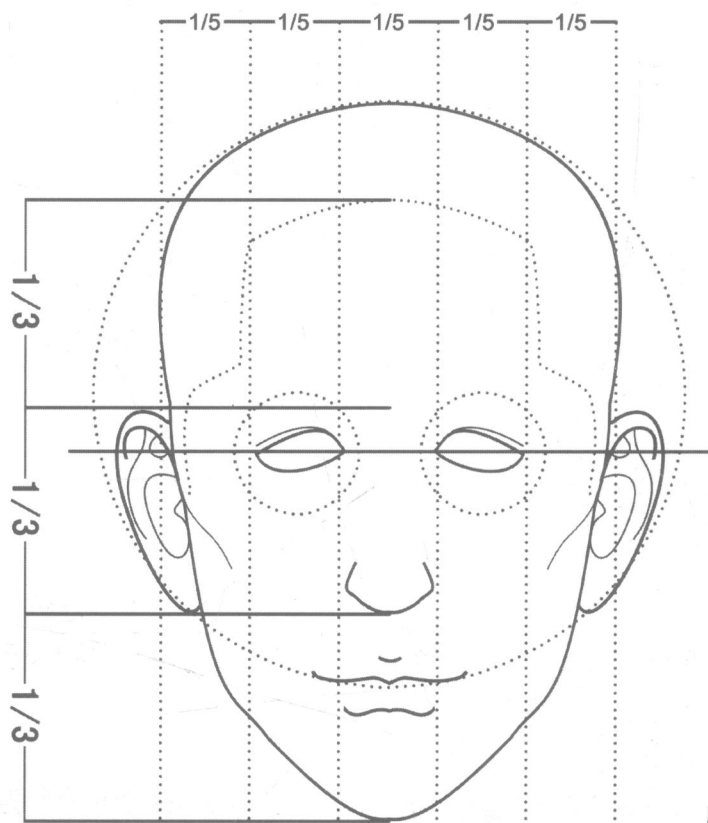


图2：头部的比例

2. 手的比例

手掌长度与正面中指长度的比例为4:3, 背面中指长度与手背的比例为4:3;

手掌背面最宽处连线的中点基本同经过中指的中线重合;

拇指长至食指基节的一半, 食指长至中指甲节一半, 无名指长至中指甲节的2/3处, 小指长至无名指指甲节折线处;

手指从背面看其基节长度等于中节与甲节之和, 从正面看基节、中节、甲节的长度相等。

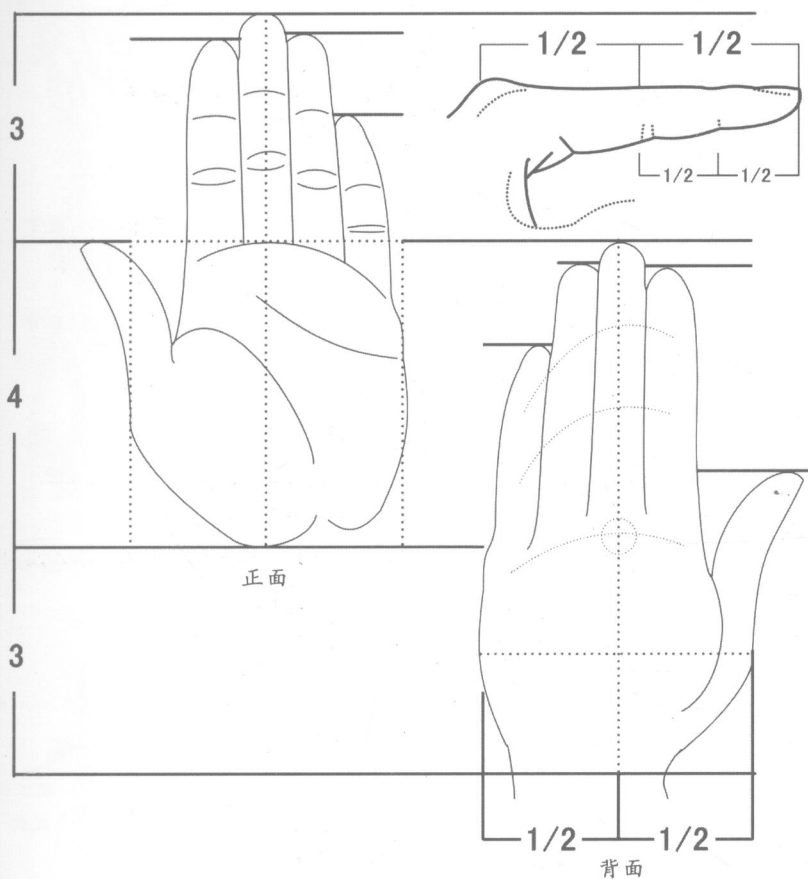


图3: 手部的基本比例

3. 脚的比例

整个脚部的最厚处是脚长度的1/3, 脚趾厚度是脚部最厚处高度的1/3, 内部踝骨高于外部踝骨, 脚背呈斜面, 外侧着地, 内侧隆起; 脚部长度同小臂长度、头长相等。

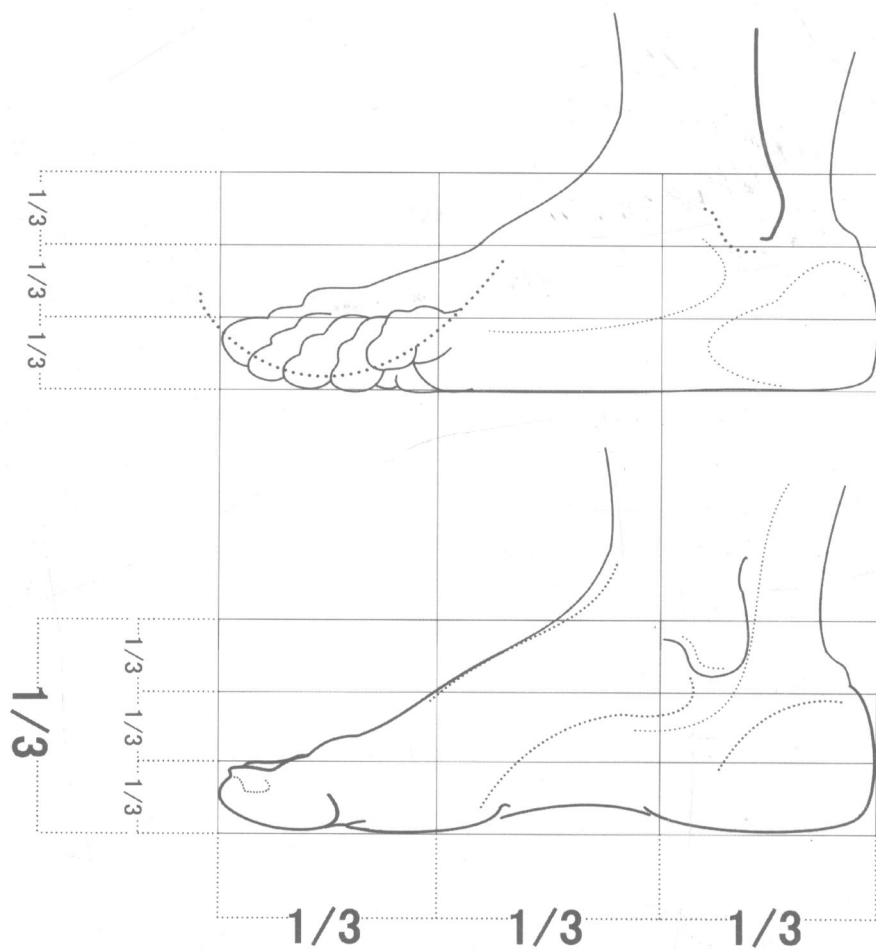


图4: 脚部的基本比例

第二节 人体结构

熟悉人体的结构才能把人体的形态刻画得真实、具体。形体动作所引起的人体外形变化, 都是与内部结构密切相关的。理解、熟悉了人体的结构, 将有助于提高对人物形态的观察力、想象力和表现力。

人体大概可区分为头、躯干和四肢。

骨骼是人体的支架。骨骼和肌肉贯穿始终。

脊柱把头颅、胸腔和骨盆连接起来, 上肢和下肢的骨骼分别连接于肩关节和胯关节。

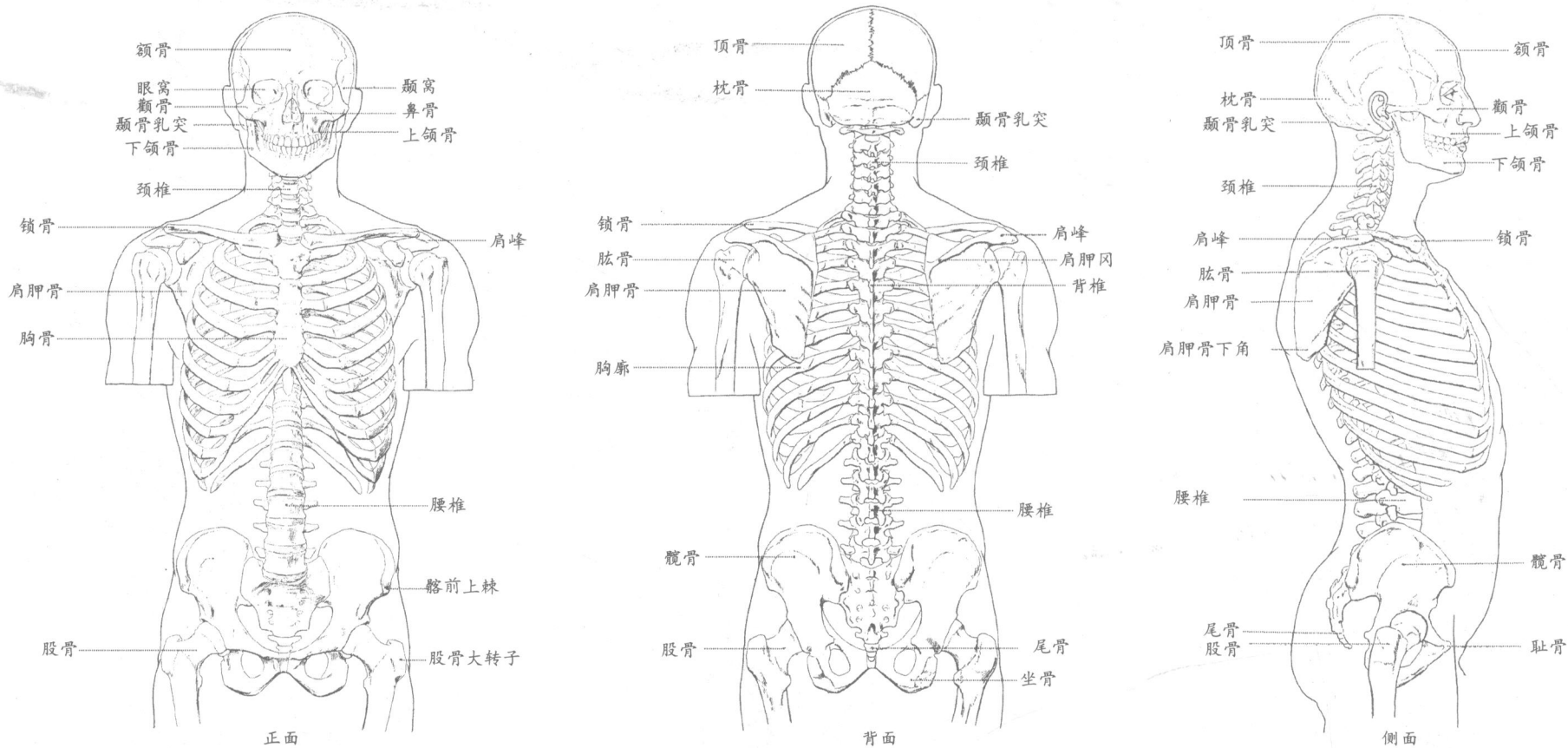


图5: 人体躯干骨骼图

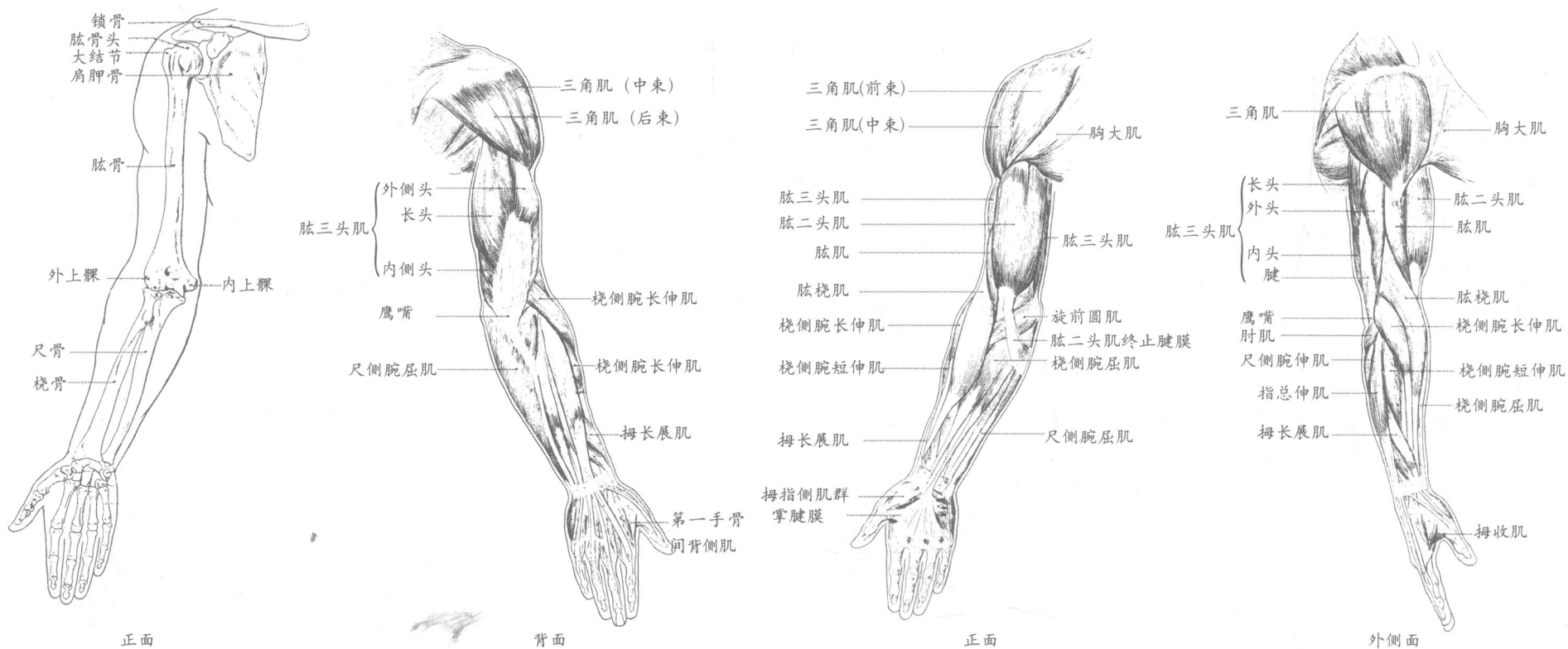


图7: 人体上部骨骼图

图8: 人体上部肌肉图

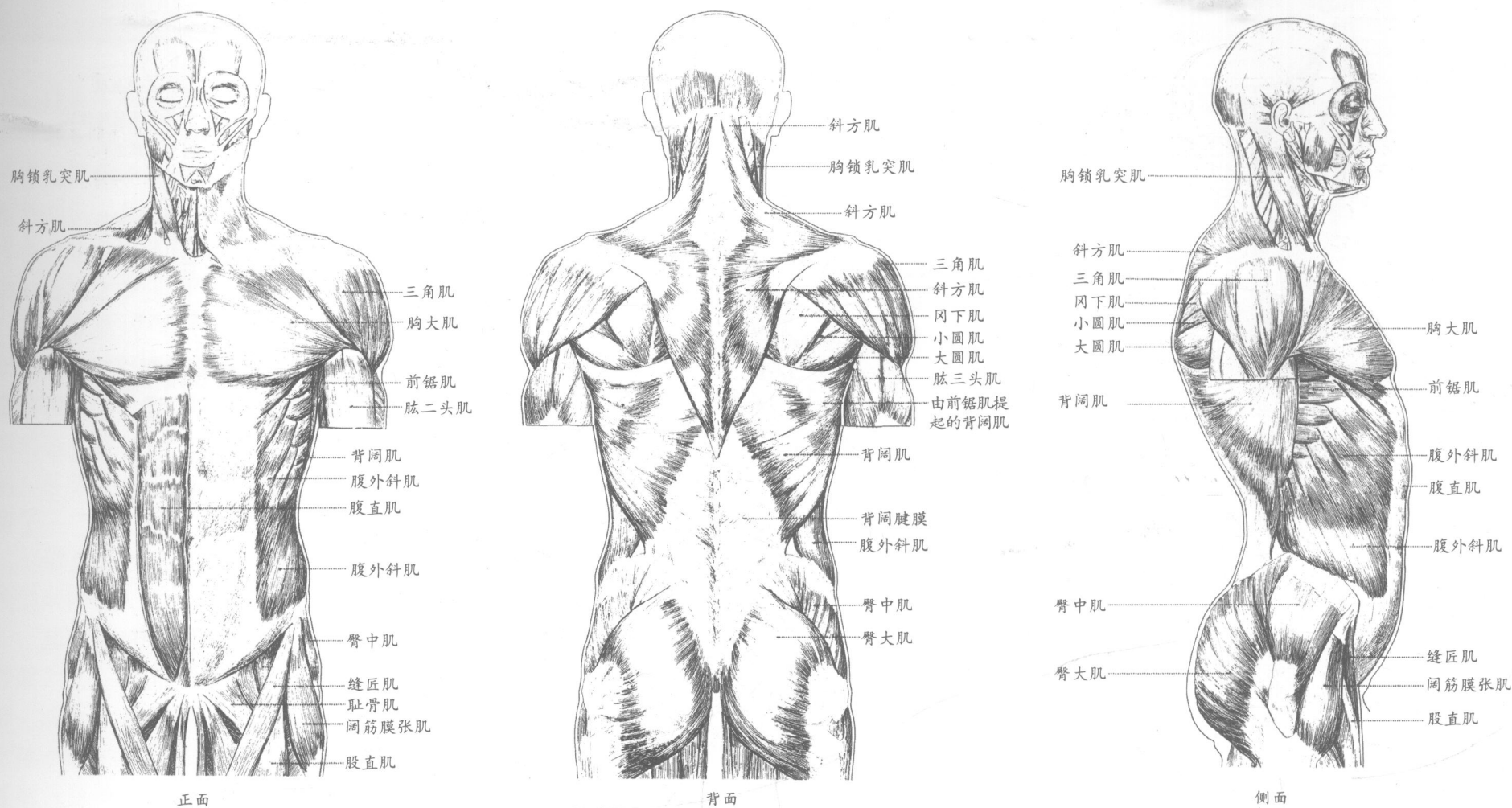


图6: 人体躯干肌肉图

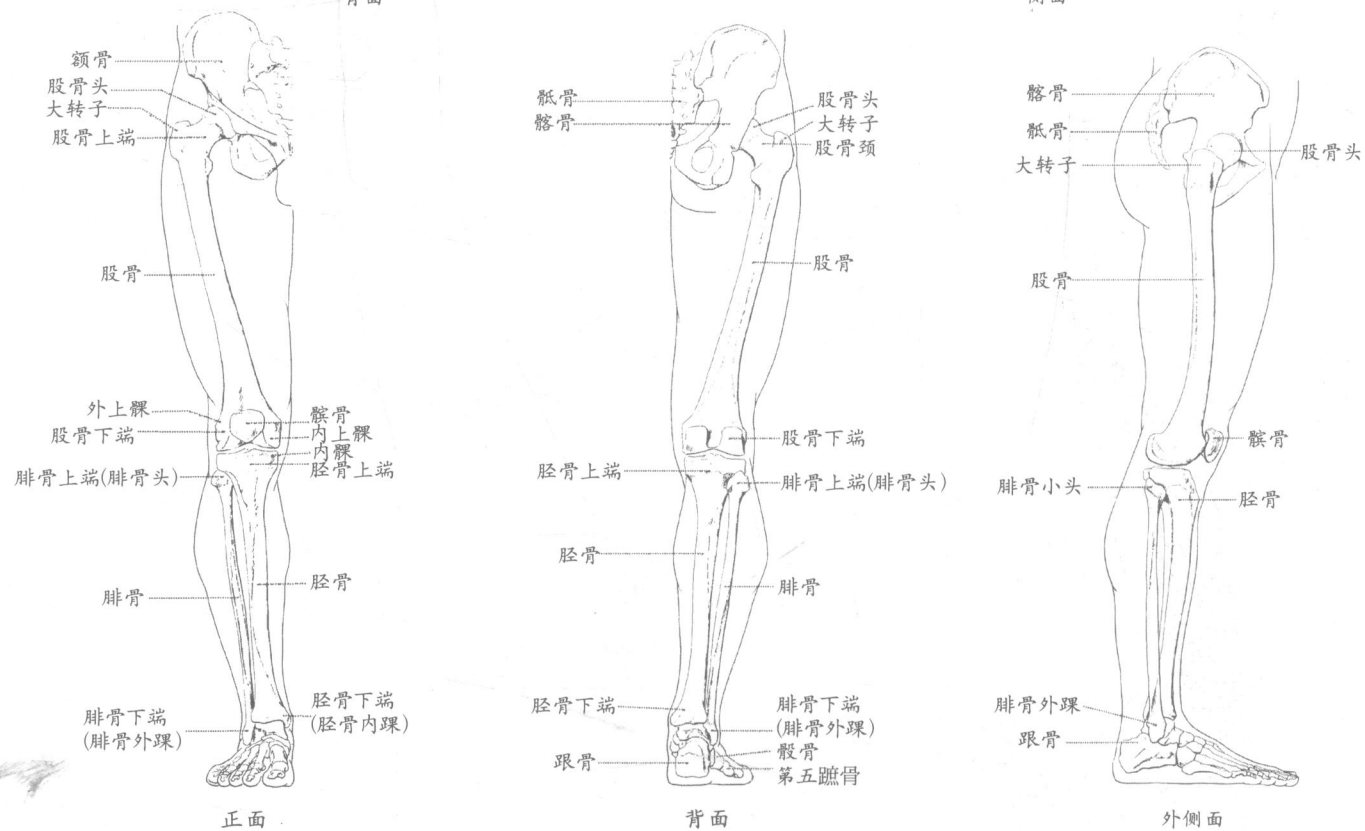


图9: 人体腿部骨骼图

骨骼的大部分被肌肉所覆盖，而有些部分则显露于皮下。这些显露于皮下的骨点和骨线，是塑造人物形态时，测定比例、部位的坐标。

肌肉收缩进而牵动骨骼，产生动作。肌肉通过锻炼形成人体丰满、结实、凹凸起伏的形态。肌肉在运动中因收缩、放松而产生形状变化。

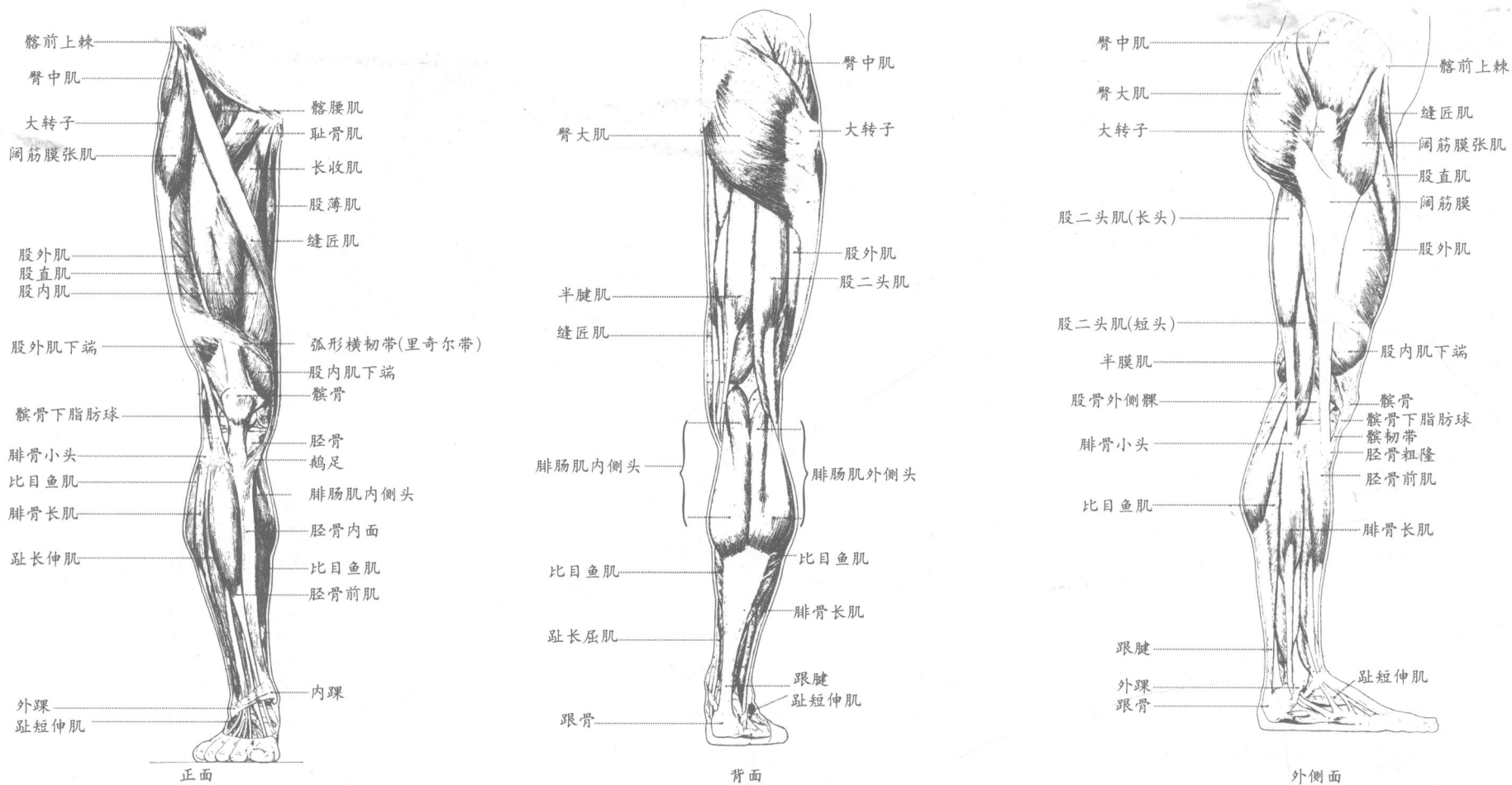


图10: 人体腿部肌肉图

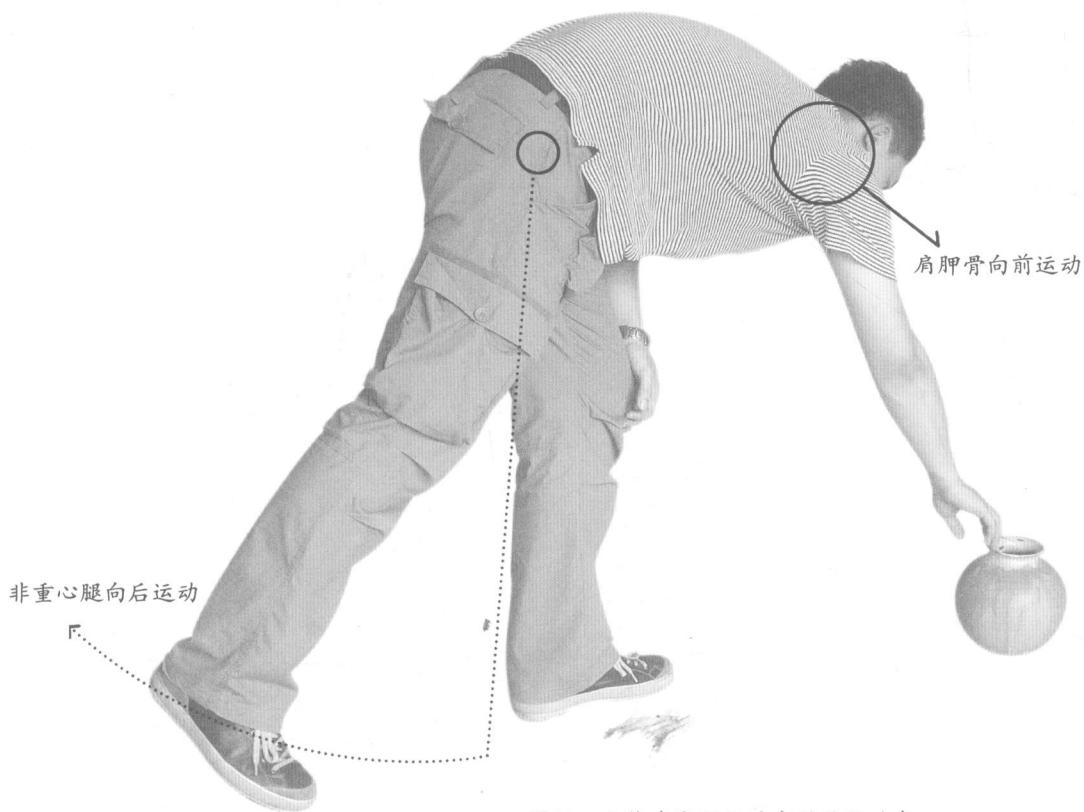


图11: 人体在实际运动中的骨骼动态

对于骨骼结构要掌握到何种程度呢? 对于骨骼的理解实际是对于“关系”的理解, 其间存在主次、制约与被制约的关系。

如果亲自感受一下动作, 你的体会会更深。如图11, 如果你想拾起一个东西, 你不可能只伸出小臂而上臂不动, 不可能整条手臂伸向目标而肩胛骨与锁骨完全不动, 不可能在上体前倾的情况下, 非重心腿不向后伸出以保持平衡, 因为那样会让你感觉自己极不自然, 动作完成得也是十分不顺利。

这也便是画不好人物速写的一个主要原因: 没有很好地体会人物的动作、没有考虑到运动时骨骼的连带关系和肌肉的动向。

艺术造型并不需要我们掌握所有骨骼和肌肉的每个细节, 不过对于它们直接作用于外形的结构状态, 则要充分注意。

第三节 模版

什么才是不变的？怎样才能快速地提高速写水平呢？

我们都清楚对解剖知识的掌握是画好速写的基本。这个过程似乎让很多学习者头疼，但如果你静下心来学习解剖知识，会发现人体仿佛一部完美的机器一般，每个动作都伴随着很多结构关系的变化，同时又统一在整体的协调与美感之中。

人要完成一个或一组动作，不能脱离生理结构，在动作进行过程中，骨骼结构为动作提供了有限的轨迹与活动范围，而肌肉在轨迹中随着动作幅度的不同，展现出不同的张弛状态。我们都知道骨骼在运动中是决不会变形的，甚至人与人之间的骨骼差异也仅仅是尺寸大小的不同罢了。

那么说一旦我们掌握了人体构成知识，这就意味着我们掌握了人类的“模版”！

其实不难理解，再万变的体态、动作都会被约束在骨架之上，所以说一个人胖，要知道在哪些肢体段落可以胖；说一个人肩宽，要知道是从哪些局部体现的。不然一个体态胖的模特很可能就会被你画成肉球了，而肩宽也可能仅仅画宽了三角肌，肩膀的骨骼却没能同时考虑，这都是因为不理解解剖知识而造成的。把解剖知识作为人类的“模版”来理解的话，同时又能根据不同人的体貌特征巧妙地调整这一“模版”，那么一切问题也就迎刃而解了，也就变成在特定的骨骼框架上挂多少肉的问题了，挂得多就是胖子，挂得精就是运动型。

以这种方法学习人物速写，你还会觉得枯燥么？遇到模特动作麻木、不自然时，你完全可以在保证其个性特征的同时进行调整，使其动作变得自然，变得更具形式感；遇到模特的服装松垮，你完全可以在体现结构的部分将服装的状态改变，让布褶衣纹完全服务于结构的表达；不合理的衣纹可以去掉或是调整，等等。你可以再加工的部分实在是太多了，甚至可以让一个现代人在你的画面中换上一身古装，要知道你才是你画面的上帝，因为笔在你手里。

一旦你掌握了这种思维方式，默写首先就完全变成一种乐趣了，写生就更不是问题了。

学会体察事物的本质与关键，以不变应万变，这是速写告诉我的。



第四节 宁方勿圆的道理

“宁方勿圆”这一说法在很多人开始学画时，便深深地印在了他们的脑海里，那么其中的道理是什么呢？难道仅仅告诉我们要把圆的形体画方么？实际上很多人都没有意识到，这一句话暗含的是学画、甚至是认识世界的方法。

自然界中的形态都是十分复杂的，人类为了更好地解读自然形态，从中提炼出一系列纯粹而抽象的几何形态，今天我们称其为“几何形体”，于是自然界中复杂的形态变得易于理解了，比如说人的鼻子是锥体，眼睛是半球体，整个头部可以理解为方体，等等。

一旦这样来解读自然形态，相信任何事物形态我们都能够将其用绘画的方式表现出来。宁方勿圆告诉我们的便是主动地解读自然形态，而非被动地抄袭，在分析的基础上我们可以将一个自然形体分成几个部分



来理解，这样画出来的画融入了一个人对事物的认识，这是被动的描摹对象所无法达到的。如果学画的方法不正确，绘画对你来讲便是枯燥的，因为你一直迷失在解读自然的规律之外，面对复杂的自然形体当然无从应对。

刚才提到这也是认识世界的方法。原因何在？大家都知道，任何事物都有规律可循，其本身便是一种规律性的陈述。学美术教会你的也不仅仅是画画，更为重要的是，学画的过程会把你锻炼成善于发现事物规律的人——我们是一群幸运的人。

是什么在约束着曲线、曲面，也就是说如何画准人体上的曲面。宁方勿圆的道理放到探察人体结构规律上同样行得通。

在结构意义上：

骨骼带动肌肉，骨骼有固定的外形与节点；

肌肉的外形在骨骼的带动下产生膨胀收缩变化，肌肉的节点依赖骨骼来定义。

具体作画中的体现：

方中见圆——人体上的线要从结构入手，结构体现出节点。段落与段落之间、节点与节点之间是肌肉呈现出的曲面。

于是速写中的宁方勿圆便体现出来了。

方不是方形，而是段落；圆也不是圆形，而是被约束在“方”中的曲线。

首先要解决的是找准人体的段落，在此基础上，才可能推敲曲线的准确与否，以及曲线的节奏感，等等。

虽说结构存在穿插，但如果画一条曲线不考虑其开始与结束的点，不考虑其开始与结束的点暗示的是什么结构，那这条曲线充其量也就是一条曲线而已。进一步还要了解其开始后经过了哪些结构，在哪里有一处起伏上的高潮，最后又是以什么样的状态结束。

第五节 透视

结构理解了，等于掌握了基本的、组成人物进而组成画面的因素。

但在画面中的一切因素都会遵从一定的空间秩序，可能仅仅是一处小局部都会反映出整体人物所处的空间状况；也许画面中只出现了一个人，但同时这个人所处的空间也被暗示出来。如图

12中的人物，视角为仰视，在这种动态下，其臀部以及两个膝盖基本落在视平线（A）上，两只脚所踏的平面（B）在透视的影响下发生了变形，其左右两条边线消失在视平面上的焦点（C），这是典型的焦点透视。

空间透视可以不被表现出来，但绝对不可不想，如果脱离空间，画面的真实感就会大打折扣，而且所谓“重心问题”也就更无从谈起。

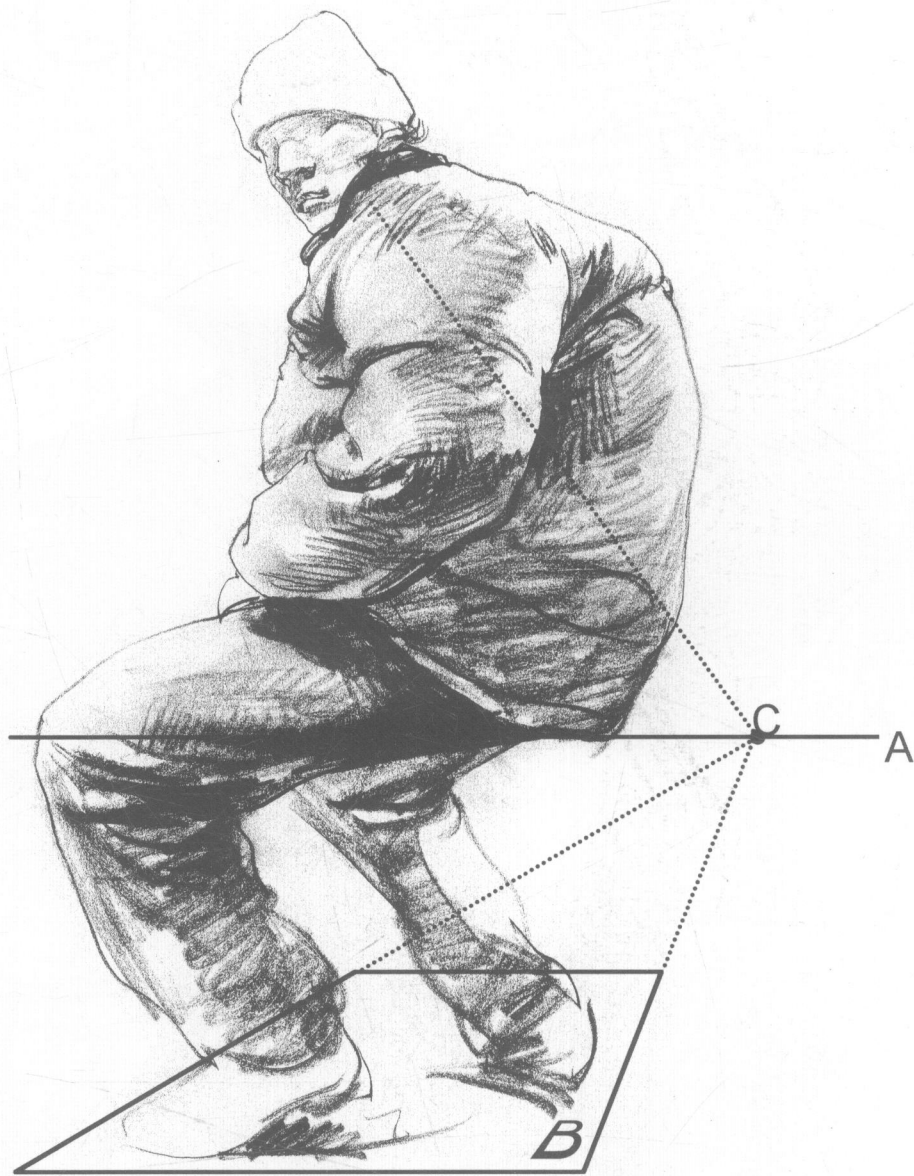


图12：人体在实际运动中的透视理解

第六节 对内外轮廓的认识

外轮廓很好察觉，很直观地呈现于被描绘对象的边界。内轮廓一样呈现得很直观，只是很多人未能发现罢了。

如图13A所示的这样一个基本元素，他将是B、C、D中的组成部分。

B、C、D中出现的A中的元素从未改变，但后者呈现的空间透视现象却彼此截然不同。B、C、D呈现了两根圆柱相交组合的关系，分别为平视、俯视和仰视。这是内轮廓、外轮廓共同作用的结果，实际上这也是最为基本的规律所在，内外轮廓随视角变化始终保持一致性而不失整体，以至于呈现出三个基本视角。由此引领我们的眼睛看到纷繁万变的人体动作中一些不变的框架。

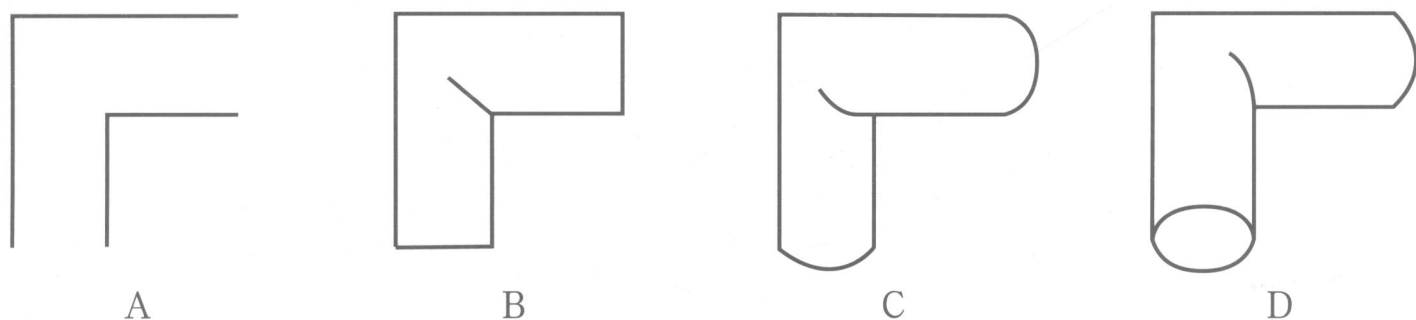


图13：基本柱体的穿插

下面看几张真实情况下柱体穿插图例（分别对应图13中的B、C、D）：



图14：腿部结构的不同角度穿插

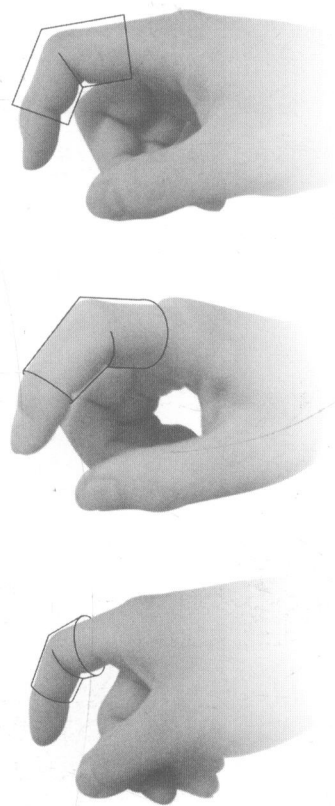


图15：手部结构的不同角度穿插

很多学习者费了牛劲抄下了人物的多衣纹，最后却发现都是散乱的，其实细想一下无非就是两个圆柱的相交结合关系，最激烈的转折永远是出现在圆柱相交处的，其他一切衣纹只是在辅助说明动作幅度的大小罢了。这样一来你便可以领悟衣纹是需要取舍、强化等再加工过程的，这过程也要始终检视躯干、四肢等的段落划分，进而使你所描绘的人物动作更为真实可信，所描绘的画面主次更加分明。

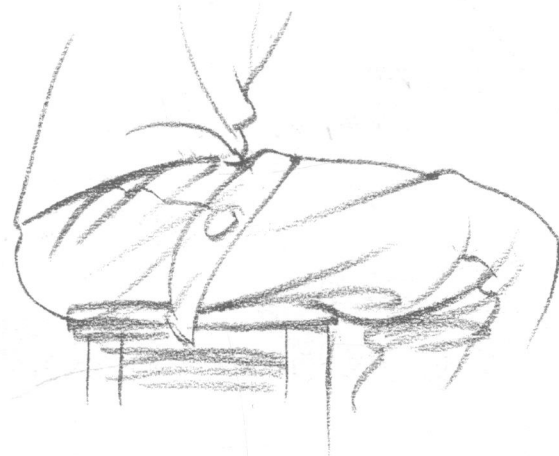
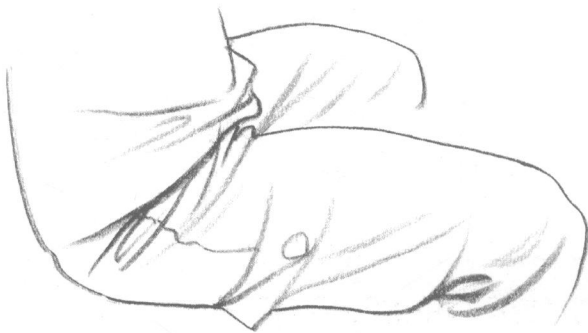
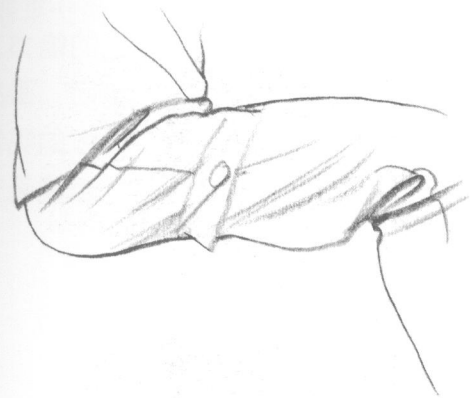
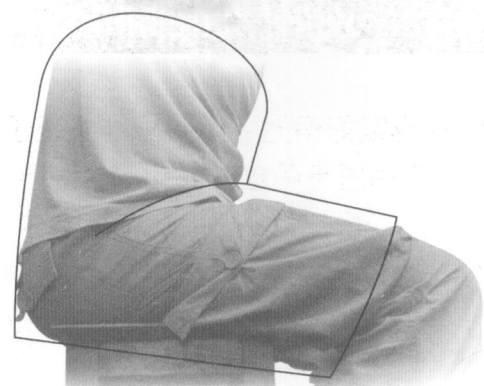
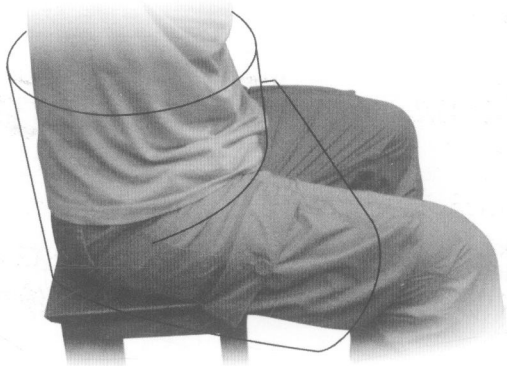
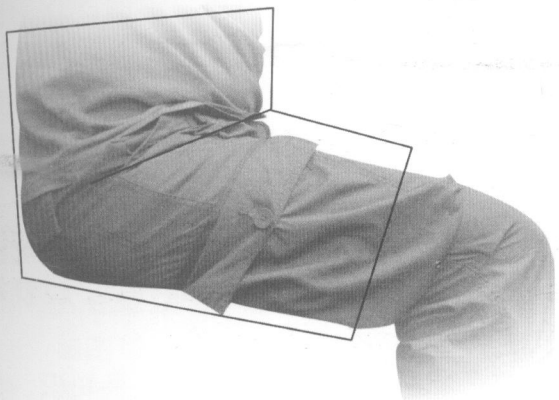


图15: 躯干结构的不同角度穿插

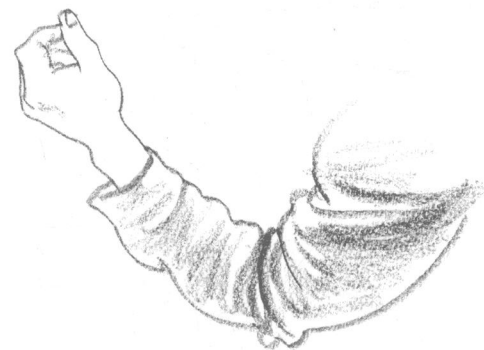
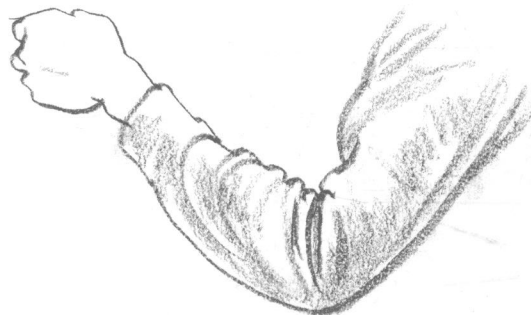
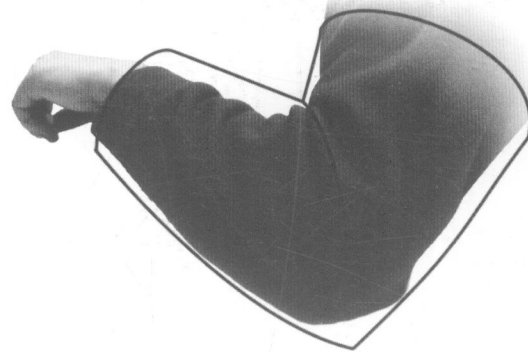
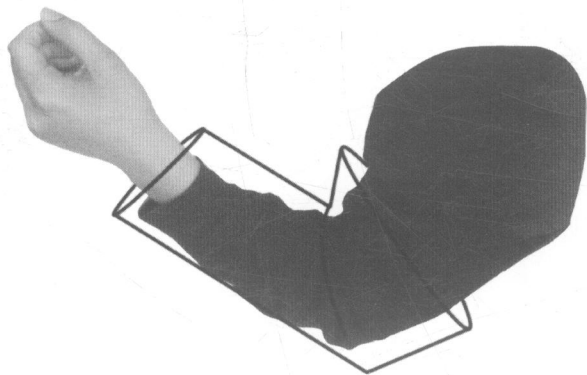
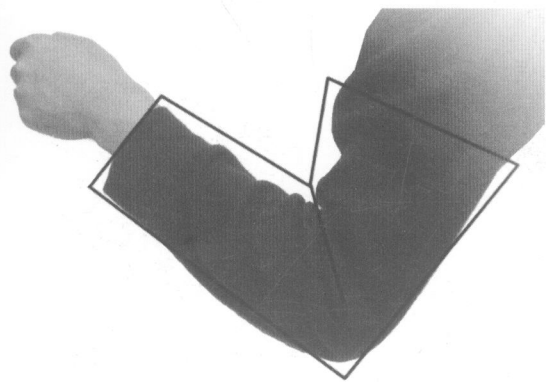


图16: 上臂结构的不同角度穿插



第一节 动态速写

1. 人体的动态

人体构成十分复杂，但对于美术学习者首先要做到的是把握整体，也就是说不要被一些明显外露的骨骼结构迷惑，而失掉了最重要的整体感。一些前辈把这种贯穿始终、一气呵成的感觉称为“通气”，也就是说在人物表现上让人感觉鲜活、真实。

了解人体基本结构是画好速写的基础，不过这些也仅仅是知识，如何运用自然、合理才是关键。真实环境的人物都是运动着的，于是对于动态的观察理解就显得格外重要了。

快写练习可以锻炼你在短时间内把握转瞬即逝的人物动态的能力。往往很多人觉得时间太短，画不完、画不准，这就应该问问自己：画完就一定理想么？每张快写的目的从来就不是画完，而是一张一张的犯错过程，害怕快写就等于害怕犯错，害怕犯错就等于停滞不前，也就无法谈进步与否了。

NO2. 速写练习方法与基本表现方式

下面两幅快写是在2分钟之内完成的。

两幅作品中的人物动作上的共同点是：弯腰，同时手臂从肩膀开始向前用力延伸，这个动作中肩胛骨随动作的变化在背部发生位移，

这一点常常被考生忽略，往往画的人物有伸出手臂的动作但同身体的联系不大，造成动作不协调。

图16：人体动态示意图



在右图中，模特的肩胛骨也随着手臂支撑身体的动作而提升了，所以动态的把握需要你对于人体结构有较好的理解，真正搞清楚哪部分是可动的，可动的范围有多大；哪部分是不动的，不动的段落中骨骼在做动作时不会变形，外形改变是因为肌肉的隆起，这样你就可以领会张弛有度、轻重缓急的节奏感。

2. 动态中的重心问题

人在站立时、重心在两脚之间。

如图17，人在站立的时候，如果重量同时平均分配给两条腿，则重心线无位移，正常从身体的中心向下，贯穿了大部分段落的对称中点。

在运动中，肩与髋部扭动的方向是相反的。如果脊柱向右倾斜，则盆骨以下的重心向左。

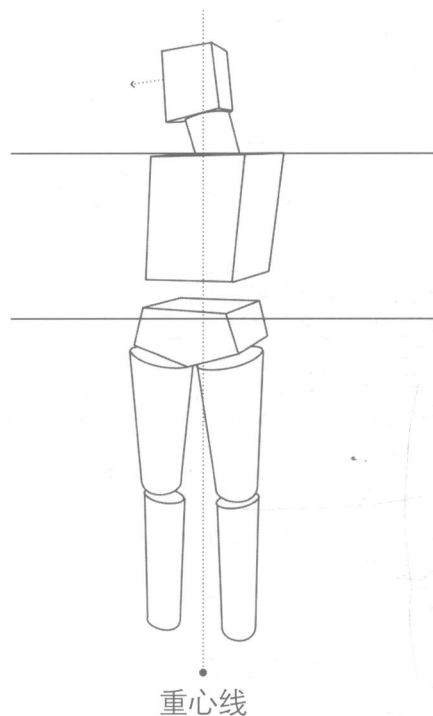


图17：人体站立时的重心示意图

如一个人提一桶水，大家都会有实际经验，肯定身体会向与水桶重量相反的方向倾斜，未提水桶的手也会向身体倾斜的方向进一步延伸。

如果画速写的时候，被描绘对象于纸面会出现重心不稳的问题，这主要是因为没有把人物与地面或者人物与其依靠物体的关系搞清楚。

在观察理解的过程中，通常我们把人物按体块来理解，虽说表现上可能会选择用线，但出发点一定是以体块结合、穿插这种方式来理解人物。

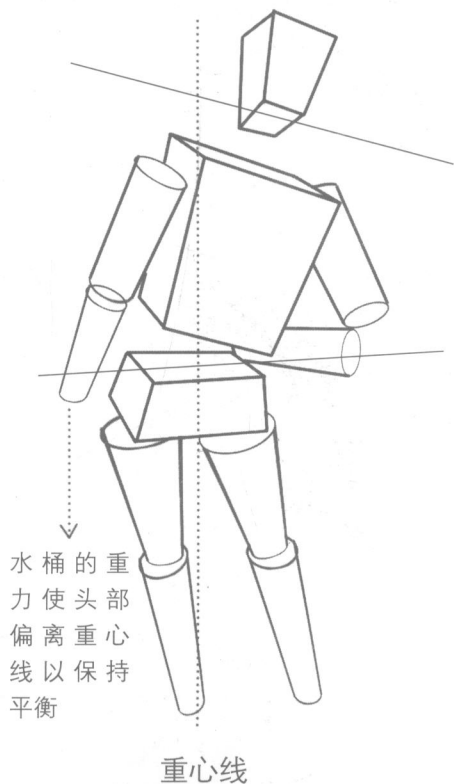


图18：人体负重时的重心示意图

