



zuì chū zhǐ dǎo

最初指導



jī chǔ sù xiě bái pí shū

基础速写白皮书



人人美术培训学校编
福建美术出版社

速写目录

前言

P1 认识人体

P9 比例

P10 动态

P14 重心

P18 表现结构

P24 手法

P29 线条运用

P32 疏密

P36 临摹

P50 实践

P54 学生作业

前言

学画真的这么难吗？

看你跟谁学。

只要你不完全是被文化课逼过来的

那就好办。（前提你要看懂书里头的字）

循序渐进、由简入深的道理谁都知道

但是，你还是经常感到束手无策

本书就是你的芝麻开门

本书内容简单易懂，让你少走弯路

让你保持正确的方向，分辨是非。

如拨开云雾上青天。

近年来从美术默默耕耘者，含辛茹苦的奉献精神

成绩，成了美术教育的一面旗帜，组建了一支

支强有力雄厚的师资队伍，保持着95%以上优秀

“还有谁！”——周星驰《功夫》

“告诉我啊！谁领我出。”——冯小刚《甲方乙方》

“这下大家满意了吧。”——周星驰《大话西游》



图书在版编目（CIP）数据

基础速写白皮书/人人美术培训学校编. —福州：福建美术出版社，2009.1

（最初指导）

ISBN 978-7-5393-1958-2

I. 基… II. 人… III. 速写—技法（美术）—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字（2008）第210396号

最初指导·基础速写白皮书

编 著：人人美术培训学校

责任编辑：陈 艳

出版发行：福建美术出版社

印 刷：福建省金盾彩色印刷有限公司

开 本：787×1092mm 1/8

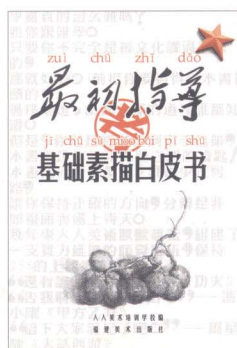
印 张：7

版 次：2009年2月第1版第1次印刷

数：0000-5000

号：ISBN 978-7-5393-1958-2

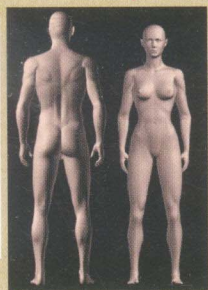
价：37.80元



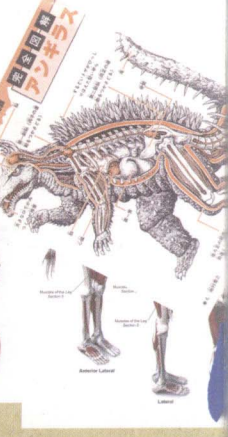
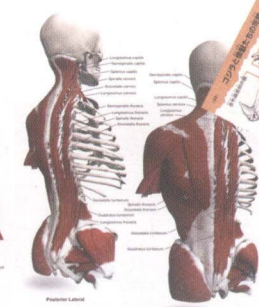
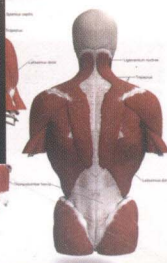
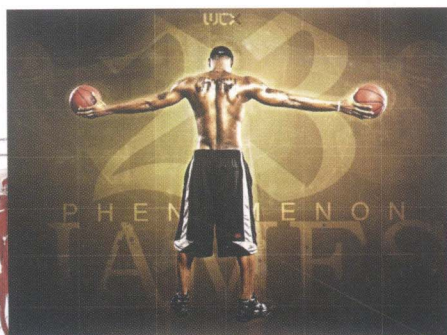
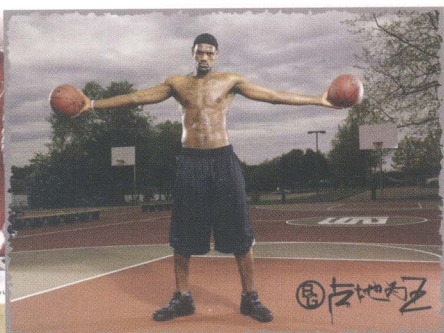
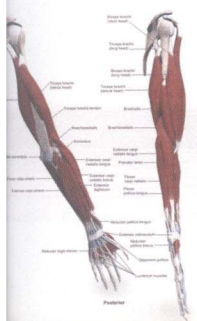
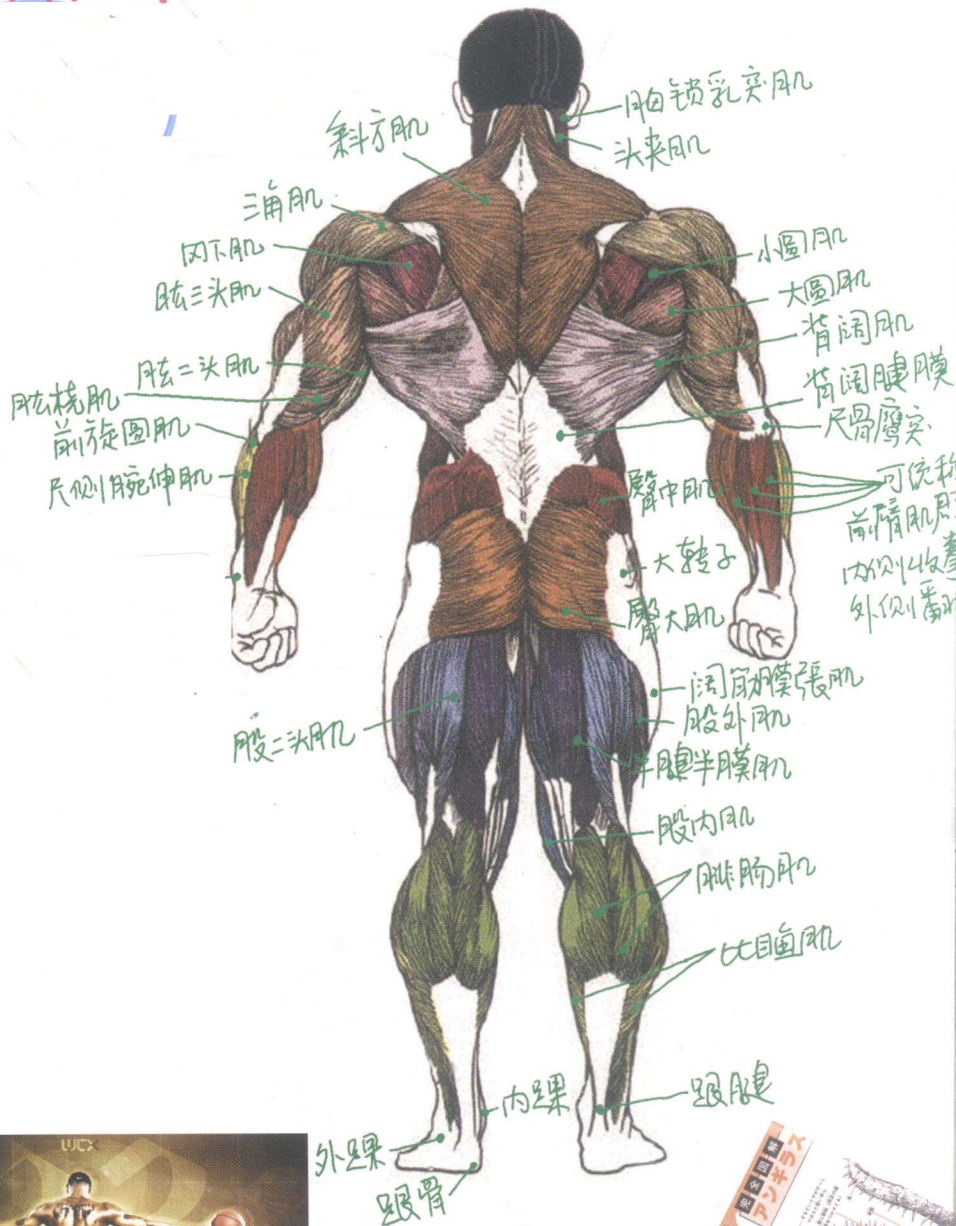
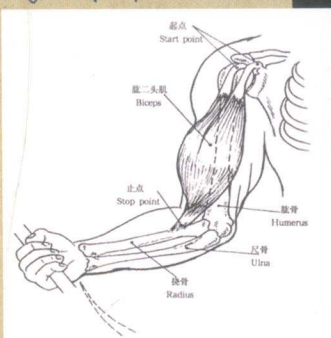
速写的难度在于要在短时间内画出一整个人的动态、五官、手脚、衣饰等等。用线来表达准不准，有没有表现力效果差很多。对人体了解是最最最基础、最关键的第一步，谁都不愿意跳过去，也没有捷径可走。那么，让我们立刻开始解剖人体吧。



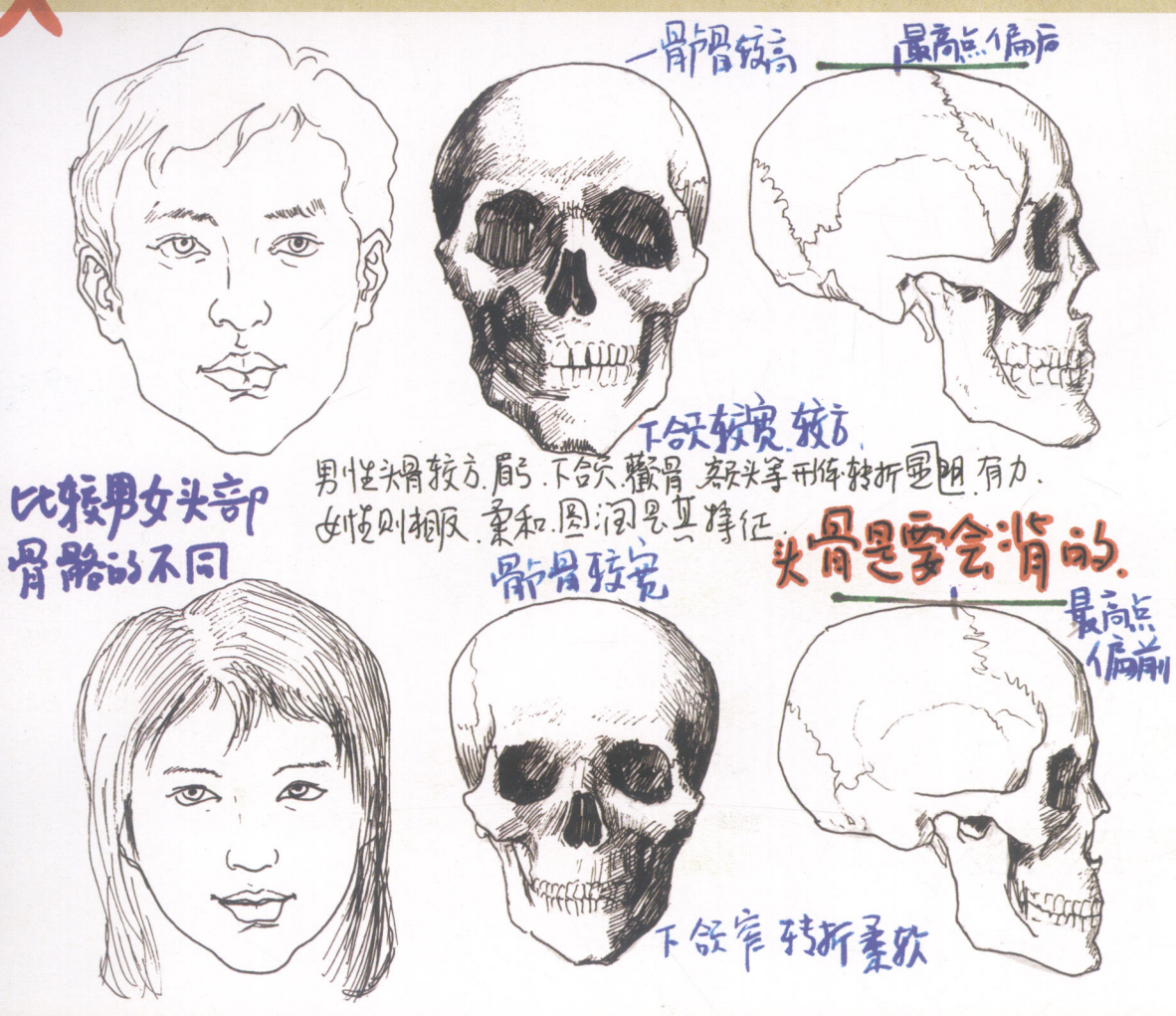
男女外形差异



体会一下，每一块大的肌肉
在什么状态下是绷紧的。
一个动作需要用到哪些肌肉



头



比较男女头部骨骼的不同

男性头骨较方，眉弓、下合穴、颧骨、额头等形状转折明显，有力。女性则相反，柔和、圆润是其特征。

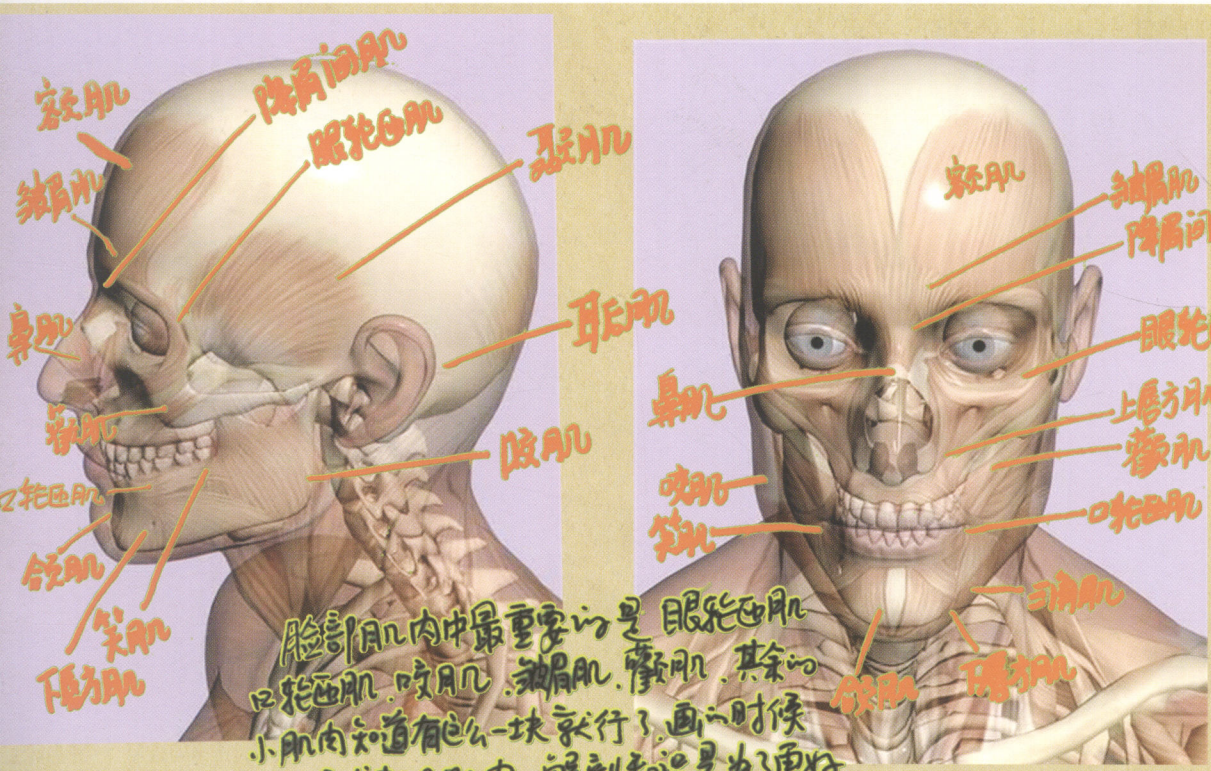
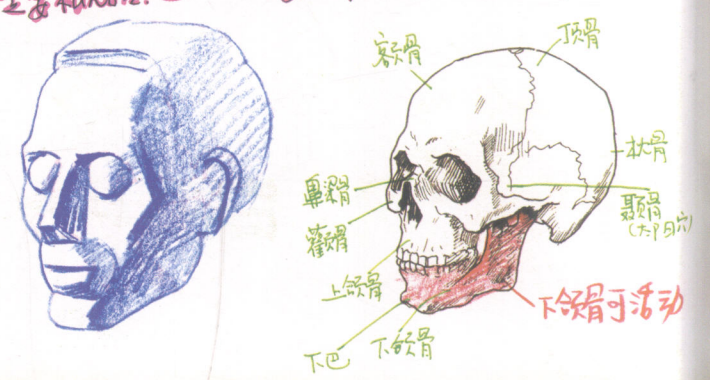
头骨是要会背的。

用最简单的几何形体来理解人类，没看过《变形金刚》的同学请自行补课。

很多初学者第一次接触头是在画头像素描时，其实应该在画素描之前先画好解剖和速写，对分析形体和打形帮助很大。无论采取什么办法来认识人体，最重要的是要根根括，一开始就要非常简洁，由简到繁逐步深入。

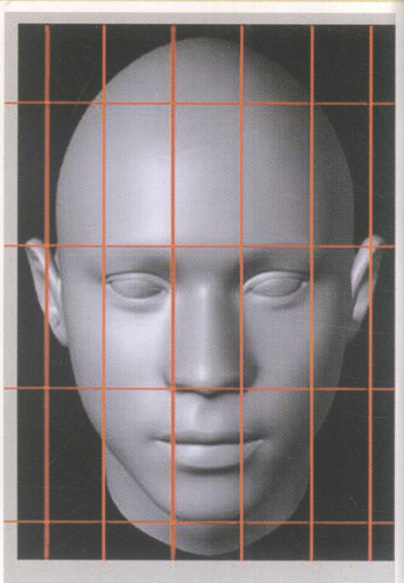


形帮助很大，无论采取什么办法来认识人体，最重要的是要根根括，一开始就要非常简洁，由简到繁逐步深入。

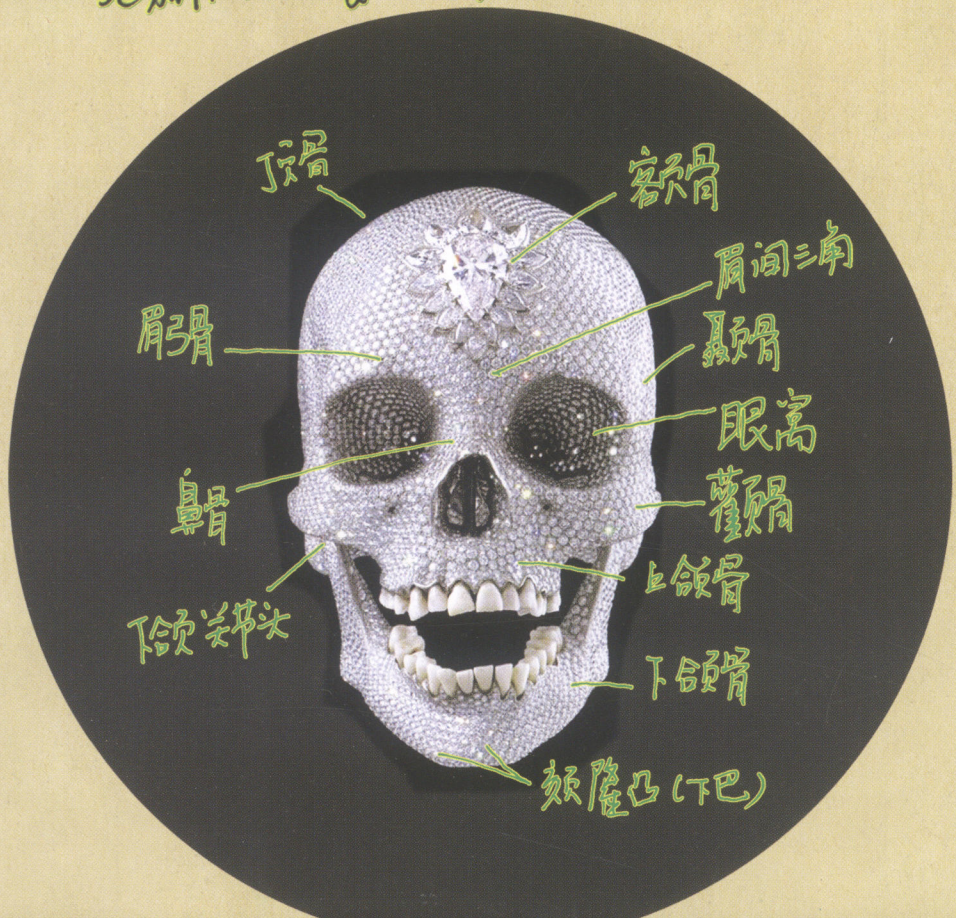
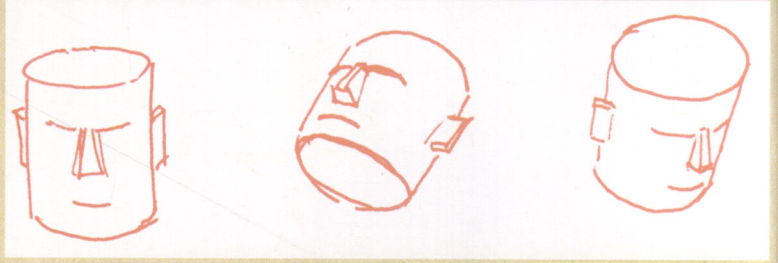
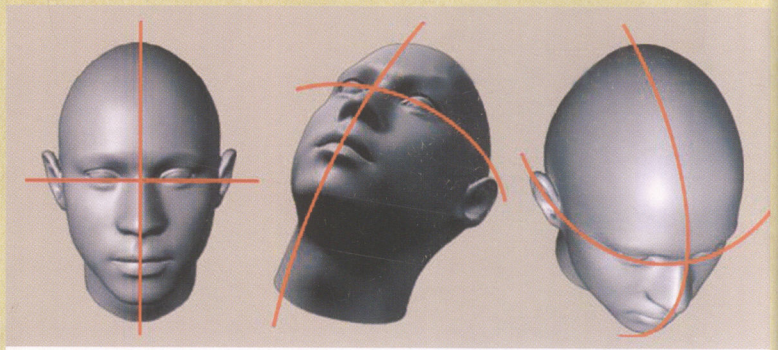


脸部肌肉中重要的是眼轮匝肌、口轮匝肌、咬肌、颊肌，其余的小肌肉知道有这么一块就行了。画的时候不要强求表现肌肉，解剖知识是为了更好地分析结构而不要把每张画画成解剖图。

发际线
眉线
鼻底线



三停五眼，只是大概的比例，人长得是有差异的，但是如果大有差异就会显得很奇怪。



眼睛



闭眼时,下
眼皮基本不动,
上眼皮包住眼珠



眼睛的结构
和质感最丰富
能要理解
好每一层的
形体起伏变化



四个眼角不一定在一条直线上
内眼角与外眼角分别对称



眼皮与眼睛
的关系

这是眼睛和眉毛的位置



人长得千奇百怪,每个人的特征都不同,五官更是因人而异,细心观察区分

鼻

鼻子是五官中最突出的,大家都会注意到,
还是要把各角度和不同类型的鼻子画好,记下



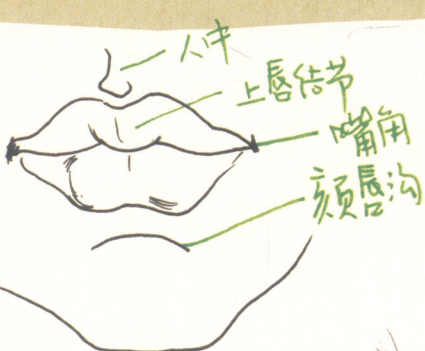
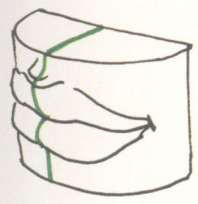
鹰鼻,鼻梁高,鼻头低垂

蒜头鼻,鼻翼与鼻头融为一体,鼻头较大鼻孔朝上

狮鼻,顾名思义

朝天鼻,鼻头翘起,鼻孔明显,鼻梁不明显

嘴

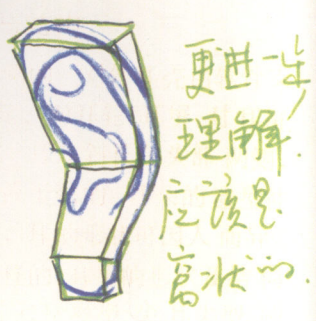
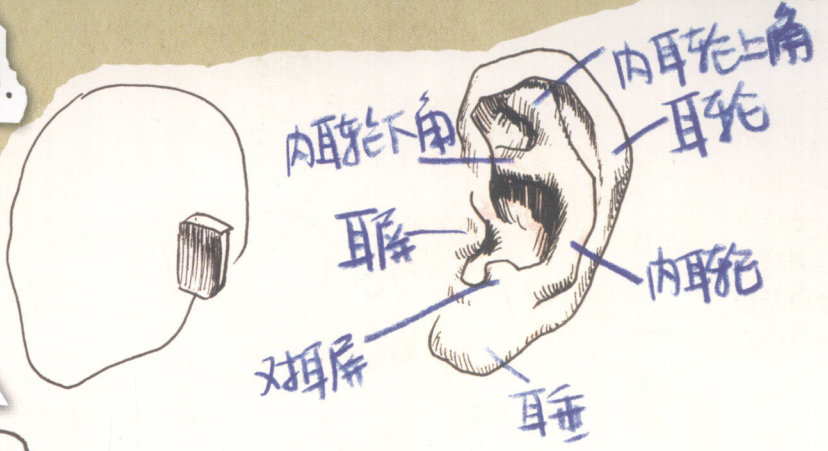


- ① 因人而异是真理,注意观察对象,捕捉出生动准确的开合
- ② 注意用线穿插关系,线条穿插就代表形体的前后位置
- ③ 嘴角是和诸经常忽略的细节,注意表现
- ④ 口轮匝肌的开合状态表现好了,嘴会更加生动,立体

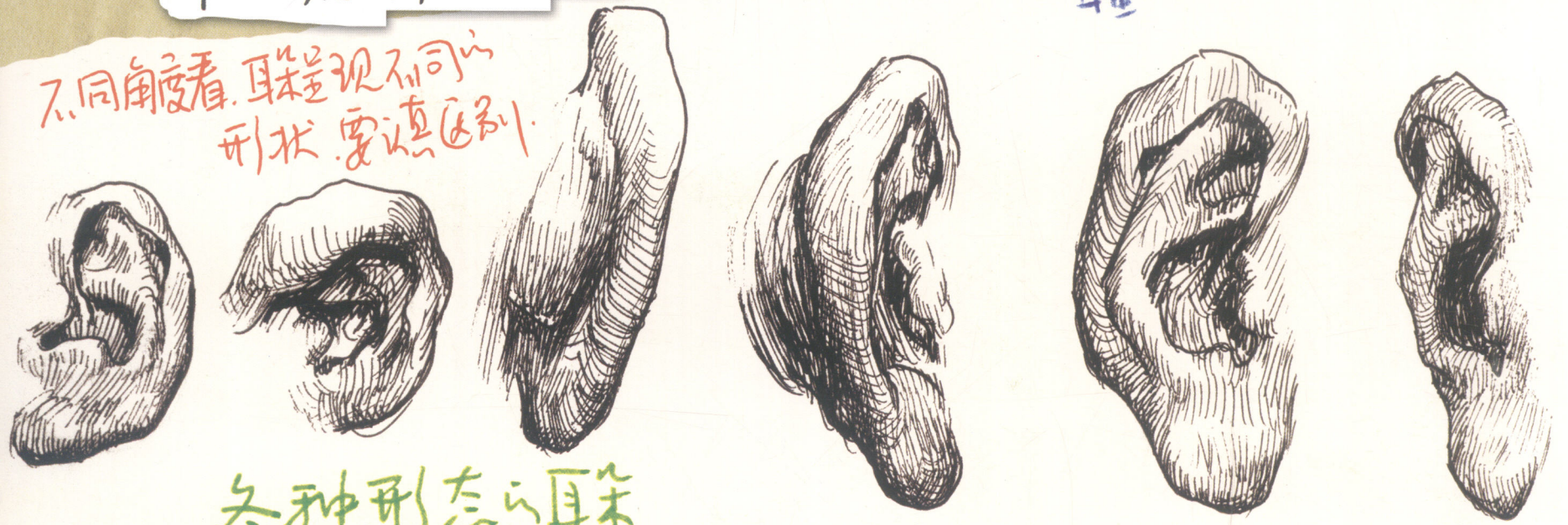


耳

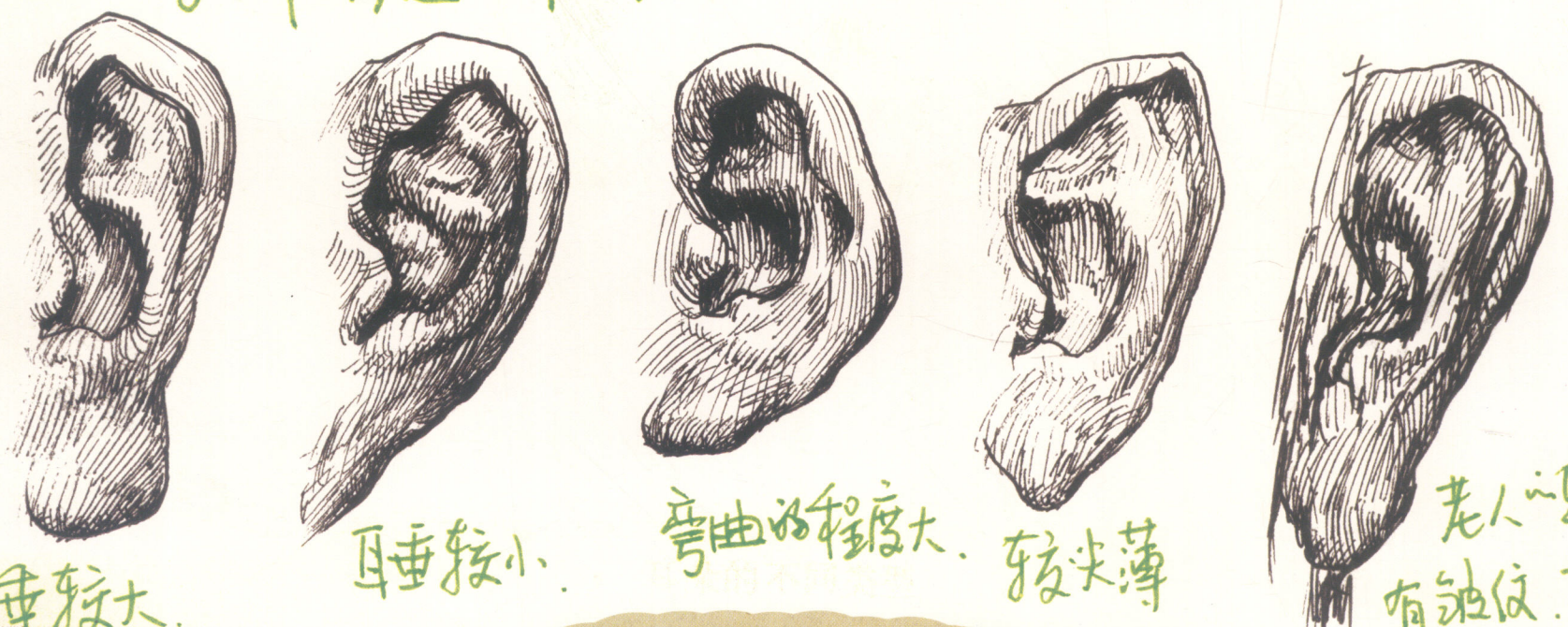
耳朵不是贴在脸的侧面。
它是——份独立的画。
不管“招不招风”
都应该区别于侧面。



不同角度看，耳朵呈现不同的形状，要区别。



各种形态的耳朵。



耳垂较大，轮廓线最明显。

耳垂较小。

弯曲的程度大，较尖薄。

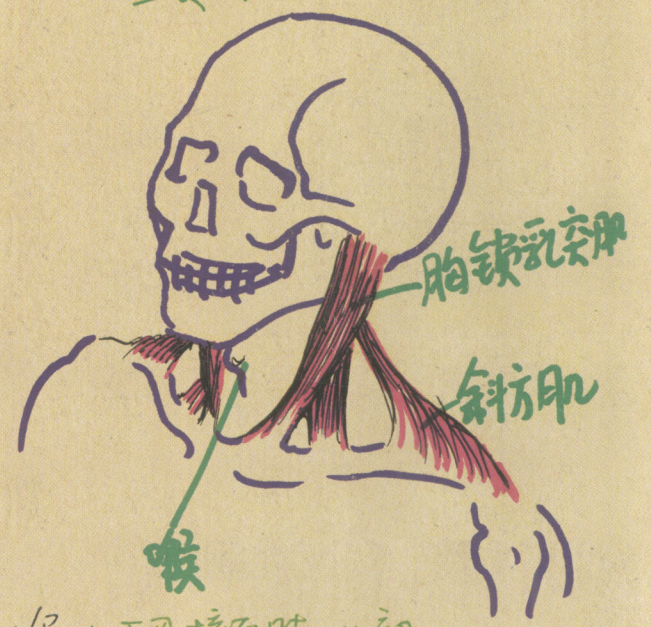
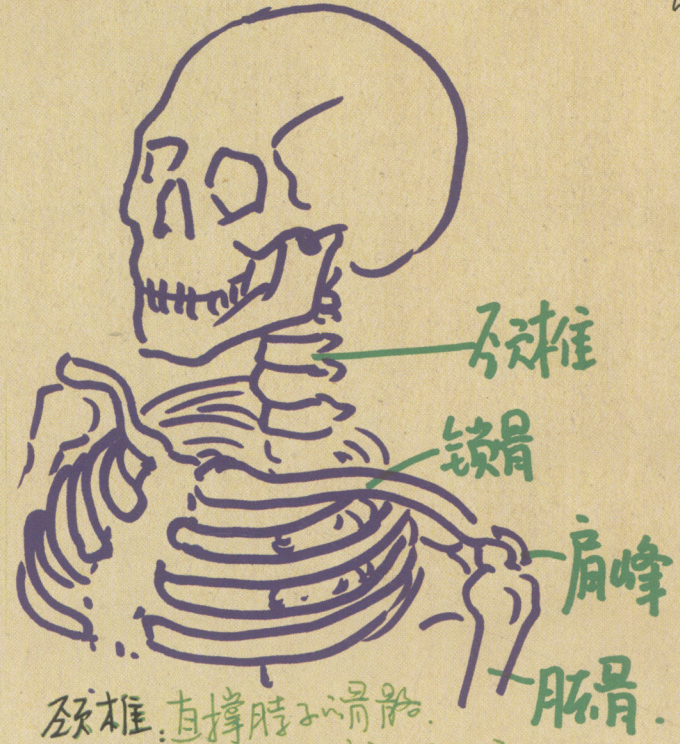
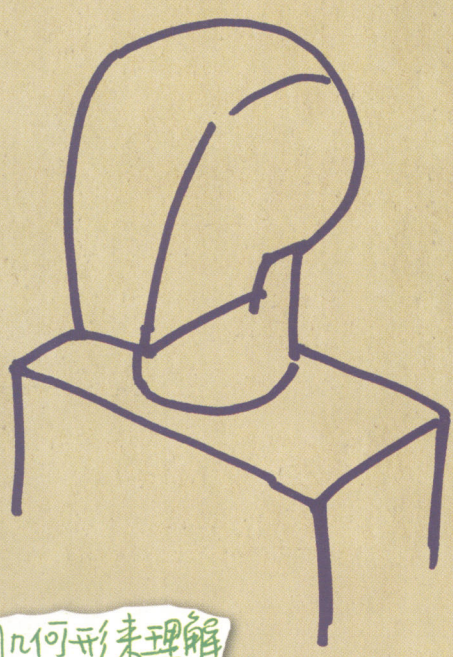
老人之耳朵，有皱纹，下垂。

颈部 (脖子)

锁骨，是外露的骨骼，不是一根直线，呈S状，内低外高。男性斜度大，女性较平。

胸锁乳突肌，从耳后接至锁骨头和锁骨前段，认真记下其具体形状。

斜方肌，位于脖子后部，连至肩膀，肩胛骨，呈菱形。



用几何形来理解
4 肩的关系，脖子可以看作一个

圆柱体插在肩膀中间。

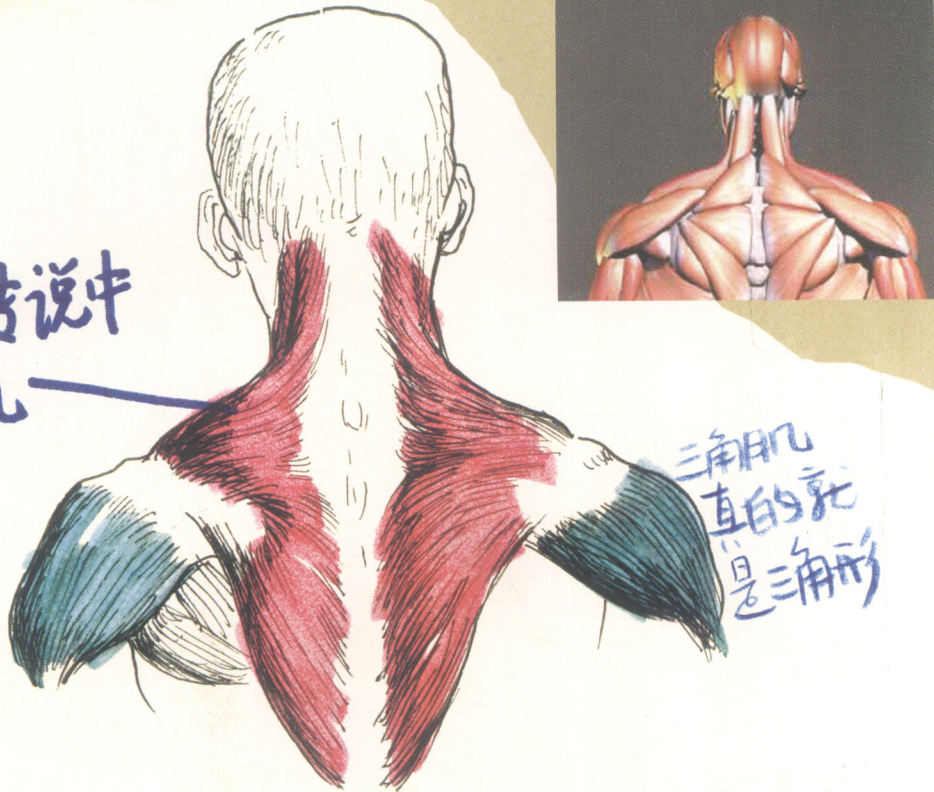
颈椎，支撑脖子的骨骼，要注意其弧度变化(侧面)。肩峰，肩膀最高点，非常重要的一个骨点。

喉，从下巴接至脖子内部，与胸锁乳突肌不平行。男性喉节(结)明显。

肩



这就是传说中
的斜方肌

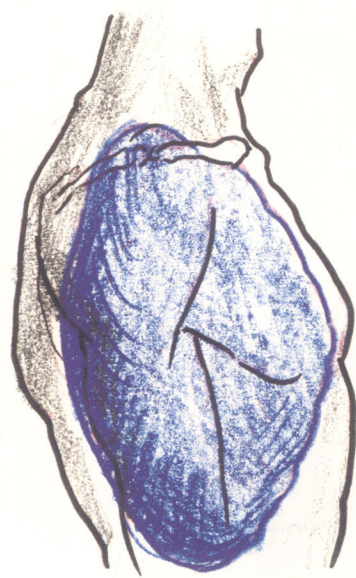
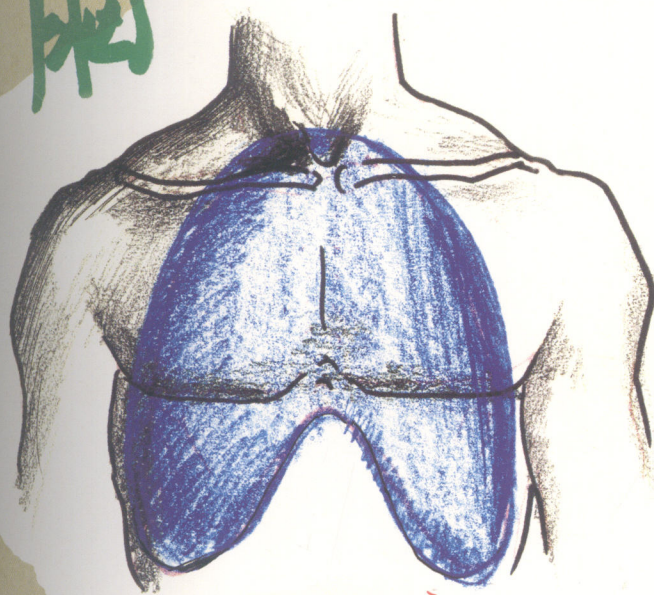


三角肌
真的就
是三角形

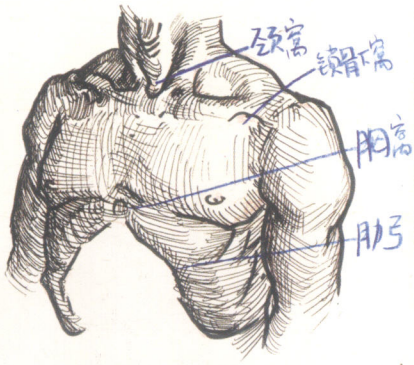
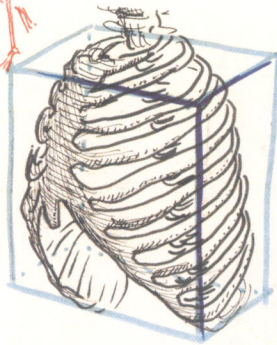


从各个角度来观察 颈部肩部的外形变化。

胸



从各个角度来观察
颈部肩部的外形变化。

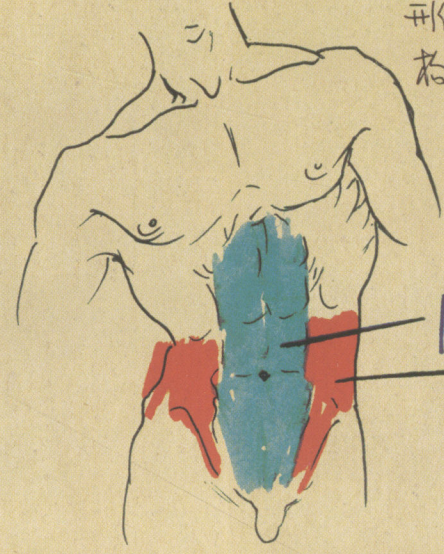
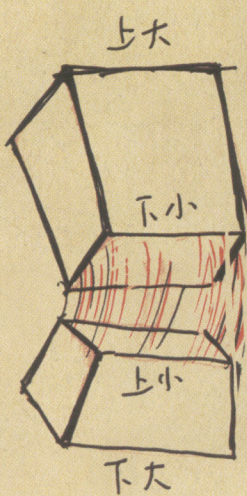
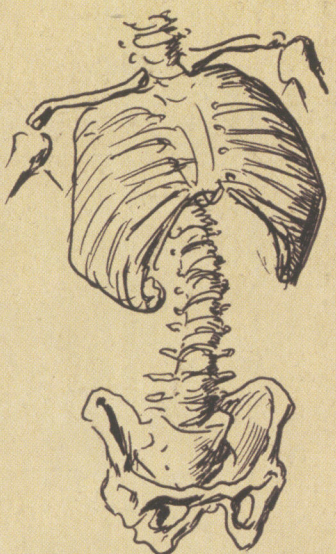


三大块之一的胸肌 形状接近一个大鸡蛋。
安排这个体块相当重要。

脑子里肯定要 对骨骼及肌肉 形状有概念 才能画得有结 构有体块之速写来。

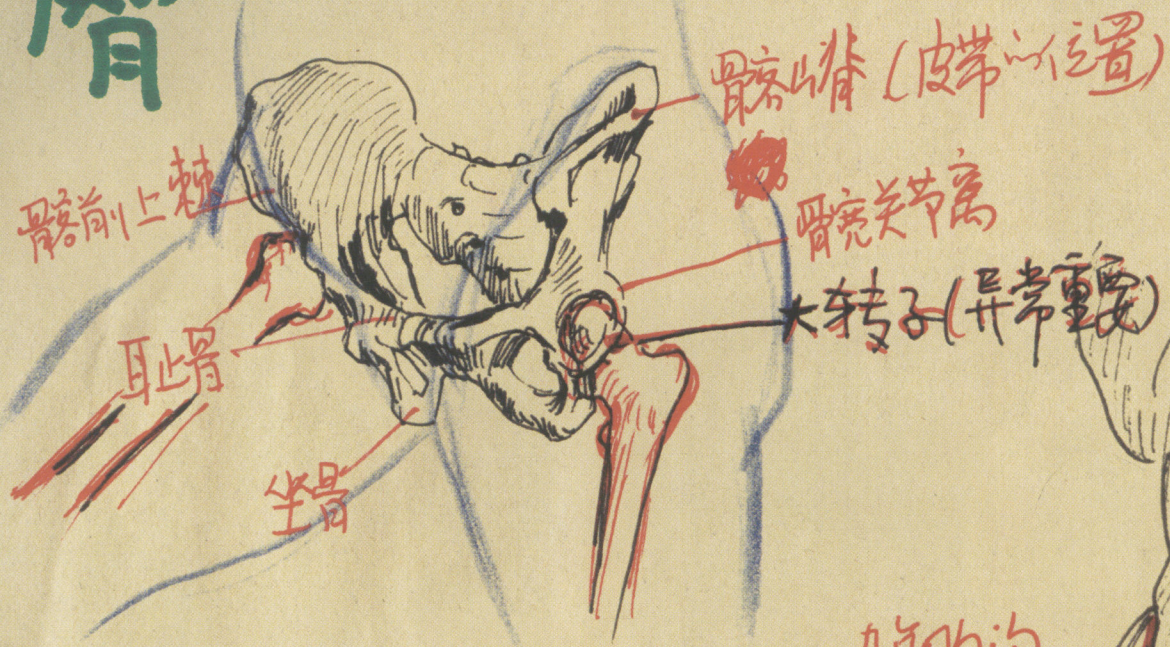
腰

腰部的重要性相信大家都知道吧。腰部连接了胸腔和臀部。各种动作都需要有腰部的配合。注意观察腰部的扭动引起动态的不同。



腹直肌
腹外斜肌

臀



这个外形是
一定要背的
各角度都要
没什么好商量的

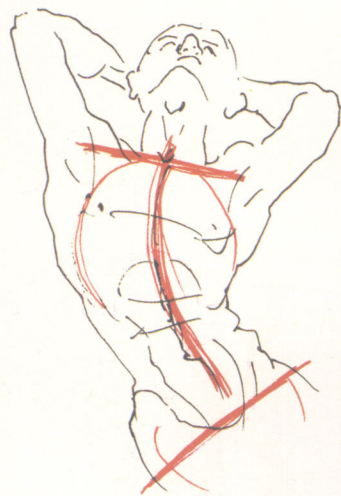
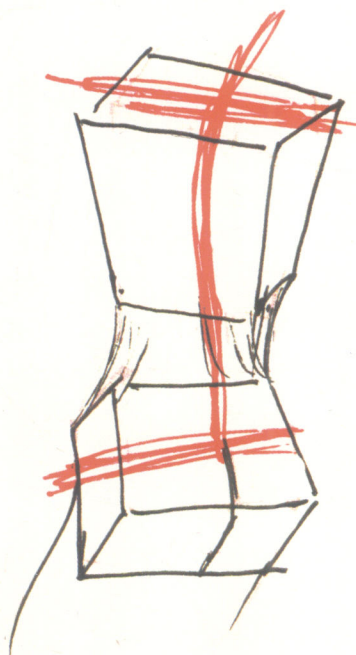
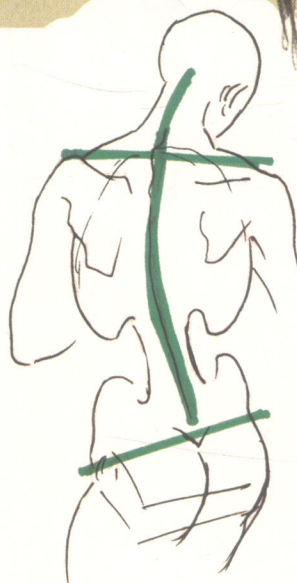
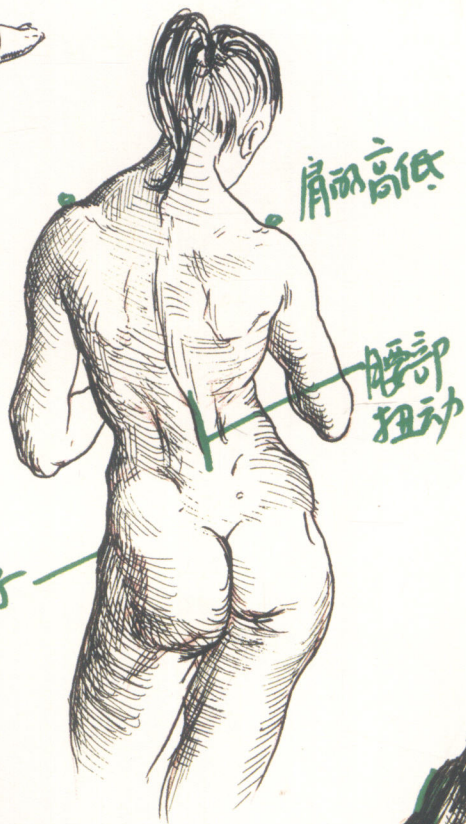
骨盆上棘

大转子

腹股沟

躯干

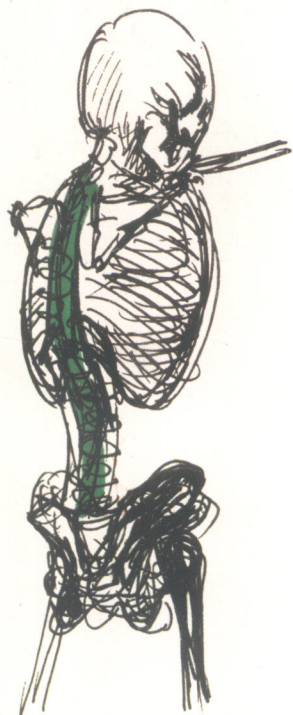
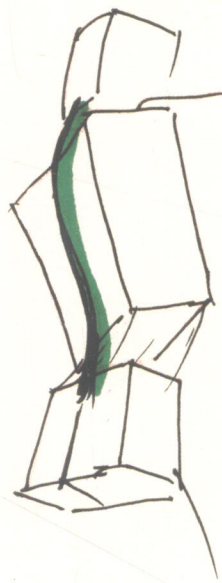
不管画什么,理解开体的最
好的,最简单的办法就是
几何化



观察腰的
弧度



大转子



现在把整个躯干部分
联系起来观察,除各部分
具体的形状外,最重要的
就是一竖二横,肩峰连线
大转子连线
脊柱

手臂

手臂的各个角度各个动作的“样子”要理解地背下，并不是要记下每块肌肉的名称，而是要能画出大概的外形，并知道哪块肌肉在起作用。



★三角肌

★肘三头肌

★肘三头肌

胸大肌

★三角肌

★肘三头肌

★尺骨鹰突

★肘三头肌

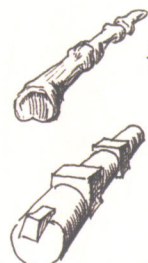
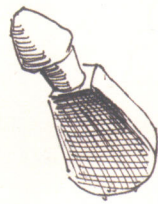
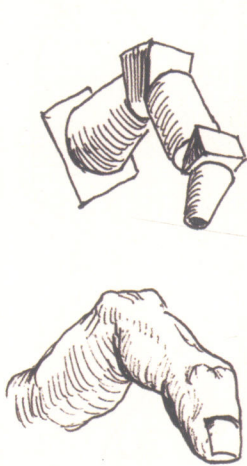
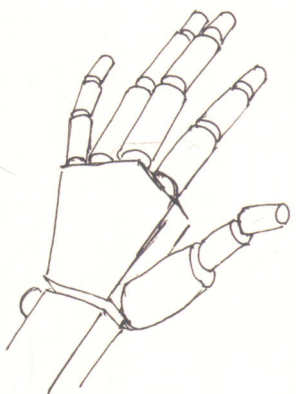
★肘三头肌

★前臂肌群

★代表非常重要，不仅要知道，而且要会默画。

手

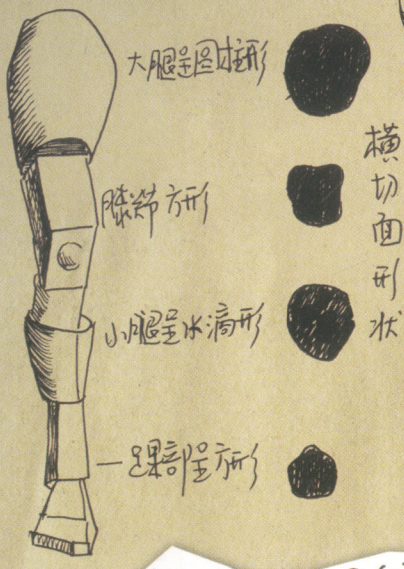
注意表现手筋，找到这几个点，画手掌要先找。



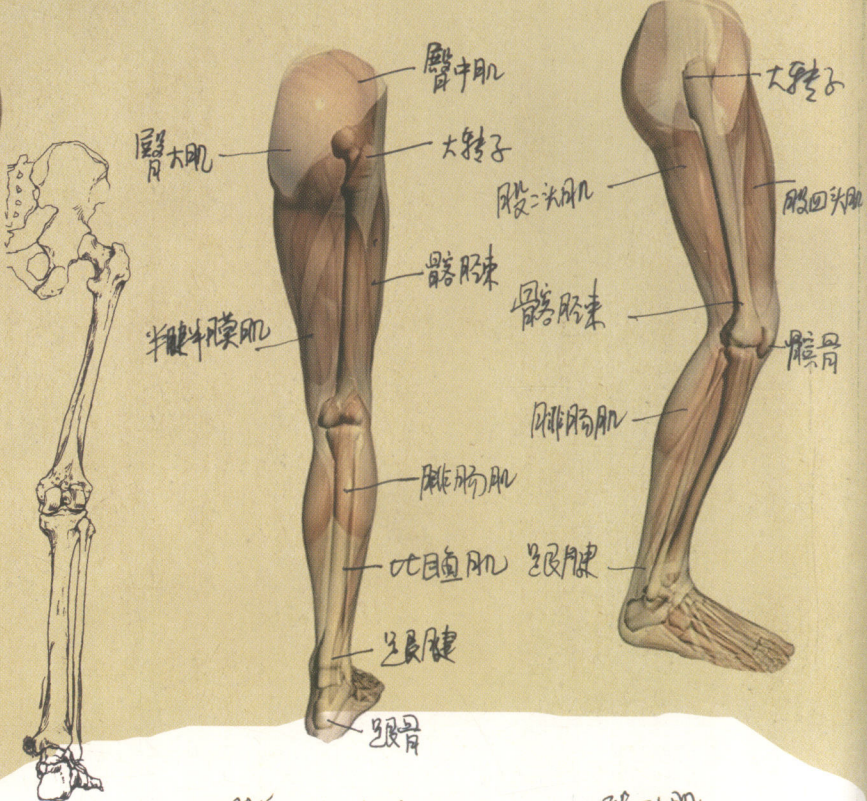
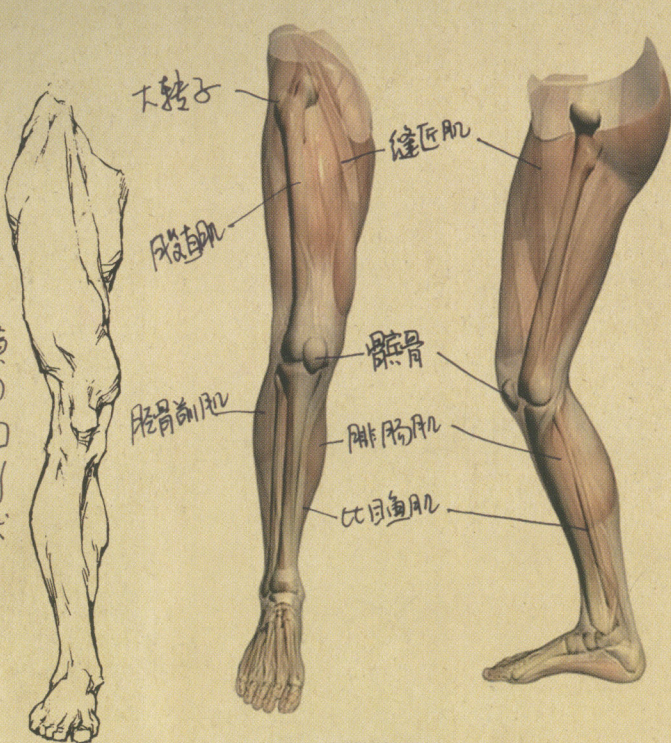
手指骨与鸡爪类似，关节是方的，中间是圆的。画的时候要有骨有筋。



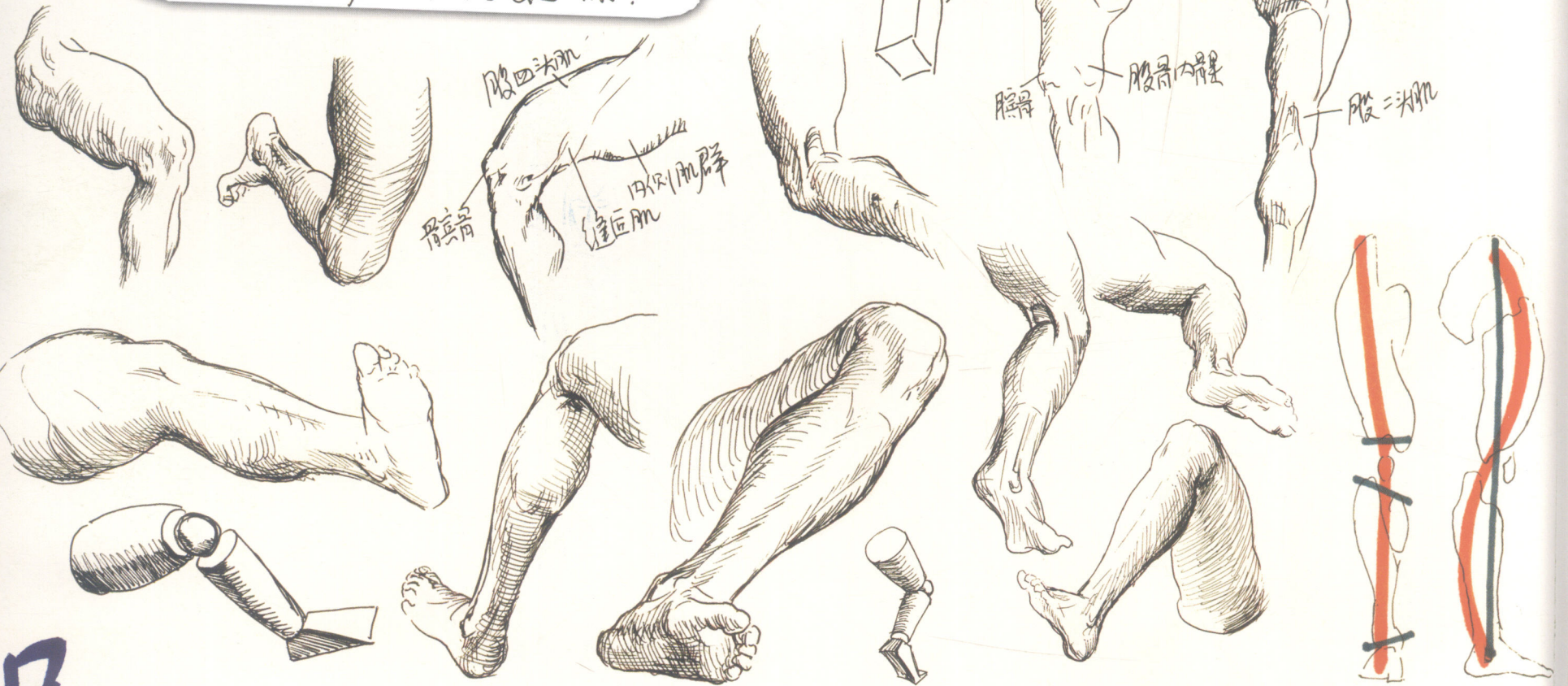
腿



横切面形状



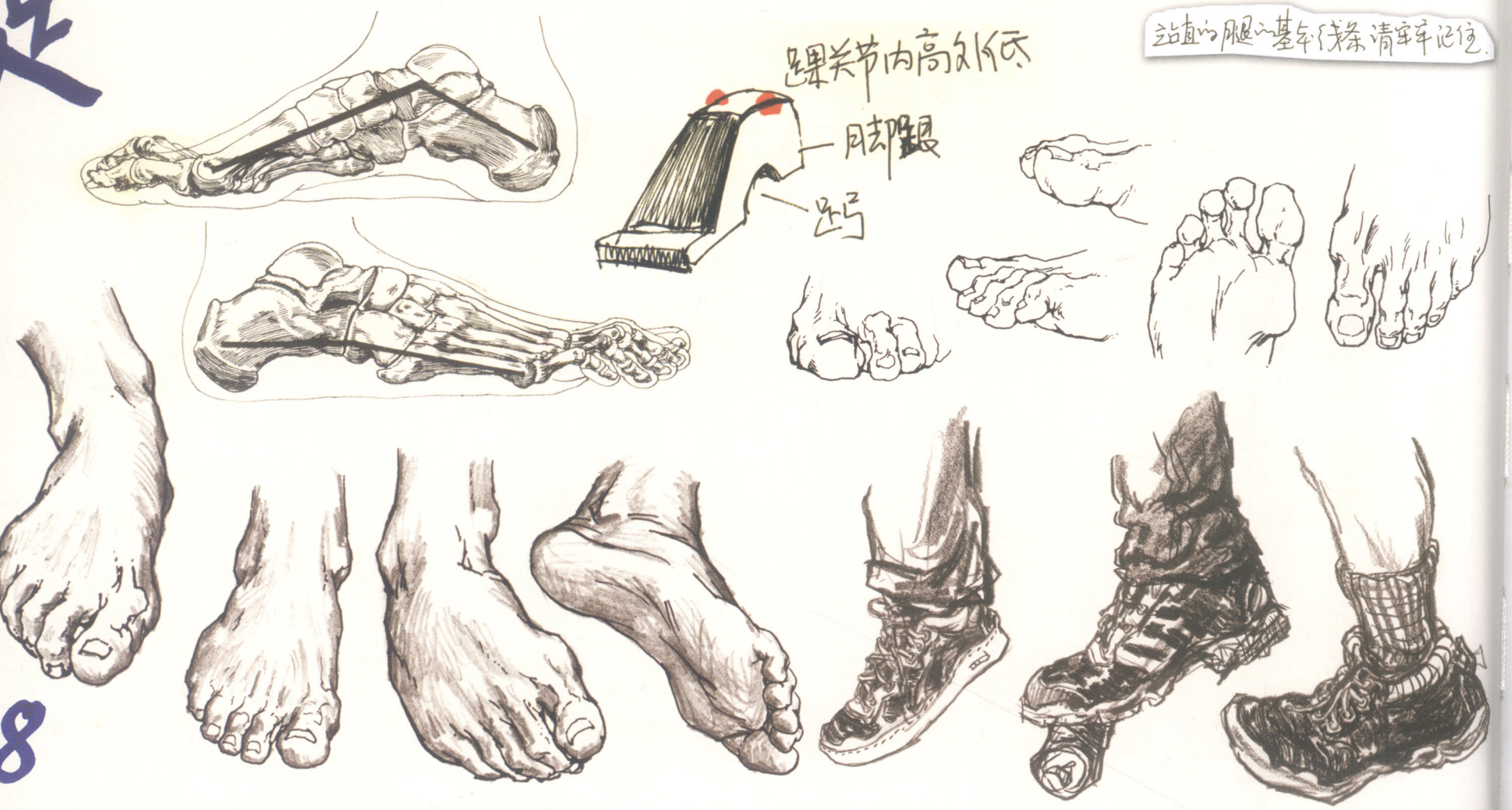
速写只用几根线来表达形体. 很容易画得平平的. 没有体积. 于是. 首先要理解(知道至少)形状和体积. 然后才有可能表达出来.



足

站立的腿的基本线条请牢牢记住

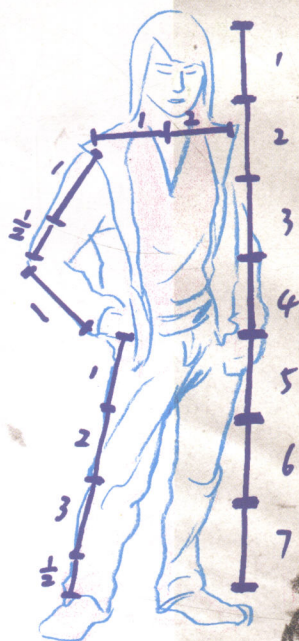
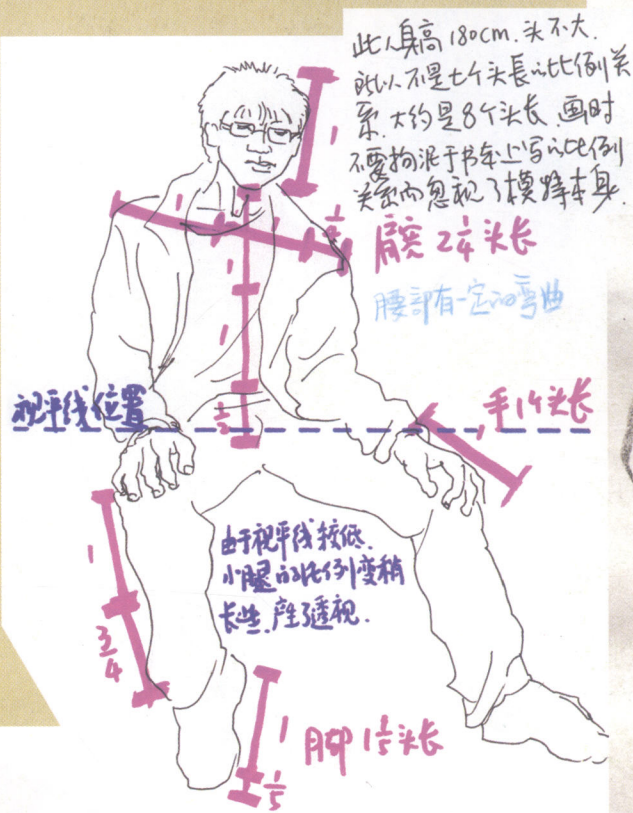
踝关节内高外低



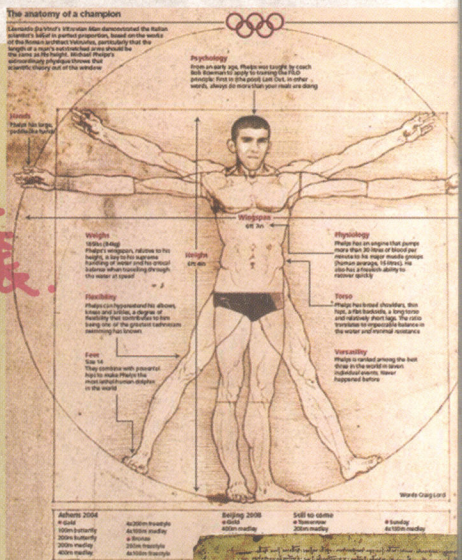
用眼睛看是最准的。
用笔对着模特量是最傻的。还不如拿尺子量更直接。

控制画面人体比例是一定要注意的是。
但精确度却是相对的。不要非得画到
七个头长刚刚刚好。但超过太多或不够太少
都不好。比例看上去舒服最重要。

立七坐五盘三样。这是一贯使用的口诀。标准的人在标准状态下是这样的。但现实中没有几个人是完全标准化的。于是，比例是否“准确”应该由眼睛来决定。看得是不是舒服合理，是最终标准。而且绘画是一门艺术，可适当夸张。可以把一个月半的人画得更胖，瘦的可以更瘦。这是特征。但如果反过来就不对了。实际操作中，以头为衡量尺度。



我们并不黄金。
但是我们有所长
阿普有所长。
所以游泳在行



黄金比例是一回事
立七坐五盘三半
又是一回事
但是身体那么黄金的人
有几个。



动态

所谓动态,就是人物呈现的运动状态或趋势,区别于平平整板的尸体解剖。首先,请回想人体到底有哪些地方是可以运动的(关节),所有动态都是由这些地方的变动产生的。

首先要看到三大体块的位置和转向关系。

然后就是脖子和四肢的动态。

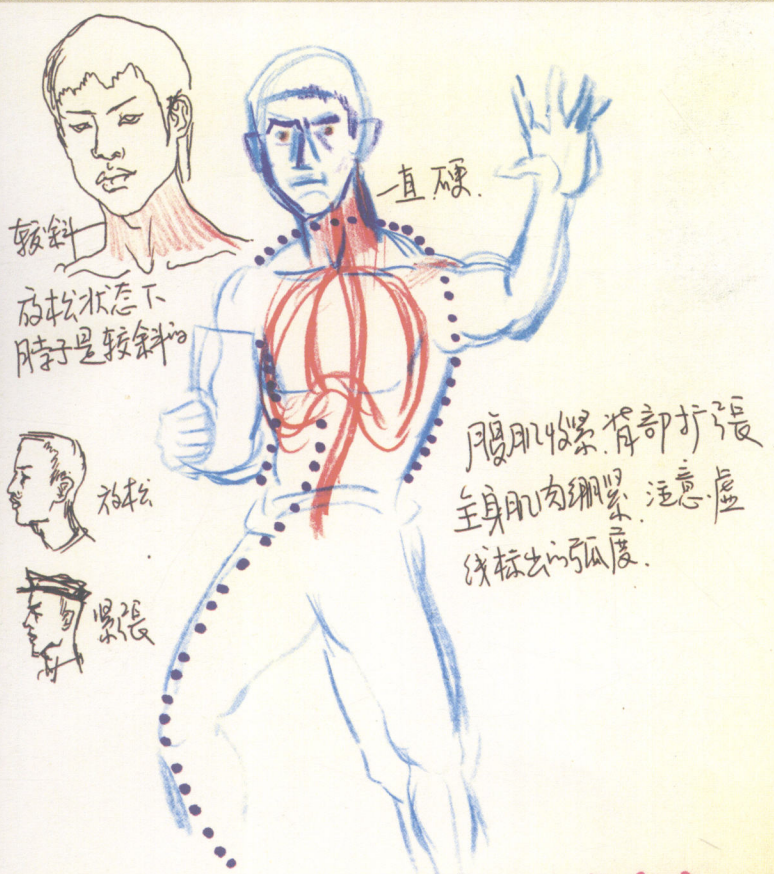
自然的、优美的动态都能用一根或几根弧线来概括。这就是分析动态,找准了动态线,也就八九不离十了。



动态一定是
一条连贯的方向
线,拉伸、扭动
等,各关节形成
优美的曲线。



如果动态,伏很板,很僵,
那么这种动态就不好看。
或者会引起身体的不爽。
如广播体操中大部分
动作。



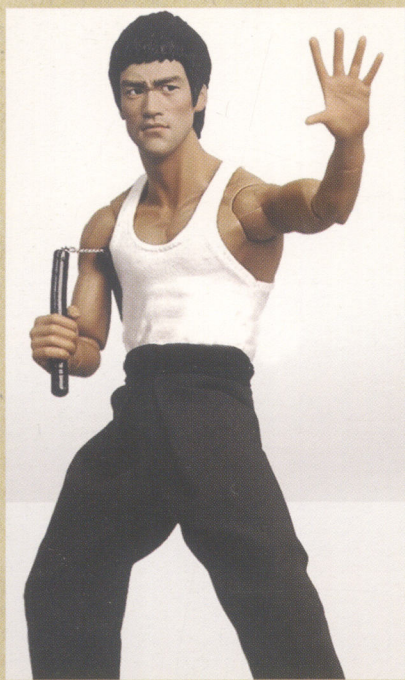
对象身上紧张、用力的肌肉和放松的肌肉同学们应该分得出来吧。



整个身体呈S状。

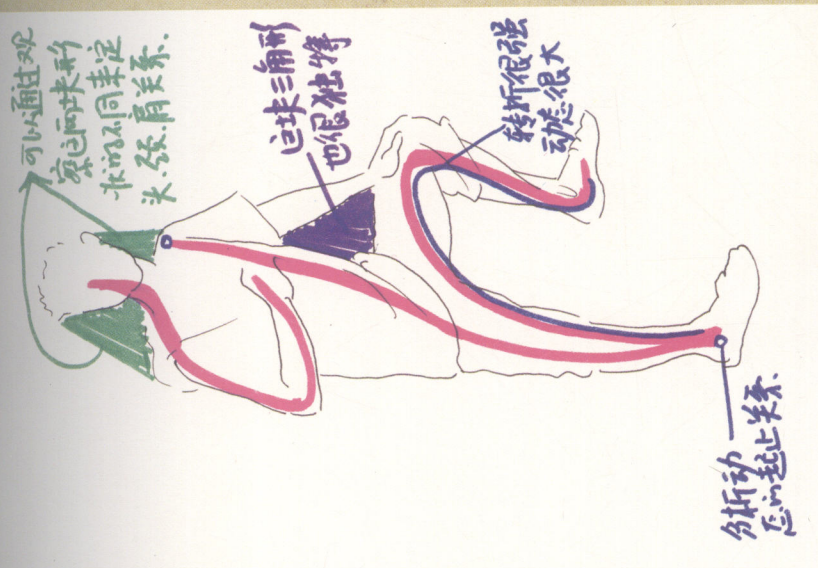
初稿很容易掉进
局部眼睛看不到整
个人,一点一点画下来,到
最后一看画中人呆呆立
着,毫无生气。
解决方法只有一个。
看整体动态

ren ren mei shu
人人美术

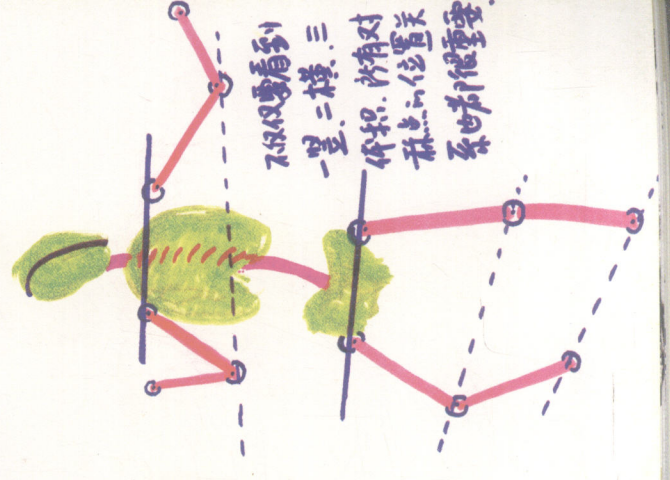


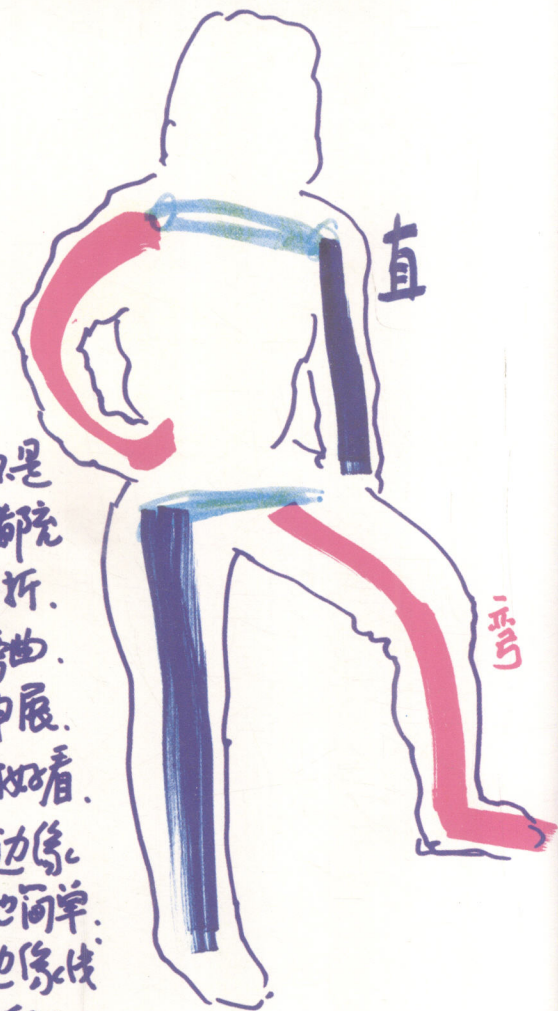
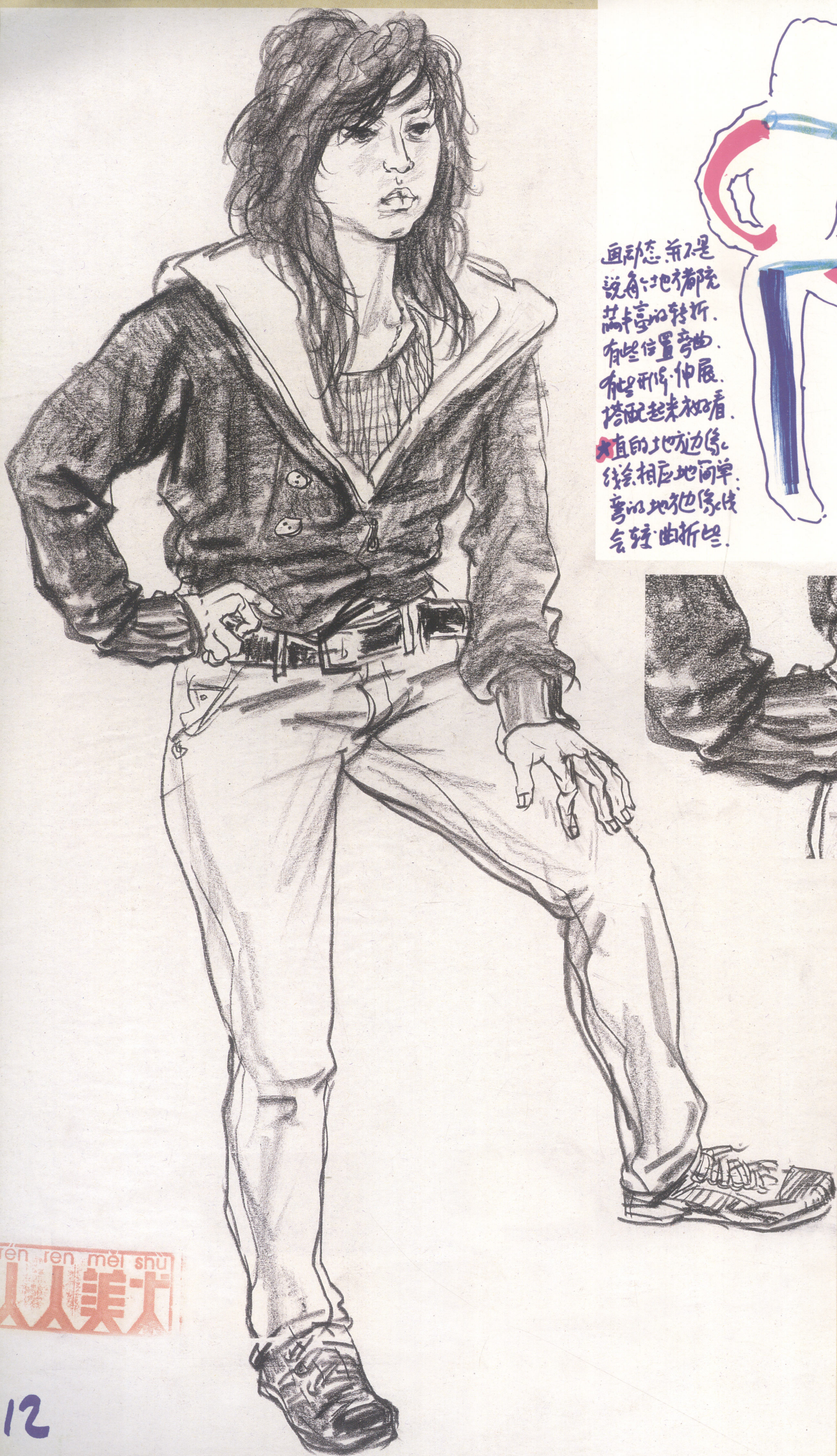


骨骼是支撑起人体的支架。这是至关重要的一环。为了深刻理解运动时关节的构造，知道大概的骨架结构在运动情况下的样子。关键的地方在哪里。这根骨头叫什么呢？重要万倍。（我们又不医生）



- ① 三大块面积的大小和位置关系
- ② 中轴线(脊柱)的斜度、弧度及运动方向
- ③ 肩线和腕线的斜度





画动态并不是
说每个地方都
高平直的转折。
有些位置弯曲。
有些形状伸展。
搭配起来好看。
*直的地方线条
会相应地简单。
弯的地方线条
会较曲折些。





这条线的
斜度非常
重要

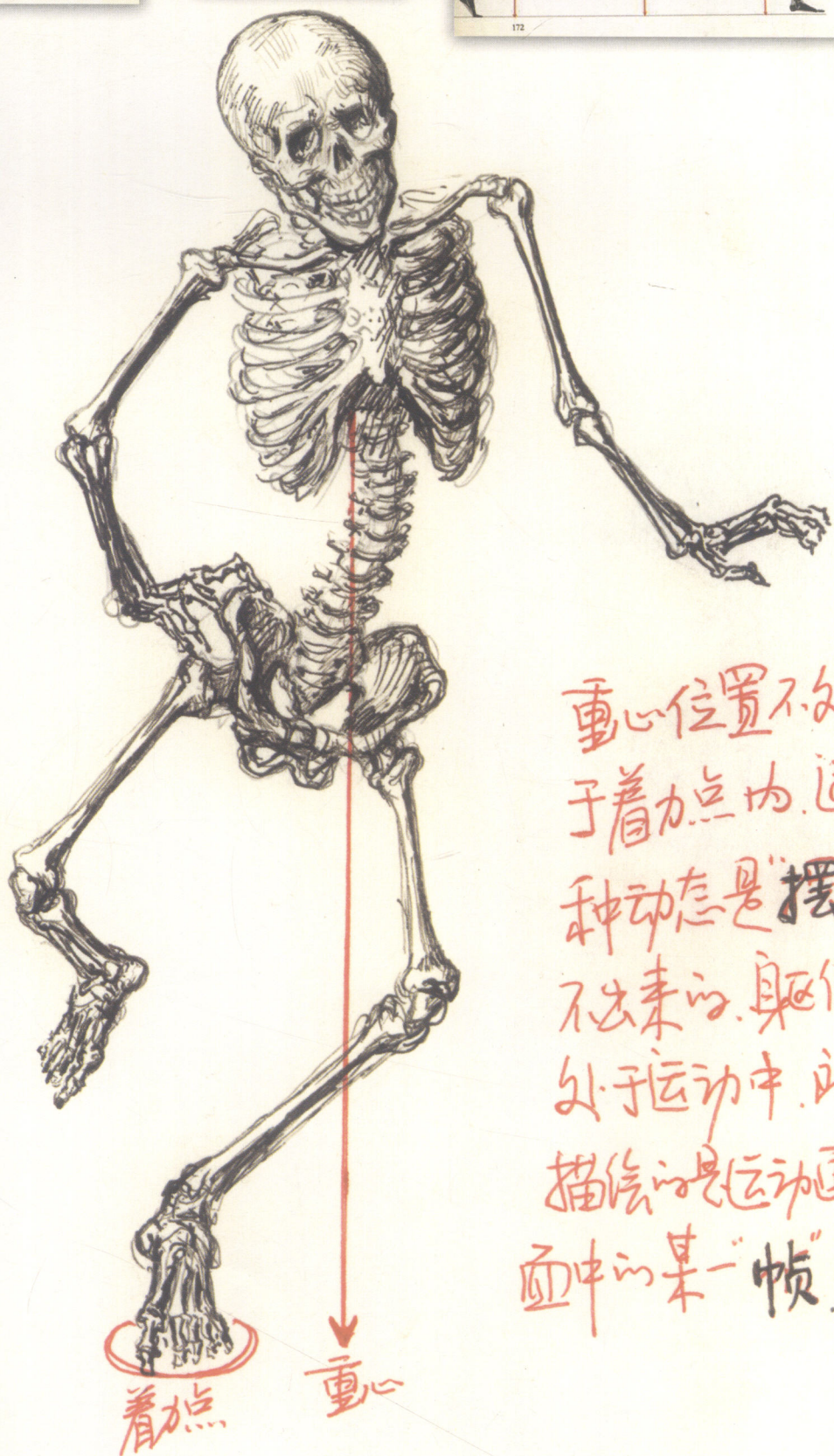
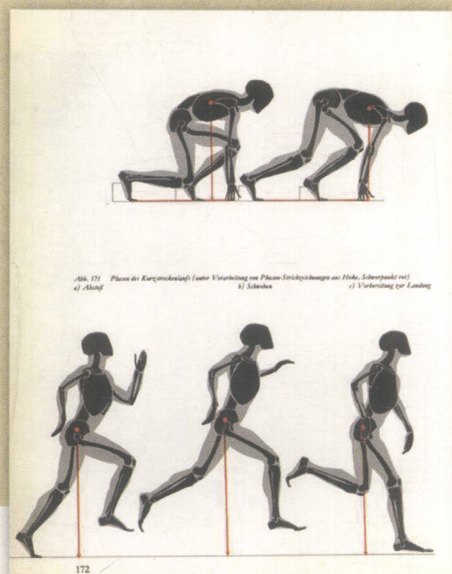
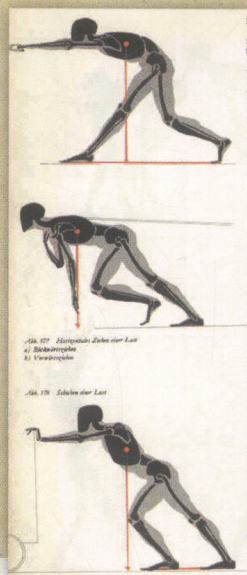
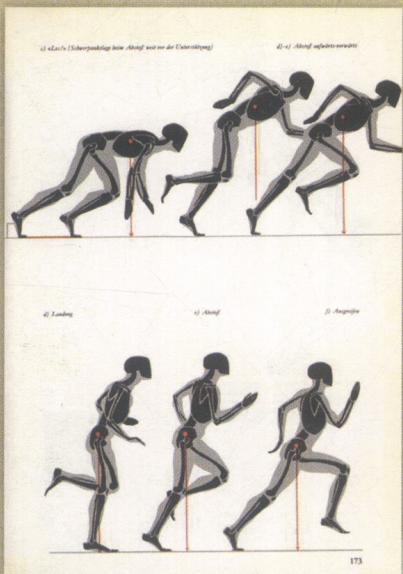
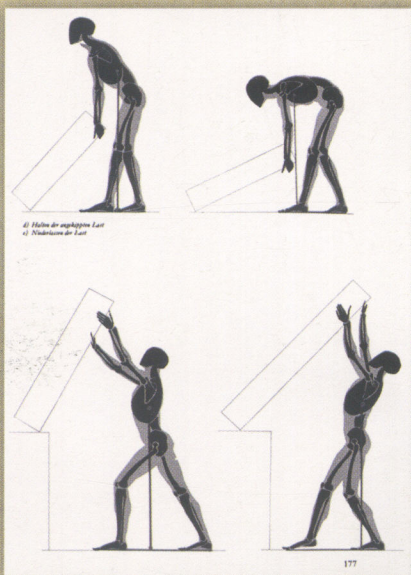
顶出去的点应具有
较强的力度，能够
“绷”起来，用线强硬
舒缓的、放松的肢体
则拥有看上去较“绵”的
用线。
不用刻意表现，画之前
能观察到动态的不同
线条会自然而有区别

重心

失重是指人或物在无重力状态下的状态。通常，地球的吸引力产生重力（区别于质量）重力垂直向下。重力的中心叫作重心。失去重心就意味着失去平衡，会摔倒的。如果你不希望自己画的人物

看上去会摔倒，那么，请把握好重心。重心没有固定的一点。站姿时大约在胸口。坐或弯时大约在肚脐。

因为动画还不能使我们飞离地球。所以，请重视重心时的强大作用。一个动作是否合理，重心起了很大作用。动画时一定要注意判断重心位置。请正确表现重心支撑体

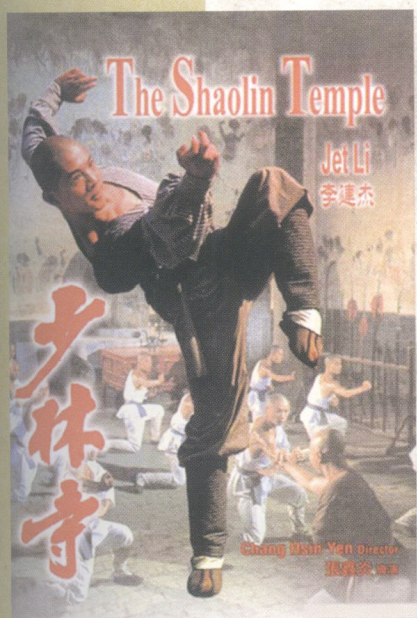
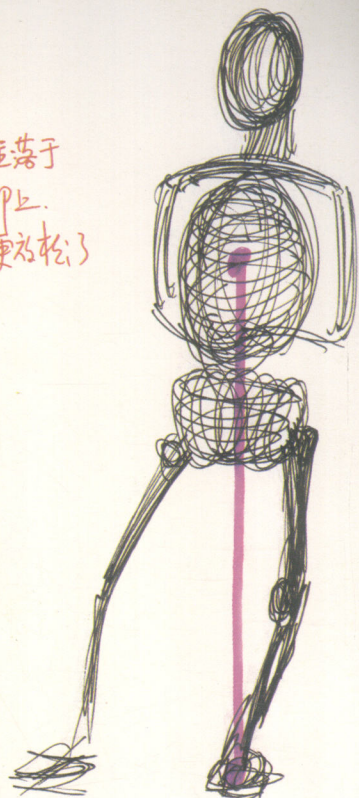


重心位置不处于着力点内。这种动态是“摆”不出来的。躯体处于运动中，所描绘的是动画面中的某一“帧”。



不管动态怎样变化。
重心是绝不能放松的。

重心完全落于
右边的脚上。
左脚就更轻了。



试着用指尖托起一支
横着的笔。只有找到
了重心。才能托起来。



rén rén mèi shù
人人美术