

HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE



速写篇

6

吴磊 著

湖北长江出版集团 湖北美术出版社

美术高考 人物动态速写



HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

Stairs



阶梯训练
Stairs

选择阶梯训练

丛书策划：应传伟 严浩

责任编辑：严浩 装帧设计：敖露 迈入成功殿堂



系列丛书《阶梯训练》作品征稿

征稿内容：作品须结合美术绘画基础教学的常规内容，形体塑造结实，具有较强的绘画性，是作品发表的重要标准。其具体内容包括：①速写；②素描；③色彩。

稿件要求：提供作品的120反转片或作品原稿，为保证编印出版的质量，请作者认真精选作品，所有来稿请注明“同意发表”字样或将作品图片发到我们的邮箱，并留下详细的联系方式。

寄稿地址：武汉雄楚大街268号长江出版集团B座1804 邮编：430070

湖北美术出版社美术教育编辑室 严浩 收

联系电话：027-87679544

邮箱：y_hao1228@163.com

图书在版编目(CIP)数据

美术高考人物动态速写 / 吴磊著. — 武汉：湖北美术出版社，2009.3

(阶梯训练)

ISBN 978-7-5394-2619-8

I. 美…

II. 吴…

III. 人物画—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(2009)第 037727 号

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市雄楚大街268号湖北出版文化城B座

电 话：(027)87679526(发行) 87679544(编辑)

邮政编码：430070

经 销：新华书店

印 制：武汉三川印务有限公司

开 本：889mm × 1194mm 1/12

印 张：3

印 数：4000册

版 次：2009年4月第1版 2009年4月第1次印刷

定 价：17.00元

ISBN 978-7-5394-2619-8



9 787539 426198 >



美术基础教学阶梯训练 速写篇

吴磊 著 湖北美术出版社

美术高考 人物动态速写

目 录

02 第一章 人物动态速写的基本工具以及写生方法和写生动作

05 第二章 速写的基本绘画理论和写生应试技巧

06 第三章 人物动态速写写生过程图解

(局部细节的画法和实景对比)

22 第四章 人物动态速写写生范例

第一章 人物动态速写的基本工具以及写生方法和写生动作

1. 速写训练的基本工具和不同使用方法及效果

速写在日常的训练当中可以使用任何的绘画工具,几乎可以说没有任何的限制。比如纸张可以使用素描纸、新闻纸、宣纸、卡纸等等;速写的笔可以使用铅笔、炭笔、木炭条、炭精棒、钢笔、圆珠笔、马克笔、毛笔、水彩笔等等。工具使用的原则是只要是自己使用习惯的就可以。

但是在美术高考当中,为了便于大家地掌握和高考应试的方便,一般的美术院校都选择规定使用素描纸和黑色硬质的笔,比如铅笔、炭笔、炭精条等等。而其他类型的笔因为不易于掌握和携带,而且容易产生作弊的嫌疑而往往不被允许使用。所以大家在日常的训练当中可以有意识地多使用这些工具。因为虽然绘画的能力是第一位的,但是各种工具都有一些自己的特点和使用的技巧,如果临时换一种绘画工具,势必要经过一定的适应才能熟练地运用。下面我们选择大家经常使用的几种工具举例说明一下。

一般来讲,铅笔在速写绘画和训练当中是使用频率比较高的工具,原因是易于掌握,便于修改,能够很容易地深入刻画,而且准备和携带也比较方便。但是铅笔的弱点是颜色较灰,色差较小,而且虚实变化不会很大,容易产生“平”和“空”的毛病。这就要求大家如果用铅笔来画速写,最好选择4B以上的较软的铅笔,以防出现上述的问题。

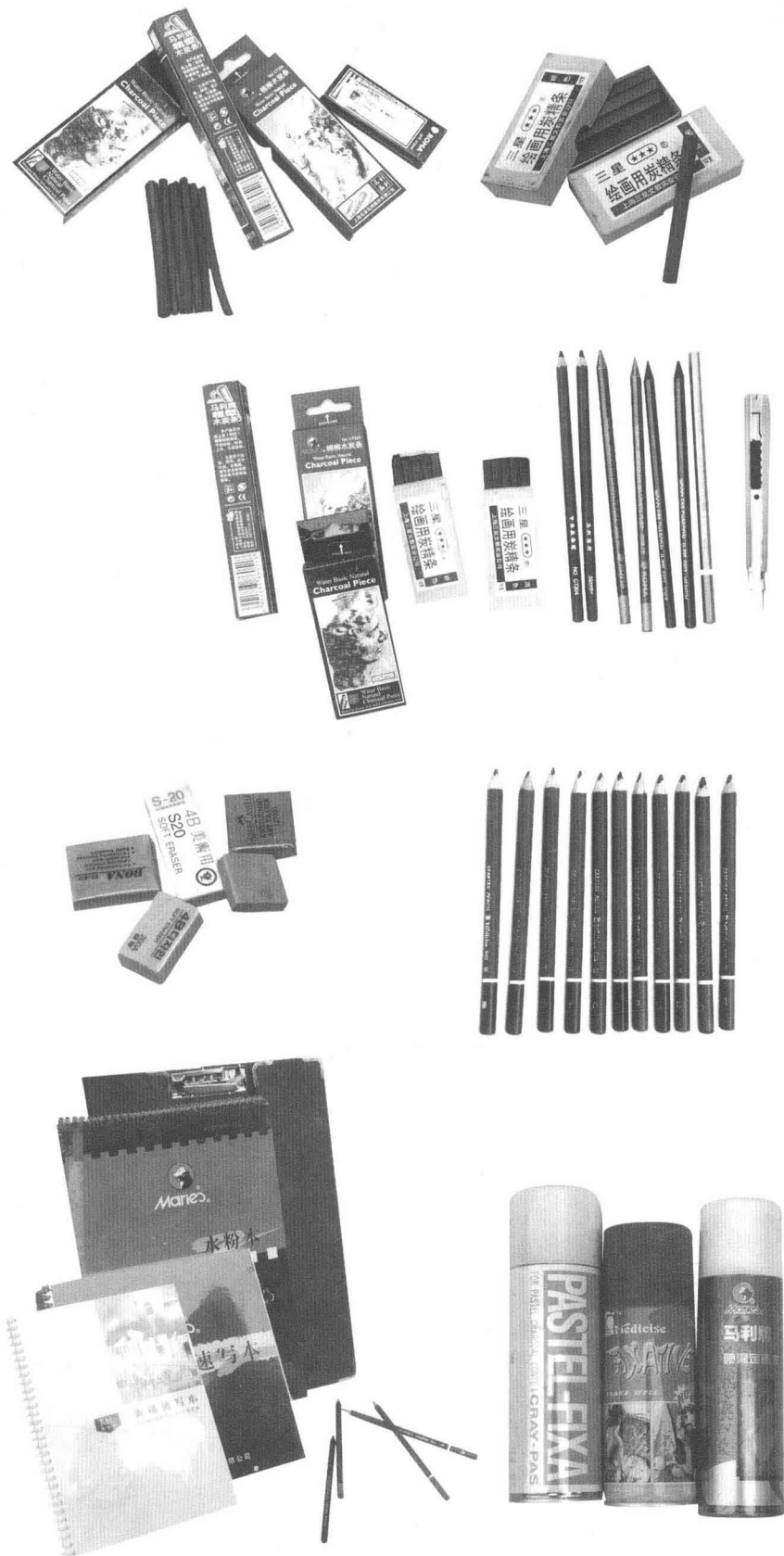
炭笔和木炭条以及炭精棒在很多的绘画效果上比较接近。这几种工具的优点是线条黑白效果对比强烈,虚实变化大,画面效果生动活泼而且丰富。但是它的缺点是画面不易保存,很容易被涂抹,而且不太容易深入刻画细节。尤其是炭精棒和木炭条,由于质地较软,不易于携带,所以如果大家喜欢这种绘画效果的时候要尽量地选择炭笔,而且要配以定画液来使用。

钢笔和圆珠笔以及马克笔也在速写绘画中经常被使用,但是因为许多院校都不允许使用这几种工具来进行应试作业,所以这里就不多说了。

其他的几种前面提到的工具因为准备和携带都不太方便,在高考训练当中就不建议大家使用了。如果真的喜欢某种特殊的效果,可以在考上理想的大学后专门研究这一种工具的使用方法和效果。

另外,在准备各种写生用笔之后,还要相应地为自己准备比如削铅笔的小刀、橡皮、定画液、各种速写本等等工具。

不同工具的表现效果



炭笔



铅笔



炭精条



木炭条



马克笔

最后强调一点,任何一种绘画工具都有自己的使用特点和方法,而且在刚开始学习使用时都需要经过一定的适应期。但是归根到底,所有的工具毕竟只是一种手段,对于速写本身来讲也没有高低上下之分,只是为了达到自己最佳绘画效果的手段,所以选择哪一种工具来使用并不是最终目的。而且每一种绘画工具的使用都有自己的优势和不足,在使用的过程当中要仔细地分析考虑。各种不同的绘画工具在学习阶段都应该有所尝试,这样才能相互取长补短,相互促进。



炭笔

铅笔



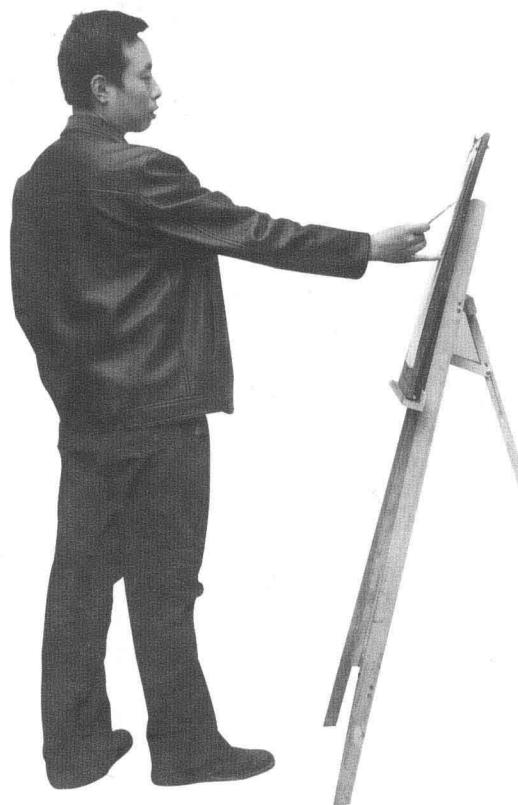
炭精条

用三种不同工具画相近的动作:一位同学在地摊上挑书。

2.速写训练的写生方法与写生动作

在学习速写课程之前,一定要把正确的速写写生动作和姿势搞明白。在很多初学者眼里,绘画是手头功夫的训练,好像和具体的写生动作并没有太大的关系。其实不然,正确的写生动作无论是在观察的准确性还是绘画的方便快捷性上,都与不正确的动作有着天壤之别,而且会直接影响到最后的绘画效果。正确的写生动作应该是:无论写生者坐的位置的高低,都要尽量地面向被描绘对象,最多不要让写生者的视线与模特之间的角度大于 30° 。这是为了写生观察的方便和快捷。另外要尽量保持视线与自己的画面垂直,不要趴在画板上。这是为了能更好地观察画面,而不至于使自己的视线在画面上产生过大的透视,从而影响自己对“形体”的感受。

近似动作的不同工具的表现效果



局部练习范例



第二章 速写的基本绘画理论和写生应试技巧

在许多高等美术院校的招生考试当中,经常可以见到“动态速写”的考试内容。既然是“动态速写”,就有别于静止的站立或是坐姿的动作。因为动态速写动作的不确定性,就增加了动态速写的难度,这也就成为了很多考生学习的难点和弱项。因为动态速写的难度使得很多考生有意无意地避开动态速写的学习和训练,从而造成了高考当中的失分。其实在动态速写的学习和训练当中,虽然没有固定的形式和规定的套路,但是还是有很多好的方法和经验可以借鉴的。掌握了这些经验和方法,就能大大地减少训练的难度,有效缩短学习时间,也能使得广大考生少走不必要的弯路,起到事半功倍的效果。

严格来讲,只要是人做出的动作,无论它是静止的还是运动的,都会有不同的动态产生。但是为了便于区分和学习,一般都把运动的动作写生称之为“动态速写”,以区别于在课堂上反复训练的那种静止动作的速写。但是这并不代表只有运动的动作会有动态,而静止的动作就没有动态。这尤其需要广大考生和初学者清楚这一点。而这种动态的速写动作,可以有各种各样的内容,但是一般说来,只要是运动的动作,或多或少的会有反复运动的动作。这些动作可以是缓慢的、反复重复的动作,比如扫地、交谈等等。这些动作虽然也处于运动当中,但是动作并不剧烈,动态也不会很大,而且动作会反复重复。但也可以是剧烈的快速的运动,比如体育运动、舞蹈等等。这些动作虽然也可能有动作上的反复,但是运动范围很大,目标不好捕捉,而且下一个动作的出现也没有什么可预见性。但是只要明白了这一条道理,就为我们提供了深入观察的可能性,就可以顺利地动态速写的学习和训练。当然,在动态速写的学习和训练当中,还有很多具体的细节问题和实际技法需要慢慢地长时间地提高,不可能一步到位,初学者可以先从比较缓慢的、重复动作比较多的动态入手,慢慢转入到剧烈的运动动态速写。

动态速写最让初学者感到困难和头疼的,就是动作的不确定性和运动状态。这就要求初学者必须学会舍弃小的细节和局部,而着眼于刻画大的动态比例关系。另外还要对人体的内部结构和运动规律有深入详细的了解,这样才能抓住稍纵即逝的一些生动的动作,把动态速写画得既深入又生动。

动态速写的作画宗旨就是要从整体的观察开始,从局部的表现入手。为了抓住对象的基本形体和大的比例关系,要求作画者要大胆地舍弃一些小的和琐碎的细节,集中力量抓住总的形态特征和大的比例关系。画运动中的人物动作,如果我们还是和在课堂上画静止的动作那样的看一眼画一笔,往往是还没有等我们把人物的头部画完,而模特已经换了另一个角度或是动作,甚至是离开了。这样往往会使得初学者手忙脚乱,从而丧失了继续深入刻画形象的信心和努力。这就需要换一种思考方式和处理方法来应对这种不断变化的动态写生。那就是从大的动态比例入手,舍弃小的细节。

但是舍弃小的细节并不代表动态速写里面就不用细节来充实了,这样的理解是错误的,而且会造成画面的空洞和浮躁。正确的理解应该是从大的动态入手,抓住动态比例后,再用尽可能现实的细节来充实和丰富画面。另外,抛开应试速写的训练方法,在平常的训练当中有选择性地画一些局部的和分解的动态写生,虽然画面不见得完整,但对于提高自己敏锐地捕捉生动形象的能力也有很大的帮助。

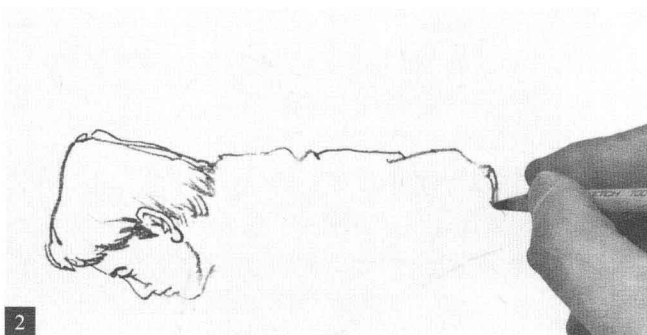
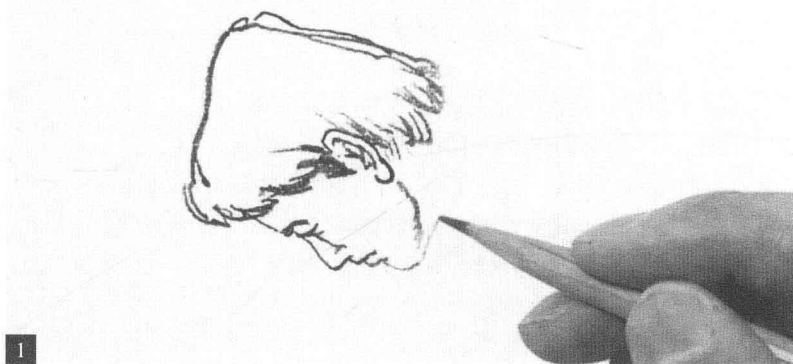
总之,动态速写训练的目的在于速度和深入,而这是作为一个绘画工作者所必需的一些基本素质,也就是对形体和动作的快速的深入的反映和表现能力。这种能力不是一两天就能够学习得到的,而是要在长时间的不间断训练下,加以理解上的不断的提高和丰富,才能慢慢地做到越来越熟练。



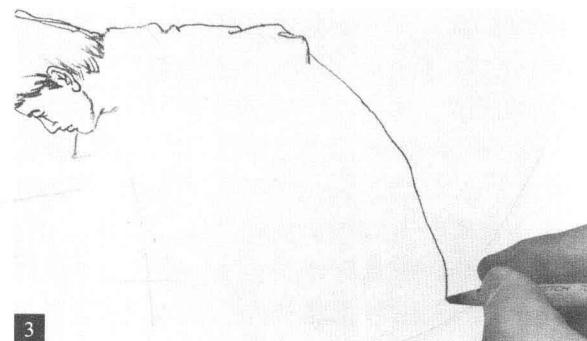
第三章 人物动态速写写生过程图解(局部细节的画法和实景对比)



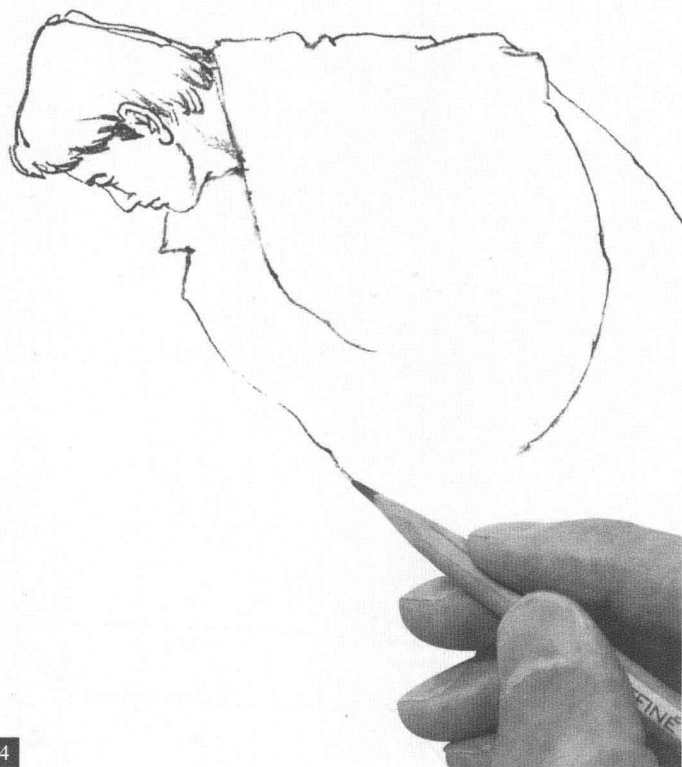
1.《拖地的动态》



2. 找出肩部的动态线, 确定肩部的高低位置和长度。如果一次画不准确可以反复修改加以确定。



3. 找出背部的动态线。这条线直接影响到动态的生动与否, 所以要严格一点。但是线条的长度反而不太重要。因为衣服的大小允许有一定的变化, 所以背部线条的下半部分可以适当画得放松一些。

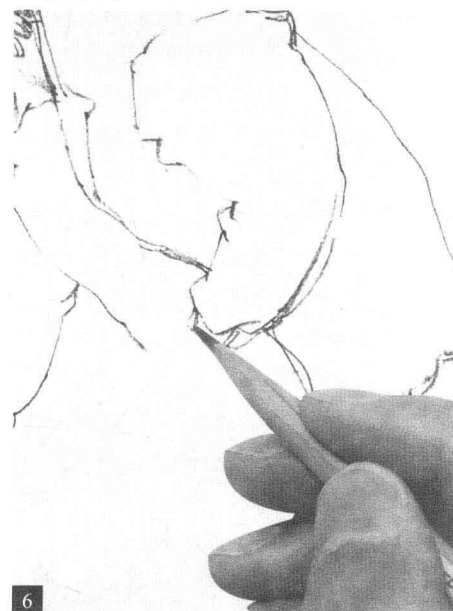


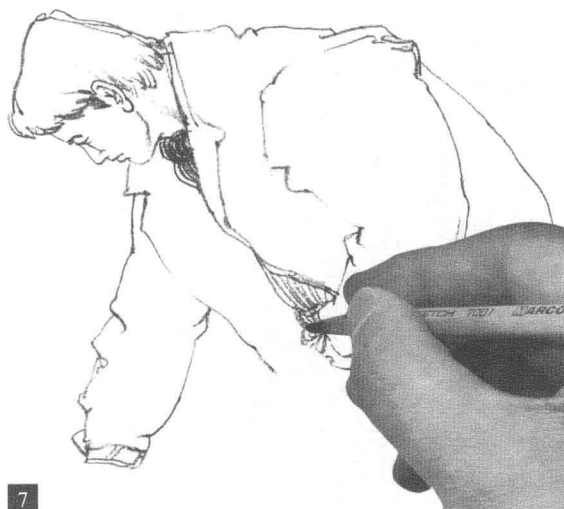
4. 找出衣服的另一边的边缘线和胳膊的大体位置。结构要准确, 线条的长短要精确。



5. 确定两条胳膊的具体位置和动态。注意不要太多的细节, 只画出大形即可。

6. 完整衣袖的形状和上衣的长度。要完整, 不要画碎。





7. 为了丰富画面效果, 把露在外面的一部分毛衣画上, 为了区别质感和疏密关系, 可以适当地画得密一些。

7



8

8. 丰富肩部的衣纹变化, 把肩部的形体结构和厚度交代出来。



9

9. 把胯骨部位的衣纹线找准确, 这直接影响到身体的高度和动态的大小。虽然胯骨部位在衣服的掩盖和遮挡之下, 但是却是身体结构的一个重要的组成部分, 所以要准确一些, 不能太随意。

10. 丰富袖子部位的衣纹变化, 注意衣纹产生的位置和方向。



10

12. 找出前伸的那条腿的的动态线, 注意腿部的结构和重心的位置。注意也是先画大的动态线, 不要注重细节。

12



11. 找出另一条袖子的衣纹结构变化, 并且在肩膀和胳膊的动态延伸下把两只手画完整。注意手的动作要画得深入生动, 不能因为时间紧张就草草了事。



11

Stairs



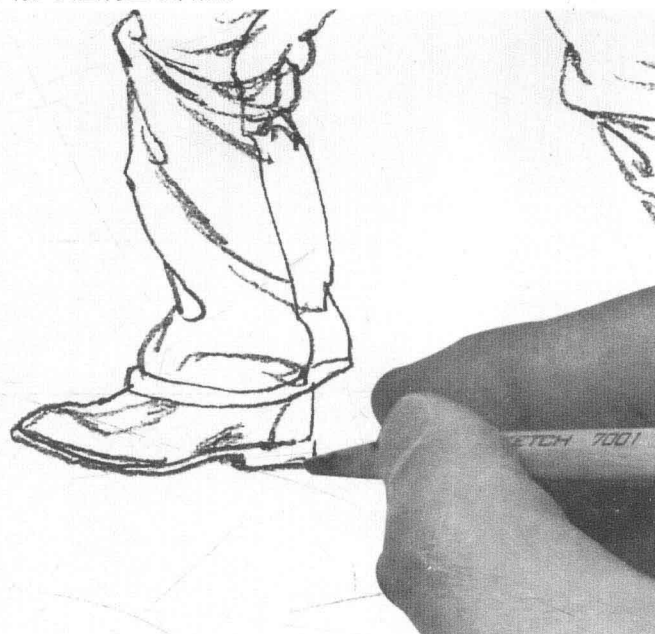
13. 根据上半身的比例关系画出腿的长短和粗细。腿的长短和粗细其实不用怎么很深入地观察和比对模特，只要大体和上半身的比例关系合理就可以了。



14. 顺势丰富这条腿的结构关系和衣纹变化，注意受力情况下腿部衣纹松紧的变化，顺势把另一条腿的大动态线交代一下，为画下一条腿做好准备。



15. 完整地把另一条腿画完，并且要注意两条腿的位置对于身体重心的影响。要画得生动自然。



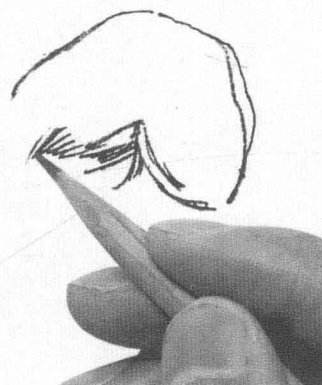
完成：把拖把画上，因为对于这样的道具的形体和结构不用太在意，只要能交代清楚意思就可以了，所以可以画得随意放松一些，手法上也可以自由一些，对于画面的松紧对比也能起到一定的作用。▶





2.《倒水的动态》

这样的动作变化倒是不太大，但是持续的时间却不长。而且因为动态的关系，人物动作的透视变化较大，所以要在客观观察的基础上加以主观的分析后完成画面。因为动作持续时间短，没有时间从大形开始校对形象，所以尽可能地一次性完成画面。



1

1. 确定头部的大体形象和位置。因为这个动作的原因，头部的大小比较随意，只要不是太大都能画得开，所以可以适当放松一点。



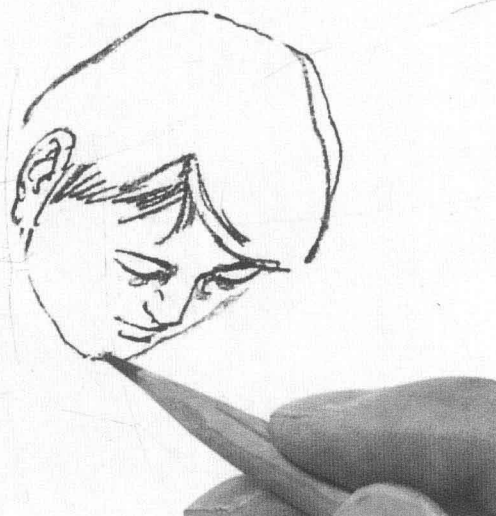
2

2. 确定五官的形象和位置。这一步要注意五官的透视关系。因为动作的原因，头部的五官透视比较大，如果不注意很有可能和头发的透视产生透视上的误差，从而出现错误。



3

3. 利用透视的原则分析头部的形象和变化，要注意和五官以及头发透视的协调和统一。



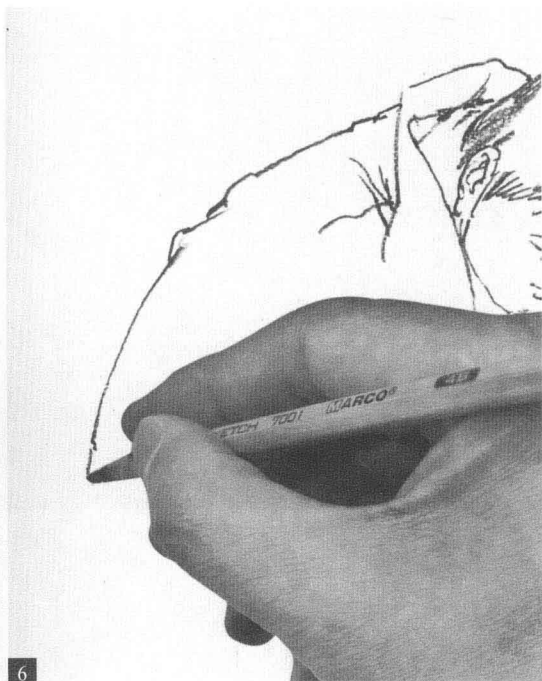
4. 找出服装衣领的位置。虽然画的是服装的衣领，但是却要考虑肩部和头部的透视比例关系，否则就会出现透视上的错误。

5. 找准确肩部和背部的透视线。注意大的结构和前后穿插变化，不要太在意一些小的细节。



5

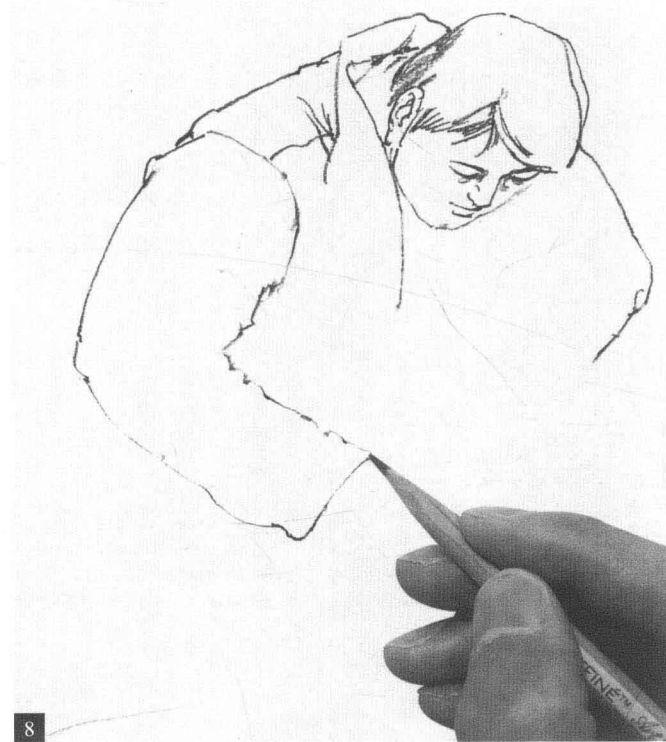
4



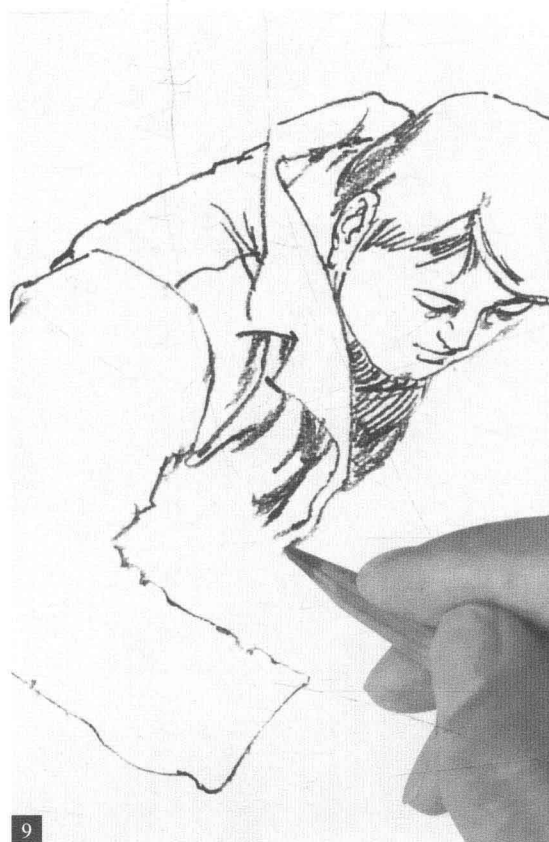
6. 画出胳膊的大形和方向, 注意线条的长度和前后关系。



7. 画出小臂的长度和位置。

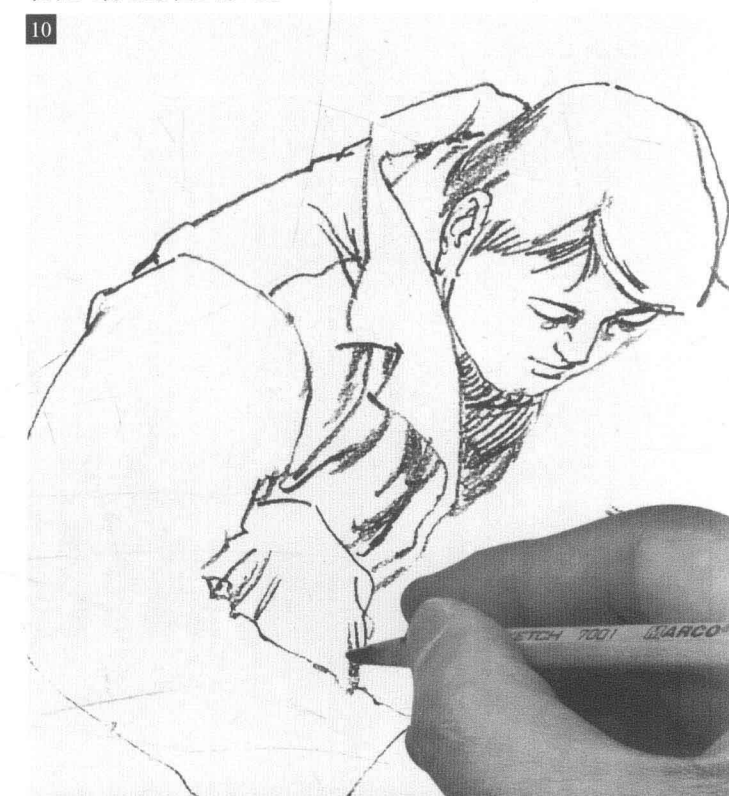


8. 根据形象的整体比例关系, 确定胳膊的粗细和长短关系。注意只要大的形体动态线条即可, 不要在这一步就注意太多的细节变化。



9. 因为动作的关系, 人物的前胸部位会产生大量的衣纹线条, 利用这些线条来丰富画面的疏密虚实对比。

10. 画出人物的膝盖部位, 为进一步地表现人物动态留出余地。



Stairs



11. 先丰富已经确定的部位的衣纹线条和疏密关系。

12. 把手的形象交代清楚。虽然动作变化很大,时间很紧迫,但是在观察的基础上加以主观的分析,还是能够把手的形象尽可能地画得既丰富又准确生动的。

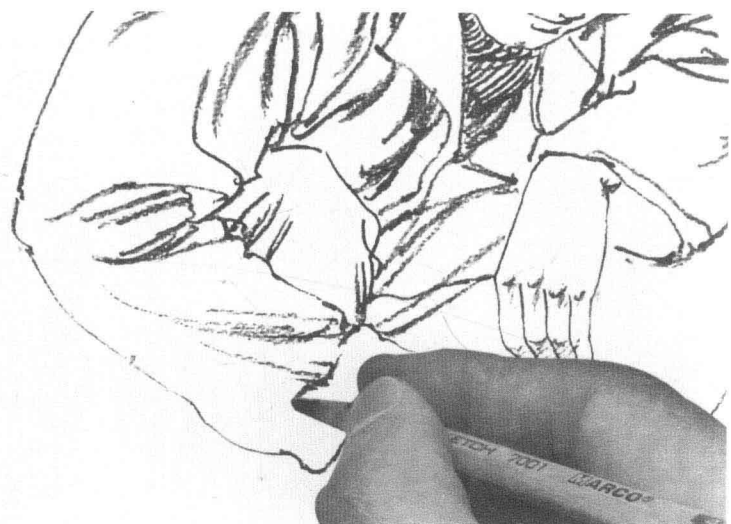


12

15. 画出下垂的衣服结构。因为服装本身的结构要求并不是很严格,所以这一部分可以适当画得轻松自然一些,用笔变化也可以多一些,用以加强画面的松紧对比。

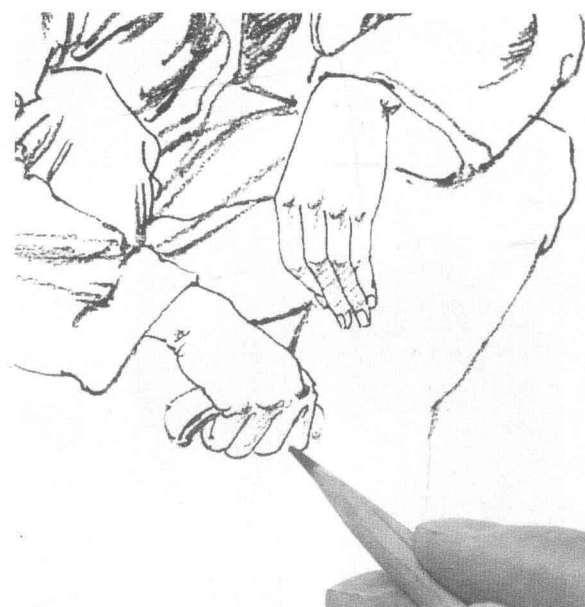


15



13

13. 把前面的胳膊的细节交代清楚,丰富人物的结构。同时把远处的那条腿的结构线确定下来。



14. 画出另一只手的形象,注意手的动态并且要留出道具的位置。



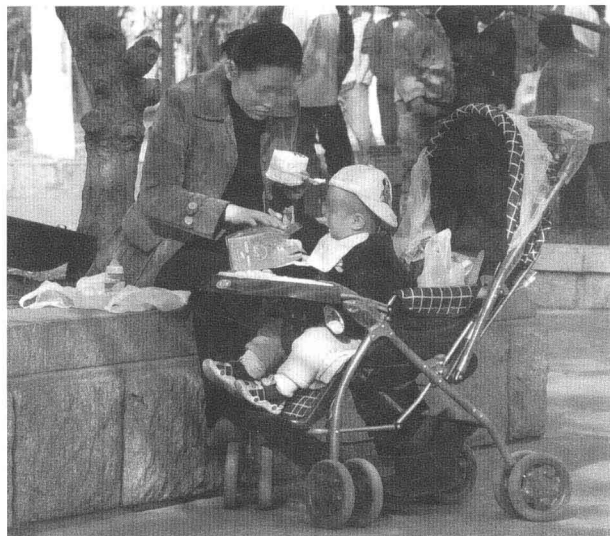
16

16. 画出道具和远处的那一条腿。





完成:根据画面人物动态完整人物的鞋子和画面道具。同时调整整个画面的细节变化,完整整个画面。



3.《母亲与小孩的组合动态》

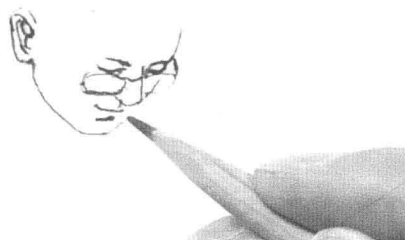
这个动作虽然相对固定,但是可变化因素也很多,所以也没法运用起大形的办法从整体入手开始,只能从局部入手一次完成。



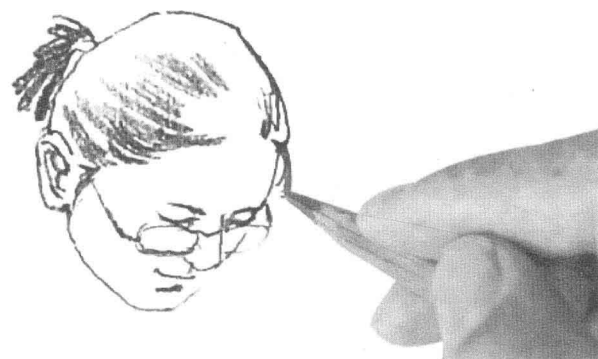
3. 找出肩部的位置和衣服领子的形状位置,顺势把毛衣画上,毛衣衣纹的密度变化正好可以衬托出衣服的形状和样式。



6. 找出另一条胳膊的衣纹变化和结构,顺势把手的动态画上。画这只手的时候要考虑这只手的动作和将来要画的小孩的动作的关系,以免将来画完了在动作衔接上出错误。



1. 考虑好大体的构图和人物位置之后,从母亲的头部五官开始画起。注意五官的比例关系和透视。



2. 画上头发和辫子,完整头部形象。



5. 画出左手的形状和拿奶瓶的状态。因为这只手的透视变化较大,所以一定要注意透视对形体长短大小的影响。



4. 找准确两条胳膊的大形。这一步只注意大的形状和位置就可以了,不要被太多的细节所吸引。

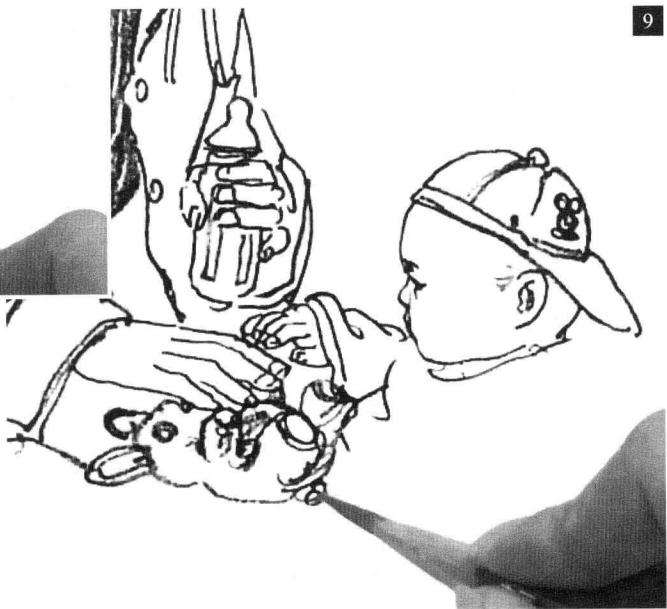


7. 画上衣的下摆部分。虽然这一步是画的上衣的下摆,但是上衣下摆本身没有什么形体上的直接要求,而对于在上衣下摆里面隐藏的胯部的结构变化才是这一步要注意的直接问题。胯部的形体结构和位置直接影响人物的动态是否生动自然。

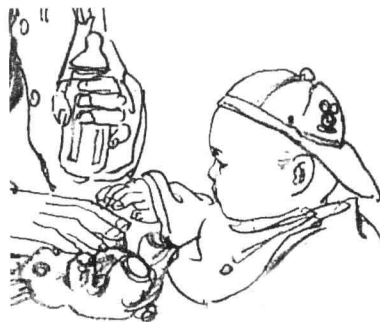




8. 画出小孩子的帽子。为了生动和富有生活气息,不一定把帽子画得一本正经地戴在头上。



9. 画上小孩的玩具。这是母亲和小孩的动作之间的一个连接点。画什么样的玩具、画成什么样并不重要,但是画在什么位置却要考虑清楚。



11. 找出小孩背部的动态线。注意为之后要画的小婴儿车留出位置,不要画过了。



10. 因为婴儿车本身结构的关系,把婴儿车上的扶手板画上,位置大小要准确。另外根据扶手板的位置把小孩的胳膊画上。



12. 画上小孩位于扶手板下面的手和腿的大形。注意小孩子的身体特征和比例关系,不要把小孩子的比例关系画成成年人的比例关系。



13. 画上小孩子的鞋子。因为小孩子坐在车上,所以要注意鞋子的形状和方向。