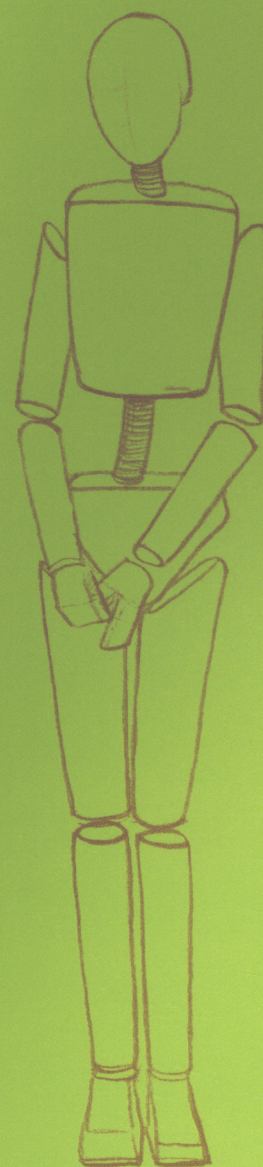


徐波

速写形体分析法

帮你快速入门

1



- 形体分析
- 局部特写
- 细节展示

徐波速写形体分析法·帮你快速入门
徐波速写形体分析法·帮你快速提高
徐波速写形体分析法·帮你拿高分

叶军速写用线法·帮你快速入门
叶军速写用线法·帮你快速提高
叶军速写用线法·帮你拿高分



丛书策划: 石锦华
责任编辑: 石锦华
技术编辑: 李国新

ISBN 7-5394-1905-9



9 787539 419053 >

图书在版编目(CIP)数据

徐波速写形体分析法·帮你快速入门 / 徐波 著.
—武汉: 湖北美术出版社, 2006.10
(名家考前画室)
ISBN 7-5394-1905-9

I. 徐… II. 徐… 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(2006)第 120391 号

湖北美术出版社出版发行
武汉市洪山区雄楚大街 268 号 B 座

邮政编码: 430070
电话: (027)87679522

武汉市鑫猴文化艺术设计有限公司制版
湖北三川印务有限公司印刷

新华书店经销
印数: 6000 册

2006 年 10 月第 1 版
889mm×1194mm 1/12

2006 年 10 月第 1 次印刷
印张: 3

ISBN 7-5394-1905-9 / J · 1491

定 价: 14.00 元

序

也许考生不太熟悉徐波其人,但绝不会不知道“蓝皮书”——《高考速写实用技法》,徐波就是这本书的作者。

想当年,这本书刚一出版,就被众多的考生口口相传,一传十,十传百,考生们几乎人手一册,以致这本书一版再版,创下了近 20 万册的销售业绩,此书的受众面可见一斑。

此书为何在如林的考试类图书市场竞争中倍受考生们的欢迎呢?究其原因,不外有三方面:其一,贴近考生。因作者本人当时是一名在读大学生,刚刚经历了高考的洗礼,知道考生们最需要什么;其二,内容新颖。从问题出发,提供了解问题的多元途径,供考生们参考、选择,这种编排方式,有别于其他图书;其三,价优质美。图书价位不高,然传递的信息量却很大,因它内容翔实而具体,考生们所面临的疑难问题基本上都能从书中找到答案。

此书曾帮助过众多的考生圆了大学的梦,考生们又成就了徐波的成功,这就是这本畅销书的真正魅力所在。

如今,以骄人的成绩毕业于武汉理工大学、受聘于南昌航空工业学院任教、又重返武汉理工大学读研的徐波,正以成熟的阅历、理性的思考,再次推出《徐波速写形体分析法》——三部曲丛书,这无疑为考生们打开了一条通往高考速写的绿色通道。此丛书在继承了蓝皮书的特点的基础上,又大胆而富有创意地提出了几何形体法训练的理念,也就是说看似高难复杂的人体动态,通过化简成几何形体,甚至几根线的方法,使难题就能迎刃而解了。此法通俗、易学、易懂,贯穿于图书的始末,特别适合初学者学习。

相信,这套丛书的出版将会给莘莘学子们带来好运!

石锦华

速写入门

何为速写?速写是在短时间内将对象描绘出来的一种表现形式,它讲究抓住动态,快速用笔,生动传神,一般以线条或线面结合作为描绘的形式语言。速写其便捷的表现形式对我们的观察能力和造型能力都具有很好的帮助,同时也能够很好地培养我们的审美认知能力。

刚开始接触速写时,面对模特儿我们都会感到无从下手,那么,我们将如何迈入这道门槛呢?首先要考虑的是从何处下笔;然后是形体上的比例关系;最后是速写的技法知识,如果这几个问题解决了,我们就能比较好地掌握速写这门技巧了。

一、如何下笔

我们在观察表现对象的动态、形体时,无论是整体概括还是局部刻画,对五官、手、脚等细节的描绘都少不了;头部同时也是作为人体比例依据的一个重要细节,我们通常都会选择这些细节开始下笔。所以在刚开始学画速写时,我们要了解并熟悉头部五官的画法并牢记其透视规律。

二、形体比例

速写最重要的是讲究形体比例准确,无论我们是用线还是用面,强调形体比例准确都应该放在首位。一开始,我们可以借助素描打型的方式用直线去归纳形体,也可以借助虚实线去慢慢地找出形体,待确定没有问题之后,方可进入下一阶段的表现。

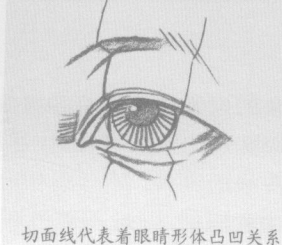
三、技法运用

在能够把握形体比例准确的基础上,我们开始需要了解速写技法的一般规律——虚实与疏密,虚实与疏密的关系都是依附于形体的运动节奏而产生的,要了解人体对衣服运动中顶与挤压时对衣纹产生的影响,同时将组合人物的空间关系与线条的组织结合起来学习,在把握好这些规律后,我们的速写就会有一个很大的改观了。

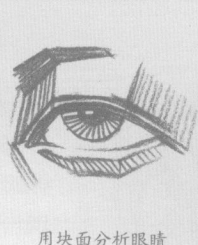


目录

- 01 一、局部画法
- 08 二、形体比例分析
- 16 三、技法运用
- 28 四、综合表现



切面线代表着眼睛形体凸凹关系



用块面分析眼睛

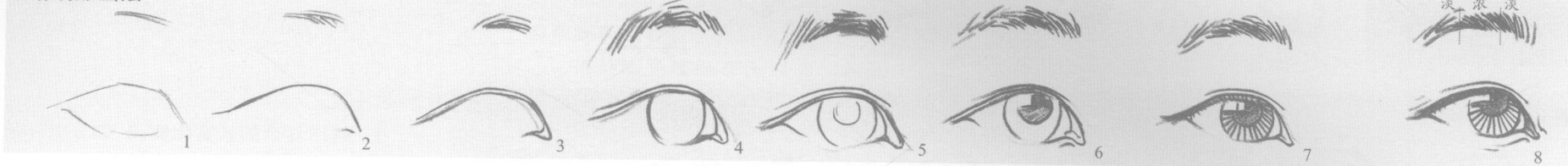


侧面看眼睛倾斜关系

一般的情况下,眼珠是被上眼皮覆盖的一部分,所以我们常见的是下部分眼珠,眼珠的上方就是眉毛最浓的地方。画眼珠的时候要注意眼睛的视向,即两个眼珠的运动应是一致的,不然会犯对眼的错误。画上眼皮时,由于眼皮厚度和眼睫毛的投影显现得比较重,所以通常在上眼皮上画深,而下眼皮则要画浅一些,甚至可以不用画。

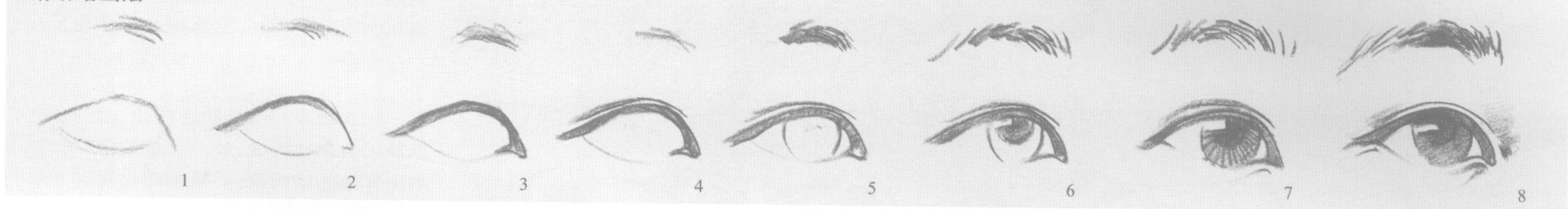
一、局部画法

眼睛线形画法

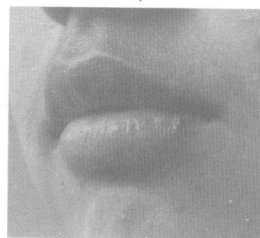


1.定出眼框线;2.定出上眼皮;3.找出上眼皮厚度;4.根据眼珠的位置定出眉毛最浓之处;5.分出瞳孔的明暗结构线,并带出下眼皮;6.瞳孔中最深的地方用线条涂黑,注意眉毛的用笔走向;7.瞳孔中稍浅的部位用线条向四周扩散,以完成瞳孔;8.完成上眼皮的厚度,并刻画出眼角,下眼皮刻画出眼角就可。

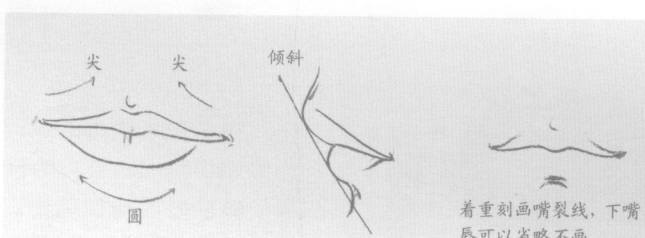
眼睛明暗画法



1.概括出大形;2.深入刻画出上眼皮的线条,并带出厚度;3.从眼角处入手,深入上眼皮厚度,下眼皮先空着不画;4.双眼皮的结构关系要观察好,刻画时可以轻松画出;5.定出眼珠位置并以此找出眉毛最深处;6.眉毛一般是内截浓,外截较淡;7.将瞳孔深入下去,要将瞳孔画得有透明感,就要注意瞳孔内部的明暗调子区别;8.用明暗轻带出眼角的结构,下眼皮应画虚。



这两个面是同一个平面,只是因肤色不同而显示不同。



着重刻画嘴裂线,下嘴唇可以省略不画。

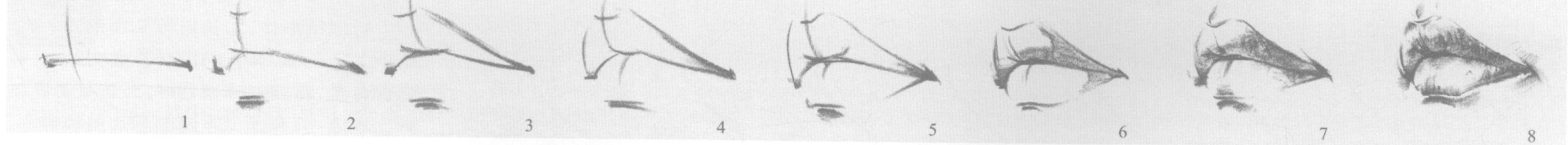
嘴的表情丰富,富有动感,由上下嘴唇两部分组成。上嘴唇前凸,嘴角向下内收(从侧面看很清楚);上嘴唇较方,下嘴唇比较圆润一些,嘴裂线的形状是曲折的弓形而非直线。用线条刻画嘴时,要抓住嘴角和嘴的中缝线,人中丰富嘴唇很有用;明暗刻画同样应注意嘴唇的厚度对比,可以用点短的线条去补充嘴唇的质感。

嘴巴线形画法

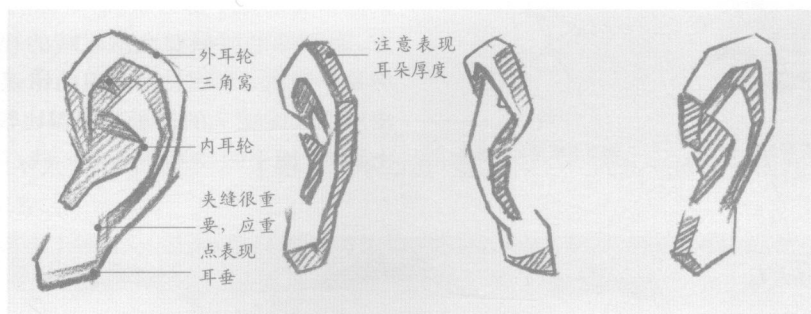
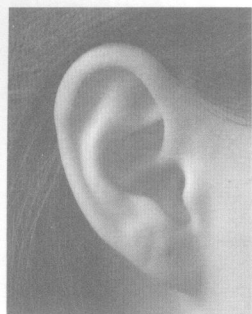


1.先定出两个嘴角的位置,并定出嘴巴的人中线位置;2.定出嘴巴的中缝线,这样就可以区分出上下嘴唇了;3.嘴唇的弧度要注意远近区别,远处的弧要陡一些,近处的弧要平一些;4.刻画中缝线,就是上下嘴唇的缝合线,这是嘴巴刻画最重要的一根线条;5.中缝线弧度的区别正是透视关系所在,要注意刻画;6.上下嘴唇的厚度要注意区别;7.人中、嘴角和下嘴唇的双线是嘴唇的细节,要注意刻画;8.注意嘴唇的厚度,画出嘴唇的皱裂纹理,显示出质感。

嘴巴明暗画法

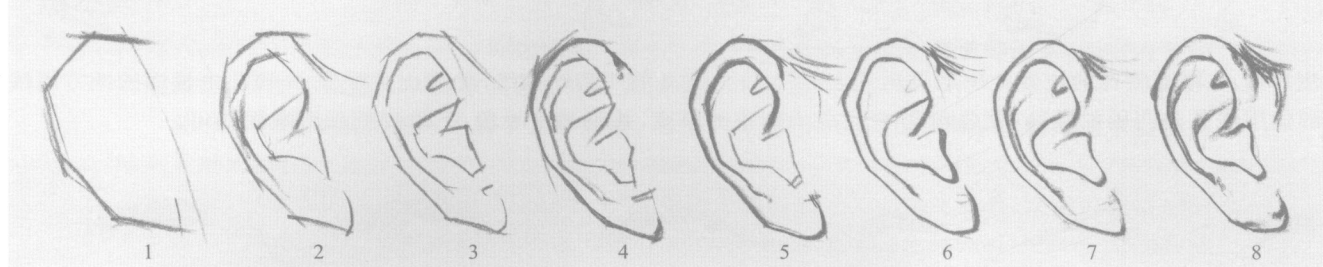


1.定出嘴角和人中位置的纵模向线;2.找出人中和下嘴唇位置,定出基本的节点;3.用线去连接上嘴角和人中,就可以得到上嘴唇的形体;4.上嘴唇的远近弧度要注意区分,注意透视的变化;5.对比嘴角去刻画出嘴唇的弧度,靠近嘴角的线和下嘴唇正中的双线要画实,其余的连线要画虚;6.归纳出阴影部分;7.重点刻画出嘴角、嘴裂中缝线,中缝线的刻画要注意中间小段和两嘴角连线实,其余连线虚;8.质感可以用笔的侧锋轻轻刮出。



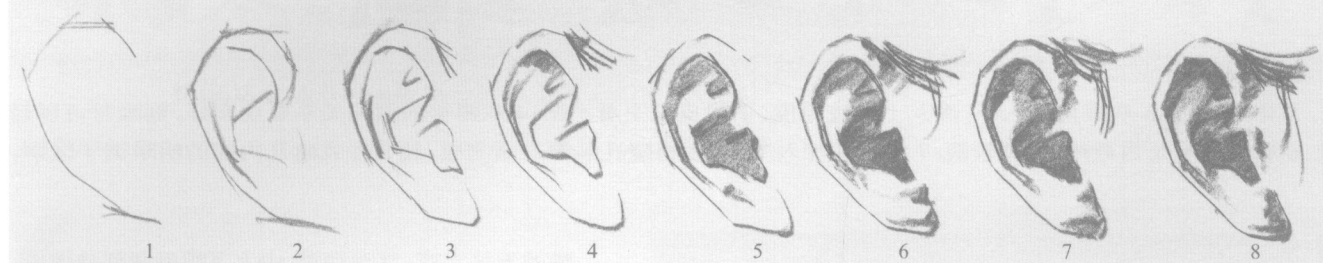
耳朵的位置位于眉毛和鼻底水平线之间,属于中停位置,耳朵外部轮廓区别比较大,但形体结构变化很小,线型表现耳朵要注意抓准虚实线的刻画,外耳廓和内耳廓的夹缝要表现好。用明暗表现时要注意概括,同时不要将耳朵的暗部画得黑黢黢的。

耳朵线形画法

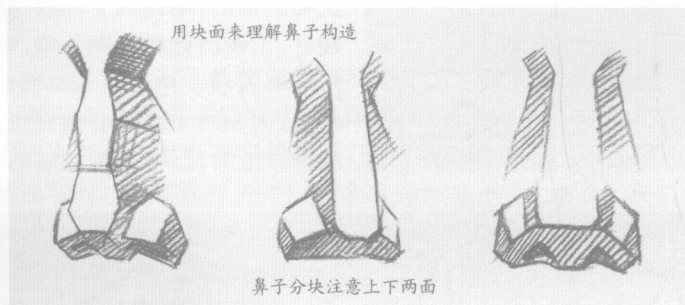
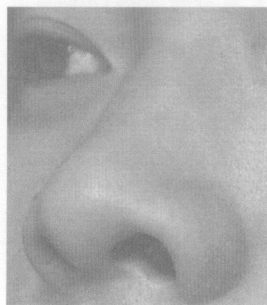


1. 找出耳朵的长宽比例;2. 细分出耳朵的内外轮廓线;3. 找出三角窝和其他耳朵细节;4. 从外轮廓入手进行深入刻画;5. 耳廓的厚度不是平均化的,注意厚薄区分;6. 内耳廓刻画好之后,耳朵的大形就出来了;7. 对三角窝和细节进行刻画,外耳廓和内耳廓的夹线一定要画出;8. 用虚实线条充实耳朵的体积。

耳朵明暗画法

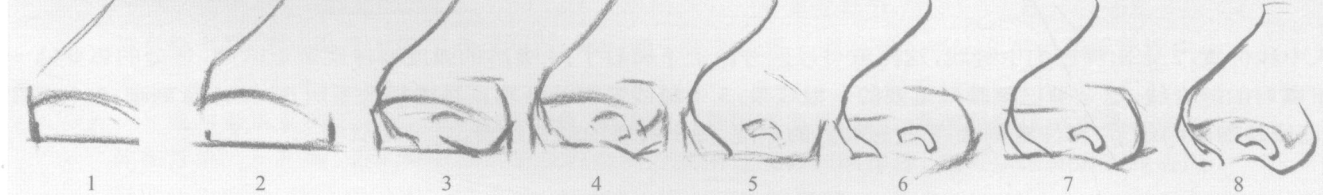


1. 先画最外面的轮廓线;2. 根据明暗关系找出内部结构线;3. 从耳朵的明暗关系归纳出耳朵的结构线;4. 从明暗交接线入手归纳暗部区域;5. 将暗部用明暗调子概括出来;6. 从颜色最深处开始刻画,注意体积感;7. 找出最深的地方,注意暗调子内部的虚实对比;8. 增加细节,塑造体积,把耳朵旁的头发画出,完善画面。



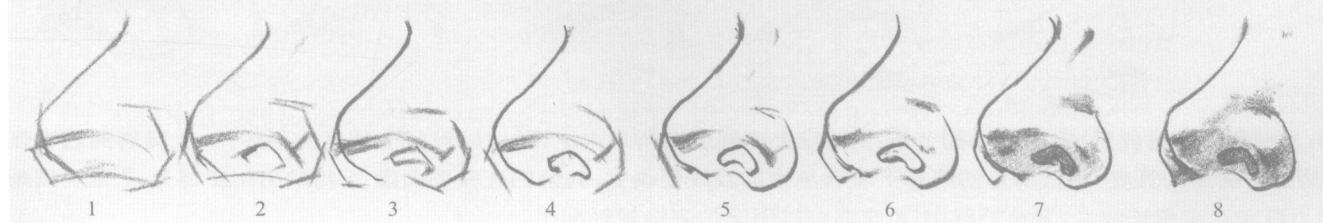
鼻子位于头部的纵向中线,是头部的最高点。画头部时可以以鼻子作为参照物来比较五官的位置,鼻子在不同角度时呈现出不同的形状,要理解鼻子转动时的透视结构。用线刻画鼻子时很简单,画出鼻子侧面线到鼻底的大结构线,再勾出鼻翼,轻轻带过厚度即可;用明暗表示时则要将鼻孔刻画得透气,两种方法都要注意鼻子的厚度的刻画。

鼻子线形画法

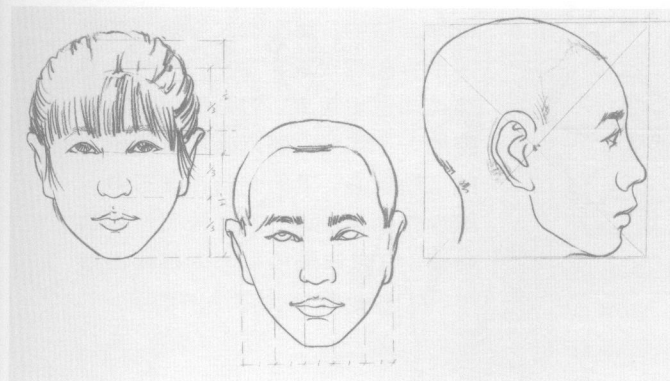


1. 先定出鼻翼两侧距离;2. 根据两边距离来找鼻孔;3. 注意鼻孔在鼻底下方的透视变化;4. 鼻翼是有厚度的,注意刻画它的体积;5. 将鼻子到鼻底的主要结构线画出,确定大形;6. 近处鼻孔刻画要注意透视形体;7. 两边鼻翼的形状要注意区分;8. 远处鼻孔刻画注意透视,用虚线分出鼻子上下两个面。

鼻子明暗画法



1. 概括形体;2. 找出鼻翼体积;3. 区分鼻子上下两面,鼻孔的用线要虚实结合;4. 完善鼻孔,将其形体规划好;5. 远处鼻孔刻画比较虚;6. 鼻子上下两面刻画虽较深入,但是用线仍然比较虚;7. 先对照暗部加深鼻孔,同时鼻翼的体积也要注意;8. 完善明暗关系,刻画好亮部。

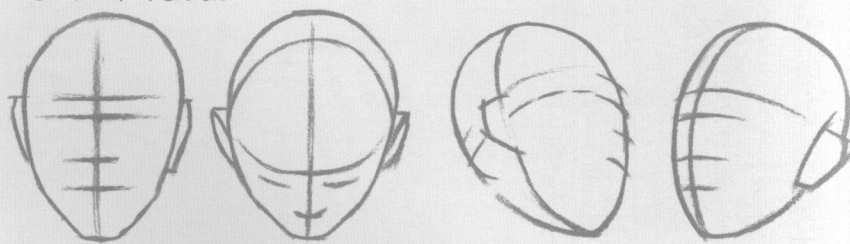


头部的刻画主要是遵循“三停五眼”规律

头部：三停五眼（基本比例）；三停：发际线至眉线=眉线至鼻底线=鼻底线至颈线；五眼：如图所示。从头部左边外轮廓到左眼外眼角的宽度=左眼宽度=两眼间距离的宽度=右眼宽度=右眼外眼角到头部右边轮廓的宽度。

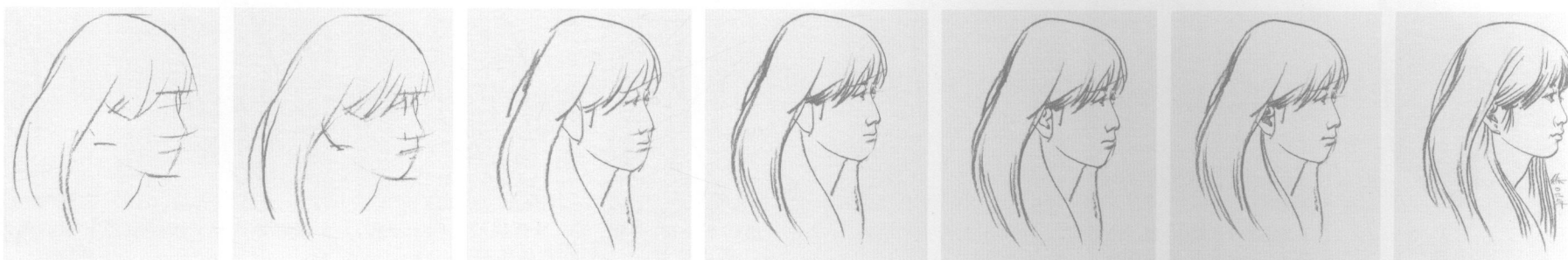
另外眼角连线在头部的二分之一处。侧面时头部的中心点在耳朵前面处。

注意头部“三停”的透视变化



头部的形体结构大体上可以归纳为一个蛋形来理解，要正确地理解三停五眼在透视中的变化。

$\frac{1}{2}$ 侧头像画法



1. 大致定出五官的位置，将大的形体概括出。
2. 定出五官的宽度，作为其他形的依据。
3. 画出眼睛、鼻子的大致形体。
4. 将头发分块刻画出来，并定出耳朵的形状。
5. 将耳朵的结构用线条分块，同时将嘴唇完善。
6. 进一步刻画耳朵的细节。
7. 将头发理好，擦去多余的线条，使头像更完善。

正面头像画法

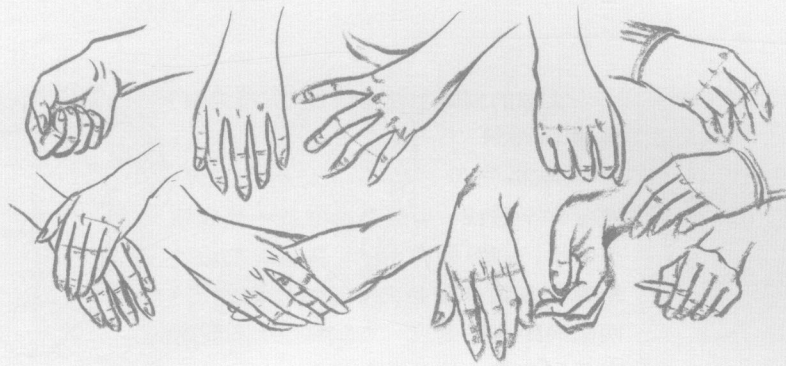
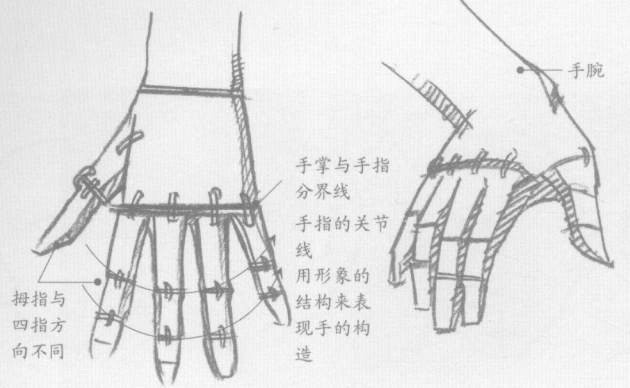


1. 先定出眉毛、眼睛的位置。
2. 依照比例关系画出眼睛。
3. 鼻子的宽度比两眼间距离稍微宽一点，嘴巴则比鼻子略宽一点。
4. 画出鼻子和嘴巴的形态，注意牙齿的表现。
5. 从下颏开始定出下巴的位置，并由此归纳出脸的形体。
6. 定出耳朵的位置和大小，完善脸部形态。
7. 根据头的大小画出帽子的大小并简单区分形体。
8. 略加明暗，使整个头像体积感强烈。
9. 衣领的刻画，能衬出整个头部。
10. 检查画面，完善细节。

$\frac{3}{4}$ 侧头像画法

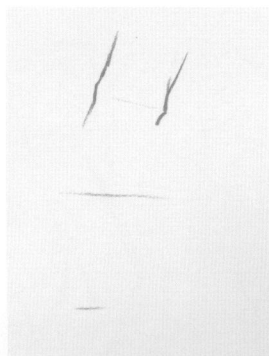
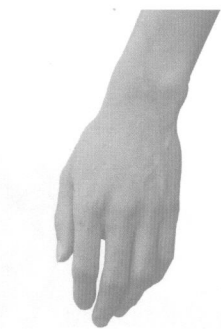


1. 从眼神开始画起，抓住眼神，眉毛刻画时要注意虚实对比。
2. 鼻子刻画主要是将上下两个面的体积分开，同时鼻翼的体积也要注意，可以用虚的笔触将结构带出。
3. 从人中处找出嘴巴的纵向位置，深入刻画嘴角、下嘴唇，细节的刻画使嘴唇很有体积感。
4. 对照眼睛定出头发的位置，再结合眼睛、鼻子、嘴巴将脸部的轮廓线找准，要注意定位时多相互比较。
5. 完成另一面脸的轮廓，头发的用线要飘逸、轻松一些，这样可以避免脸部的轮廓刻画单调、呆板。
6. 头顶柳条的刻画与头发用线基本相似，要用虚实线去区别两种不同的质感。
7. 头发的下端用几缕比较有代表性的卷发去表示头发整体的形态。
8. 其他地方的头发用线比较虚。
9. 完善画面，使画面整体。

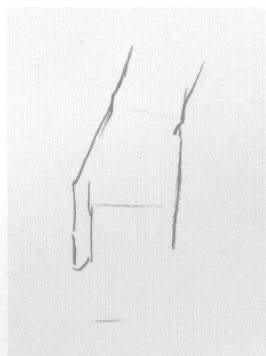


手部结构包括腕、掌、指三部分。刻画时要注意先整体分块面，再细分结构，要注意大拇指与其他四指头是相对的。手的结构中，手腕运动也很重要，它是连接手和胳膊的一个纽带，要正确地表现出它的运动状态。手的刻画在速写中一般当作细节刻画，不过依照速写的整体，有时候还可以不去描绘出指甲、关节、纹理这些微小的细节。

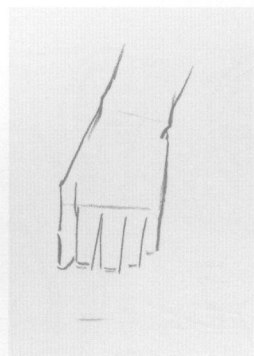
手部的画法



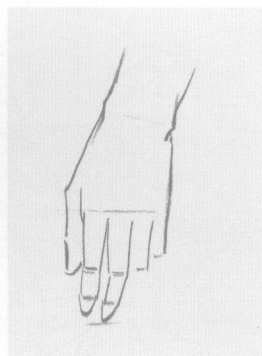
1. 概括出手的形态，将手指与手掌的分界线找出。



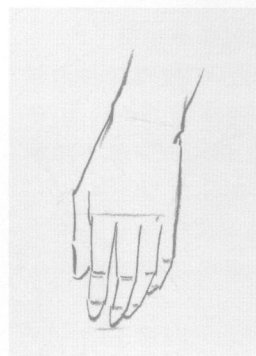
2. 先画出大拇指的形态，再开始刻画四指。



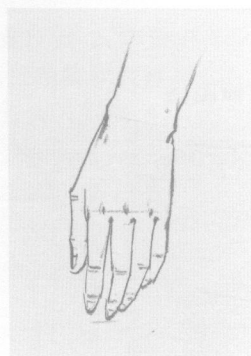
3. 先分出四个手指，并粗略的找出骨点位置。



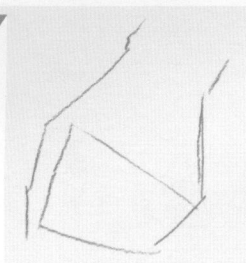
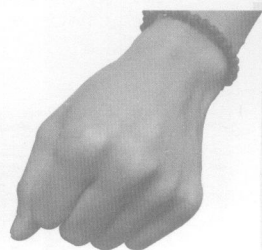
4. 具体描绘出四个手指，注意虚实关系。



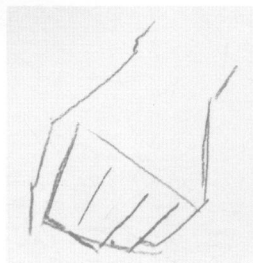
5. 画好骨点和手指关节点。



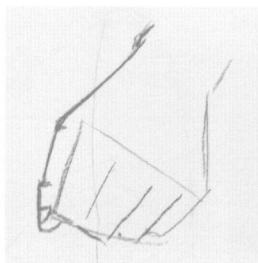
6. 最后再调整细节，完善画面。



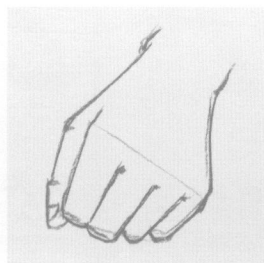
1. 概括出手的形态，先分开手掌和手指。



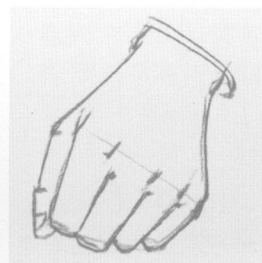
2. 分出四指。



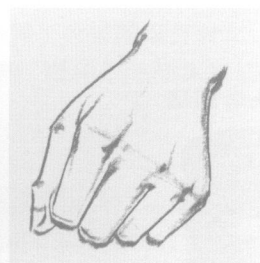
3. 从大拇指开始入手，用线概括、肯定。



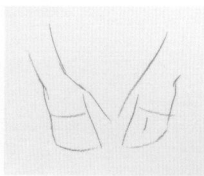
4. 对四指进行刻画。



5. 找出骨点。



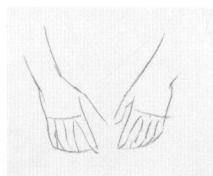
6. 用虚线去表现结构关系，要注意有体积感。



1. 准确轻松地画出手的动态，注意两只手空着时的形态。



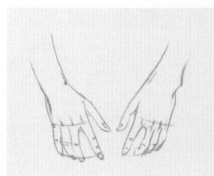
2. 分出四个手指，使其形态更加生动。



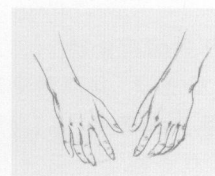
3. 注意两只手的微妙变化。



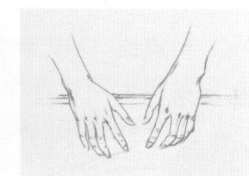
4. 用线要虚实结合，找出骨点。



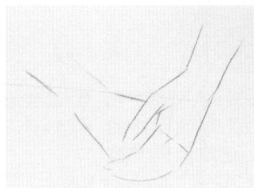
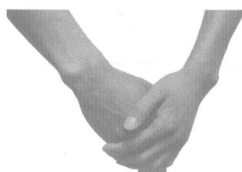
5. 突出指关节。



6. 表现手腕细节，对指甲轻轻表示即可。



7. 概括地添加背景道具，注意主体是手的表现。



1. 先概括出两只手的前后关系和大小结构。



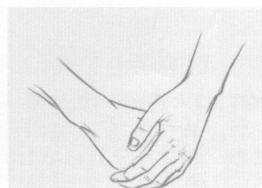
2. 将大拇指与四个手指区分出来。



3. 具体刻画四个手指，将指关节表现出来。



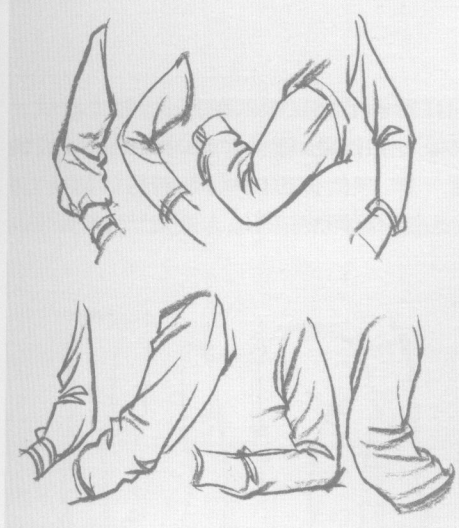
4. 突出手腕，对指关节应重点刻画。



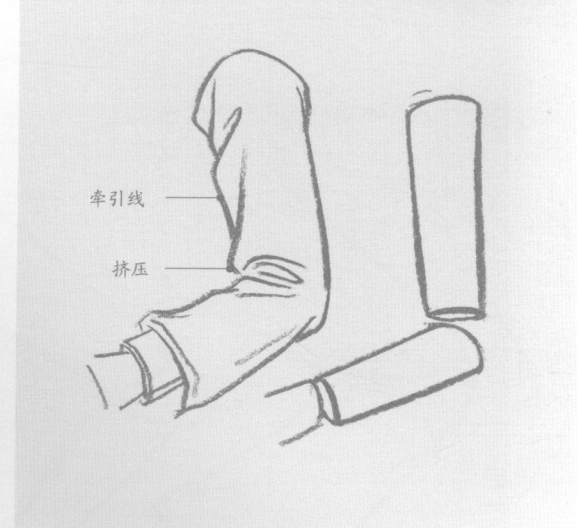
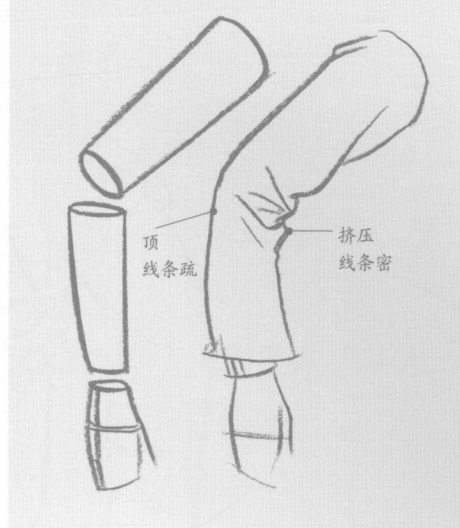
5. 将另一只手的结构画出来，突出手腕。



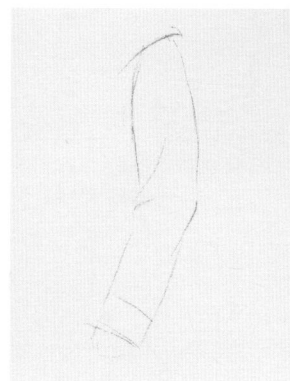
6. 完善结构，用虚线表现出结构。



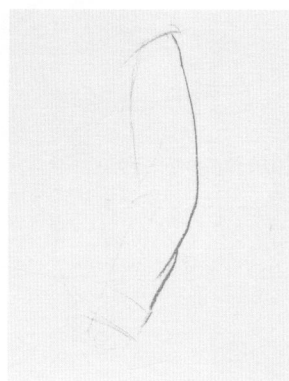
画袖子时要弄清衣纹的挤压关系。衣纹其实就是胳膊的运动带给衣服的影响，搞清楚胳膊的动态，衣纹的描绘就有了依据。可以根据形体动态去理解胳膊的挤压与顶出的关系，一般胳膊顶的地方衣纹要疏，挤压的地方衣纹要密。



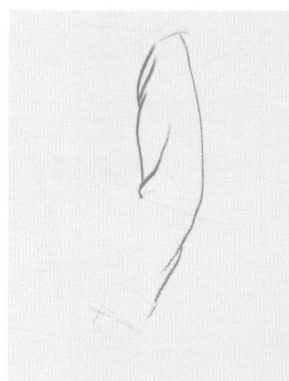
胳膊的画法



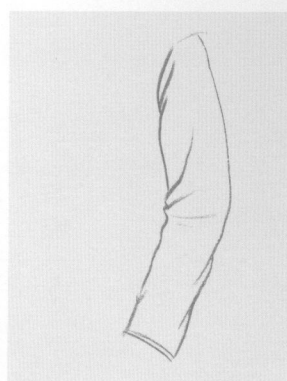
1. 用虚线轻轻勾出袖子的轮廓。



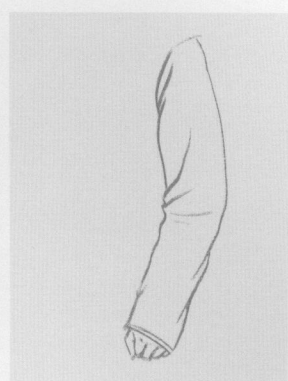
2. 用长线表现胳膊顶出的线条，肘关节部位可以画得稍微重一些。



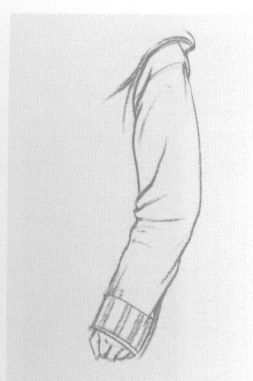
3. 画出肘关节运动牵引出的线条，并适当表示肩的位置。



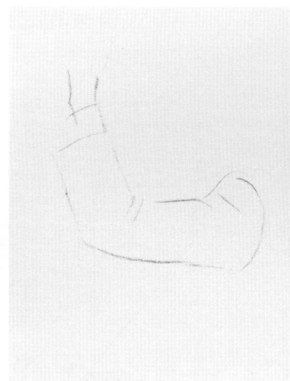
4. 将袖子挤压的关系体现出来，袖子用双线表现。



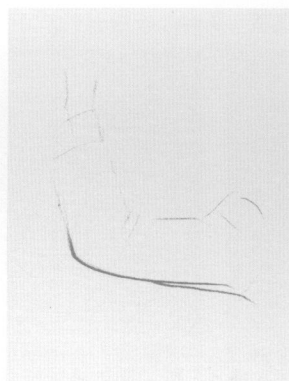
5. 将手概括一起画，使之完整。



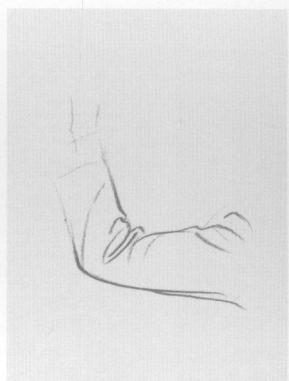
6. 用轻微的线条去补充牵引线，使之更加真实。



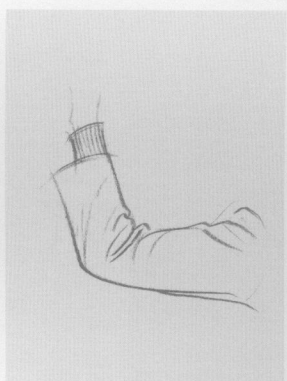
1. 勾出轮廓。



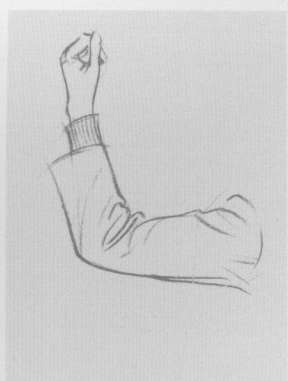
2. 找出大的动态线并加以强调。



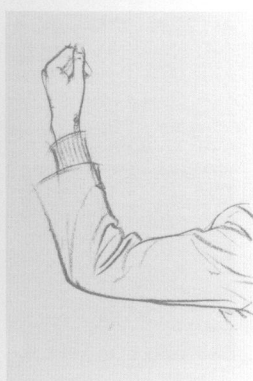
3. 将侧锋和中锋结合，画出衣纹线，注意要有虚实。



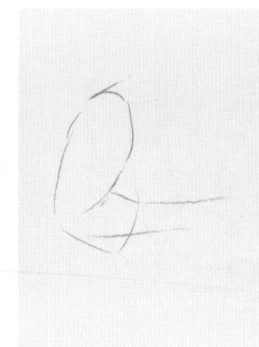
4. 将内袖的细密线条画出，这样可以增加对比。



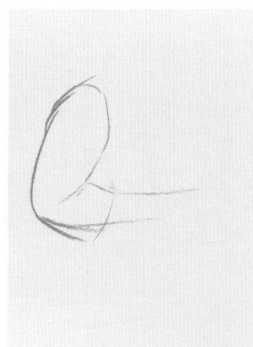
5. 概括手的动态，不需要仔细刻画。



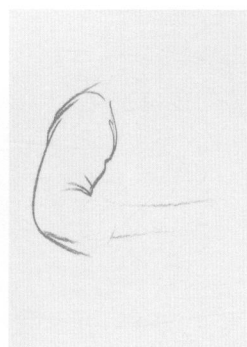
6. 添加适当的细节，完善整个手臂。



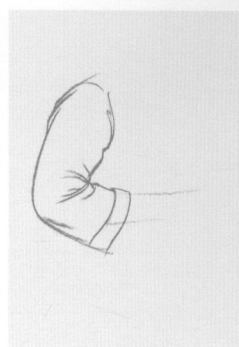
1. 勾出轮廓，注意胳膊与肩膀的联系。



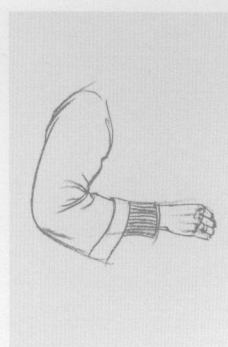
2. 用实线画出动态线，用虚线画出牵引线。



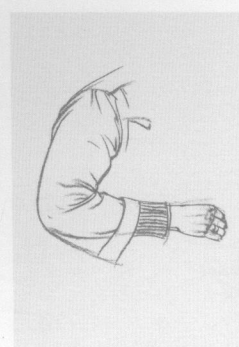
3. 画出大体形的关系即可，不要过分注意细小的衣纹。



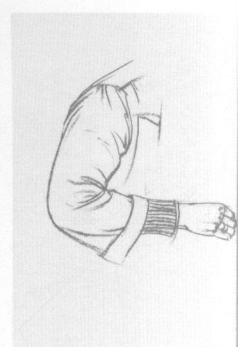
4. 根据牵引关系画出衣袖。



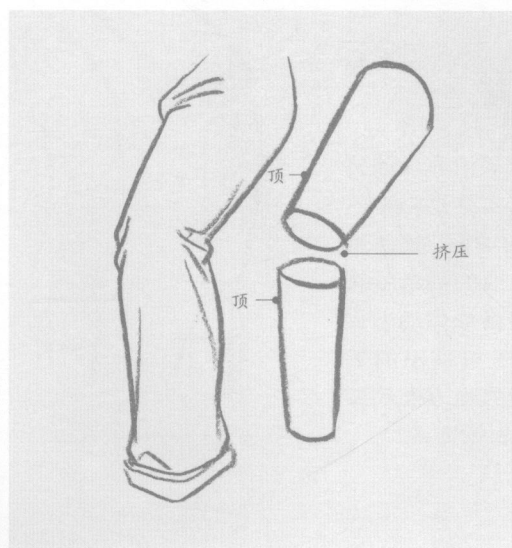
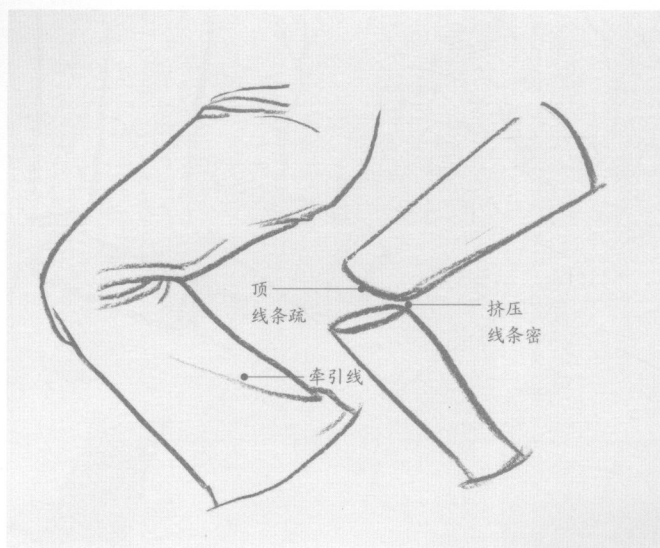
5. 刻画细节。



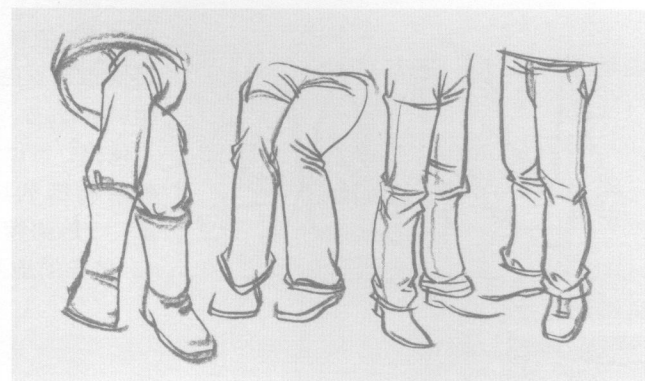
6. 将肩膀与胳膊的关系画出。



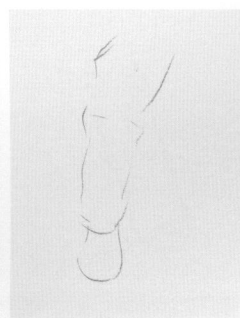
7. 增加小的衣纹，以体现质感。



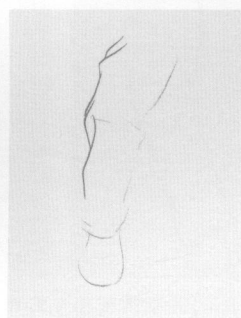
腿的运动同样影响着裤子衣纹的形状,腿上衣纹一般集中在大腿与耻骨相接处、膝关节处、裤脚处,衣纹的疏密关系同胳膊一样,顶的部位同样(贴着身体的地方)用线要实、线条要疏;身体挤压的地方要虚,线条要密。



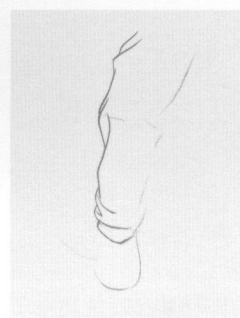
腿部的画法



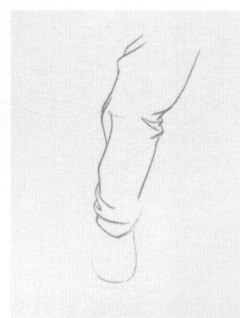
1. 概括细节,表现大的转折。



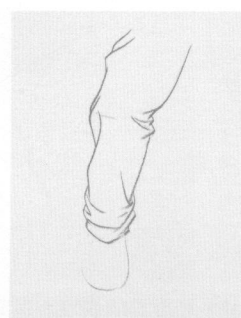
2. 用线条快速地刻画出裤腿的形态。



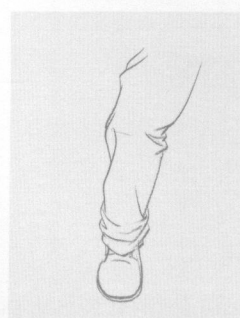
3. 裤脚的挤压要注意其规律。



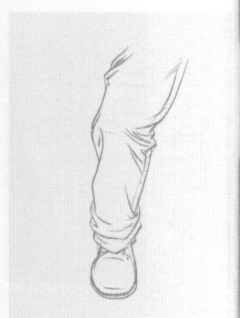
4. 用放射型的线条体现出膝关节的转折关系。



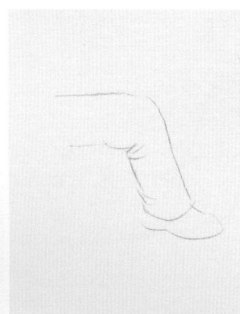
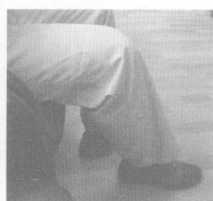
5. 画裤脚时要注意膝关节的牵引作用。



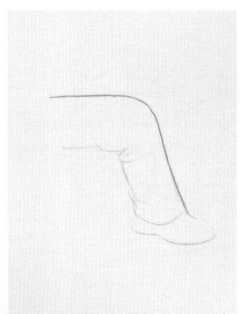
6. 画出透视关系中的鞋子,要注意表现鞋底。



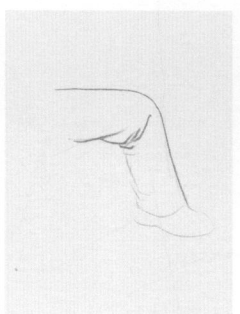
7. 增加细节,完成整个裤腿的刻画。



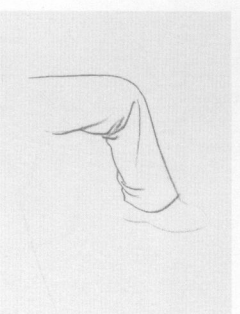
1. 轻轻地画出裤腿轮廓及转折关系。



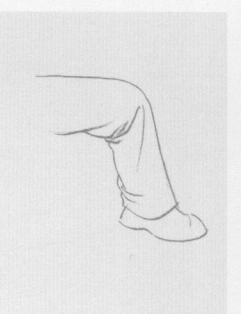
2. 用长线条画动态线,即腿部顶出的线(贴着身体的部位)。



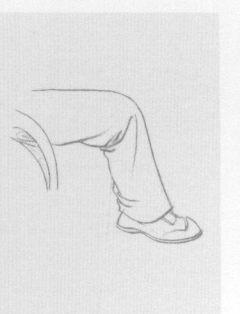
3. 用短一点的线条去处理膝盖挤压下的关系。



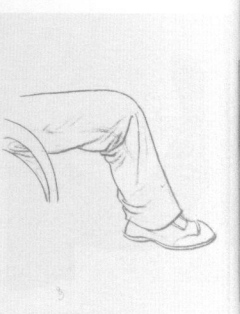
4. 画出牵引线,并完成裤脚。



5. 鞋子的刻画应注意透视关系。



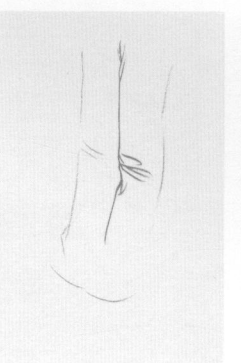
6. 画出鞋子的大致体积关系,并适当地画出坐椅。



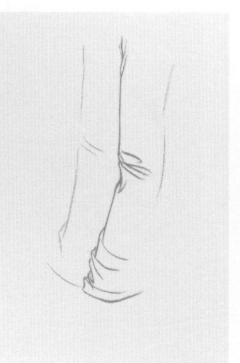
7. 增加衣纹线的细节刻画,使之更有质感。



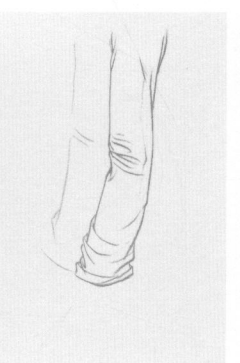
1. 轻轻地概括出形体,大致标出膝关节的位置。



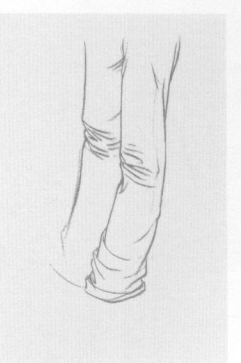
2. 从膝关节开始入手,表现出膝关节的运动。



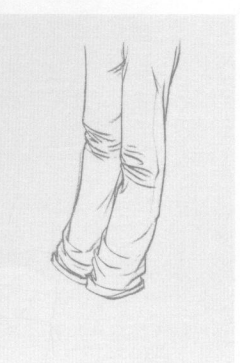
3. 画裤脚时注意与腿的运动关系。



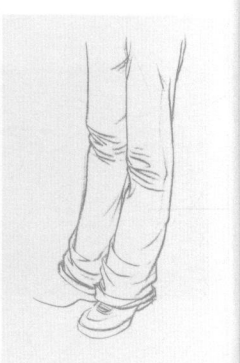
4. 用长线描绘动态线,轻轻的画出裤子的装饰线。



5. 注意画准裤子的膝关节的位置,并要符合透视规律。

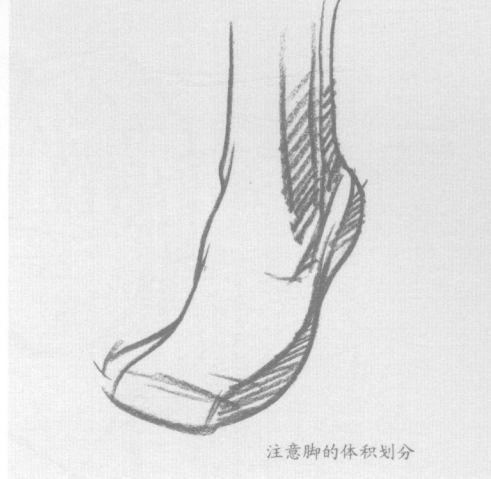


6. 刻画裤脚和牵引线。

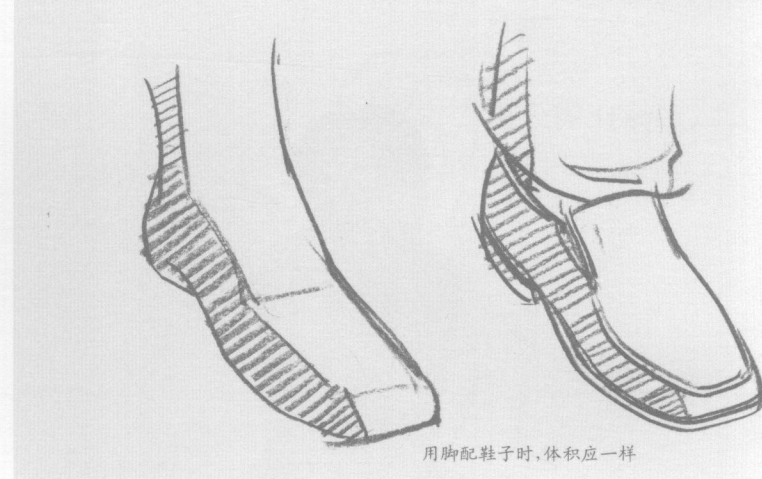


7. 脚的刻画要遵照透视规律,以求得整体感。

画鞋子时主要是要把鞋底与鞋面分开,这样就可以刻画出脚的体积,再稍微注意下细节即可。画鞋时应注意鞋的两侧曲线的变化,鞋子的内侧线向内收,外侧线向外扩,不要把鞋画得左右不分。

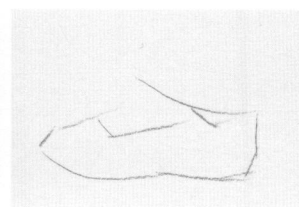
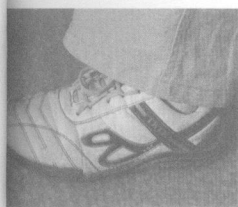


注意脚的体积划分

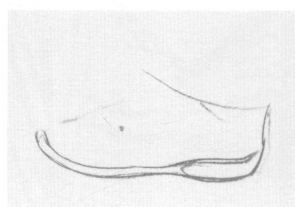


用脚配鞋子时,体积应一样

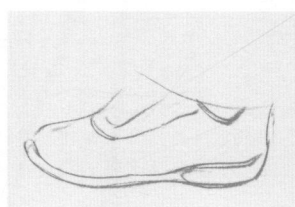
鞋子的画法



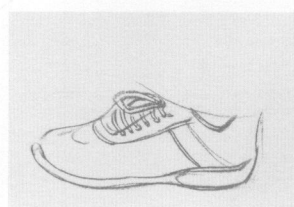
1. 用直线概括出鞋形并表现鞋与裤脚的关系。



2. 从鞋底开始入手,最能体现鞋的厚度感。



3. 鞋面的刻画要结合鞋底一起画。



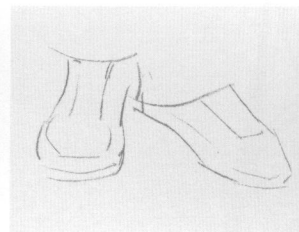
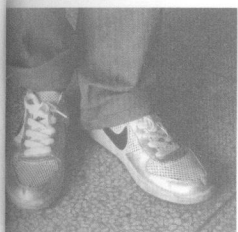
4. 细节的刻画要注意取舍。



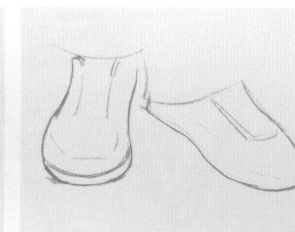
5. 在确定大的体积后进行细节刻画,细节刻画线条要轻一些。



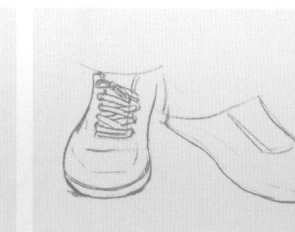
6. 减弱次要线条,加强主要线条的刻画。



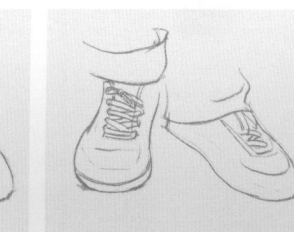
1. 概括形体。



2. 从外轮廓开始画起,要表现出体积。



3. 表现好细节。



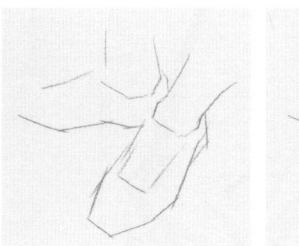
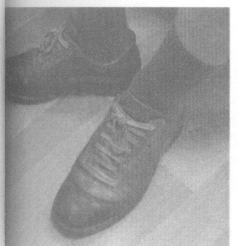
4. 正确表现裤脚与鞋的关系。



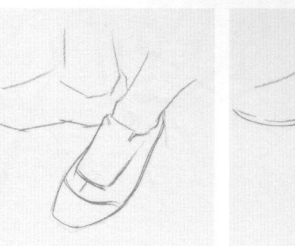
5. 进一步表现鞋的体积。



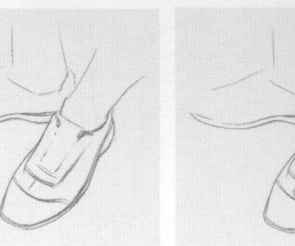
6. 刻画细节,完善、丰富画面。



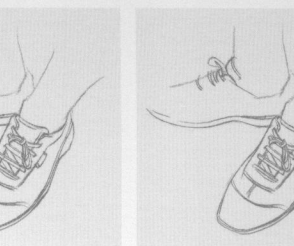
1. 用直线概括形体,确保透视与比例准确。



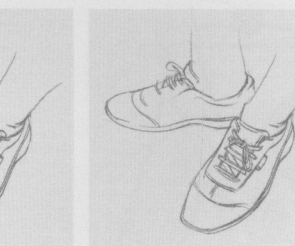
2. 抓住鞋面进行刻画。



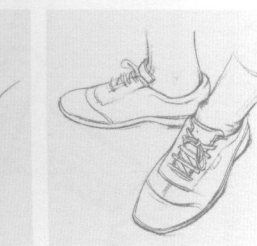
3. 鞋底的厚度、鞋底与鞋面相接的面一定要画出,这样才能体现出鞋子的体积感。



4. 增加细节,对鞋带的描绘可以简单一些,但位置一定要准确。

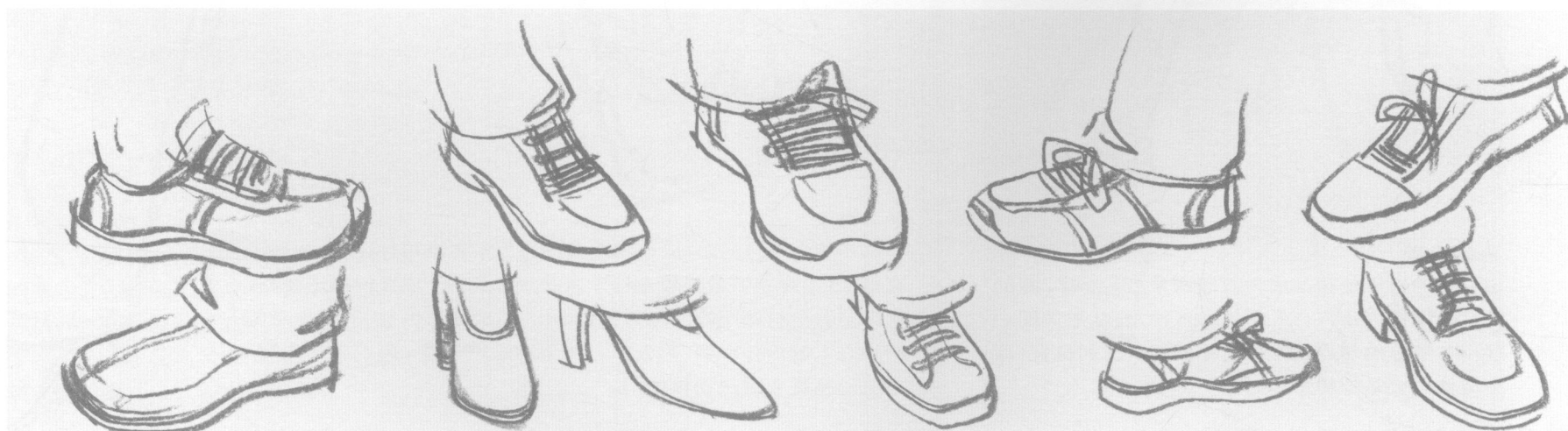


5. 另外一只鞋带同时进行,比较而言,远处的鞋带处理宜简单些。

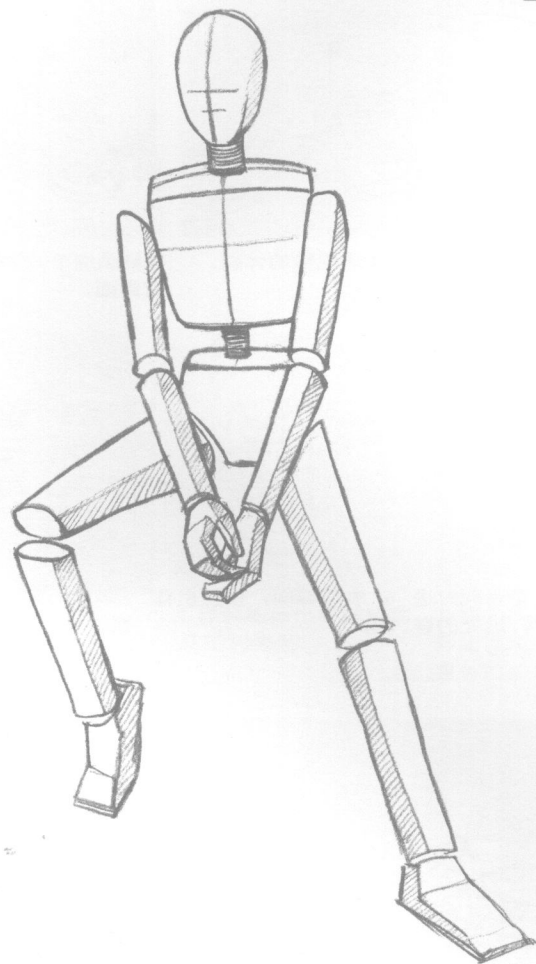
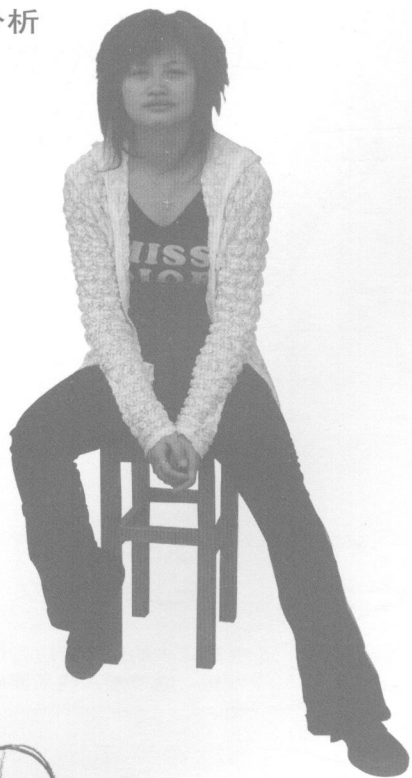


6. 表现鞋面,以突出体积。

7. 表现出脚与鞋的关系。



二、形体比例分析



形体分析

腰的挤压使腰部成为衣纹密集处,手臂、腿的圆柱体概括都要符合人的透视规律,要从形体图中找出各部分的顶点以及与它相反的挤压的位置(这个范例主要是理解形体)。

实例 1



学习重点

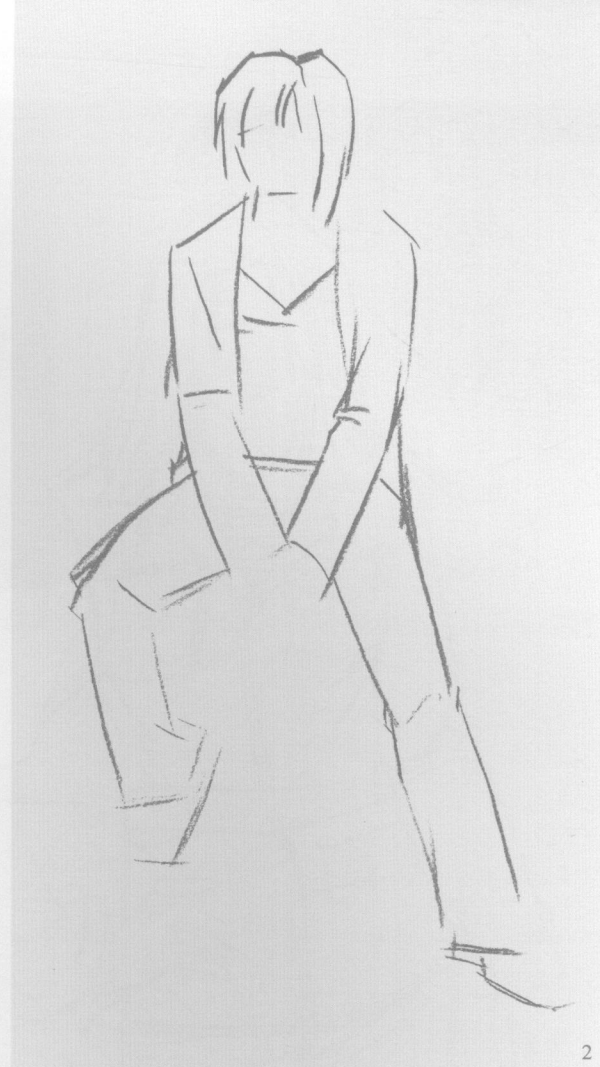
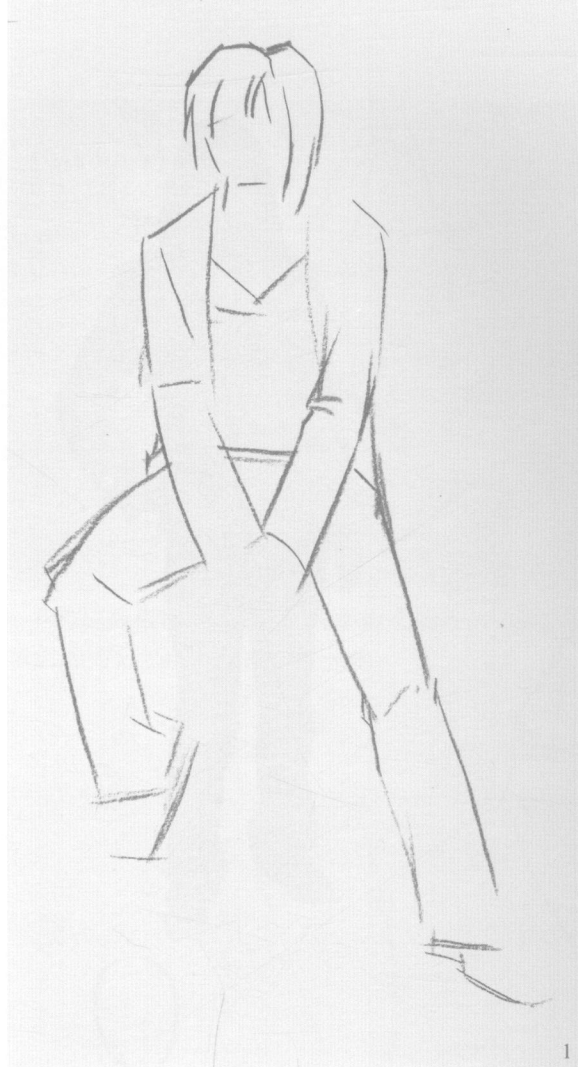
初期学习速写时,应该将主要精力用于抓准形体比例,在高考速写中,影响卷面效果最直接的就是形体比例。这样如同选模特,首先是看身材好不好,然后再看长相。对于速写也是一样,也是要先画好人的形体比例,再去学习线条的运用问题。所以初学速写,首要问题是要解决形体比例。

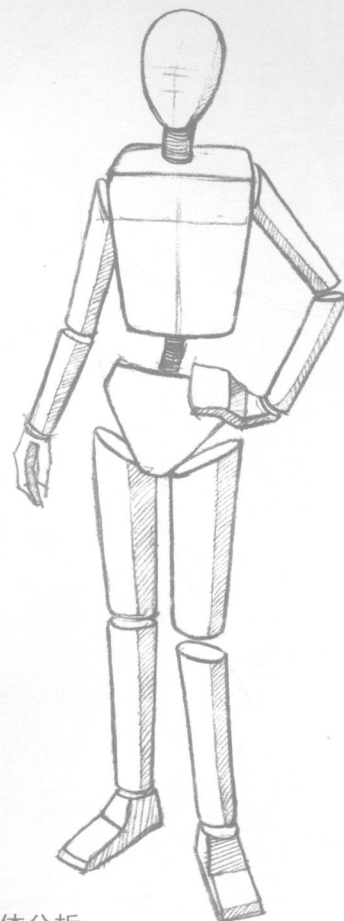
1. 用长短直线概括出人的大致比例。这个过程是先分出手、腰、腿的比例位置，再横向细分出肩宽、胯宽以及手臂长度等细节部位。这是一个不断比较的过程，务必在这些阶段就能将其比例细分准确。

2. 根据虚实的关系将人物的动态线刻画出来，使人物形体变得更鲜明一些，同时理解人物动态线形成的原因。顶的地方要实，挤压的地方应虚。

3. 根据疏密关系找出挤压线，并充实画面，顶的地方线条少而疏，挤压的地方多而密，虚实关系和疏密关系是艺术处理画面的依据，要掌握其规律。

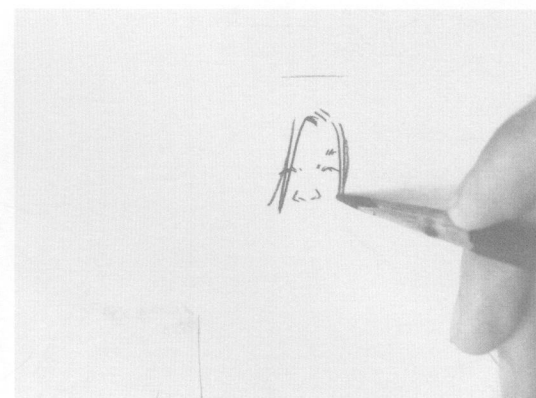
4. 进一步加强虚实与疏密关系，使人物的关键部位进一步突出，同时兼顾形体的准确性。这幅画主要是对形体比例的刻画，同时穿插疏密与虚实关系的理解。今后的速写练习，一定要将准确的形体放在首要位置。



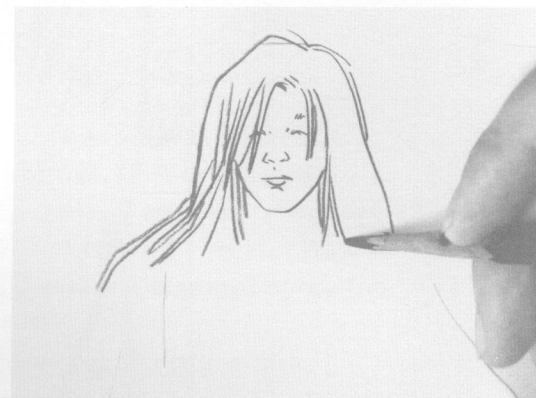


形体分析

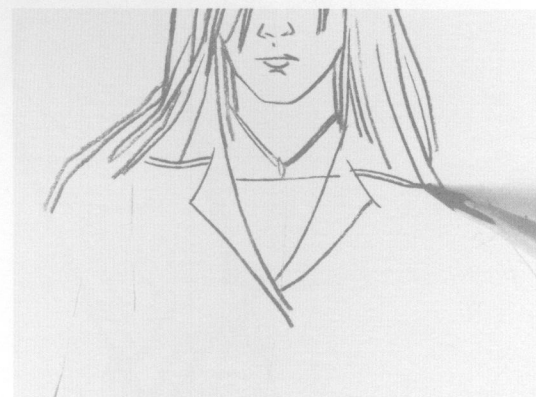
很自然的站立，单手插腰使腰部产生了一个十分微妙的扭动，绘画时要将这个动态抓准。



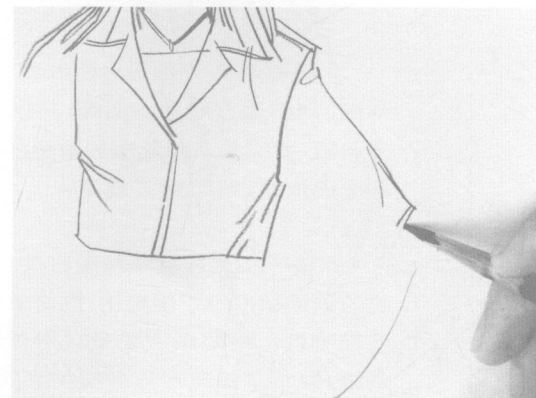
1. 将人体比例画准以后，从五官开始入手，比较中画出线条。



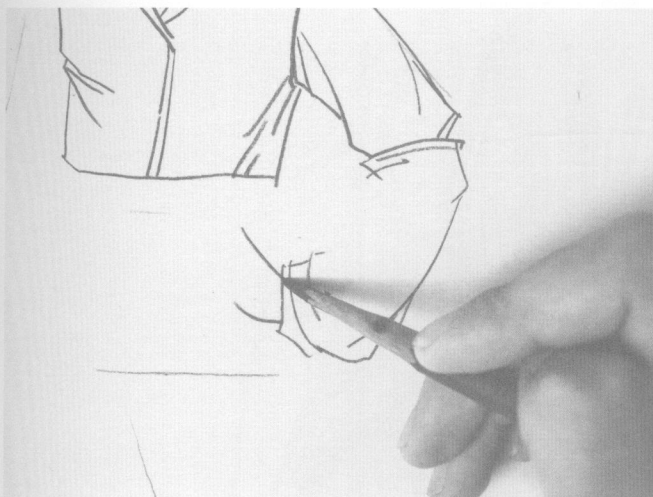
2. 画面主要是对形体的概括，对线条要求不高，找准形体是首要任务。



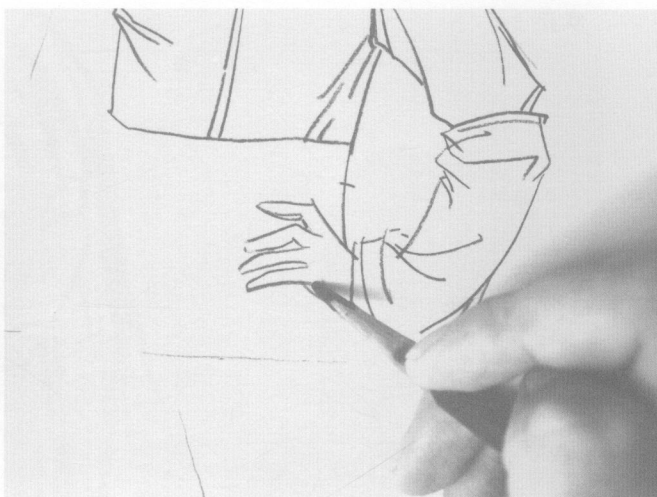
3. 衣领的刻画与头发的刻画要有对比，使画面生动。



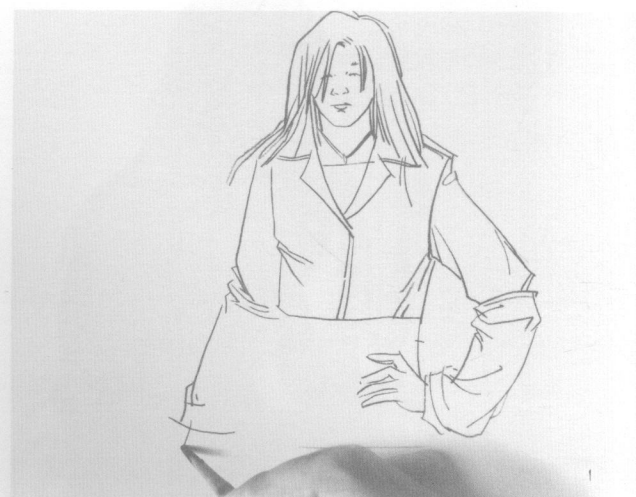
4. 胳膊的刻画要注意袖套对它的影响，衣纹会有变动，但肘关节不会改变。



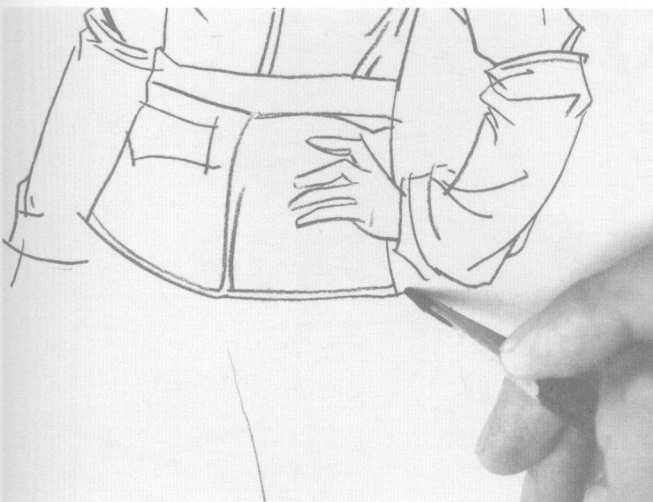
5.袖套的刻画要结合肘关节的动态,把胳膊的运动形态画准。



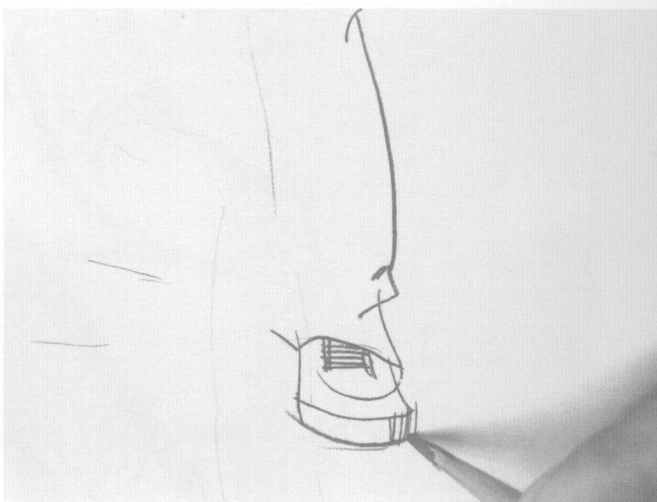
6.手的刻画很概括,将手掌与手指大致分开,将手指的位置画出即可,以求画面的风格一致。



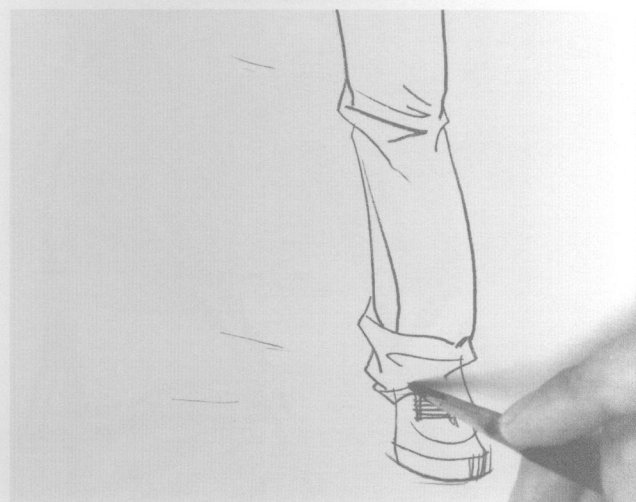
7.手臂密集的衣纹依然集中在肘关节处,用长短直线去概括动态,避开细节。



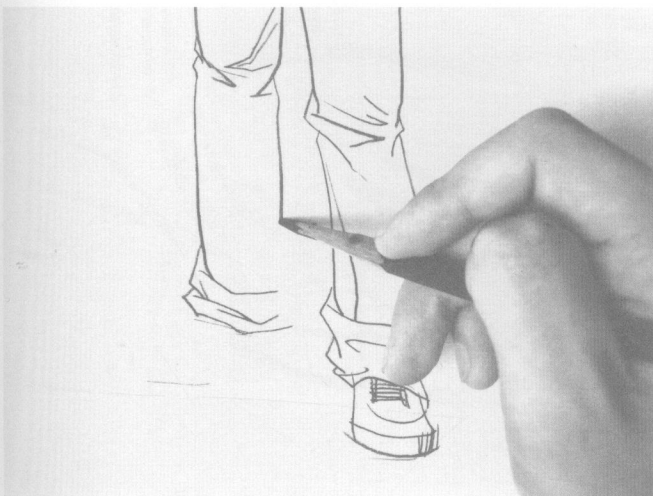
8.衣纹下摆是身体上半部分与下半部分的分界线,所以要画准确。



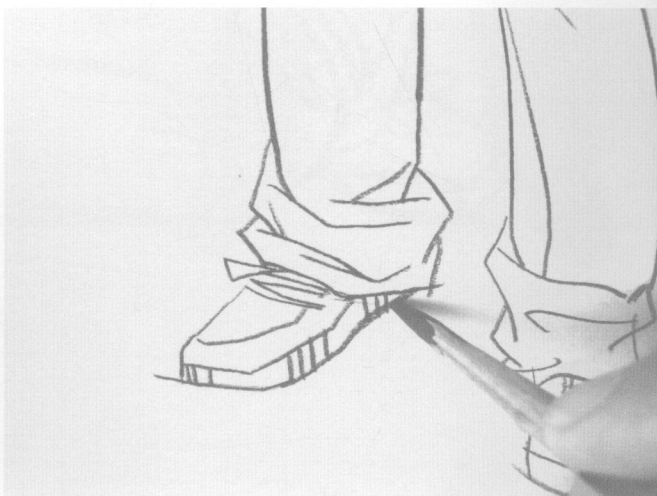
9.迅速地从上至下拉下腿部的动态线,并找出脚的所在位置。



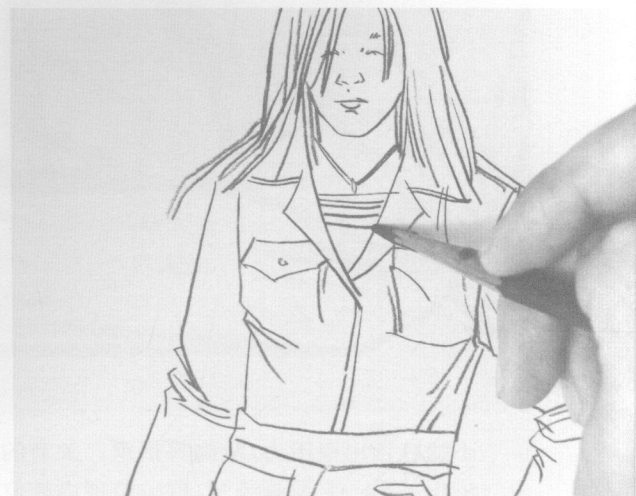
10.刻画裤脚处的挤压线条。



11.后面腿的刻画相对于前面的腿来说,用线要更简洁一些。



12.对鞋子的刻画适可而止,只要与整体画面保持一致即可。



13.调整画面,将毛衣的纹理简单地画出,以增加对比度。



虚实: 胳膊在前面用线实, 后面虚。

疏密: 用衣服上密集的线条衬出胳膊。



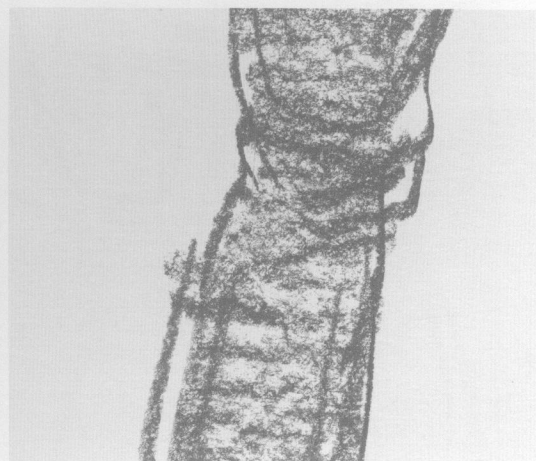
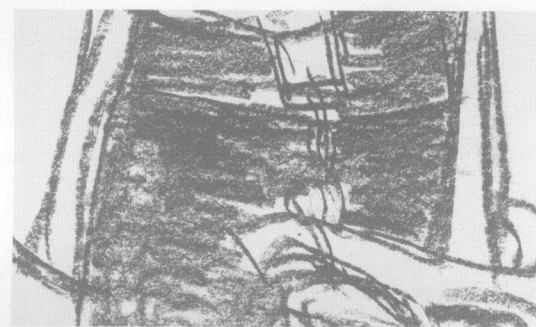
小腿肚顶出很用力, 故画得很重。关节的顶出与挤压关系一定要画清楚, 膝关节顶出部位应画得疏一些, 挤压部位应画得密、实一些(挤压的地方用力也比较大)。



画速写要对速写有一个正确的认识, 具象的速写要将准确的形体刻画放在首位, 用长线条概括形体, 像画素描一样去抓形, 对形体的细节大胆舍去, 抓住大的动态和形体比例即可。

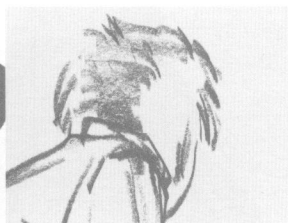


头部刻画遵循“三停五眼”关系,大致找出五官位置,没有细致刻画,符合了整幅画的风格。



排列的线条在腰部、膝关节处稍微密集一些,这样可以突出结构,同时在关节处可增加一些牵引线。

形体概括最主要的是将人物形体刻画准确,对线条无太多要求,整体比例准确、动态鲜明即可。这幅画从刻画形体入手,抛开了线条束缚,线条比较杂,但最后仍用比较完整的外框线将整个形体归纳完整,一气呵成。



头发与胳膊的处理很相似，用强调明暗交界线的形式突出头部和胳膊的体积。



为了强调形体或者结构而添加的线条，并不一定是衣纹线，在画面中也是虚实关系的一种表现。

实例 5



用直线概括人物的外框线，主要精力放在抓形的轮廓，在各关节处可稍加强调，使人物形体丰满起来。



此部分仍然体现了虚实关系，远处的衣服用线轻些，近处胳膊通过腰际的阴影来加强胳膊线条的实。



两个部分的分界线要画实一些，如衣服的下摆是区分上半身和下半身的界限，故要画实，袖口的刻画也是同样道理。



实例 6



用很有力度的线条来表现出人物的形体特征，用线张扬、用很重的分界线将头与脖子、肩膀与胳膊、上身与下身分开，同时在关节处用笔较重，使关节凸现出来。整幅速写的虚实主要用于突出结构的位置，同时也使画面变得厚重。