

基础教材 人物速写

JICHU JIAOCAI RENWU SUXIE



张承国 编

基础教材

一套完整的美术基础教材引领教学新思路
一种美术起步的源动力助你实现央美梦想

基础 教材 人物速写

JICHU JIAOCAI
RENWU SUXIE

张承国 编

CONTENTS

目录

一

基础知识 01

人体骨骼	01
人体肌肉	01
基本名词和术语	01
速写的构图	02
动态线	03

二

局部表现 05

五官之眼	04	五官之嘴	05
五官之耳	06	五官之鼻	07
手的练习	08	手臂的练习	09
鞋的练习	10	腿的练习	11
颈部的练习	12	躯干的练习	13

三

站姿练习 14

步骤表现	14
不同人物的动态表现	15
照片临摹对比	16
课堂内外	18

四

坐姿练习 26

步骤表现	26
不同人物的动态表现	27
照片临摹对比	28
课堂内外	30

五

蹲姿练习 36

步骤表现	36
不同人物的动态表现	37
照片临摹对比	38
课堂内外	40

六

场景练习 44

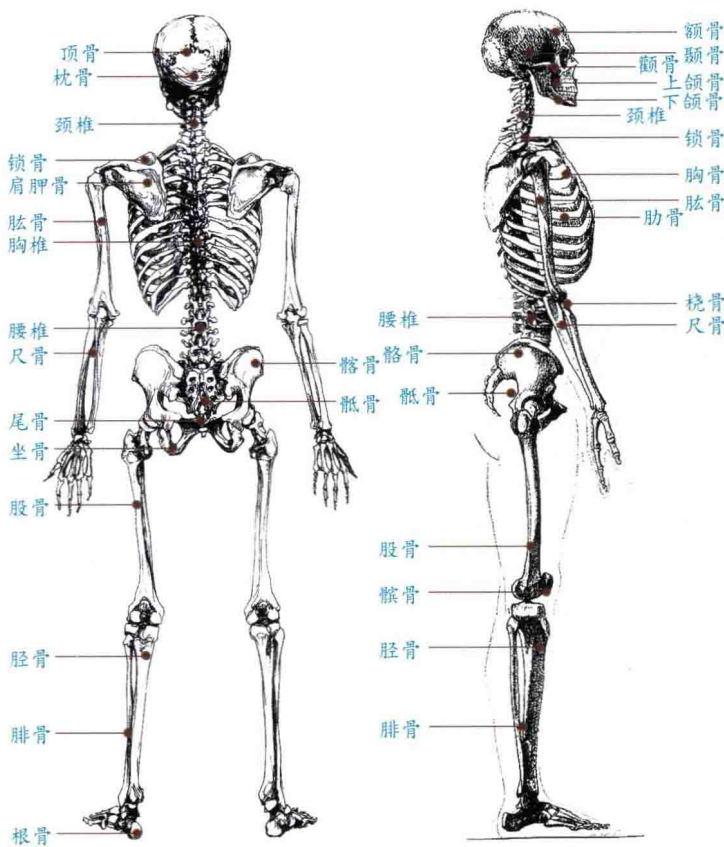
步骤表现	44
照片临摹对比	45
课堂内外	40



基础知识

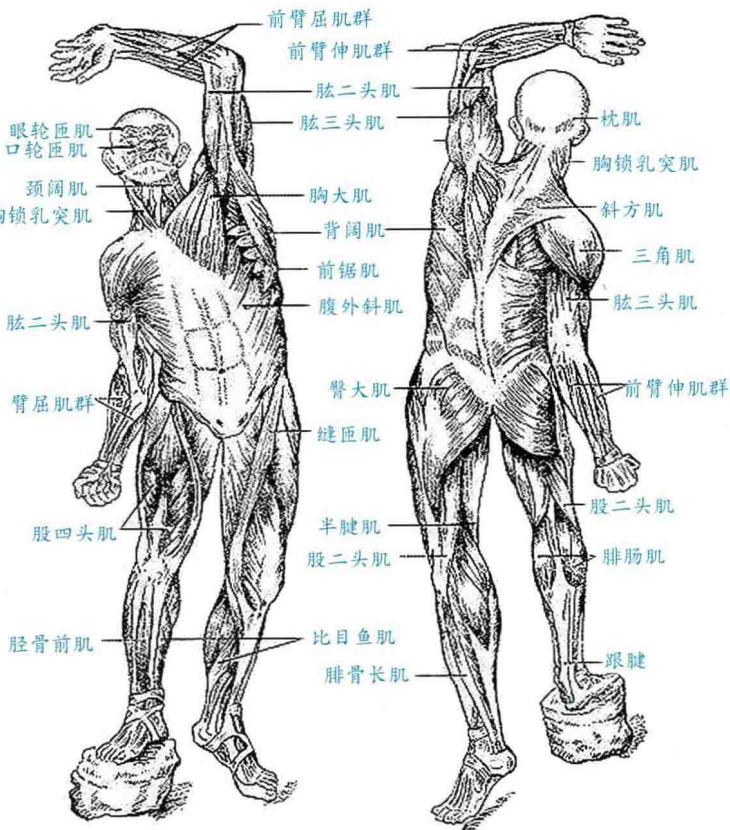
人体骨骼

掌握人体结构知识是画好速写的关键之一。人体骨骼由头部、颈部、胸部、骨盆及四肢几大部分组成。骨骼和体块之间的相互关系及透视变化要掌握清楚,这是表现人体形态的基本。



人体肌肉

肌肉通过收缩使身体各部分扭曲变弯,肌肉本身拉长、缩短、膨胀,形成各种不同形状的块。这种收缩膨胀的特性使各部分肌肉相互交织、组合,形成延伸的一个整体。这种关系使得身体的扭转变弯产生协调的运动,表现出形体的连贯性。



基本名词和术语

动态

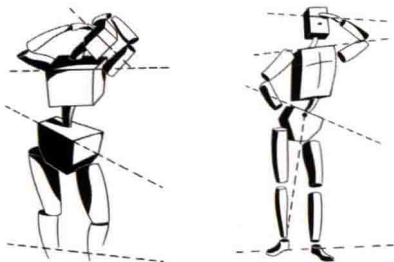
人体的头、双肩、胯、双膝或双脚的运动构成了人体的基本动态。动态的产生使人体的某部位一侧相对紧密剧烈,而另一侧则相对平缓柔和。

人体的大动态结构可以概括为“二横、三体、四肢”。二横为肩和胯;三体为头、胸腔和盆腔;四肢为上臂、下臂、大腿和小腿。

人体比例

成年人全身高度为七个半头长:从头顶到下颌为一个头长,下颌至乳头一个头长,从乳头到肚脐为一个头长,从肚脐到耻骨(表现为坐平面)为一个头长,从耻骨到膝盖中部为一个半头长,从膝盖中部到脚跟(足底)为两个头长。或者,从肚脐到两个股骨大转子连线为半个头长,从大转子连线到足底为四个头长。另外,人体高度的二分之一处在耻骨联合处,双手平伸直展宽与身高大致相等。

在人体生长的过程中,呈现年龄越大、头部越小的趋势,而下肢与全身的比例是越来越长。胸部和肩宽在发育过程中变阔,腰围在步入中年后变粗。随着年龄的增加,脊椎的弯度和肋骨的斜度会发生相应的变化。



场景速写

场景速写是指配有道具、环境并带有情节的人物速写,也称为组合速写或环境速写。场景速写要求注意人物结构、比例与场景透视的准确,构图均衡,力求做到主题突出、环境明确、组合得当、主次分明,要有情节变化和生活气息。从数量上分类,场景速写包括2人组合、3人组合、多人组合。组合内容可分为人与人、人与物、人与景等。

在构图形式上,场景速写分为对称式、均衡式、交叉组合式、横竖组合式、三角形组合式、椭圆形组合式、不规则形组合式等。在绘画步骤上,可以根据主题进行构思,从内容到环境再到具体的人物数量,期间需要注意的是对时间、季节等外在元素的掌握与考虑。

动态速写

动态速写要以熟悉和掌握人体基本结构和运动规律为基础,通过运动的动态性和基本形,以把握动态特征。同时也是考验记忆力的概括能力的训练方式,只有通过这种训练才能逐步准确地把握和表现人物的形体动态。动态速写分为静止动态、规律性动态和无规律性动态速写。在训练中,要遵循由慢到快、由静到动、由简到繁的原则,以利于提高训练的效率。

静态速写

静态速写一般是指对一定时间内相对静止的动态所进行的速写。如:睡觉的姿态、专心看书的姿态或由模特摆出的某种相对静止的姿态等。一般从慢写开始,由慢到快,以培养和提高捕捉形体动态的观察能力、记忆和概括取舍的表现能力,逐步掌握速写的一般规律。

速写的构图

作画时根据题材和主题思想,把要表现的形象适当地组织起来,构成一个协调完整的画面称为构图。通过一定的原则在平面上处理好三维空间——高、宽、深之间的关系,以突出主题,增强艺术的感染力。构图的基本原则包括均衡与对称、对比。

(1) 关于均衡与对称。均衡与对称是构图的基础,主要作用是使画面具有稳定性。均衡与对称不是一个概念,但两者具有内在的同一性——稳定。

(2) 关于对比。对比巧妙,不仅能增强艺术感染力,更能鲜明地反映和升华主题。

对比 { 形状的对比: 如大和小、高和矮、胖和瘦、粗和细的对比。
色彩的对比: 如深和浅、冷和暖、明和暗、黑和白的对比。
灰与灰的对比: 如深和浅、明和暗等的对比。

单人构图

单人构图要注意人物在画面中的位置、大小。

(1) 上下。一般规律为上紧下松,人物才显得舒服自然。过于偏上显得有压抑感,过于偏下有下坠的感觉。

(2) 左右。画面左右空间的一般规律,人物脸部朝向的一边留白多一些。尽量不要把人物放在纸的边缘,而另一边有大面积空白,给人的感觉太偏了。

(3) 大小。画得过大,是由于比例没有掌握好;画得过小是因为过于拘谨、不敢下笔,画面显得空。因此,掌握比例关系很重要。



双人构图

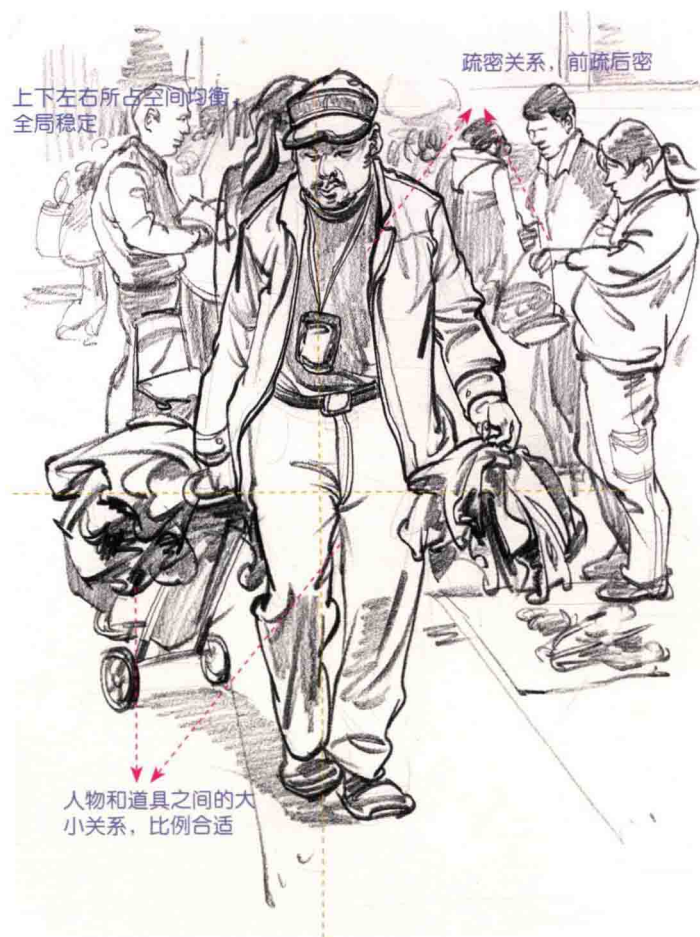
双人构图首先要考虑的是画面的均衡,切莫偏重哪一边;然后是前后主次关系以及两人之间的大小、黑白、高矮的对比关系。

画面四块布局均衡



场景构图

场景构图首先要合理安排主体人物与背景的关系以及道具和人物之间的穿插、遮挡关系,处理好纵深的空间很重要。



动态线

动态线是表现人体在动作中所呈现出动态走向趋势的辅助线，动态线一般少而简练，具有高度的概括性。一般表现在动作中的体积变化关系上，具体是从头的转折延伸到胸部再到髋骨的动势以及大腿、小腿的弯曲和胳膊的状态共同呈现的动态集合。人物动态线中分主要动态线和次要动态线，主要动态线是整体的动作趋势，次要动态线是局部的动态体现。

站姿

站姿人物速写是美术高考中经常出现的考试形式，重点考察考生把握人物整体比例和动态关系的能力。对人的头、颈、肩、胸、臀、膝盖等部位的扭动、倾斜关系的表现一定要明确，不可含糊。同时，要注意各部位空间关系的前后变化以及由此产生的明暗变化。有的考生往往局部画得很精彩，可是整体的人体结构却很松散，人物动态的味道明显不足。好的人物速写是整体和局部的完美统一。



坐姿

人物坐姿时，腰部衣服的褶皱相对站姿会显得更加明显且密集，因此要注意臀部和腰部的两个“形”的区分，不能使形体看上去没有腰，或者没有臀；衣服褶皱的穿插、走势是表现人物动态、肢体结构的关键。



蹲姿

蹲姿人物速写首先要考虑人物构图，要力求饱满、大小适度；其次要抓准动态线，尤其是头部与肩部、躯干与腰部、四肢等大的动态和比例关系。



五官之眼

刻画要领

刻画眼部一定要建立在形体结构上,也就是说要将这些表面的细节附着在形体结构上进行刻画。眼部的面积较小,转折起伏较平缓,刻画时要注意黑、白、灰关系的变化,运用前后的空间关系,将靠前的部分进行深入刻画,尽量把体块边缘表达清晰;对于远处和暗处的部分,在交代清楚形体转折关系后可以适当地虚下去。

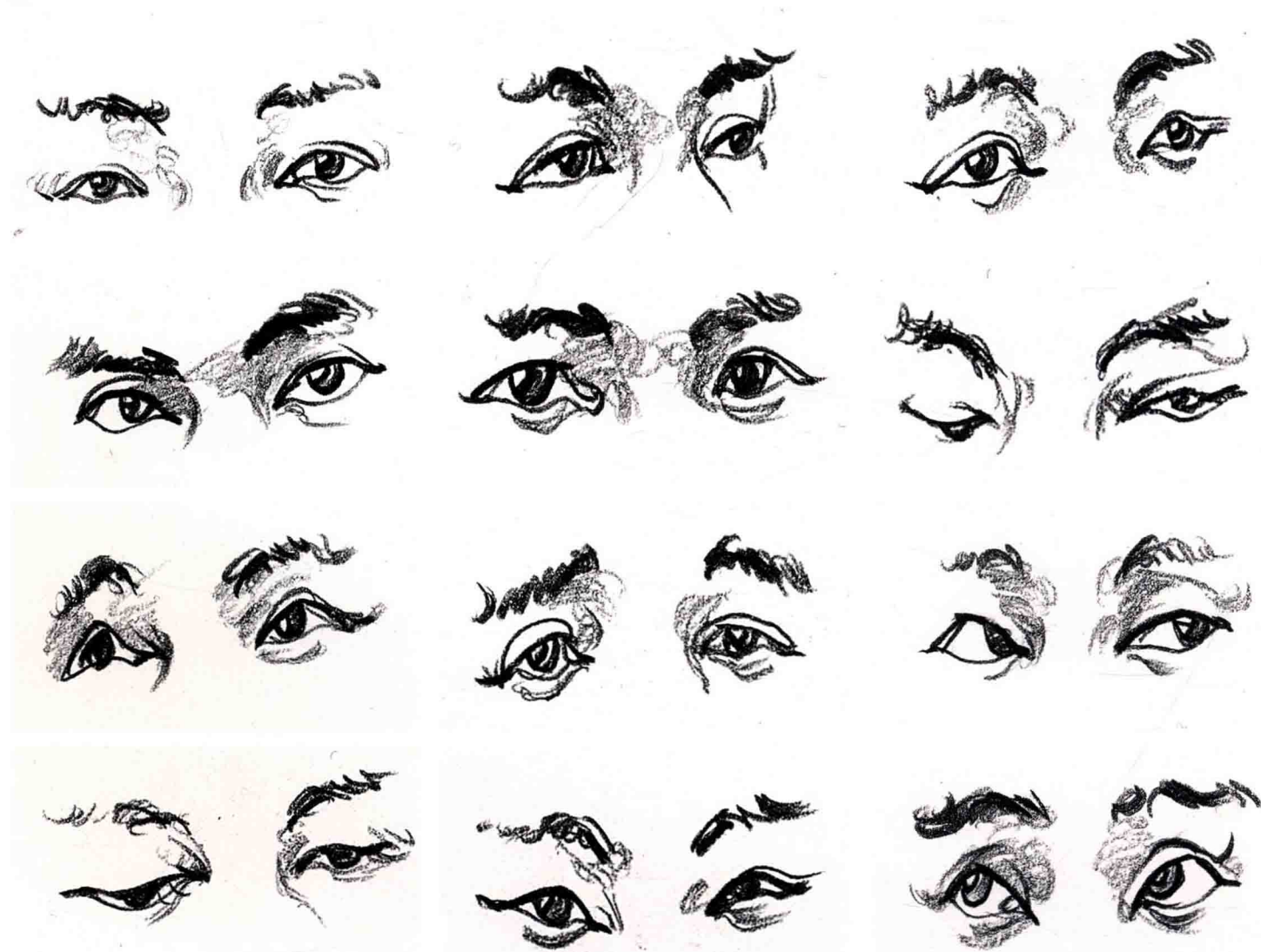
步骤分析

理解分析



下眼睑的起伏变化,受眼眶结构的影响,也具有细小的起伏变化。

课堂内外



五官之嘴

刻画要领

嘴是展现面部表情的主要部位之一，它依附在半圆柱形的上下颌骨上，是由上唇、下唇、嘴缝、嘴角组成的半圆弧状形体。在刻画时要注意，嘴的上下唇并非完全对称，上唇棱角分明，下唇较为圆润。当上下唇合拢时，嘴缝的形状是曲折的弓形而不是直线。

步骤分析

理解分析

步骤一

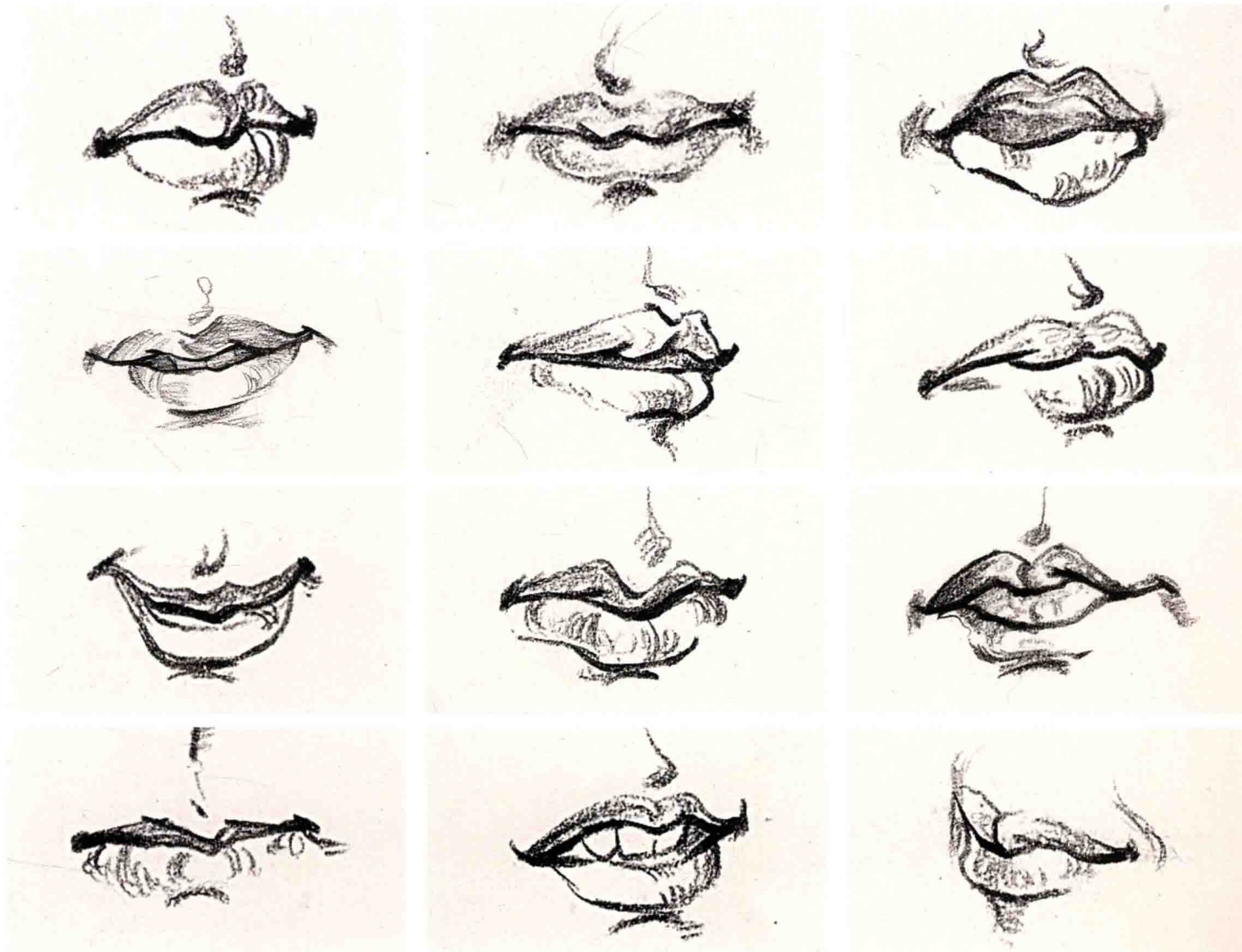
步骤二

步骤三

步骤四

下嘴唇底面厚度与近实远虚的关系一定要表现好，其形体的饱满度也要展现出来。

课堂内外



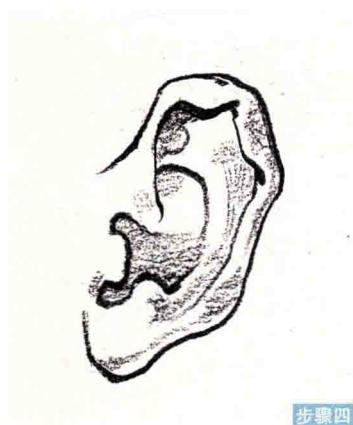
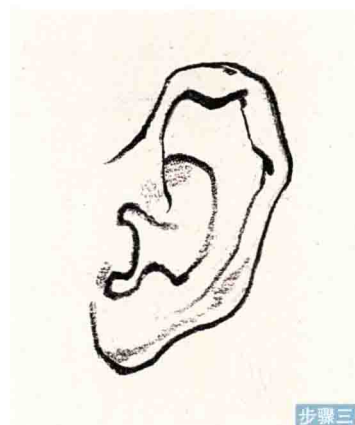
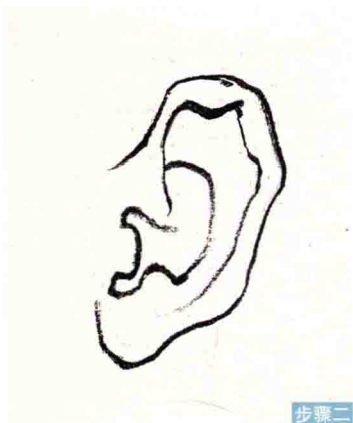
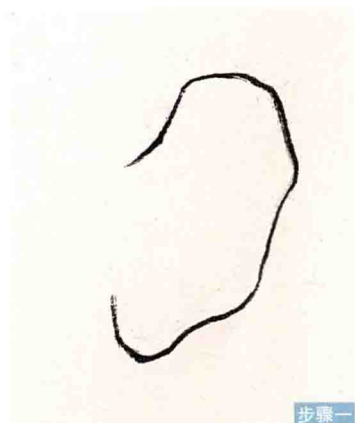
五官之耳

刻画要领

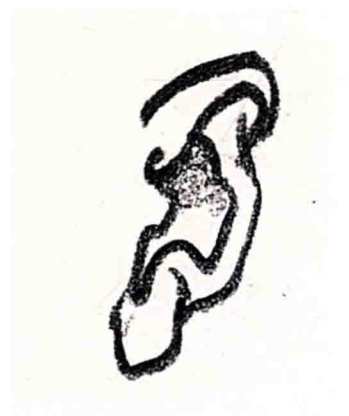
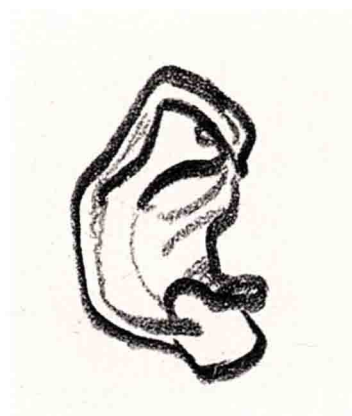
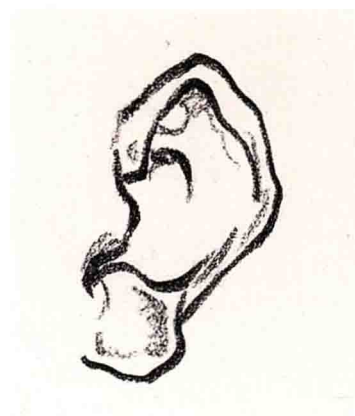
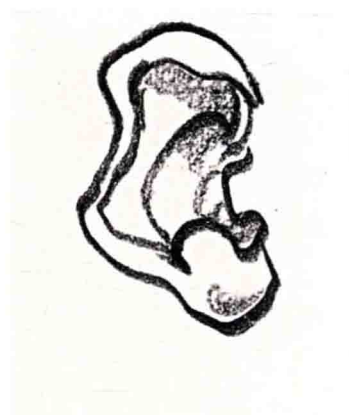
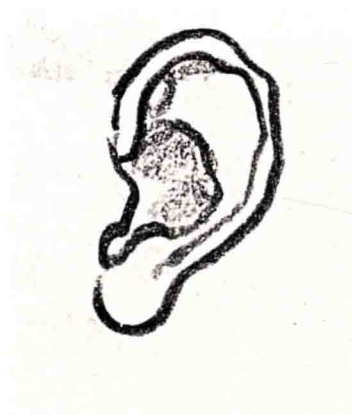
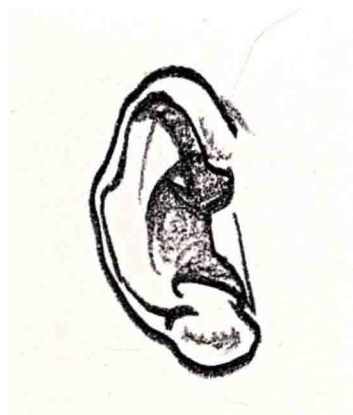
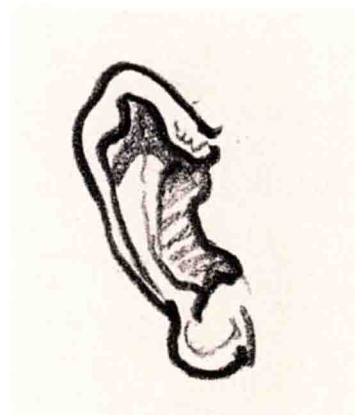
耳分为内耳、外耳两部分，外耳又统称为“耳廓”。耳廓又分为耳轮、耳蜗、耳垂三部分。从头部正面看，耳朵位于眉毛和鼻底水平线之间。在头部转动时于不同的角度观察，耳朵的外轮廓形态变化比较大。在刻画时，要注意对耳朵各部位厚度的表现，以体现立体感，而不是单薄的平面状。

步骤分析

理解分析



课堂内外



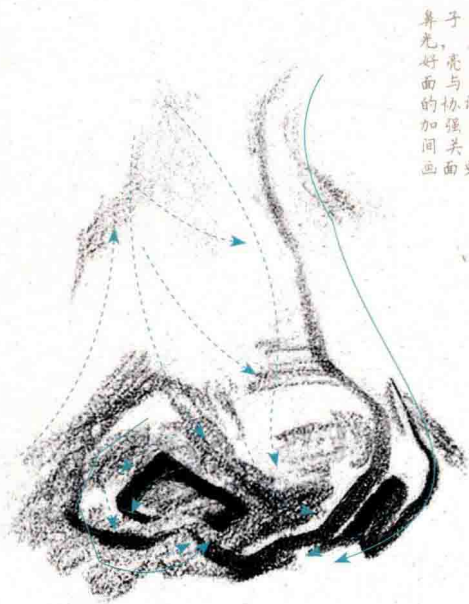
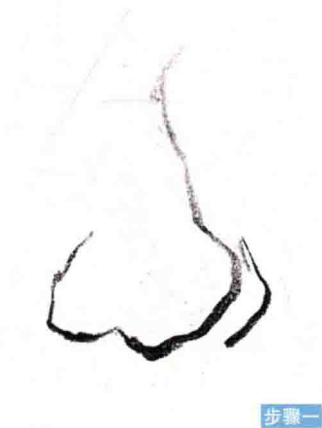
五官之鼻

刻画要领

鼻子是脸部最凸出的部位，表现时要强调鼻底的厚度感才能使鼻子更加立体。可以将鼻子看成一个梯台，分成四个面：中间是突起的鼻骨，形成有弧度的鼻梁面，其两侧是由鼻软骨构成的斜面，最后一个面是由鼻翼和鼻孔组成的底面。刻画时要注意鼻翼厚度，且鼻孔不要画成“死”黑。

步骤分析

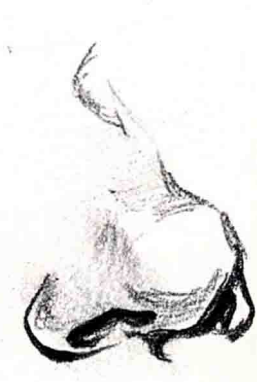
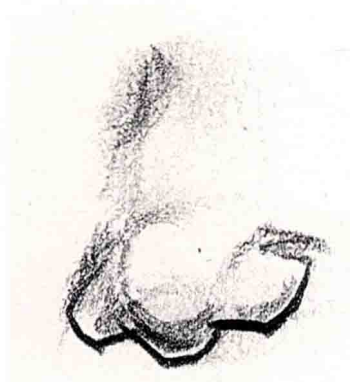
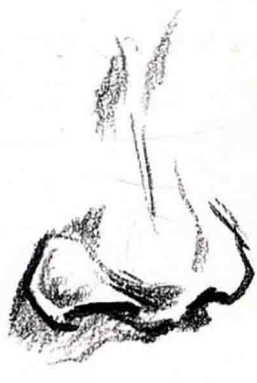
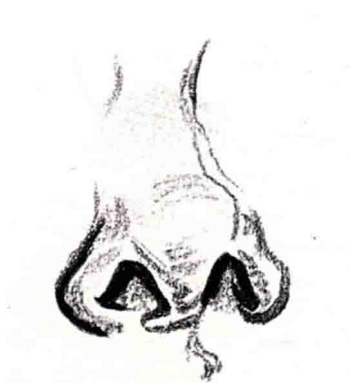
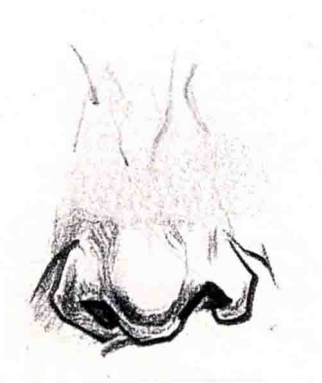
理解分析



鼻子侧面受光，应掌握灰面、亮面、暗面、背面的协调关系，加强画面立体感。

注意鼻头与鼻孔的前后、穿插关系，被遮挡的地方也要衔接好。

课堂内外



手的练习

刻画要领

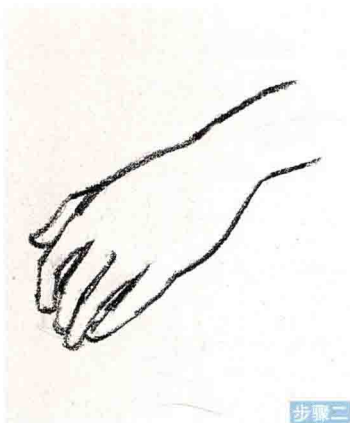
手是人的第二张脸，从手的形态特征甚至可以看出一个人的职业，一般劳动人民的手关节粗大，血管明显，皮肤质感粗糙，学生和文职人员的手一般比较细嫩，皮肤光滑。小孩的手正处在发育期，显得肉肉的。手部通过手腕、手指、手掌几部分可实现各种动作，在人物速写中，手的动态表现很重要。

步骤分析

理解分析



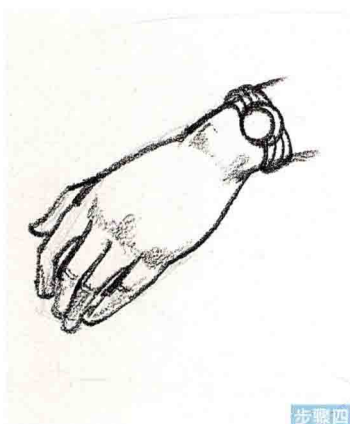
步骤一



步骤二



步骤三

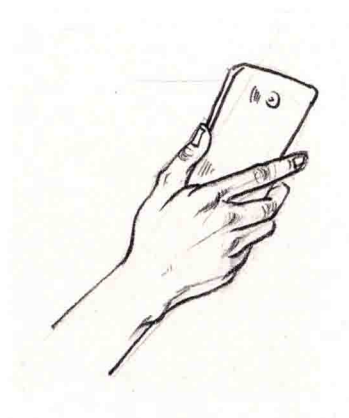
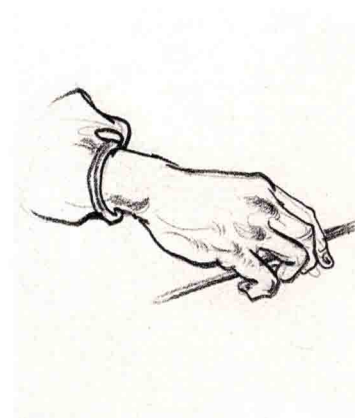
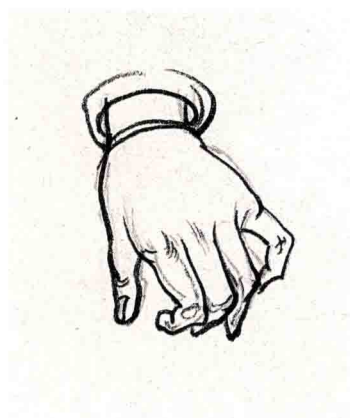
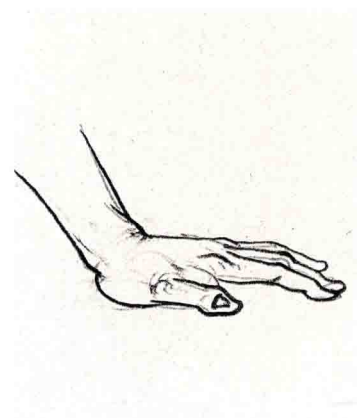
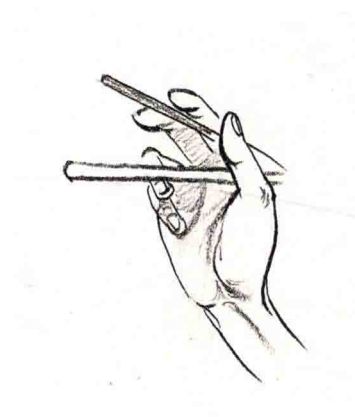
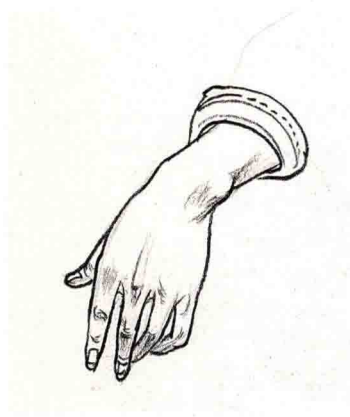


步骤四



由于指骨外皮下脂肪较少，手的骨骼决定了手的基本形。从手的造型来看，手的长度约等于宽度的两倍，手掌的基本形状像一个四边形。

课堂内外



手臂的练习

刻画要领

双臂的表现重要的是动态的表达和衣纹的刻画，这两者缺一不可。衣纹随着胳膊的曲直变化呈现不同的状态，尤其是肘部弯曲时衣纹的穿插、走向很重要。

步骤分析

理解分析



步骤一



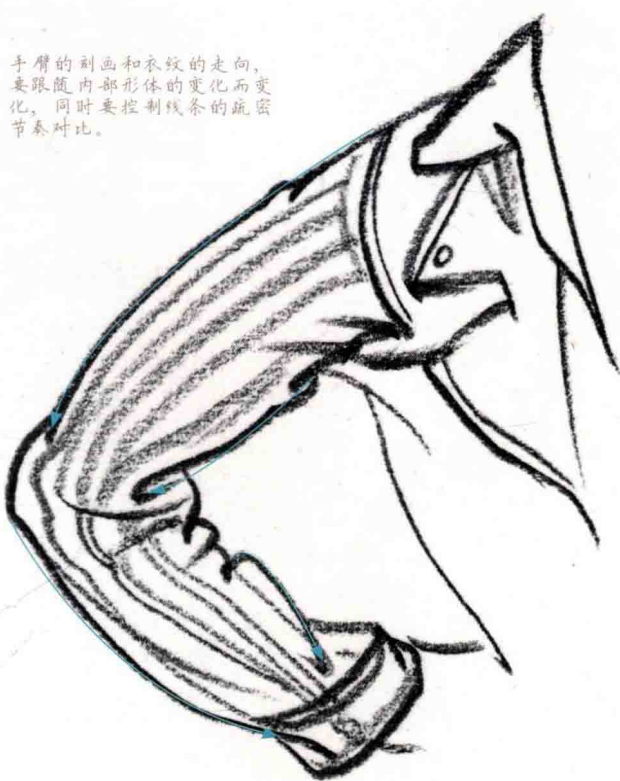
步骤二



步骤三

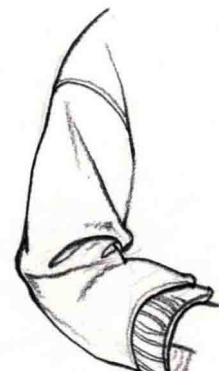
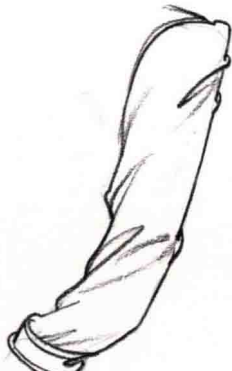
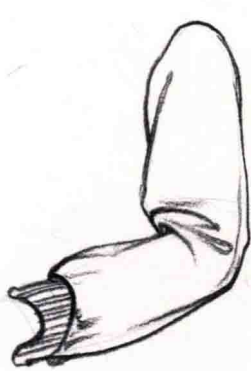
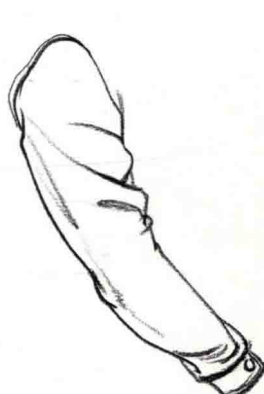


步骤四



手臂的刻画和衣纹的走向，要跟随内部形体的变化而变化，同时要控制线条的疏密节奏对比。

课堂内外



鞋的练习

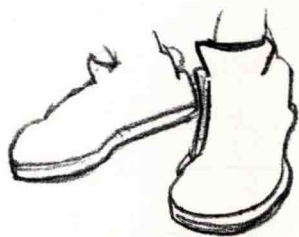
刻画要领

足弓、脚跟和脚趾是组成脚的三大部分。多数时候，我们看不到脚，它被鞋包裹着，所以刻画多以鞋为主。鞋子的款式各种各样，且左右脚对称。但不管鞋子怎样变化，脚部的内在结构永远是最重要的。

步骤分析

理解分析

要画好鞋，就一定要先了解脚的内部结构。其中足弓、脚背、脚掌、脚趾、根骨等结构支撑起来组成整个外轮廓。在不同的角度下，其造型特征有很大的区别，需要认真观察。



步骤一



步骤二



步骤三

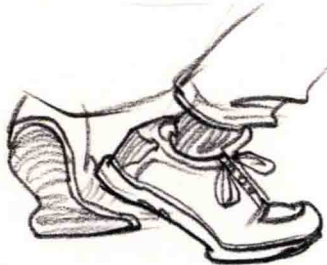
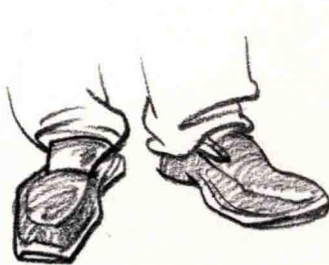
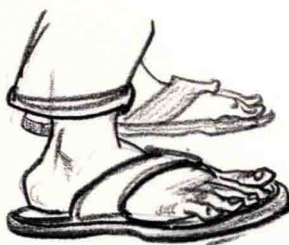
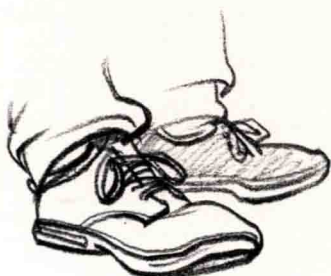
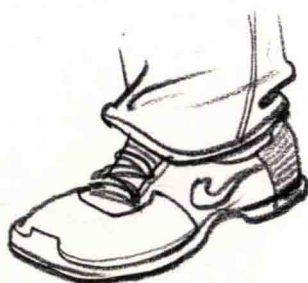
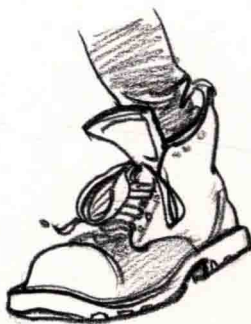


步骤四



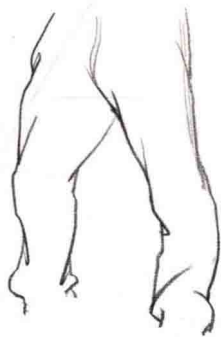
适当地表现鞋的造型特点、装饰，可以丰富画面。

课堂内外

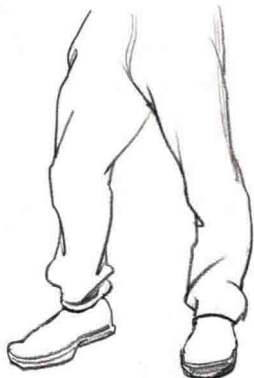


下肢分为大腿、小腿和足部三个部分。下肢是链接在躯干下端、上粗下细的圆锥形体块。大腿与小腿，大腿与盆骨，小腿与足部等之间的连接关系与区别要清楚。腿部的裤纹不要画得太碎，要概括和取舍，外形及主要运动线、结构线永远是第一位的，尤其是膝盖及脚踝的转折关系一定要理解透彻。

理解分析



步驟一



步驟二



步驟三

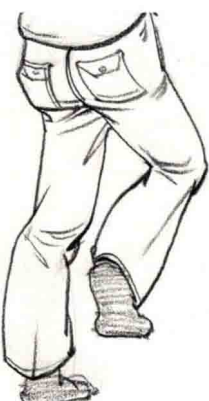
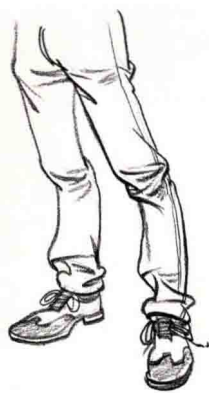


步骤四

腿的构造，在膝盖处折现对比。小腿的构造，在脚踝处折现对比。大腿的构造，在臀部处折现对比。小腿的构造，在膝盖处折现对比。大腿的构造，在臀部处折现对比。



A line drawing of a pair of trousers and sneakers. The trousers are light-colored with dark outlines, showing a waistband, pockets, and a slightly flared leg. They are paired with dark-colored sneakers that have white soles. The drawing is simple and sketchy, using black lines on a white background.



▮ 颈部的练习

◆ 刻画要领

人物的颈部动态变化不是很多，主要是头部的扭转，肩部的活动会对颈部产生一定的动态变化。刻画时，一定要注意颈部的圆柱体形态，不要画成平面的方形，而要有立体感。

◆ 步骤分析

◆ 理解分析

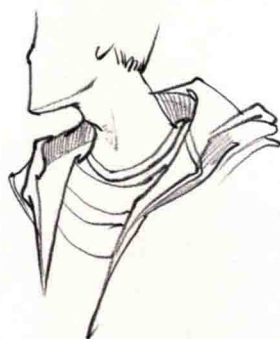
颈部的刻画要抓住其扭动、弯曲、旋转等主要动态线，分析动态主线与支线的关系。



步骤一



步骤二



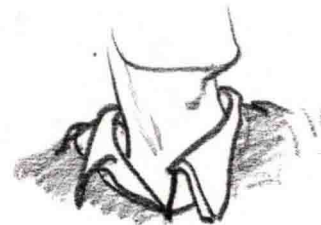
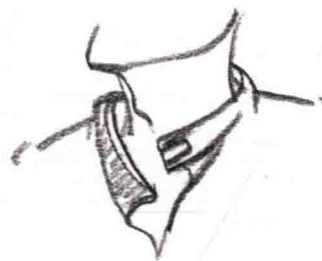
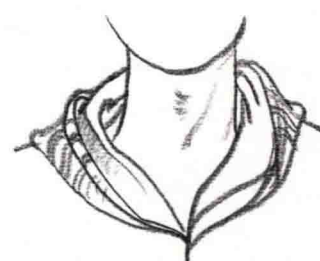
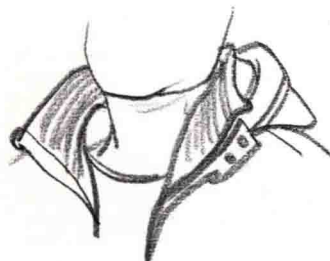
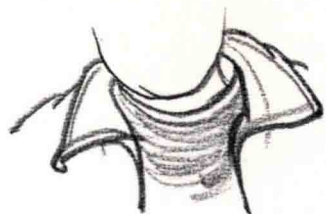
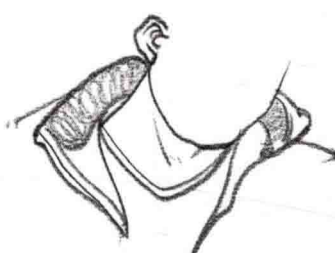
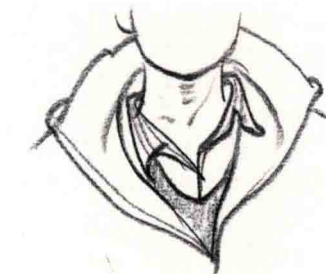
步骤三



步骤四



◆ 课堂内外



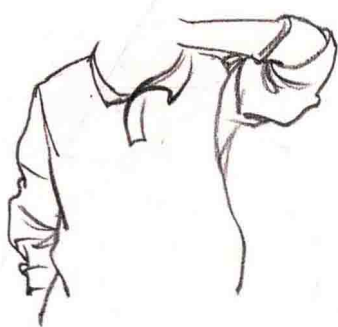
躯干的练习

刻画要领

人体的躯干由颈部、胸廓、盆骨三大部分组成。胸廓上宽下窄，接近直立的蛋形。盆骨的角度决定了人体的平衡程度，而人体的平衡程度也决定了盆骨的特征。因此，人体的运动首先由躯干的倾斜、扭动或旋转呈现出来，继而推动四肢的近远、大小关节等来达到运动的目的。

步骤分析

理解分析



步骤一



步骤二



步骤三

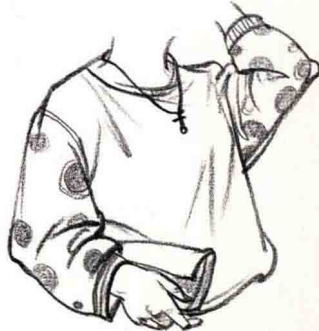
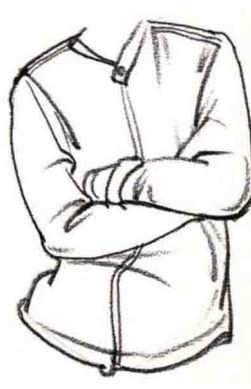


步骤四



因略微并拢而躯干倾斜，手臂线条密集，呈放射状，呈斜状。躯干的一些变化，纹样处衣纹起有带变的呈斜状。

课堂内外



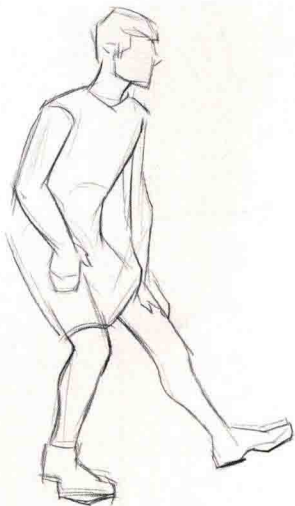
步骤表现

步骤一：首先观察模特的整体形象，大致了解他的形体及动态特征，然后确定在画面中的大致构图。有了准确的比例和动态关系后，画出模特的大致轮廓，注意模特颈肩部位的关系。

步骤二：从头部开始刻画，逐步往下推进画面，把握好大的节奏关系。刻画上半身时要注意空间的虚实表现，结合人体的结构完成上半身的表现。

步骤三：根据上半身的形体比例完成下肢的刻画，注意两条腿一前一后的透视关系以及线条的虚实穿插关系等。

完成图：完善细节部分，刻画衣纹时，注意虚实对比，关节处衣纹的处理要实一些，适当对衣物添加一些细节，特别是模特的手肘和膝盖部分的衣纹表现。



步骤一



步骤二



步骤三



步骤四