

THE NORMAL COURSE OF PAINTING • 敲门砖

绘画正规教程

人物速写

权威 · 正规 · 易学

李家友·主编



图书在版编目(CIP)数据

绘画正规教程.人物速写/李家友主编.—重庆:重庆出版社,2016.1
ISBN 978-7-229-10890-8

I.①绘… II.①李… III.①人物画—速写技法—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV.①J21

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第314612号

绘画正规教程——人物速写

HUIHUA ZHENGGUI JIAOCHENG——RENWU SUXIE

李家友 主编

本书策划:李家友 邹 颇 郑文武 李 琴

责任编辑:郑文武 张 跃

封面设计:祝国庆

责任校对:杨 婧



重庆出版集团

出版

重庆出版社

重庆市南岸区南滨路162号1幢 邮政编码:400061 <http://www.cqph.com>

重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印制

重庆出版集团图书发行有限公司发行

E-MAIL:fxchu@cqph.com 邮购电话:023-61520646

全国新华书店经销

开本:889mm×1194mm 1/16 印张:2.5

2016年1月第1版 2016年1月第1次印刷

ISBN 978-7-229-10890-8

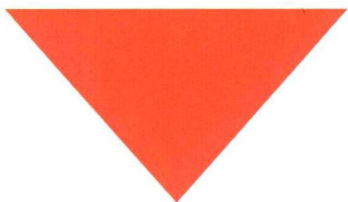
定价:15.80元

如有印装质量问题,请向本集团图书发行有限公司调换:023-61520678

版权所有 侵权必究

THE NORMAL COURSE OF PAINTING

绘画正规教程



CONTENTS 目录

PART ONE/比例、形体、动态

比例 02 形体 02 动态 03

PART TWO/用线技法

线的软硬 06 线的虚实 08 线的方圆 10

线的穿插 12 褶皱用线 14

PART THREE/局部临摹

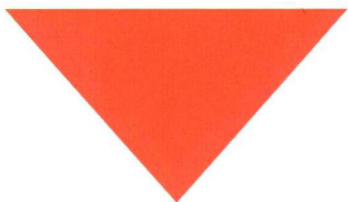
头部临摹 15 手部临摹 18 足部临摹 20

PART FOUR/三姿速写

站姿 22 坐姿 30 蹲姿 38

THE NORMAL COURSE OF PAINTING

绘画正规教程



CONTENTS 目录

PART ONE/比例、形体、动态

比例 02 形体 02 动态 03

PART TWO/用线技法

线的软硬 06 线的虚实 08 线的方圆 10

线的穿插 12 褶皱用线 14

PART THREE/局部临摹

头部临摹 15 手部临摹 18 足部临摹 20

PART FOUR/三姿速写

站姿 22 坐姿 30 蹲姿 38

比例

“头身测量”的方法是：将人物的头部当作一个单位长度，测量时，伸直手臂，垂直或水平拿着测量笔，保持头部不动，闭上一只眼，瞄准对象。然后将测量笔与对象头部对齐，用指尖按住下颌位置，形成一段固定距离。按照以上方法，由上往下以此类推，确定出整体长度。

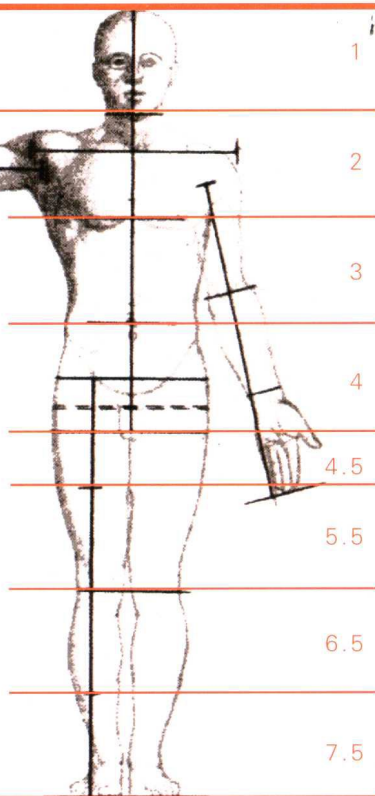
【垂直测定】

【水平测定】

同学们在用铅笔测量比例时，如果胳膊肘、手腕、颈部的角度发生改变，就会产生测量差。因此一定要保持测量工具的垂直与水平状态。

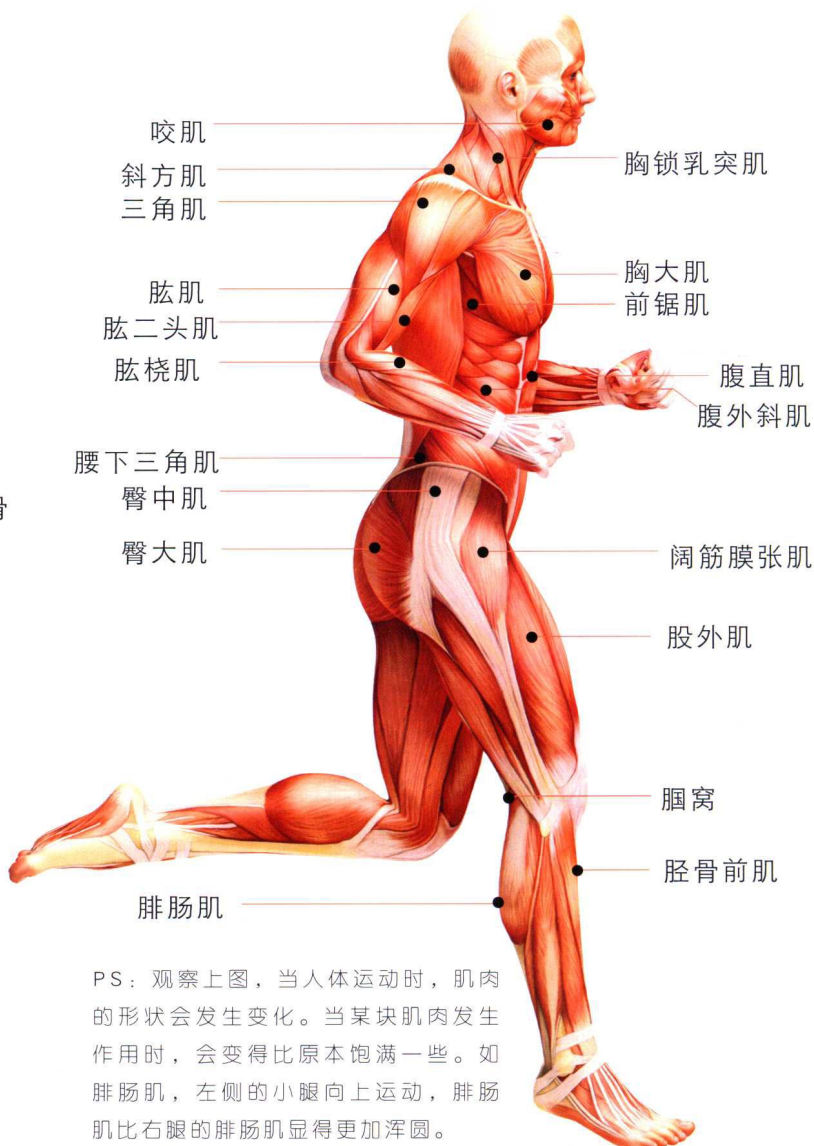
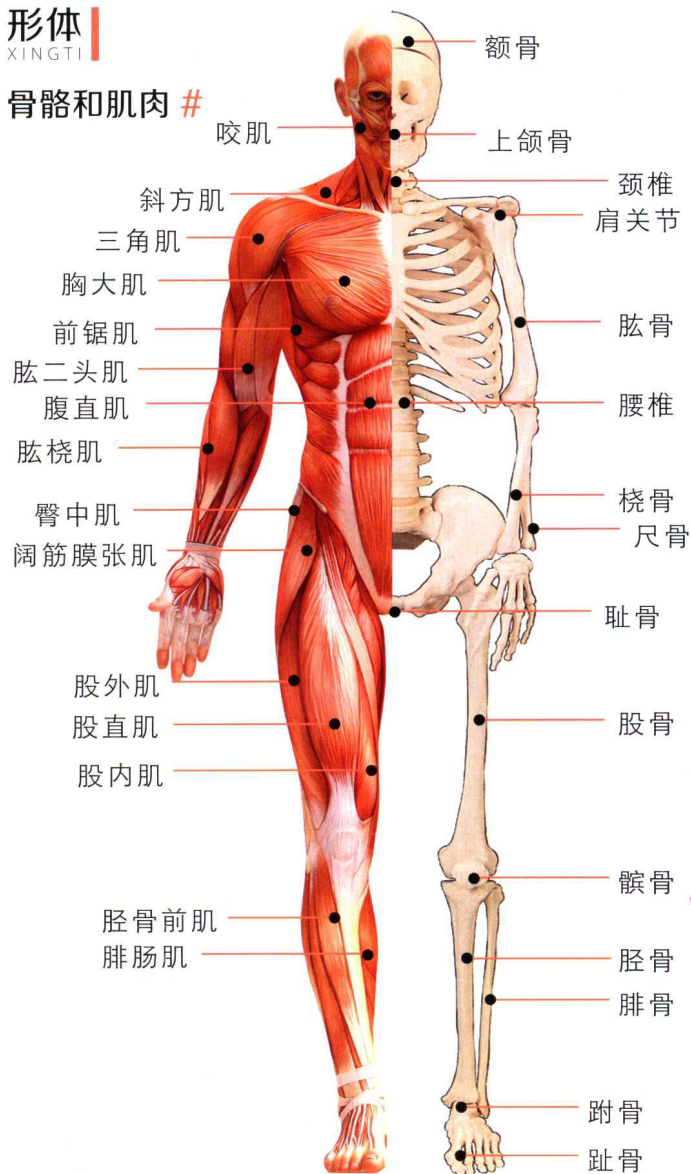
以头长为一个单位长度，如右图中，从头顶到下巴为一个头长，从下巴到乳头为一个头长，从乳头到肚脐为一个头长，从肚脐到会阴为一个头长，从会阴到膝盖中部为一个半头长，从膝盖中部到足底约为两个头长。

其他的局部比例数值：肩宽约为两个头长；上肢约为三个头长，上臂约为一又三分之一的头长，前臂约为一个头长；下肢约为四个头长，从股骨大转子到膝盖中部约两个头长，从膝盖中部到足底约两个头长。



形体

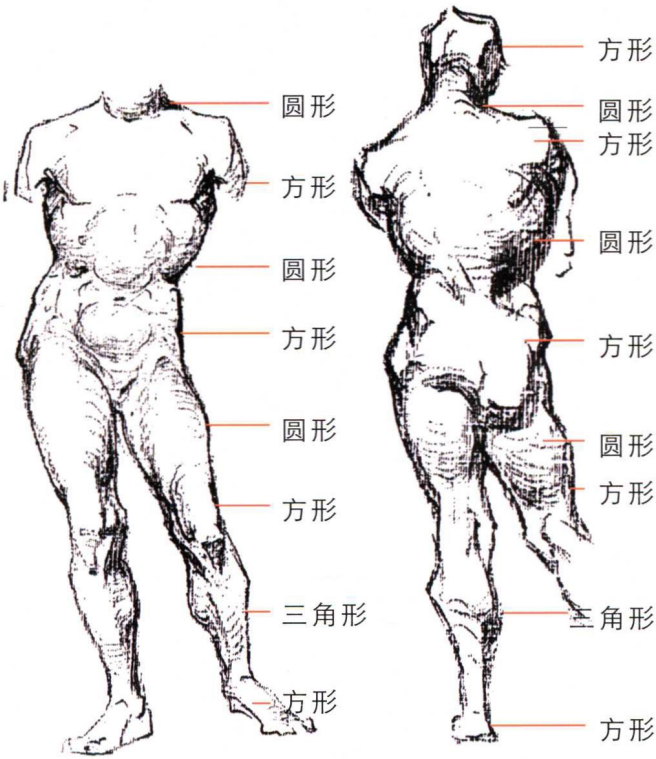
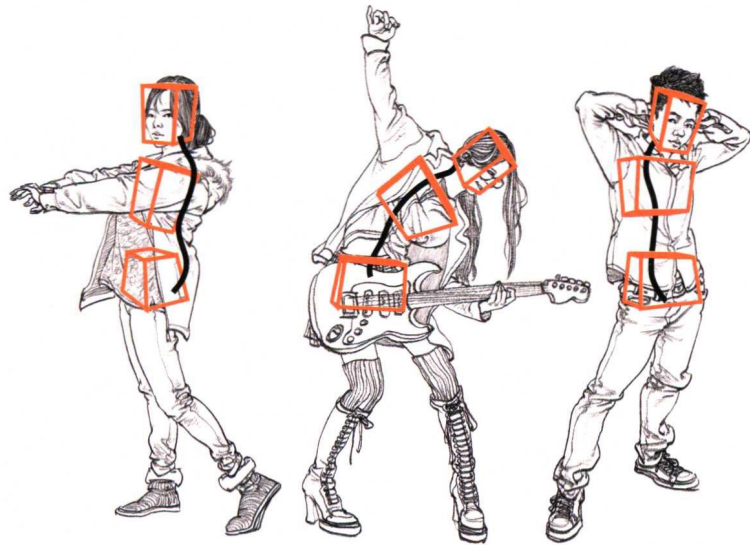
骨骼和肌肉



PS：观察上图，当人体运动时，肌肉的形状会发生变化。当某块肌肉发生作用时，会变得比原本饱满一些。如腓肠肌，左侧的小腿向上运动，腓肠肌比右腿的腓肠肌显得更加浑圆。

组块意识 #

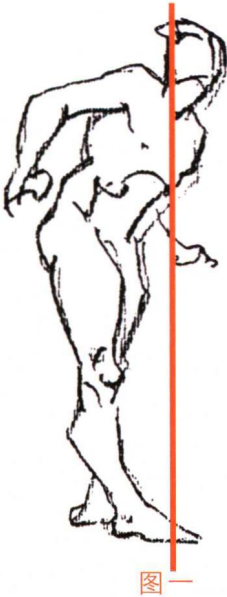
表现动态的人物速写时，需树立局部组块意识，人体活动的组块主要有头部、胸廓、盆腔三个部分，可以概括为三个大小不等的立方体。当这三个立方体相互平行时，人体呈立正静止状态，当它们发生伸展、扭转等关系时，人体就会产生不同的运动形态。



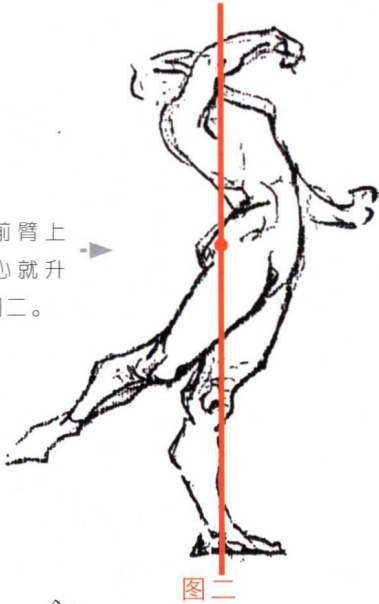
动态 |
DONGTAI

人体重心 #

用辅助重心线来辅助测量人体重心是一种常见的办法，确定重心线位置的一般原则如下：
第一，表现正面人体的重心线可以以颈窝为标准作垂线。
第二，表现背面人体重心线可以以第七颈椎为标准作垂线。
第三，在双脚吃重的情况下，重心线一般在两脚之间或偏向吃重多的脚那边。
第四，在基本单脚吃重的情况下，重心线会贯穿吃重脚的内脚踝骨。



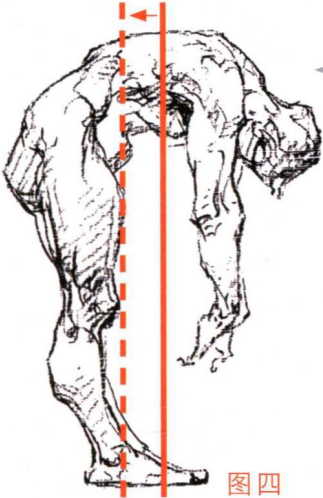
当人体的下肢侧伸和扭转时，重心就移到一侧去了，如图一。



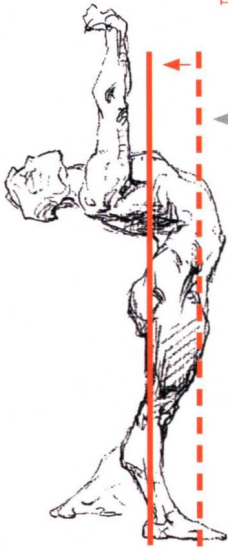
当人体前臂上举，重心就升高，如图二。



当人体下蹲时，重心下降，如图三。



当人体前屈时，重心前移，如图四。



当人体后倾时，重心后移，如图五。其中前移的活动范围最大，而上移的活动范围最小。

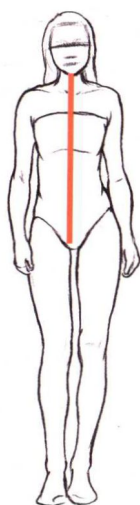
一竖两横三体积四肢抓动态

一竖（脊柱）是人体最重要的支撑结构，是人体运动的枢纽和主要动态线，主导着头、胸腔、盆腔三个体积的运动。

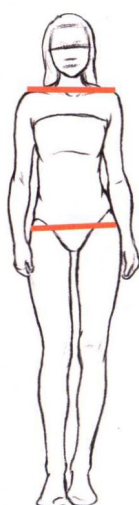
两横（肩部连线、髋部连线）之间的关系，显示着胸盆两大体积的倾斜、旋转、平行等关系。

三体积（头、胸腔、盆腔）在空间上的位置移动是人体运动状态最基本的表现。

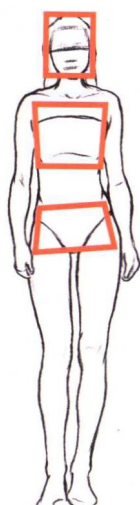
四肢是人体中最灵活的部分，关系到动态的平衡和表现力。



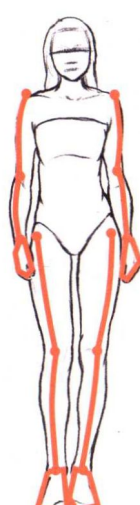
一竖



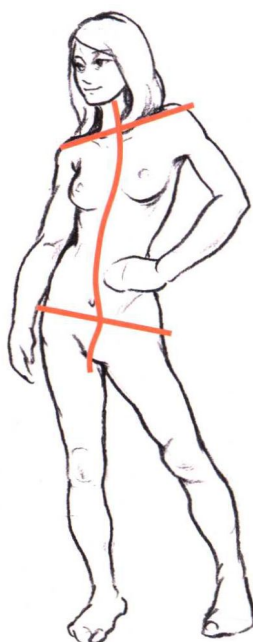
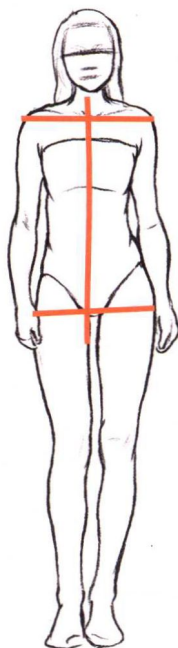
两横



三体积



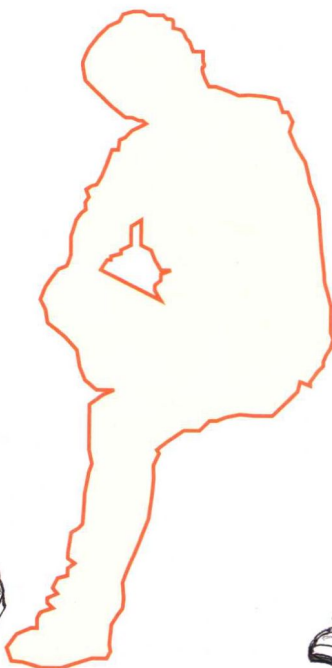
四肢



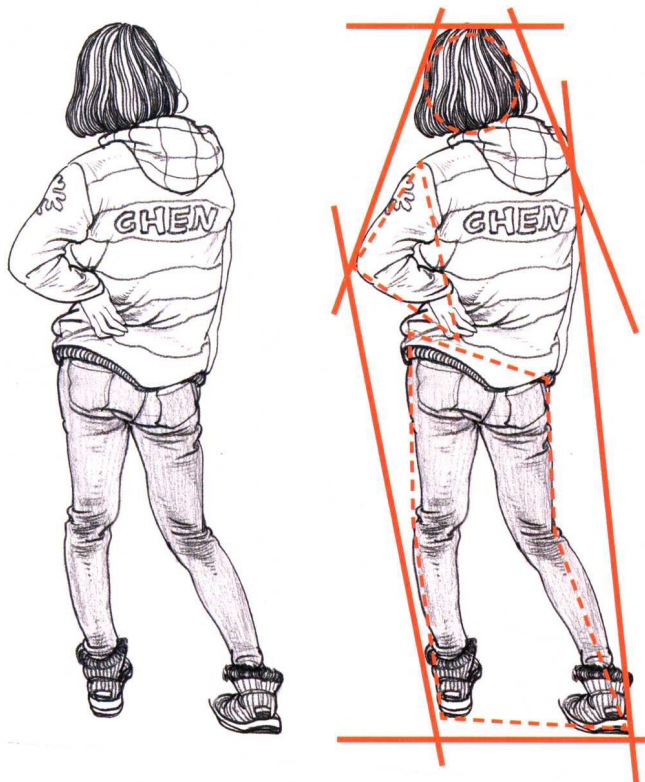
剪影轮廓抓动态

剪影轮廓抓动态的具体方法就是先看大形态，画动态边缘线，让同学们快速把握形体动态的准确性。

名师于小冬曾说：“剪影观察重外形”是我速写要诀的第一句，它是最基础的。抓不住人物的特征应当检验你的观察方式。

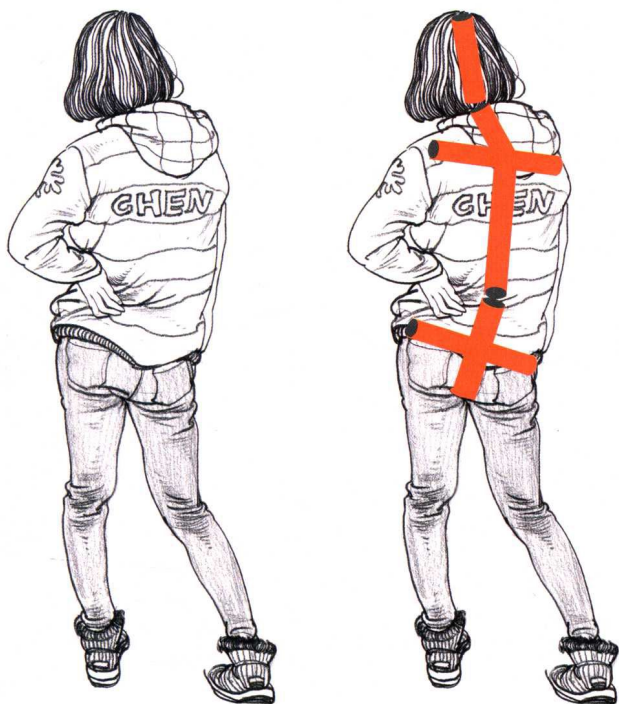


外形框架抓动态



用外形框架抓动态就是用长直线把人物外轮廓框起来，将整体的长宽高比例以及倾斜程度固定位置。待人物整体被一个框架包裹后，再在人体上用圆形、三角形、四边形等简单的图形做框架，图形越是简单越不容易产生误差，这样更容易掌握形体动态。

中轴线抓动态



人体是相对对称的，想象人体中穿过头部、肩部、腰部、上肢和下肢中心的线。根据它们的旋转方向，把握肢体在空间中的运动方向和倾斜程度，适合初学者把握动态。

方体、柱体抓动态



将头、胸腔、盆腔视为立方体，可确定人体这三部分的立体倾斜度以及空间感。我们也正是用此方法观察人物的三体积。同时，人物的四肢可用圆柱体来概括，各部分的重合、倾斜、纵深感就更方便同学们区分了。

PART TWO 用线技法

用线技法在速写中是十分重要的，是将我们对形体、结构、动态等知识综合起来，最终呈现在作品中的有效途

径。本节包含多种用线技法，需要同学们在尊重客观事实的基础上，再配合主观能动性，形成自我风格。

线的软硬

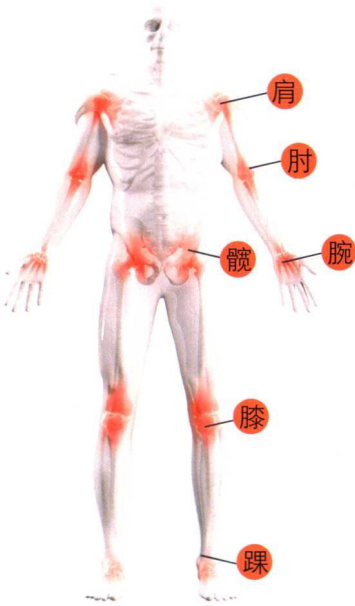
XIANDERUANYING

如何画线的软硬

用中锋、侧锋接触纸面能绘制出带有软硬区别的线条。通常情况下，中锋画出来的线条比较硬，侧锋画出来的线条比较软。同时，线的软硬也与用笔力度、缓急有很大的关系。下笔越重，线越硬；下笔越轻，线越软。

软线和硬线出现的位置

外轮廓线上的用线技法：人体结构中的各个关节部位常用较硬的线来强调；外突的肌肉轮廓用次硬的线来强调。如三角肌、臀大肌、股外肌、腓肠肌等。

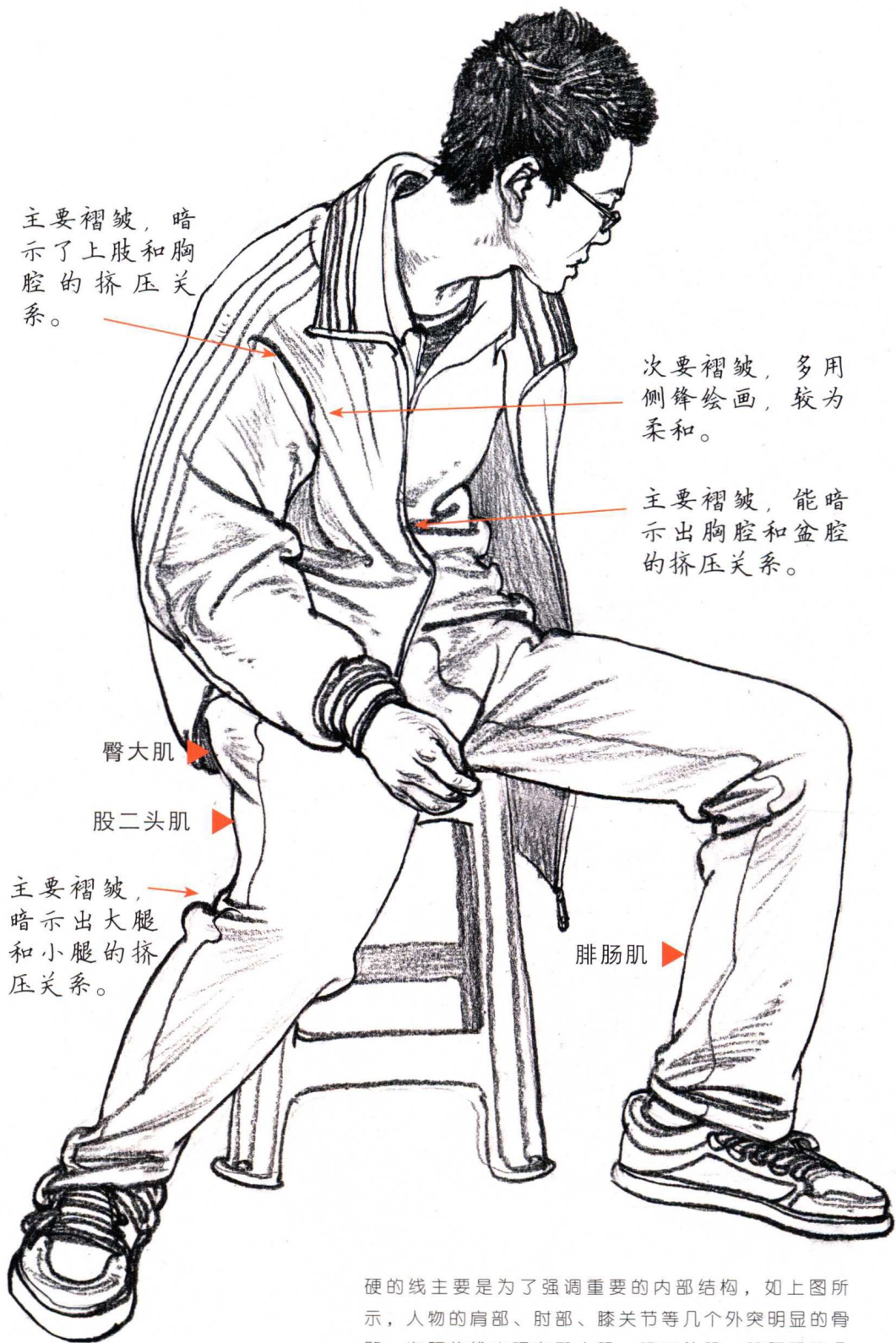


关节位置示意图

硬的线主要是为了强调重要的内部结构，如上图所示，人物的肩部、肘部、膝关节等几个外突明显的骨骼。次硬的线出现在臀大肌、股二头肌、腓肠肌等几个肌肉外突明显的位置。

刻画时要注意：硬线太多，画面人物容易生冷僵硬；软线太多，画面结构松散凌乱。因此作画时，用线要软硬结合，对比呈现。

内部形体的用线技法：能暗示内部形体的主要褶皱用较硬的线表现，常出现在两个体块间产生挤压的内侧，一般用两至三根线条表现即可。次要褶皱用较软的线表现，通常出现在主要衣纹附近，线条数量多一些。





虚实的绘画基本原则是：近实远虚，上实下虚，亮则实，暗则虚，有实必有虚，离我们眼睛越近的地方越

实，离眼睛越远的地方越虚，形成画面中的虚实对比关系，才能更好地体现人物的体积感和空间感。

画面中的人物处于四分之三侧面角度，人物肢体各部分的前后远近关系非常明显，空间感明确，便于我们分析虚实变化。

注意在手臂柱体上的衣纹由前转到后的体积关系。

注意手臂上的褶皱，从边线轮廓向里转折时逐渐变虚。

部分同学在判断远近关系时只看到了人物横向的远近关系，忽略了纵向的远近关系，仰视时，下实上虚；俯视时，上实下虚。

如何画线的虚实

实线：中锋作画，用笔肯定，画速较快，力道较大。

虚线：笔锋作画，画速较慢，力道较小。

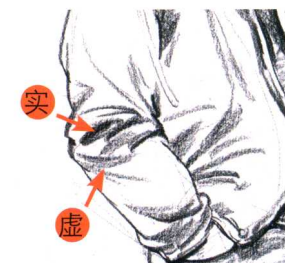
虚和实的线条要组合出现。常用的组合方式有实起虚收、虚起实收、转换笔锋等。

线条虚实的依据

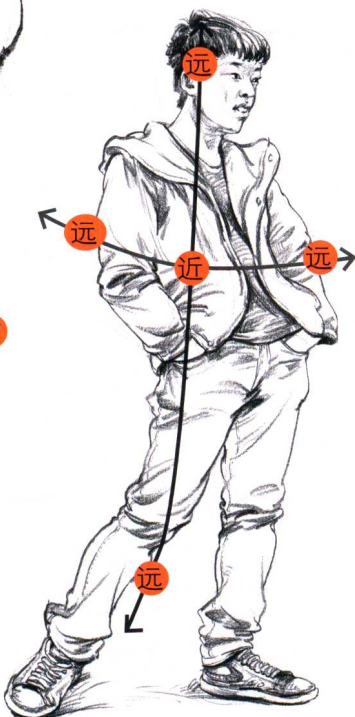
人物的外轮廓线，通常情况下，遵循近实远虚，上实下虚，前实后虚的虚实原则，整个人物外轮廓虚实对比越强烈，人物所处的空间关系就越强烈。

当时关节和膝关节处于上下两节肢体相互挤压的时候，上层的用线实，下层的用线虚。

衣物包裹下，实线常用于肌肉和突出的骨骼处，下笔要用力。人体中外突的重要骨骼有枕骨、颧骨、下颌骨、肩关节、肘关节、腕关节、髌关节、膝盖、踝骨、跟骨等。



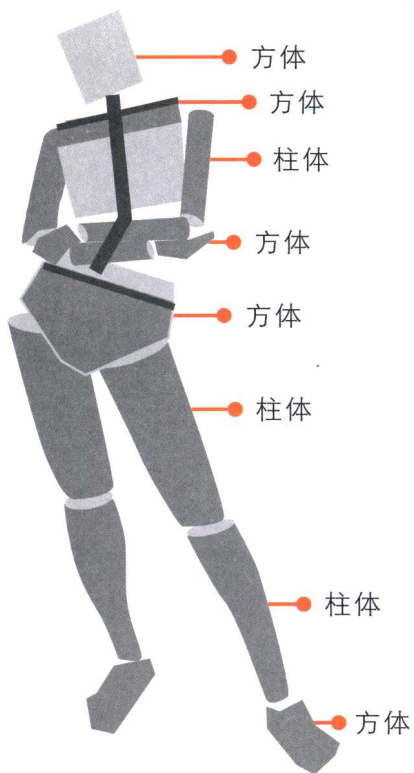
人物的腋下、肘部内侧、膝关节内侧、背面腰部、裆部等位置的衣料容易产生褶皱，这些褶皱线条要有虚实对比才能体现衣褶的体积感。





线条方圆的依据

在学习形体知识的初期，我们就知道人体中的某些结构可以用方体和柱体来概括——颈部用柱体概括，肩部用方体概括，胸廓形状和盆腔形状用方体概括，大腿、胳膊、前臂用柱体概括，膝盖、肘关节、踝关节用方体概括，如下图所示。能用方体概括的内部结构转折处是方形的，表现时，应用转折较方的线条表现。而颈部、四肢的造型与柱体接近，在表现边缘轮廓时用较圆的线表现。



作画时，人物轮廓的起伏和内部肌肉的形状须一致。如三角肌、肱二头肌、臀大肌、股二头肌、股外肌、腓肠肌、比目鱼肌等，都需要用弧线来完成。因此，绘画时对较圆的线的精准程度要求非常高，所有的起伏都要贴着结构走。

除人体结构造型以外，内部的衣褶也带有方圆变化。通常来说，横向的衣褶用较方的线处理得较多，竖向、斜向的用较圆的线处理得较多。

面部肌肉、脂肪较少，骨骼突点明显，额头、颧骨、鼻骨、下颌骨位置的用线表现得方一些。



胫骨前肌和腓肠肌是对小腿轮廓影响最大的肌肉，用圆的线表现出来。

裤腿上的褶皱是围绕腿部的内部圆柱造型展开的。



线的“穿插”重在强调人物的内部结构和动态表现，不论是用来表现人物服饰的线，还是用来表现人物动态的线，都是用来塑造人物形象的。生动的人物形象，主要是依靠这些有组织的线来完成的，而这些线既表达了人物形象，又展现了速写中线的艺术魅力。

穿插用线最直观的是衣褶前后的叠压关系。即前面的面压着后面的面，展现叠压以及前后空间关系。



轮廓线上的穿插。内部结构与衣料紧密贴合的位置显示出与内部一致的轮廓起伏，有时结构转折处的线条会断开，形成穿插关系。



轮廓线向内转折时的穿插关系，即从边线到内部褶皱的过渡。衣料与形体间产生空隙的部分有很多衣褶产生，形成衣纹。这些衣纹和外部的轮廓线一起，能暗示出内部的形体转折。

线条穿插的技法



膝盖后侧的挤压褶皱很容易将腿画“断”掉，这时，积累万能的线条穿插技法就十分重要，同学们可以多选择几种自己喜欢的穿插方式，反复临摹。



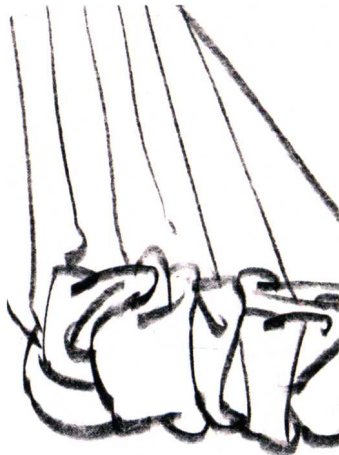


“之”字形



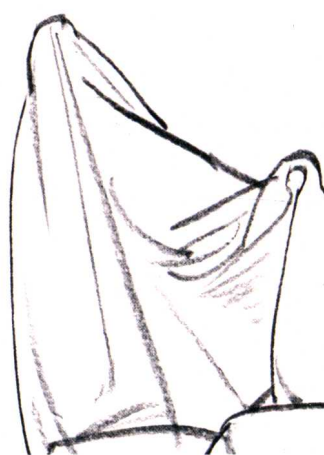
“之”字形褶皱是一种混合褶皱，衣料在受到压力和张力两股力的作用时会产生这种褶皱。你可以尝试将一块管状褶皱悬挂起来，同时又在某一部分进行挤压，底部折痕就会呈现出类似于“之”字的形态。

联结形



这种褶皱是压力使布料在某一部分相互挤压，形成的凹陷和凸起，并向周围发散开来。它们常出现在结构转折的接点处，如膝盖的后部和手肘的前部。在表现联结型褶皱时，其边缘位置像若干个相交的“丁”字。

管状形



管状褶皱是垂落型褶皱下的一个分支，是布料被单点悬挂，其余部分受到重力下拉垂落时产生的褶皱。这种褶皱的形态像一个圆锥体，圆锥的顶点就是被悬挂衣物的支撑点。

拉伸形



拉伸型褶皱是衣料固定在一点后，受到向另一个方向的力，把衣料拉至接近绷直的状态所产生的褶皱。由于有两个受力点，两点都会延伸出褶皱。