

快速提高训练法

速 写

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

蒙克 编著

备考特训系列丛书 BEIKAOTEXUNXILIECONGSH



快速提高训练法 速 写

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

蒙克 编著

备考特训系列丛书 BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU

目录



02 局部塑造

- 02 五官
- 03 头部
- 04 手臂
- 05 衣纹
- 06 鞋子
- 07 衣纹、鞋子



08 基础技法

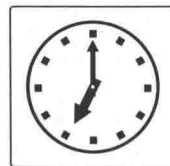
- 08 线面画法：站姿、坐姿
- 09 光影画法：蹲姿
- 10 线描画法：站姿、坐姿

江苏工业学院图书馆
藏书章
11 光影画法：站姿、坐姿
16 光影画法：运动动态
19 速写头像



20 作品欣赏

- 20 学生作品欣赏
- 36 教师作品欣赏



39 特别训练

- 39 三天特别训练时间安排
- 40 特训前后的作品

备考特训系列丛书

BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU



责任编辑/吴开 戴建国
封面设计/吴开
技术编辑/李国新

图书在版编目(CIP)数据

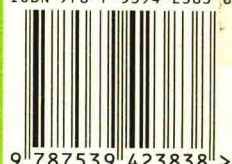
快速提高训练法·速写/蒙克编著.
—武汉:湖北美术出版社,2008.9
(备考特训系列丛书)
ISBN 978-7-5394-2383-8
I.快...
II.蒙...
III.速写—静物画—技法(美术)—高等学校—入学考试—自学参考资料
IV.J21
中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第133051号

速写·快速提高训练法

©蒙克 编著

出版发行:湖北美术出版社
地址:武汉市洪山区雄楚大街268号
电话:(027) 87679522(发行) 87679519(编辑)
传真:(027) 87679523
邮政编码:430070
制作:深圳雅佳彩制版有限公司
印刷:武汉安捷印刷有限公司
开本:787mm×1092mm 1/8
印张:5
印数:4000册
版次:2008年9月第1版
2008年9月第1次印刷
定价:25.00元

ISBN 978-7-5394-2383-8



9 787539 423838 >

快速提高训练法 速 写

湖北长江出版集团

湖北美术出版社

蒙克 编著

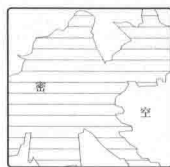
备考特训系列丛书 BEIKAOTEXUNXILIECONGSHU

目录



02 局部塑造

- 02 五官
- 03 头部
- 04 手臂
- 05 衣纹
- 06 鞋子
- 07 衣纹、鞋子



08 基础技法

- 08 线面画法：站姿、坐姿
- 09 光影画法：蹲姿
- 10 线描画法：站姿、坐姿
- 12 线描画法：组合
- 14 光影画法：站姿、坐姿
- 16 光影画法：运动动态
- 18 考试常用构图
- 19 速写头像



20 作品欣赏

- 20 学生作品欣赏
- 36 教师作品欣赏

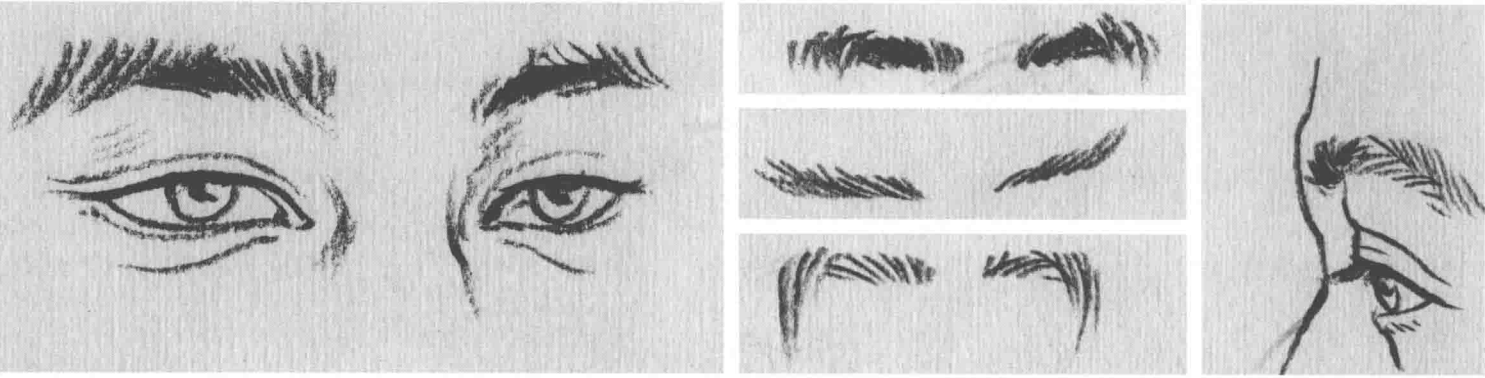
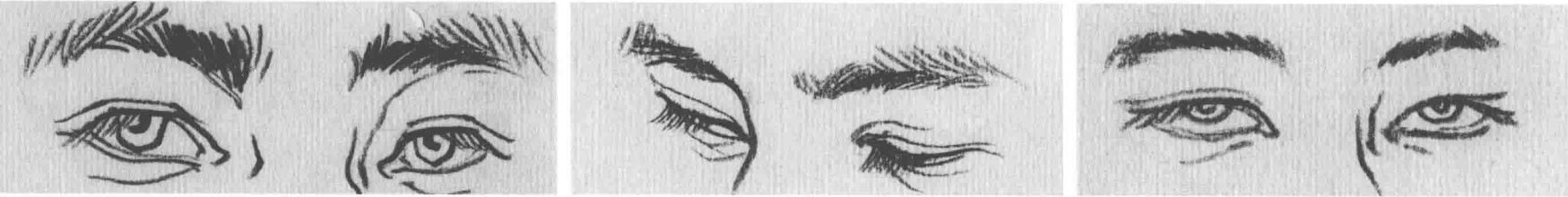
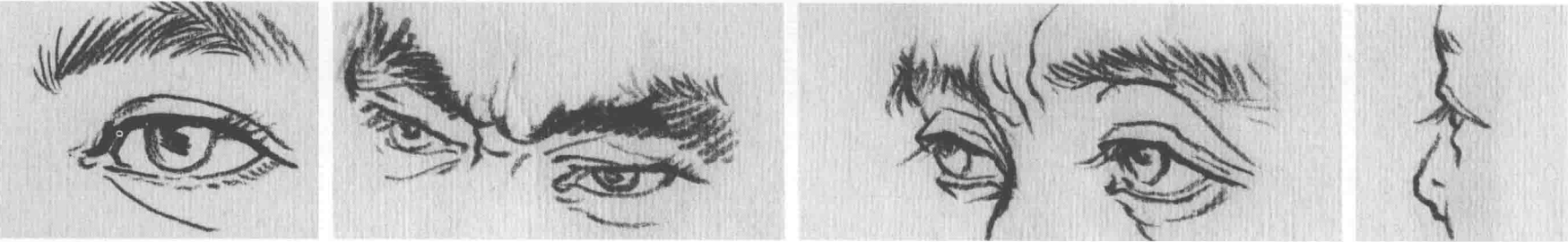


39 特别训练

- 39 三天特别训练时间安排
- 40 特训前后的作品

五官

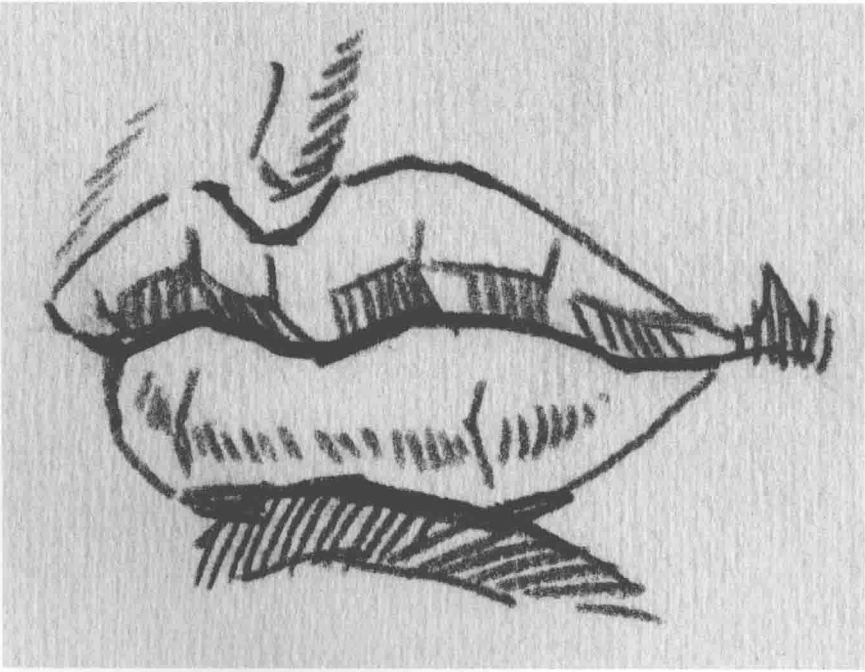
五官的造型和头部的动态是有直接关系的。通常是利用立方体或卵形来帮助理解五官的关系和造型。表现头部体积的一个要点，是所有向下的结构都要压重，通常用线要粗、重，或处理为一个暗面。



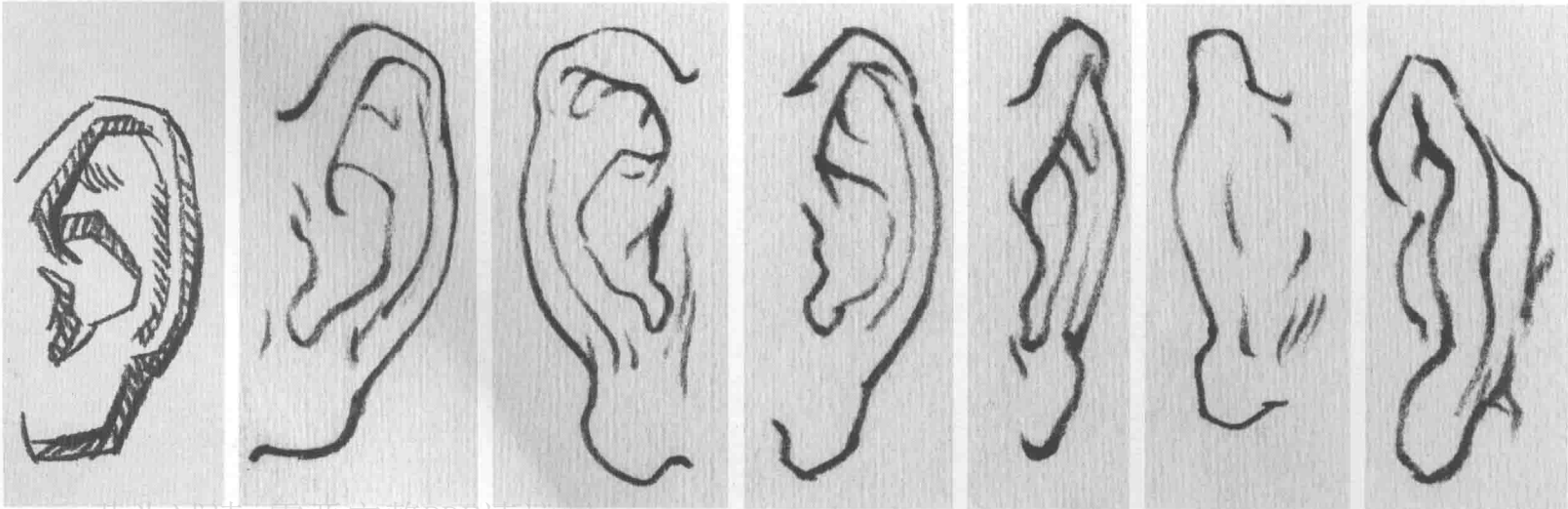
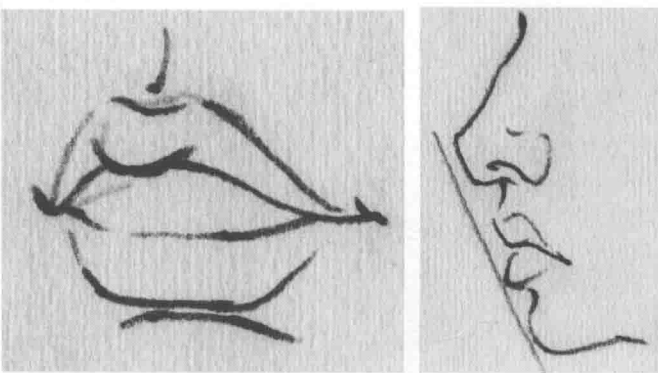
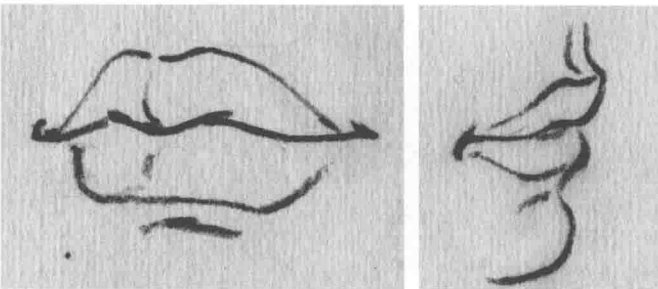
随着头的转动，眼珠由圆形变成椭圆形。由于上下眼皮有一定的厚度，画时，上眼皮由于背光，线条要粗、重，下眼皮由于受光，线条要细、轻。黑眼珠上面一小半被上眼皮遮住，所以和上眼皮是连在一起的。



鼻子的形上窄下宽，呈梯形。鼻子的结构多由软骨组成，但画时用线转折也要方些，鼻梁要挺。由鼻尖转入鼻底，因为鼻底背光，用线要粗要重，衬出鼻子体积。



画嘴时，重点要画好嘴唇合缝的起伏和两个嘴角。整个嘴的用线，最实、最重的是嘴角，嘴唇的合缝线稍轻些，最后是上下唇的线。人中用线不要和上唇粘连。画张开的嘴巴时，牙齿稍作交代，不要全画出来。



耳朵的特征是上部宽，下部窄，结构的转折起伏多。表现时外耳轮用线要粗，转折要方，转入耳垂的转折要圆。

头部



1. 主观地处理人物的神态和头的朝向，可以让画面更生动，一般可以让眼神和头部动态方向相反。

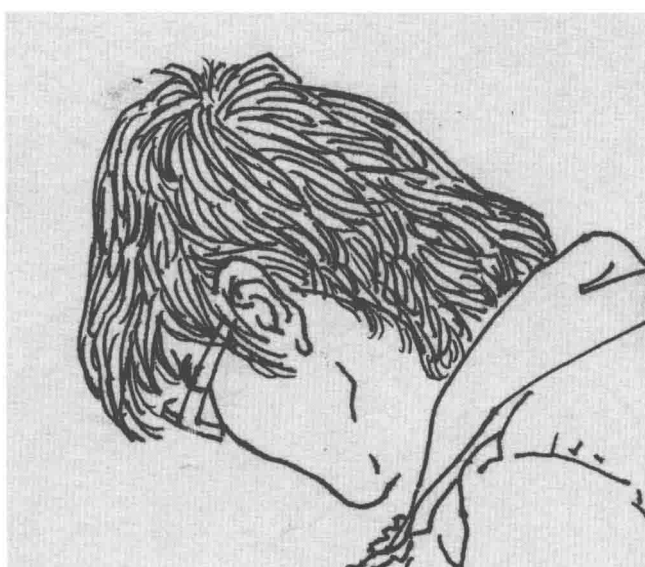
2. 表现五官结构的线重一点，修饰五官的线轻一点。

3. 画眼镜可以让镜框的上面部分画重些，下面部分画轻点，不至于画得很死。

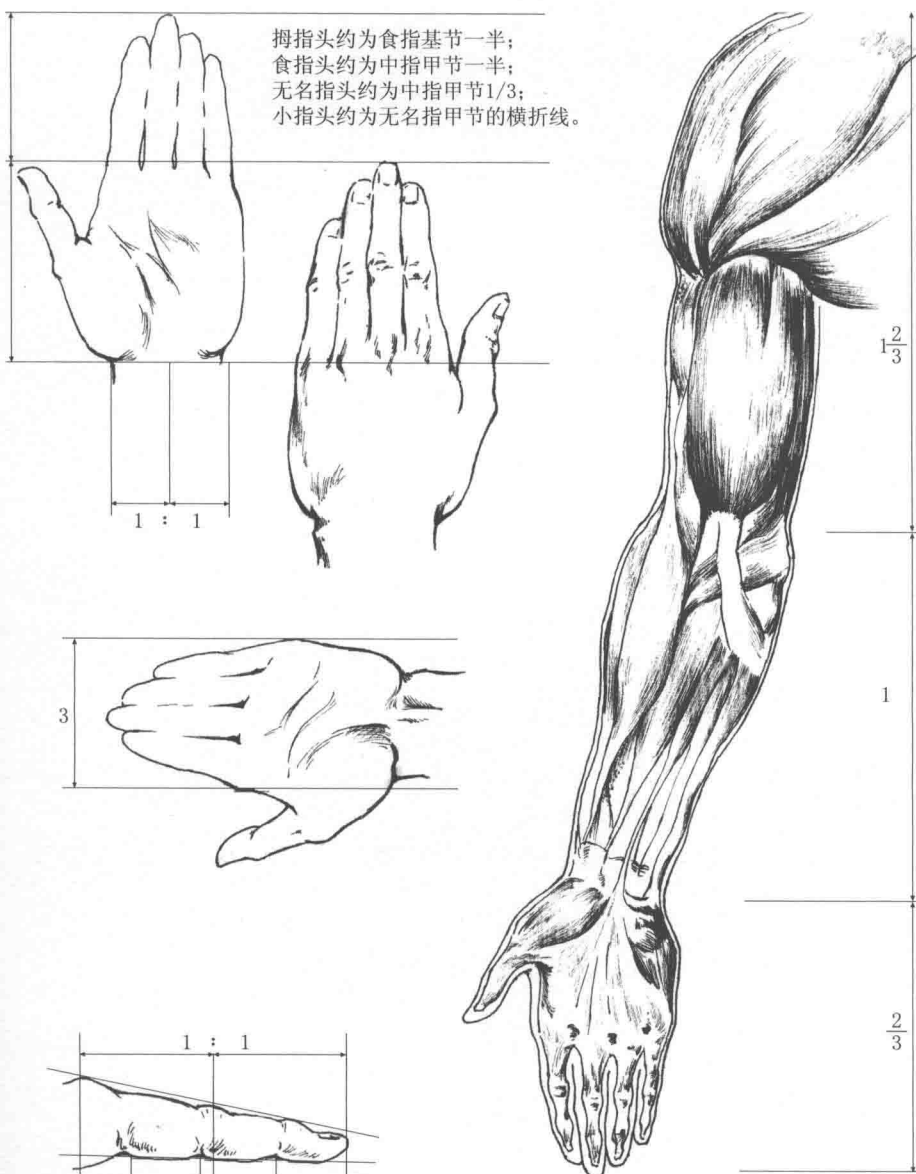
4. 贴着脸部的头发用线密些，其他的线疏些。女生的头发要画满，男生的甚至可以有留白。

5. 画人物头部的轮廓线的时候，很多同学都画得很硬或者没有变化，这样头部的体积就不容易出来。所以我们用笔的时候就要有变化，一笔上去就要有虚有实。转折的地方是画的重点。

6. 女孩子的眼睛要画得大些，上眼皮用重线，下眼皮用轻线，可以交代一下眼睫毛。鼻子转折要圆，嘴唇要丰润。通常处理头部的方法是把头发画密些，衬托出脸部皮肤白皙的感觉。

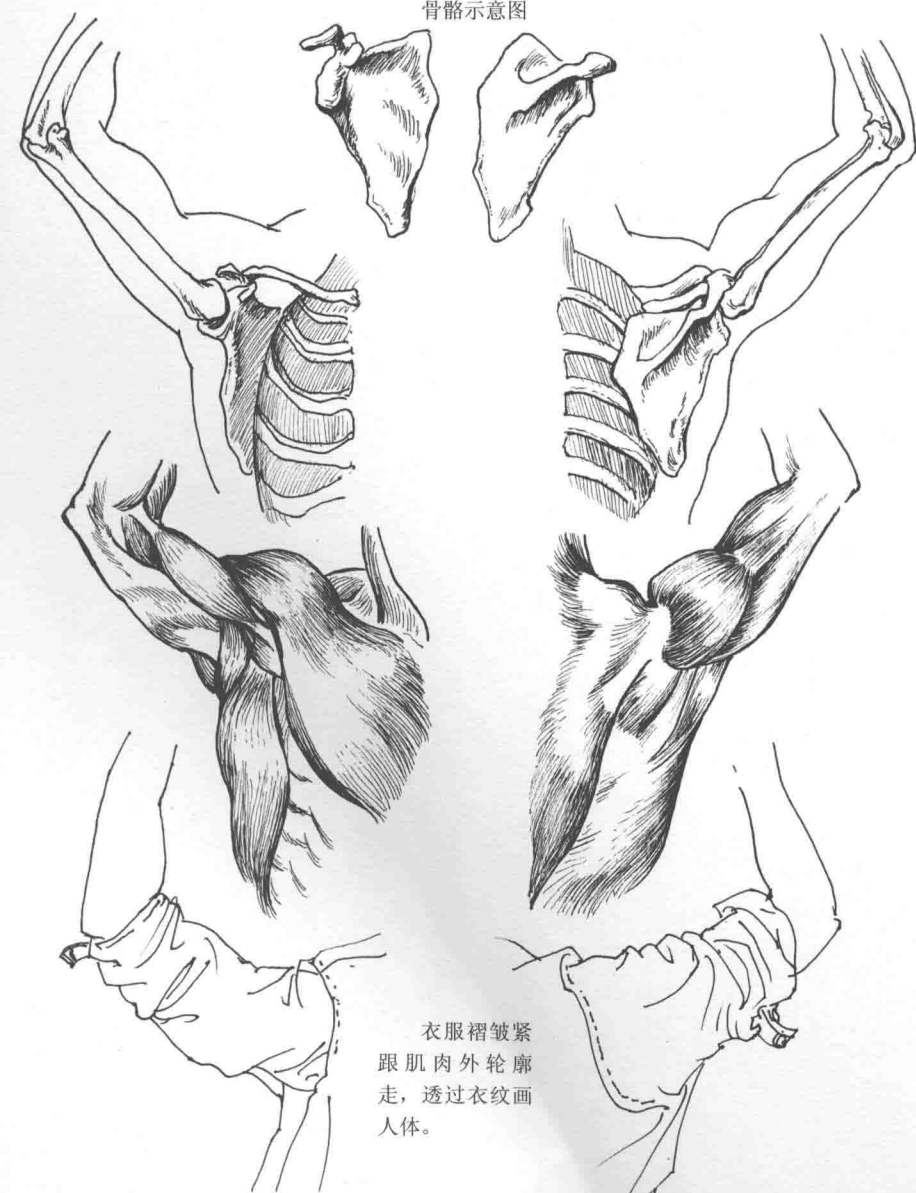


手臂

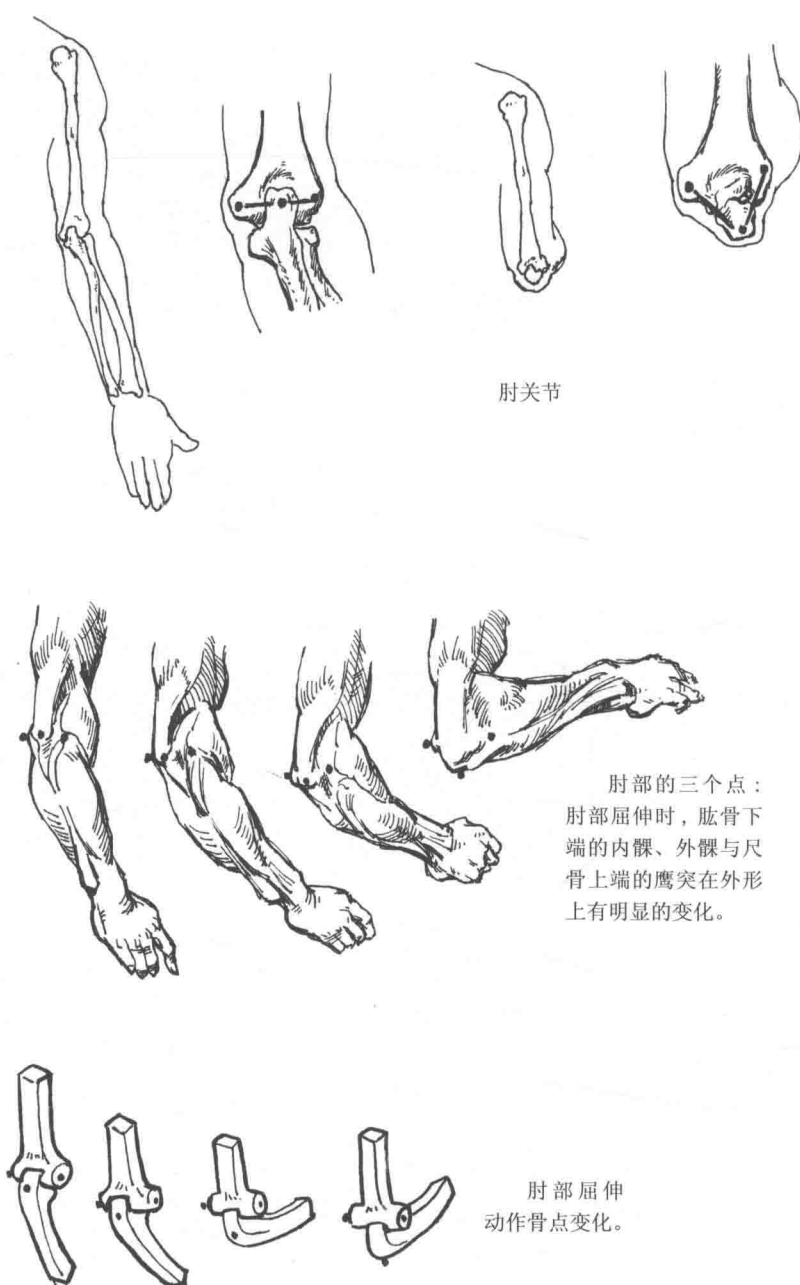


上肢：上臂（ $1\frac{1}{3}$ 个头长）
前臂（一个头长）
手（ $\frac{2}{3}$ 个头长）

骨骼示意图



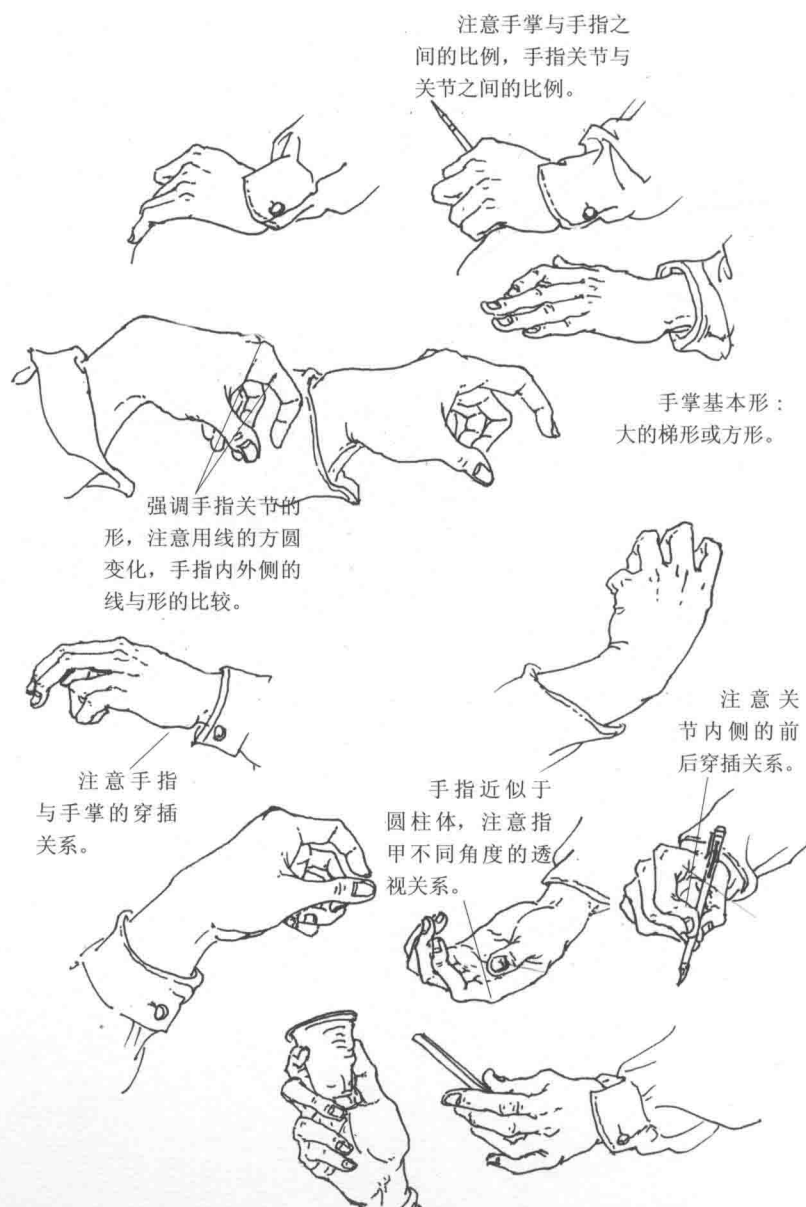
衣服褶皱紧
跟肌肉外轮廓
走，透过衣纹画
人体。



肘关节

肘部的三个点：
肘部屈伸时，肱骨下
端的内髁、外髁与尺
骨上端的鹰突在外形
上有明显的变化。

肘部屈伸
动作骨点变化。



注意手掌与手指之
间的比例，手指关节与
关节之间的比例。

手掌基本形：
大的梯形或方形。

强调手指关节的
形，注意用线的方圆
变化，手指内外侧的
线与形的比较。

注意手指
与手掌的穿插
关系。

手指近似于
圆柱体，注意指
甲不同角度的透
视关系。

注意关
节内侧的前
后穿插关系。

衣纹



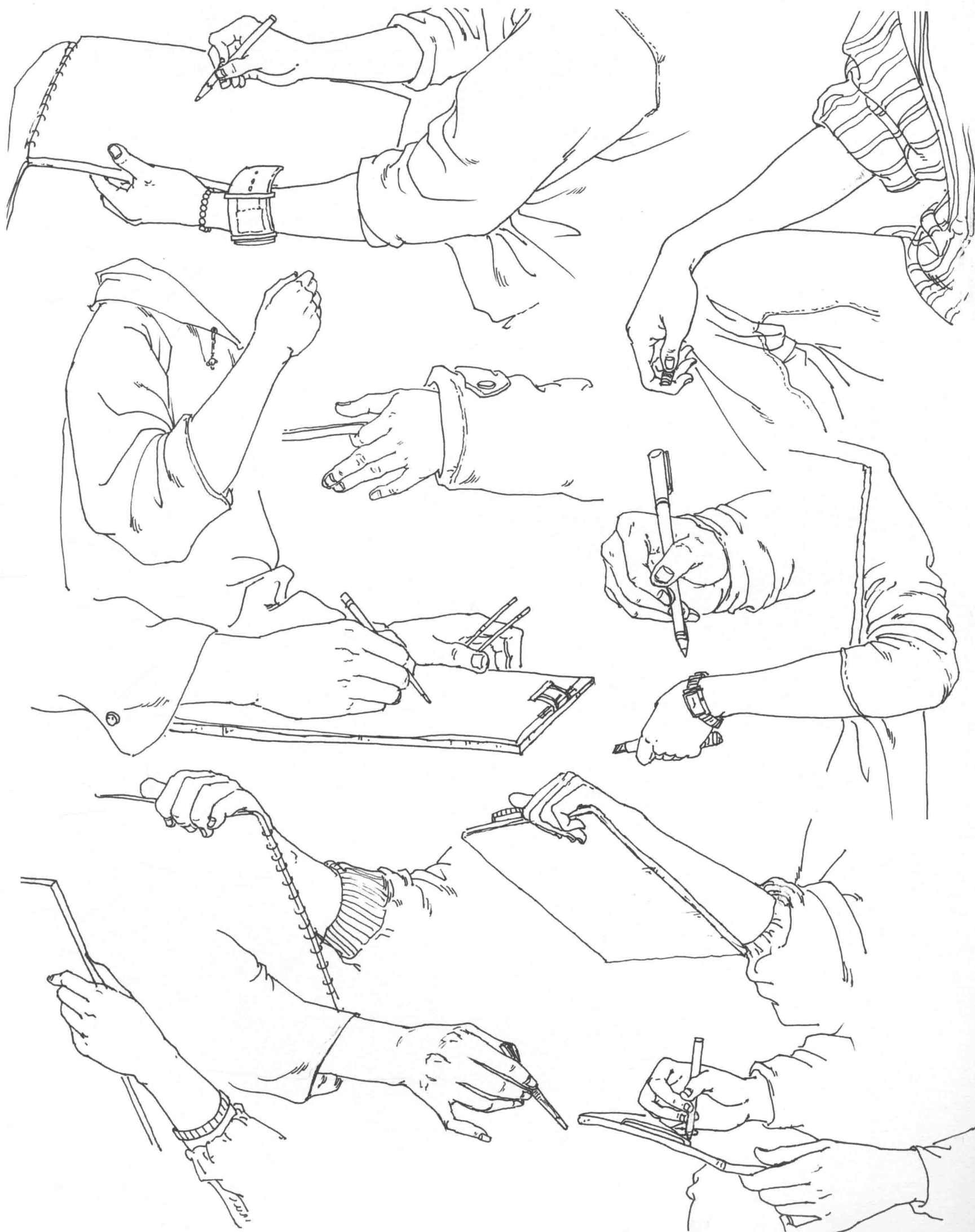
衣服两侧的线条不可以完全对称，不可以多根线条交叉于一点，衣纹和衣纹转折不可以平行。

衣领的两根轮廓线必须有穿插关系（如图），才能体现衣服的厚度。

关节地方的钩形转折要画得方些。

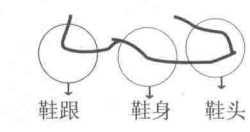
衣领花纹线条必须和外轮廓断开，表现衣领的厚度。

为了避免衣服两侧的线条出现对称，通常会在衣服一侧增加线条的长短、起伏的节奏，如大腿（如图）。

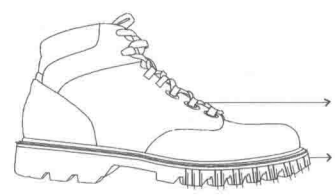


鞋子

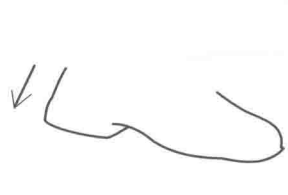
与头、手一样，鞋子也是拿分的关键，鞋子画得越厚实，与头部的呼应也就越紧密，越脚踏实地。画鞋子的本质是为了画脚。鞋子分为鞋头、鞋身、鞋跟三部分。



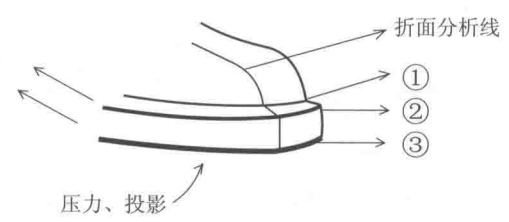
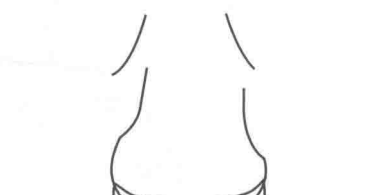
疏密：鞋子的节奏和疏密直接挂钩，一般情况下，把鞋带部分画得密一些，该留白的地方留白。



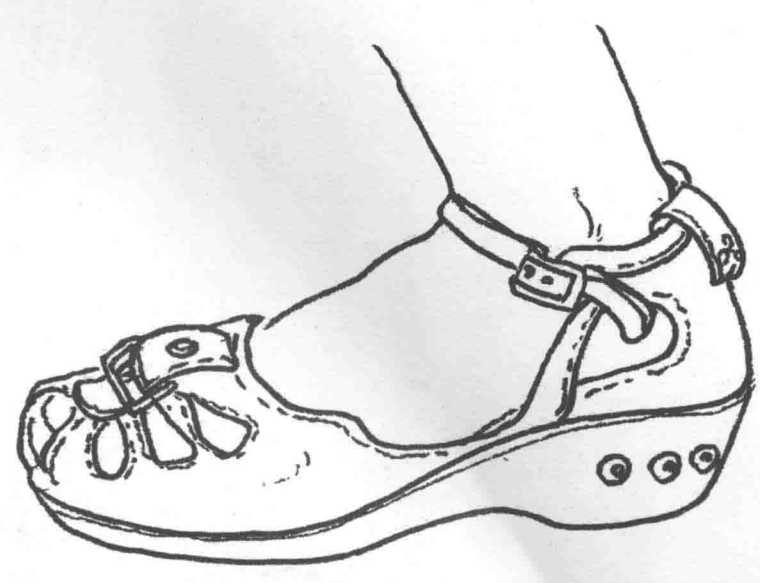
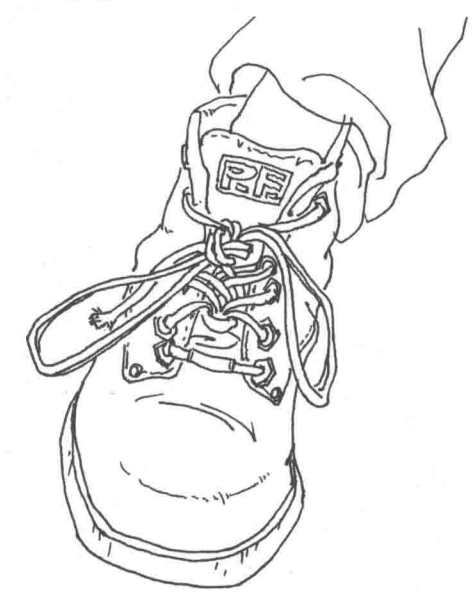
造型：侧面造型中，鞋跟后面的线一定是往后斜的，因为脚跟是斜的。



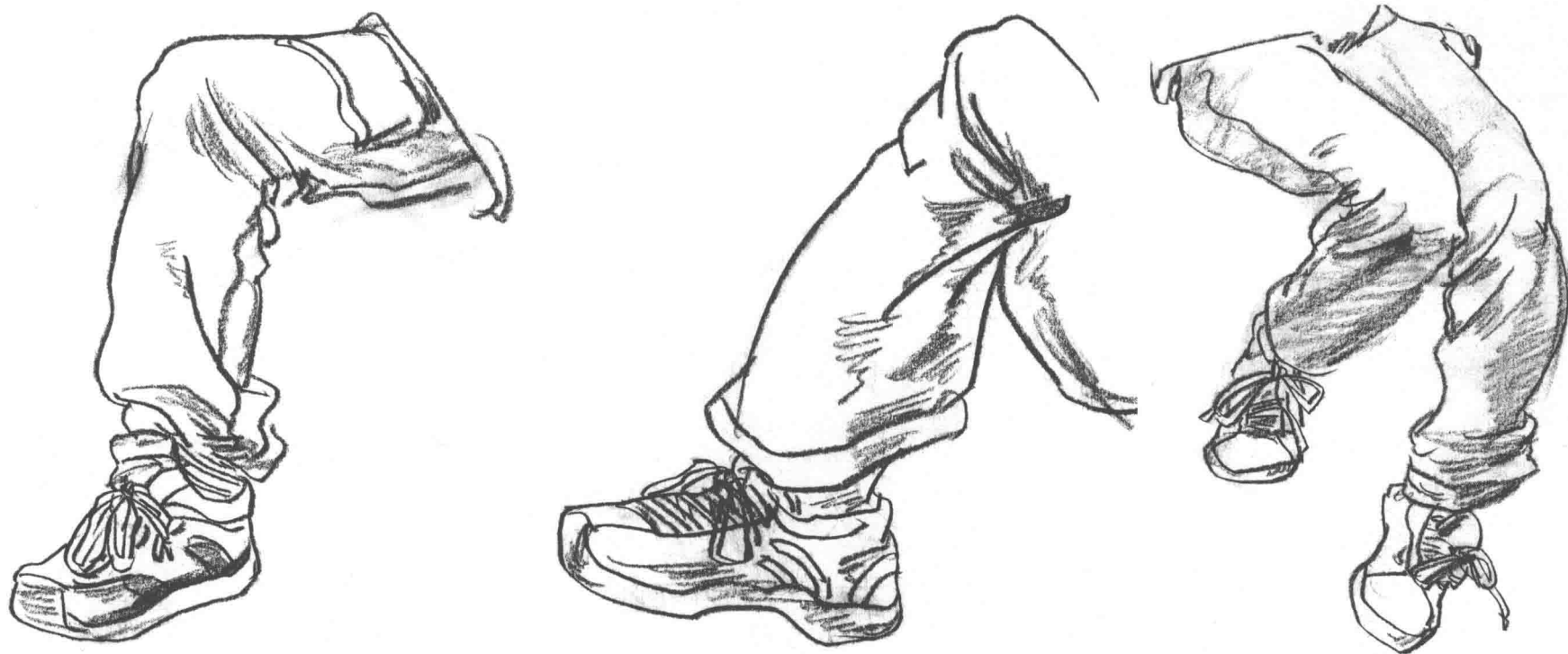
正面的鞋子成八字形，因为透视（近大远小）的关系，鞋头需要夸张画大，才能体现出空间。



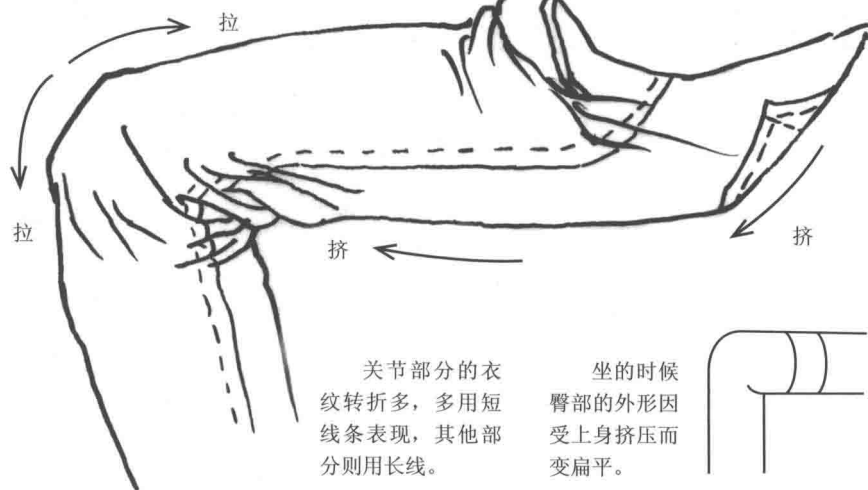
鞋底厚度：厚度很重要，它决定了鞋子是否画得厚实。把鞋头放大看，由三根线组成，它们轻重不一样，因为投影、压力的作用。③很黑，②因为与③处于同一空间所以也稍黑，但不超过③。①是最远的厚度线，所以轻一些。



衣纹、鞋子

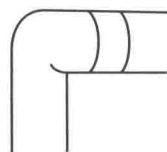


膝盖外侧的衣纹因弯曲而绷紧，直接体现了膝盖的外形；内侧因受大、小腿的挤压而起皱纹，形成长短不一的穿插关系。膝盖外侧和内侧的衣纹是一疏一密的对比关系。



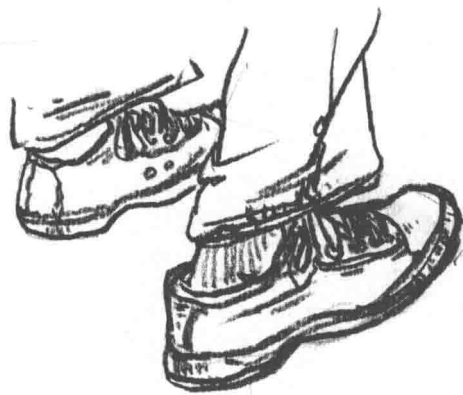
关节部分的衣纹转折多，多用短线条表现，其他部分则用长线。

坐的时候臀部的外形因受上身挤压而变扁平。



衣服两侧的衣纹不可完全对称，或左长右短，或左短右长；或左密右疏，或左疏右密。前后空间层次的处理上，或前密后疏，或前疏后密。大的原则，是必须要对比和统一。

在衣纹的整体处理上，外轮廓线要粗、重，把整体形包围住。内部的结构线要细、轻，服从轮廓线的指挥。结构线顺着人体躯干四肢的透视变化和沿着力方向走。



线面画法：站姿、坐姿

把握好人物的人字形的动态，先从头部画起，注意头部的体块朝向。S形体，前突后翘。注意肩部的体块朝向，双肩的线条决定了人物的整个动态，明确肩膀的宽度与左右、高低的不同。

注意胸、腰、臀之间的动态关系，是速写动态关系中的一个重点，腰臀之间的关系决定了人物下身之间的动态关系是否准确。

注意臀部左右骨点的高低，交代清楚站姿动态。

注意：头颅、胸腔、盆腔为人体中三个大的体积。略加重线条，暗示头、颈、肩、胸、腰之间的前后关系。

根据臀部左右高低位置关系，处理膝关节以及鞋脚底线的位置关系。



高低肩、大小肩，肩与头、颈之间的关系是速写动态的关系中第一个要点。注意线条与块面结合的疏密节奏，体块与体态要明确肯定。

自上而下，肩、手臂、手掌须一气呵成，讲究线条的节奏（快、准、狠），注意肩、肘、腕等关节骨点的关系。

不单是一根衣纹的下底线，它既是一条暗示形体体积要转折的线条，又是一根交代腰、臀关系与下身动态的线条。



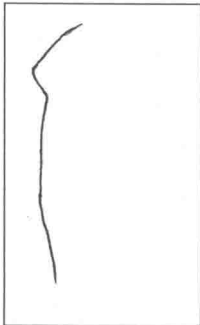
线条的比较：

头发用线松散，外轮廓用线概括、肯定，内在穿插用线与外轮廓形成比较。拉开疏密关系，包括单个形体之间的疏密比较，整个画面大的疏密关系，掌握好节奏感。还须暗示形体的转折、体积与结构。

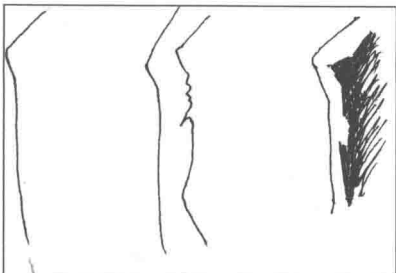
两腿的膝关节朝向、脚的朝向、面的褶皱主要集中在腿部。

光影画法：蹲姿

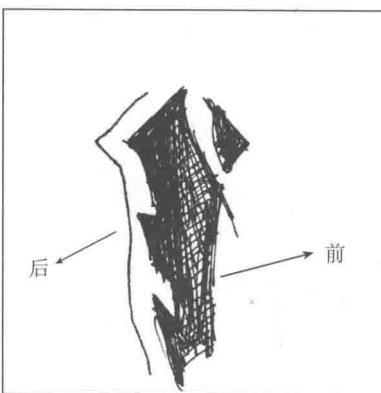
1. 先把大的外轮廓画出来，用线要长，整体观察。



2. 确定一个主光源，画出明暗交界线，用概括、加深的方法涂黑。



3. 注意前形压后形。



站、坐、蹲动态的特征：

站姿、坐姿、蹲姿是学习动态速写的基本动态，掌握了这三个基本动态的规律，也就掌握了其他动态的规律。

站姿动态的重心腿和支撑腿一紧一松，和重心腿同侧的肩膀低，和支撑腿同侧的肩膀高。

坐姿动态的上身、大腿、小腿呈阶梯状的转折关系，腰部的衣纹非常密集、松动，和大腿的平滑、紧绷形成对比。

蹲姿动态上半身松，下半身紧。从臀部开始到小腿，衣纹受大腿、小腿的挤压呈绷紧状态，和上身的衣纹的松动形成强烈对比。

线描画法：站姿、坐姿

位于后脑勺部位的头发应加密，强调结构。

身上的衣纹要注意转折，转折要画得方点，以交代出身体的体积感。

这个部位的衣纹用线要快而有力。

边线要符合圆柱体的透视变化。

注意鞋头与鞋后跟的厚度表现。



位于头部面转折部位的头发应加密。

注意要点：

①人体的中线和重心线，两肩连线和两连线的倾斜或平行的关系。

②透视关系，两肩连线，膝部与腿部的透视变化。

③注意站立的动态，对象的重心，以及身体左右两侧动态的曲直区别。

衣领部位加密，加强与五官的疏密对比。注意衣领的厚度体现与转折关系。

由于人体是近似于圆柱体，所以这条边线要注意到圆柱体的透视变化。

与上身的衣纹一样，腿部的衣纹要注意转折。

横向衣纹由于力的挤压产生，像袖口、腰间、裤脚，它们都是拉开疏密的有力武器。

画面上的点，作用也很大，它起着调节疏密、丰富细节的作用，点、线、面都具备的画面才会丰富。



长短线的用处不一样，长线用在大的动态线 and 外轮廓线上，短线用在处理关节和丰富细节上。衣纹有两种：一种是发散性衣纹，一种是横向性衣纹。

发散性衣纹由于力的拉扯产生，它们朝着向力点，有很明显的指向性。

手表、小手链、扣子、拉链都是可以丰富画面的小细节，一个都不能少。

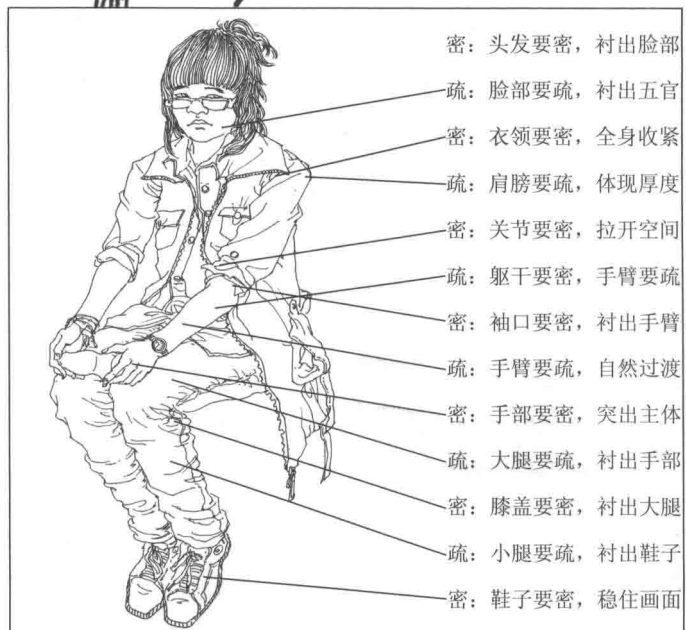
把头画得最密是为了让头成为对比最强的地方，成为画面的视觉中心。

上衣质地舒展，用线稳、慢。

裤子褶皱较多，所以多用短线和颤线去表达。

鞋子画密是为了和头部呼应。

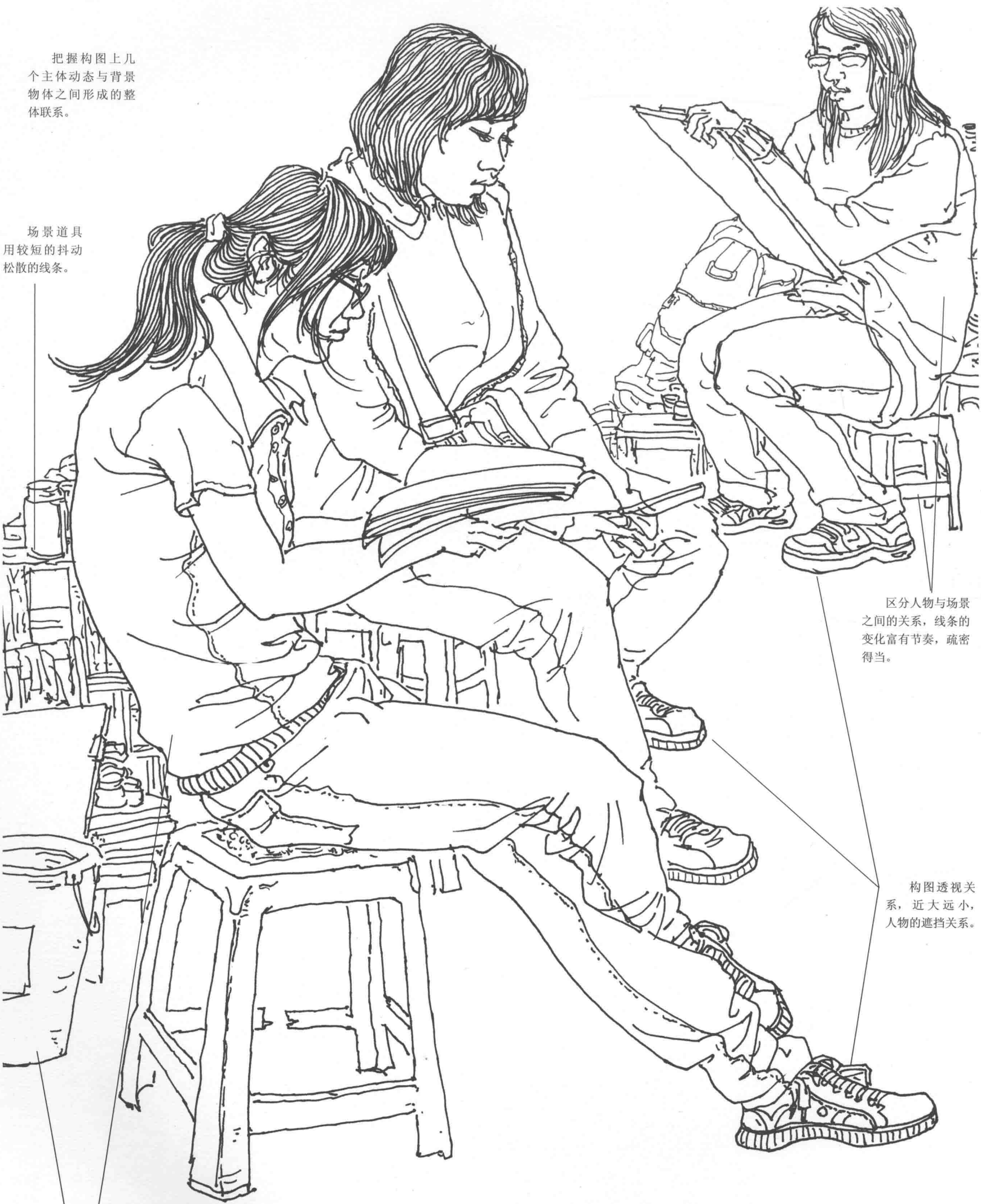
密：头发要密，衬出脸部
疏：脸部要疏，衬出五官
密：衣领要密，全身收紧
疏：肩膀要疏，体现厚度
密：关节要密，拉开空间
疏：躯干要密，手臂要疏
密：袖口要密，衬出手臂
疏：手臂要疏，自然过渡
密：手部要密，突出主体
疏：大腿要疏，衬出手部
密：膝盖要密，衬出大腿
疏：小腿要疏，衬出鞋子
密：鞋子要密，稳住画面



线描画法：组合

把握构图上几个主体动态与背景物体之间形成的整体联系。

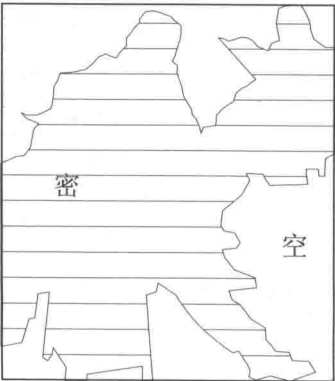
场景道具用较短的抖动松散线条。



区分人物与场景之间的关系，线条的变化富有节奏，疏密得当。

构图透视关系，近大远小，人物的遮挡关系。

人物与道具、道具与道具之间的疏密对比。



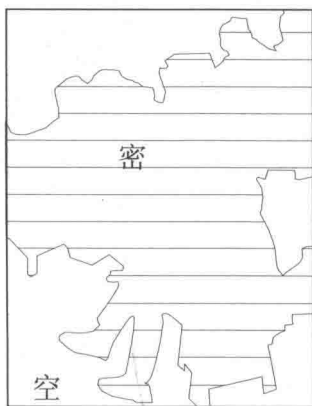
线描的语言表现力有限，它不能通过色调去拉开前后关系，速写中的前后关系要拉开有很多方法，利用大小去拉开关系就是其中一种（近大远小）。

远的对象用线要快，刻画也要相对简单、随意，千万别让后面的跳出来抢主体。



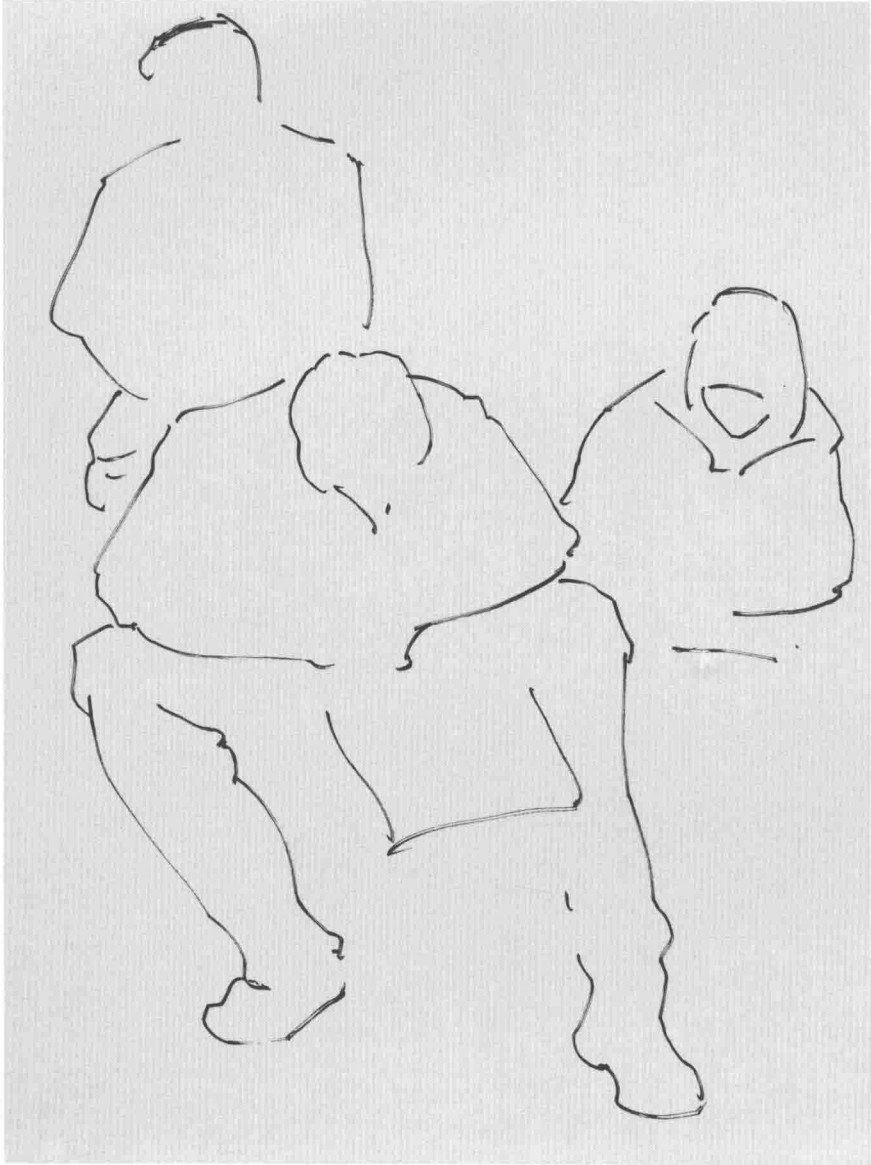
木头和塑料的质感要分开，一种粗糙，一种光滑。

近的对象用线要稳、慢，让笔“吃”进纸里。头发也画得密一些，这样对比会强一些，对比强则向前冲。



光影画法：站姿、坐姿

30 分钟组合。速写前一分钟笔不落纸，找出选画对象，画在心中。



1. 构图：确定主体三个动态之间的比例大小和位置关系，略微勾画出动态的外轮廓线。（用时3分钟）



2. 丰富主体动态，明确动态内在的穿插关系、疏密对比，其他动态相对跟上。（用时5分钟）



3. 定主要光源，找准明暗交界线，铺大色调，黑白对比明确。（用时7分钟）



4. 深入刻画，调整画面关系，场景与背景物体跟上，注意区分场景与人物之间的关系。（用时12分钟）