

绘画技法 / 步骤详解 / 作品临摹

绘画最基础 人物速写

HUIHUA ZUIJICHU RENWU SUXIE

韩丁虎·编著

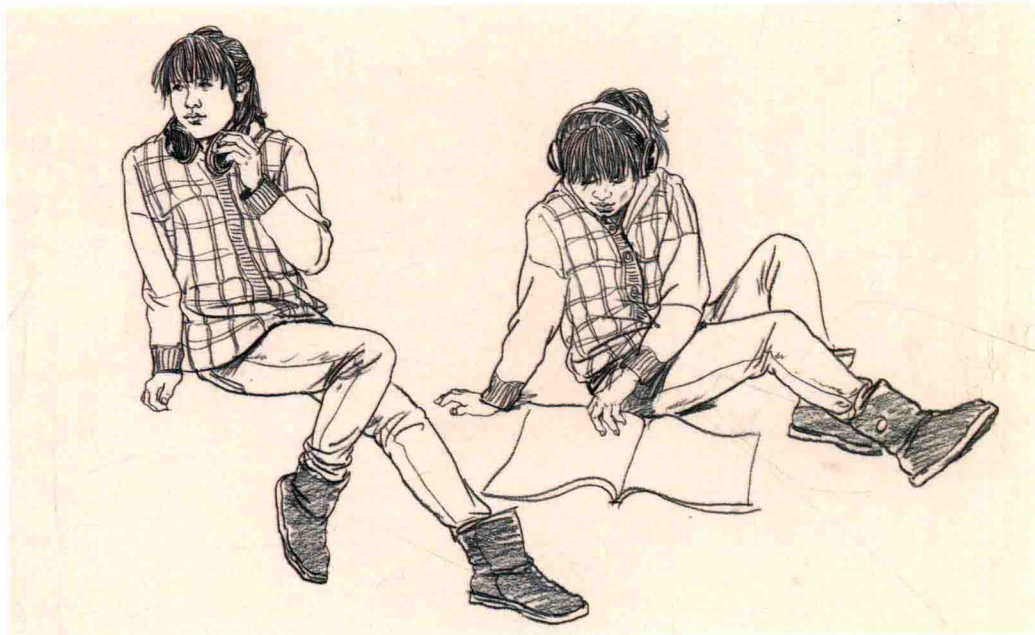


绘画技法 / 步骤详解 / 作品临摹

绘画最基础 人物速写

HUIHUA ZUIJICHU RENWU SUXIE

韩丁虎·编著



旋律对于音乐来说很重要,对于绘画来说同样重要。在画面上,旋律是一种感觉,是一种神采,是一种感动。它源自绘画的方方面面:虚实、节奏、形象、点线面、形体比例等。这些“点”是绘画的骨肉,是构成画面的元素,是形成旋律的基础。可以将旋律比作“灵魂”,依附于躯体,所谓“以形写神,形散神不散”。然而,形存神未必在,原因就是形体可以复制,但神采却因作者的取舍描写而生。这就是照片和绘画的区别之一。本套丛书旨在以实例引导学生抓住画面的主旋律,学会以形写神,使作品能够达到形神兼备,精神饱满,栩栩如生的效果,打动人们的心灵,敲开成功的大门。

本书策划:张勇 王蕾 严玲

名誉编委:张延平 高强 贾孚冈 韩丁虎 于广明 张华 郭艳丽 庞源 王雷
李鹤鸣 陈奇妙 吴军 任立娟 王辉 陈久玲 郑国艳 孙明珠 马鹏祥

装帧设计:  景创文化
JINGCHUANG WENHUA

图书在版编目(CIP)数据

绘画最基础. 人物速写 / 韩丁虎编著. — 北京:
中国纺织出版社, 2016. 12
(主旋律美术系列丛书)
ISBN 978-7-5180-3084-2

I. ①绘… II. ①韩… 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(2016)第273588号

策划编辑:余莉花 责任印制:王艳丽
责任设计:余莉花

中国纺织出版社出版发行
地址:北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码:100124
销售电话:010—67004422 传真:010—87155801
<http://www.c-textilep.com>
E-mail: faxing@c-textilep.com
中国纺织出版社天猫旗舰店
官方微博 <http://weibo.com/2119887771>
北京华联印刷有限公司制版印刷 各地新华书店经销
2016年12月第1版第1次印刷
开本:889×1194 1/16 印张:3
字数:70千字 定价:20.00元



韩丁虎

1986年生于河南省濮阳市。

2007年考入中央美术学院油画系。

2008年出版《这样画素描才能考上中央美院》。

2009年出版《中央美院高考第一名考前教你画素描/色彩/速写》《学院派基础训练——怎么画素描头像》。

2010年出版完美教学系列《中央美院第一名韩丁虎——速写最新临本》。

2011年出版《点实成金——现实与人物速写之间》《央美视线临本——人物速写2》《美术生的自我修养——韩丁虎速写笔记》。

2011年8月成立小虎工作室,从事美术基础教材出版及考前辅导工作。

绘画最基础

人物速写

目录

基础知识 / 02

什么是速写	/ 02	鼻子	/ 05
速写的特点	/ 02	嘴巴	/ 05
人体基本比例结构	/ 02	耳朵	/ 05
动态观察	/ 03	躯干	/ 06
节奏变化与平衡	/ 03	手臂	/ 07
头部骨骼	/ 04	手部	/ 08
头部肌肉	/ 04	下肢	/ 09
头发	/ 04	足部	/ 10
眼睛	/ 05	装饰线	/ 11

开始作画 / 12

站姿作画步骤	/ 12
坐姿作画步骤	/ 14
蹲姿作画步骤	/ 16
组合作画步骤	/ 18

作品临摹 / 20

男站姿	/ 20
女站姿	/ 26
男坐姿	/ 32
女坐姿	/ 36
男蹲姿	/ 42
女蹲姿	/ 44
组合	/ 46

绘画最基础

人物速写

目录

基础知识 / 02

什么是速写	/ 02	鼻子	/ 05
速写的特点	/ 02	嘴巴	/ 05
人体基本比例结构	/ 02	耳朵	/ 05
动态观察	/ 03	躯干	/ 06
节奏变化与平衡	/ 03	手臂	/ 07
头部骨骼	/ 04	手部	/ 08
头部肌肉	/ 04	下肢	/ 09
头发	/ 04	足部	/ 10
眼睛	/ 05	装饰线	/ 11

开始作画 / 12

站姿作画步骤	/ 12
坐姿作画步骤	/ 14
蹲姿作画步骤	/ 16
组合作画步骤	/ 18

作品临摹 / 20

男站姿	/ 20
女站姿	/ 26
男坐姿	/ 32
女坐姿	/ 36
男蹲姿	/ 42
女蹲姿	/ 44
组合	/ 46

什么是速写

“速写”是快速地描绘对象的一种绘画手法。其实在绘画中没有素描和速写之分，速写属于素描的一种，两者只有作画时间长短之分。

顾名思义，速写是指在较短的时间里，用简练的笔法概括地描绘对象。速写对于初学者来说具有重大意义，它是提高作画者默写能力和积累创作素材的重要途径。

速写的特点

初画速写，常见的毛病就是抓不准对象的特点，片面或表面地观察对象，很被动地看一眼画一笔。由于不熟悉用笔、用线的规律，不能适当地删减或加强某些内容，致使画面造型

因素重复，出现琐碎、散乱的效果。有的画面上的轮廓线条既不具代表性，又没有可供观者注目的细节，内容空洞乏味，这是初学者没有掌握“概括”所致。

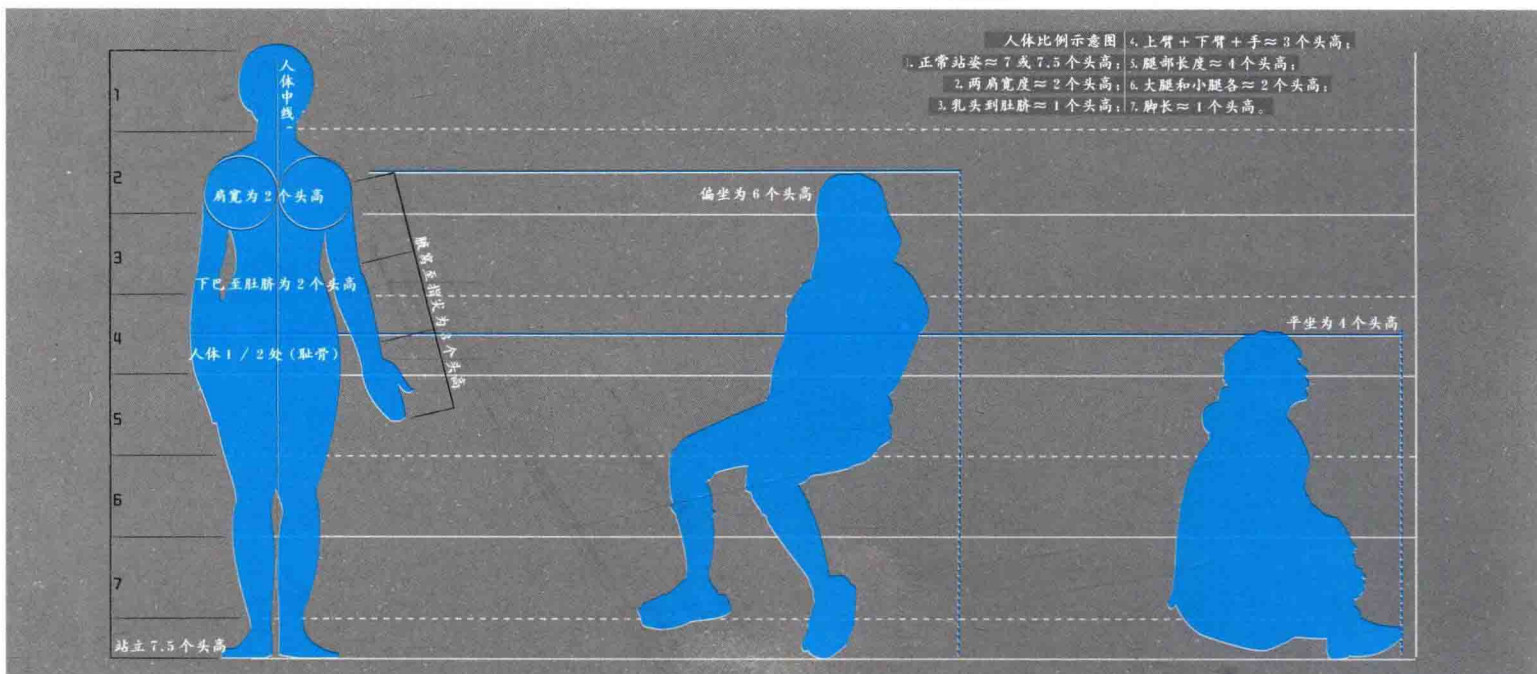
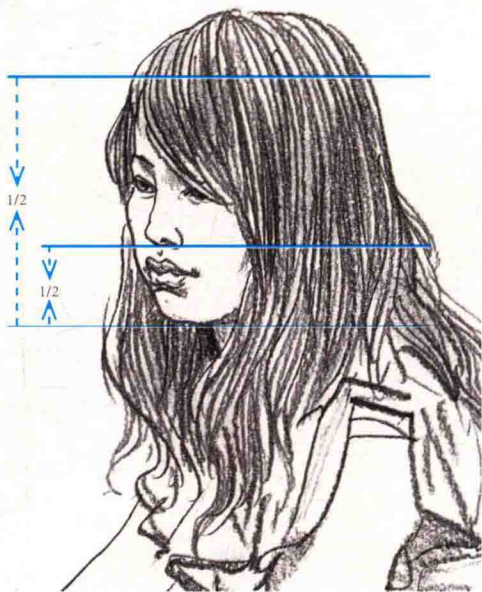
人体基本比例结构

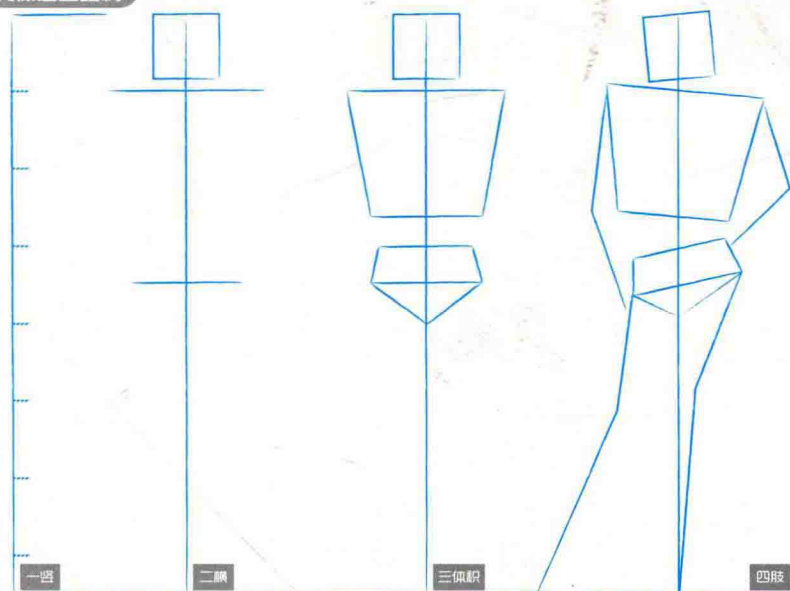
头部比例可用“三庭五眼”来归纳。“三庭”是指发际至眉间、眉间至鼻尖、鼻尖至下巴，这三段距离相等；“五眼”是指正面脸的宽度可以分为五等分，脸边至眼角、两眼之间均为一个眼睛的宽度。此外，从正面看，头顶至发际相当于发际至眉间距离的一半，耳朵的上端一般与眉毛齐平，下端与鼻尖齐平。两眼之间与两眼的外眼角至鼻尖形成等腰三角形，鼻翼等于两眼内角之间的宽度，两个瞳孔间的距离等于两个嘴角之间的宽度，唇裂处在鼻尖至下

巴1/3的位置。从侧面看，外眼角至耳屏与它至嘴角的距离相等。还有，头部高度的1/2处在眼睛的水平线上。但儿童、老人的眼睛位置，都低于头部高度的1/2处（其1/2处一般在眉毛的水平线上）。

在初学阶段，记住这些基本比例关系还是很有必要的。但是在日后的训练中，尤其是动态速写的练习中，要尝试着摆脱理论知识的束缚，尽量练就一双准确而感性的眼睛。画速写的第一步就是定出人物的比例，同时也要考虑到画面的构图。人物的比例正确了，整个人物才会协调、自然。

在人体造型中，我们通常以“头长”为基本单位来研究、比较人体各部分与整体之间、部分与部分之间的比例关系。成年人的比例可以归纳为“立七坐五盘三半”和“臂三腿四”之说。正常站姿为七个或七个半头高，坐姿（大腿水平状态）为五个头高，盘腿坐时（臀部和脚部均接触地面）为三个半头高。胳膊的长度从肩关节算起至中指指尖为三个头高。上臂为1.3个头高，前臂为1个头高，手为0.7个头高。腿部长度为四个头高，大腿和小腿各为两个头高。具体到手部和脚部的长度，手部的长度与脸部的宽度接近，脚部的长度与脸部高度接近。总之，人体各部比例有一个基本的比例范围，但也有特殊情况者，在观察和写生时要具体情况具体分析。



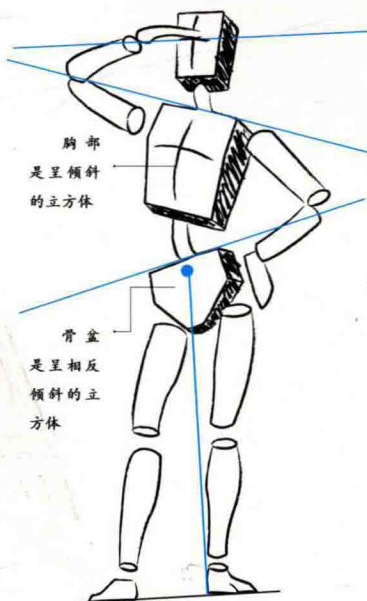


一竖：脊柱线从正面或从侧面看，都是一根从上到下的竖线，人物运动时，上身的动态是靠脊柱扭动来完成的。

二横：两肩的连接线（即肩线）和骨盆上部之间的连接线（即髋线），直立时是平行的。运动时两线倾斜，不平行。

三体积：可以将上身概括成三体积，把它们看成是长方体和近似长方体的体积。运动时三者之间通常是互相扭动的。

四肢：把四肢概括为八段直线，能理解人体的运动规律。把手臂和腿部理解成圆柱体，更能理解四肢的空间。

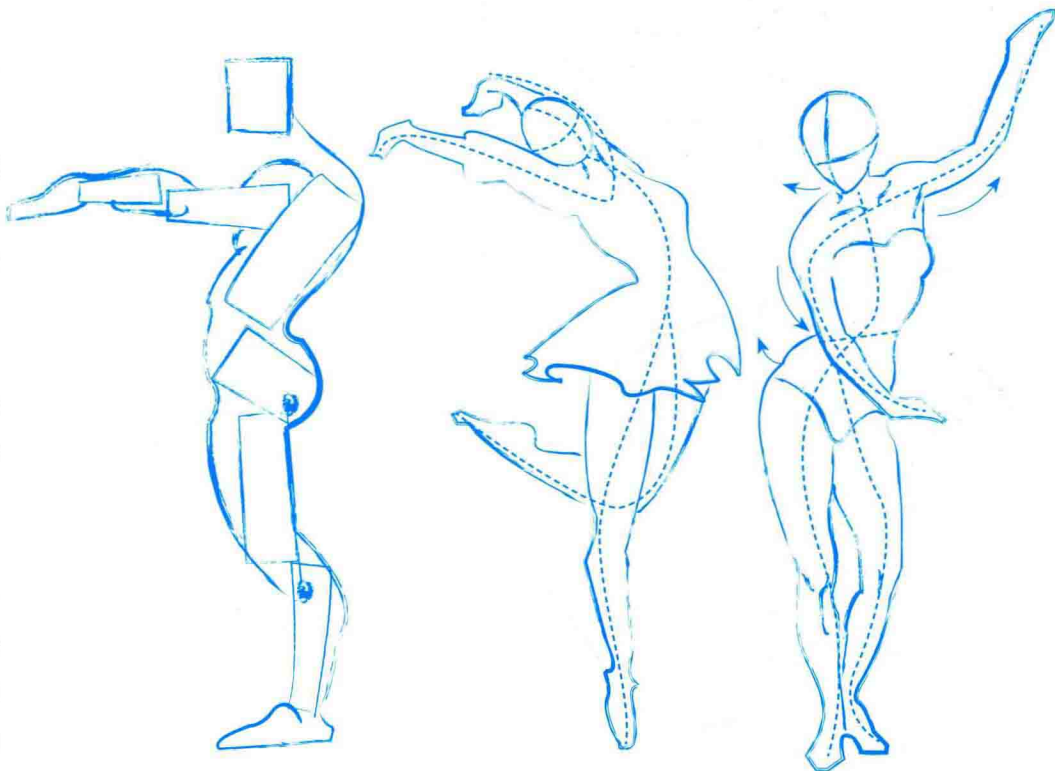


节奏变化与平衡

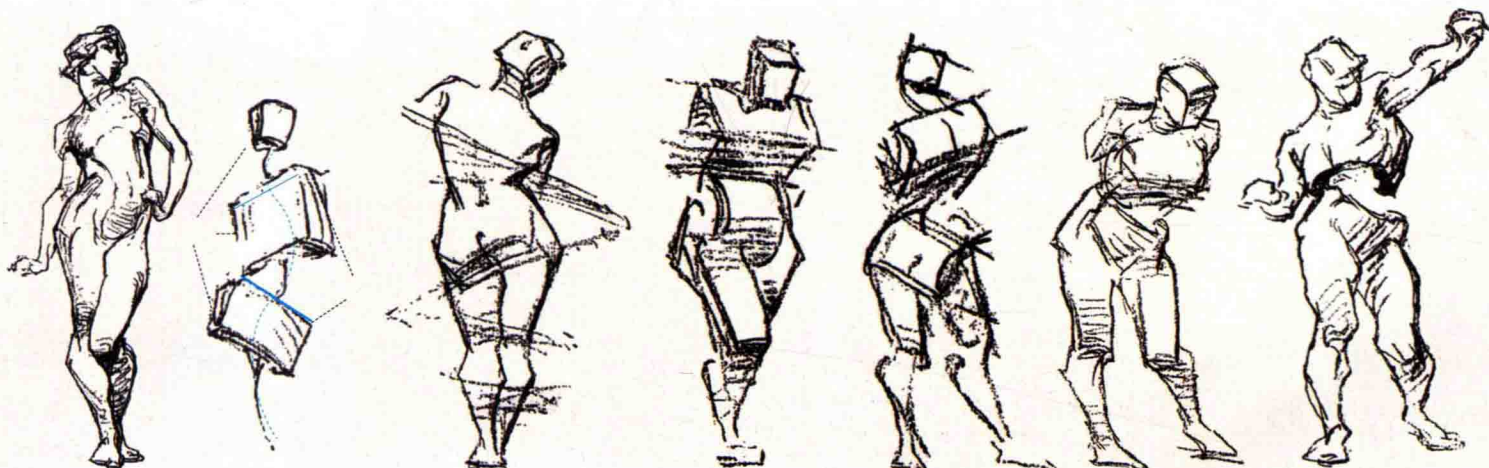
节奏是一种客观存在的东西，而不是由谁臆造出来的。它并不单纯存在于艺术之中，也存在于其他各种领域之中。万事万物的运动变化、生老病死、日月更替、斗转星移，都包含了无穷无尽的节奏感。我们画人物时亦如此，要注意线条的起伏变化，点、线、面的对立与协调、单纯与复杂等。

画速写时，无论人物是运动状态还是静止状态，只要能处理好重心，就能保持平衡稳定。在运动状态下，无论动作幅度多大，重心问题解决了，就会回到稳定的状态中。

人在从事各种工作和活动中，经常会出现一些旋转或扭动的姿态，无论是躯干的转动还是四肢的屈伸都会产生一种挤压和拉伸关系。例如：弯曲手臂时，手臂的内侧肌肉被挤压，与之相对，外侧的肌肉被拉伸。

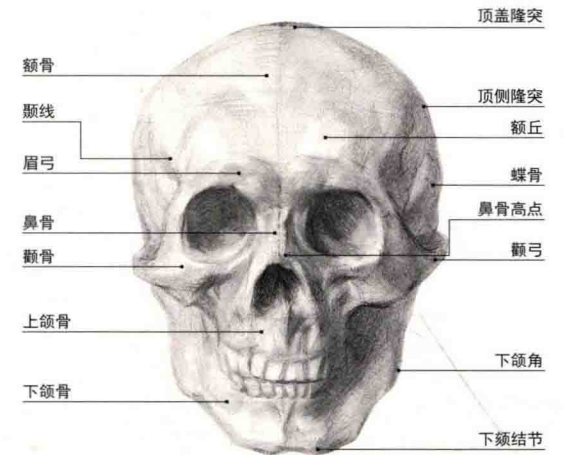


从身体的动态上可以看出，她的身体微微后倾，一只脚在前，一只脚在后，人体重心落在其右脚上。在这种单脚吃重的情况下，重心线会贯穿左脚踝骨以支撑人体平衡和稳定。



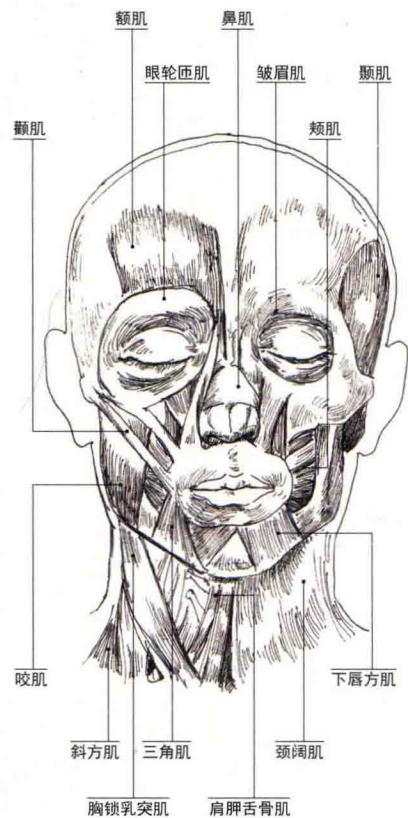
头部骨骼

头部的
 外形是由骨骼决定的，了解头部骨骼有助于画好头部。头部骨骼由脑颅、面颅两部分组成。脑颅包括额骨、颞骨、顶骨、枕骨；面颅包括鼻骨、颧骨、上颌骨、下颌骨。其中除下颌骨能有限地运动外，其他骨骼均固定不动。



头部肌肉

由于头部骨骼在结构上是对称生长的，故而决定了生长其上的肌肉和软组织同样是对称的结构。头部的肌肉主要集中在面部，肌肉的伸缩、松紧形成人的各种面部表情。额肌主要影响额头的皱纹；降眉间肌、皱眉肌、眼轮匝肌主要影响眼部的运动和皱纹；鼻肌主要影响鼻翼的扩张；口轮匝肌、上唇方肌、下唇方肌、颧肌、颊肌、咬肌、颊肌、三角肌主要影响嘴部的运动和进食；笑肌则会影响人的笑容，有时会产生小酒窝。



头发

头发主要生长区域是发际线以上、颞骨两侧向后的整个颅骨部分，所以说发际线是头发在头骨表皮上生长区域的界限。在对头部进行刻画之前，一定要对发际线的位置进行较为准确的观察。

我们学习画头发的目的不仅仅是画好头发，而是要让“头发”为头部整体服务。人的头发很多、很细，但我们只能把它们看成是一个大的块面组成的整体。



男性头部特点分析

相对女性而言，男性头部一般有更明显的额窦，双眼上方的眉骨更加厚实。在表现青年男性时，可以在颞骨、下巴附近添加一些粗线条来强调明暗关系，以体现男性的刚毅。

女性头部特点分析

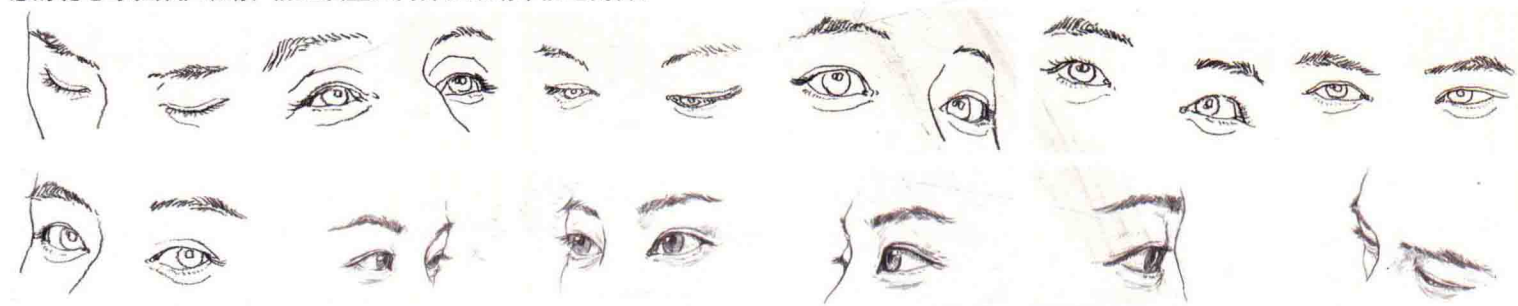
相对男性而言，女性面部较为平滑、光洁，额窦并不突出。在表现女性时，面部尽量少用调子表现结构，要尽量保持面部的均匀与柔美。女性下巴一般较尖，作画时可以把头部整体看成一个椭圆形，然后在这个简单的椭圆形上找准五官比例与透视关系。

人类的脸型是多种多样的，但归纳起来，可概括为长方形、正方形、椭圆形、圆形、三角形、梯形等常见的脸型。

眼睛

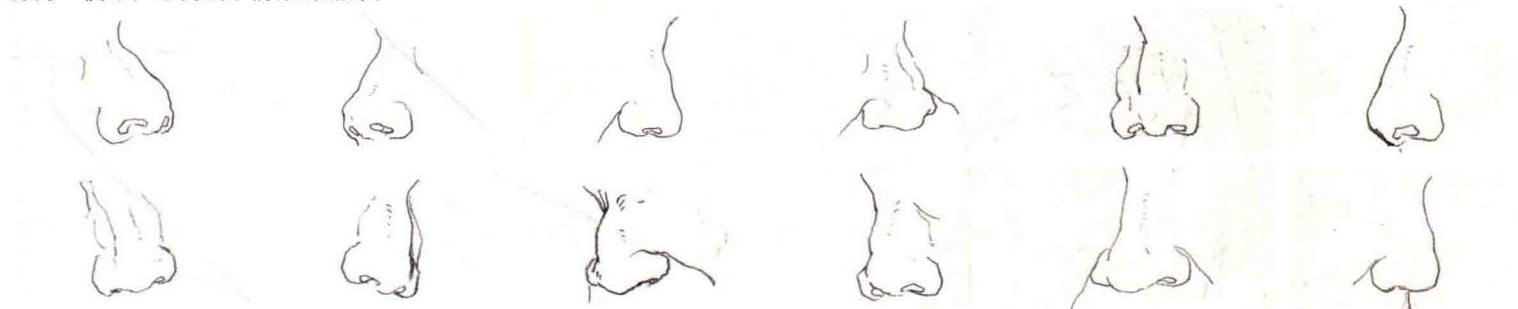
眼睛位于眼窝内，上面是突出的前额骨，下面是结实的颧骨，所以眼睛可以得到很好的保护。眼球为球体结构，我们可见到的部分有瞳孔、虹膜、角膜及眼白。由于角膜附于虹膜之上，呈透明状，从而使眼部轻微地向前突出。

上眼睑可随眼球上下滑动，从而形成了张眼和闭眼的动态。由于角膜的关系，造成上眼睑突出，而固定不动的下眼睑则没有这种关系。敏感的睫毛可以保护眼睛，防止灰尘入内并让眼睛本能地闭合。



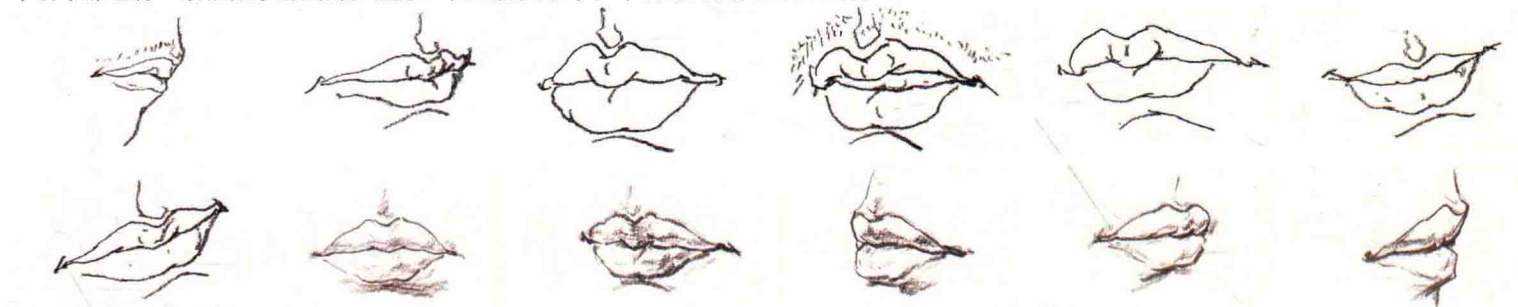
鼻子

鼻子位于脸部正前方的中心位置，鼻根位于前额，鼻底则在上唇中间，由上而下体积和宽度都逐渐变大，从而形成了一个锥体。鼻骨支撑着鼻梁，只有鼻子一半的长度，而鼻骨以下有五块软骨支撑，鼻头两块、两边鼻翼各一块及分隔鼻腔的一块。由两只眼睛之间的连线至前额部分为一楔形，它构成了前额的底部。



嘴巴

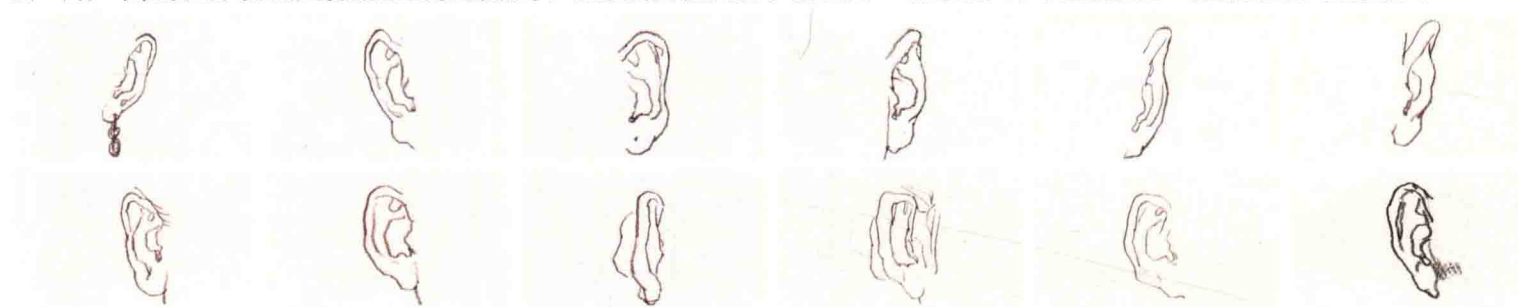
由于嘴附着在圆柱形的额骨的表面上，所以，嘴的横向关系为柱形；由于口轮匝肌的关系，整个嘴的外形就像一个球体的剖面。嘴的顶面正中有一条被称为“人中”的沟，人中的两边各为柱状并逐渐平滑过渡到嘴角。上唇中部有一楔形，两边各有一个细长的翼延伸至嘴角以下，下唇中部也有一条很微妙的浅沟。注意：在透视关系下，下唇的宽度要短于上唇。



耳朵

耳朵的外形不规则，大致可分为外耳轮、内耳轮、耳屏、耳窝、耳垂等部分，它同下颌的侧线同在一条直线上。外耳轮至内耳轮至耳窝为由外向内，由高向低发展，耳窝被耳屏半遮盖着，起保护作用。

画耳朵要根据角度来处理虚实，正面人像的耳朵画虚点，侧面人像的耳朵要画得具体一些。不同人的耳朵形状有一定的差别，不能画得千人一面。耳朵的长度与眉底到鼻底的距离大致相等，它的总体斜度与鼻子相近似。一般来说，外耳轮比较硬，耳垂较细嫩，富有弹性。

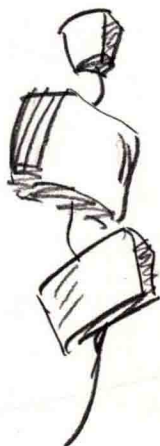
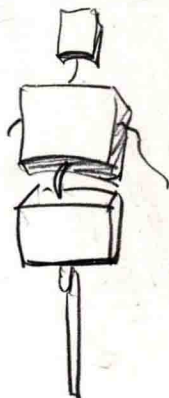
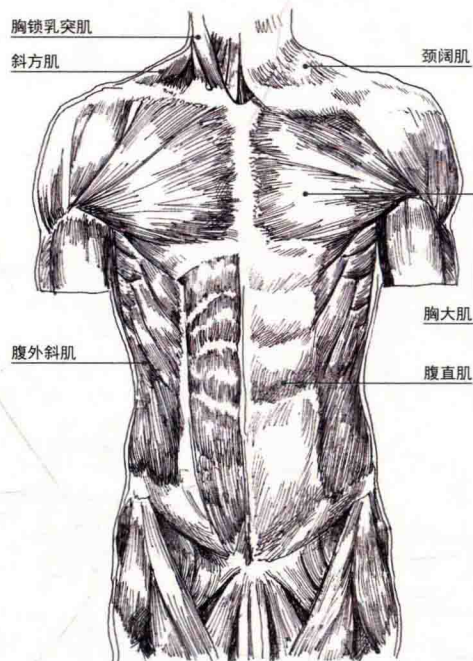
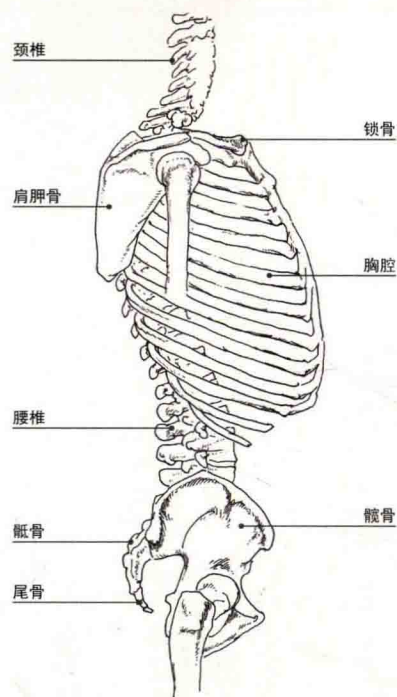


躯干

躯干分为颈部、胸廓、骨盆三大部分。颈部后侧及两侧由一些大而有力的肌肉块覆盖着，围绕着颈椎层层分布，可以屈伸并转动头部，还可以使双肩往上耸起。颈部最突出的是斜方肌、胸锁乳突肌和颈阔肌。

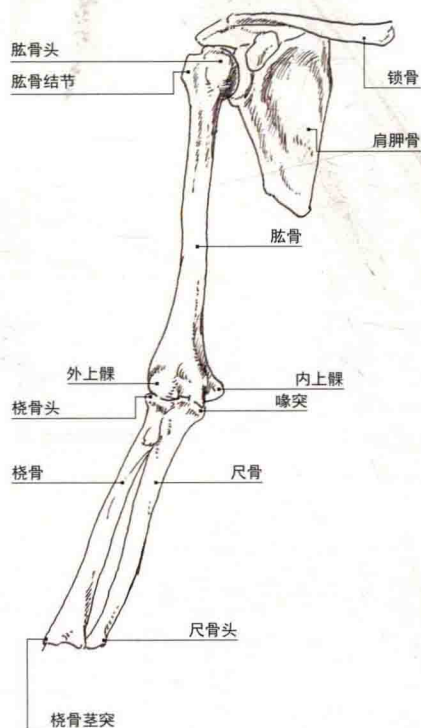
胸廓上宽下窄，接近直立的蛋形，上部与锁骨、肩峰相连接。

骨盆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骨盆的特征。从一个姿势换成另一个姿势时，骨盆的角度会有很大的改变。当背部弓起时，骨盆向前弯，而当脊柱挺直时，骨盆向内弯。

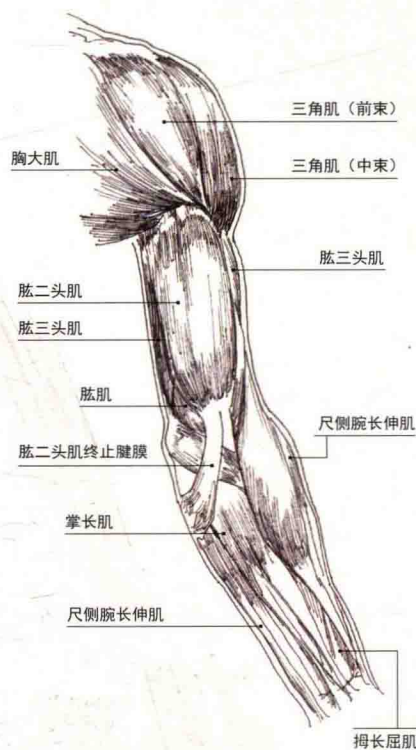


胳膊上臂的长骨叫做肱骨，肱骨与关节盂相接，从肩胛骨外角往下悬挂。两块锁骨和两块肩胛骨处于胸腔顶端，锁骨决定了肩的宽度，整条锁骨的长短都看得出、摸得到。

肩关节处一层层的肌肉使得手臂与躯干连在了一起。这些肌肉可以扩大臂的活动范围，并在活动上肢时提供强大的力量。肩和臂的肌肉可分为三部分：一部分可作用于肩胛骨上，另一部分盖过肩关节，可控制手臂，还有一部分盖过肩部和肘关节，用来控制前臂。前臂的肌肉群可以作为曲肌，使上肢在肩和肘部弯曲；可以作为伸肌，位于后部，往前伸可以使这些关节伸直；可以作为收肌，使上肢贴近躯干；也可以作为展肌，使上肢向两边伸展。覆盖着肩胛骨的深层肌肉在肩窝处可以使上肢前后转动。



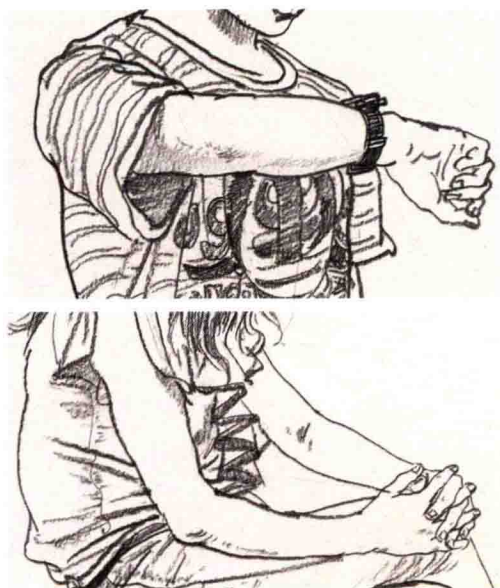
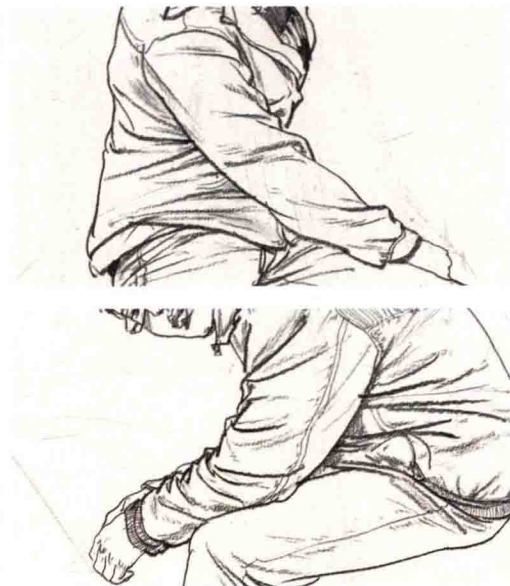
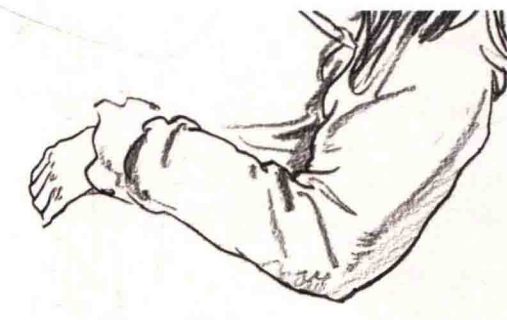
肩部和上臂的解剖结构



手臂的肌肉解剖结构

冬季时人物手臂表现要点：

冬季衣着比较厚重，所以不能很好地观察到手臂的结构变化。但根据我们所学的解剖知识可以知道，肘部位置的衣纹是我们绘画的重点。当手臂弯曲时，肘部突出部分用线要实而肯定；凹陷部分用笔要轻一些、虚一些。由于衣纹有很多，细碎的衣纹要主观地省略掉，保留能够影响手臂动态的衣纹曲线及明暗即可。



夏季时人物手臂表现要点

夏季衣着轻薄，在绘画过程中通常能看到裸露在外的手臂，且可以很清楚地观察手臂的骨点，这样比较容易表现手臂结构。需要注意的是，女生的手臂肌肉不发达，线条较柔美，不宜在手臂上做过多的阴影表现。

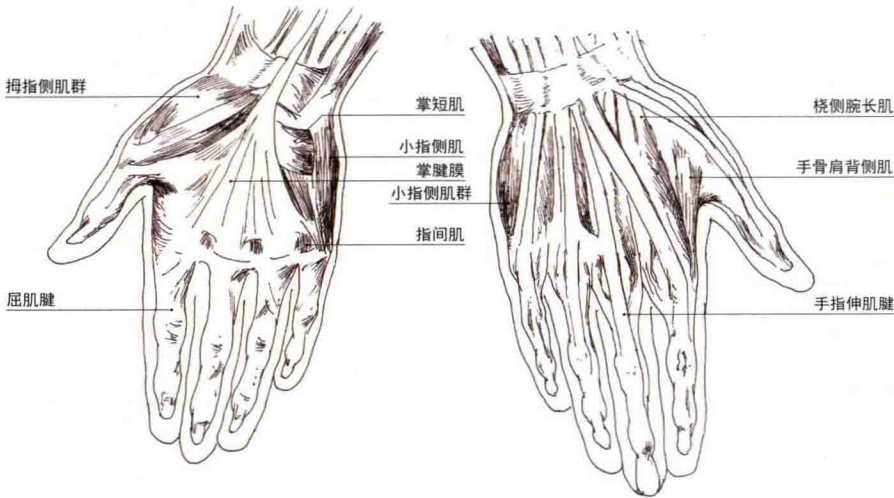
衣服的起伏关系很重要，衣领、袖口、裤脚这些地方要根据人体的特征和动态来处理。

手部

手部在速写中是仅次于头部的重要部位，所以画好手部是非常必要的。手部的结构由手掌、手指两部分组成。在画手的过程中，应当先画出手的动态，再逐次勾画手指。在保持整体的前提下，逐步细化。

手指关节是手的重要部分，尤其是第一关节。当手的外形定好时，要着重刻画关节处，要注意关节的高低、大小。

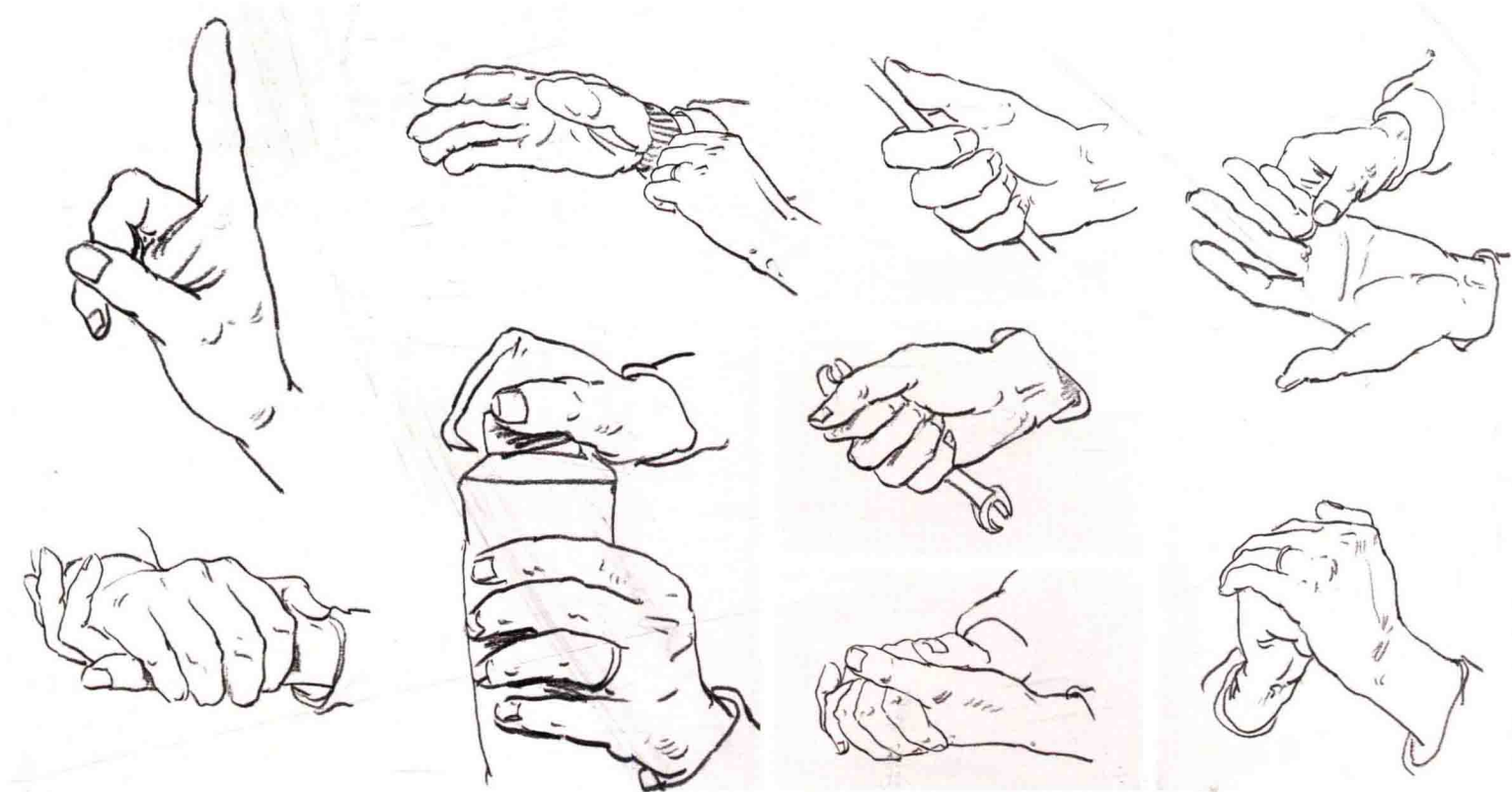
关节处皮肤比较松弛，也有许多褶皱产生，老年人和体力劳动者最为明显。手的动作是有表情和力度的，有时为了加强画面气氛，可适当强化手指关节，使整双手的形态生动、真实。



伯里曼《人体结构·手部》



手掌就像个四方的方块，不能活动，有五根掌骨，成放射状：大拇指像个钩子，活动范围最大，要特别控制，有两根指骨；四指像四根并排在一起有一定弧度、能弯曲活动的线，每根手指有三根指骨。

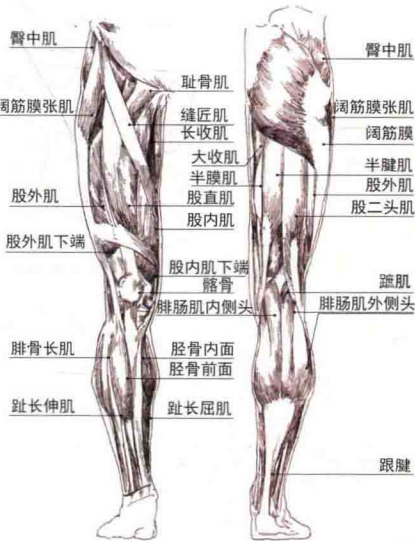
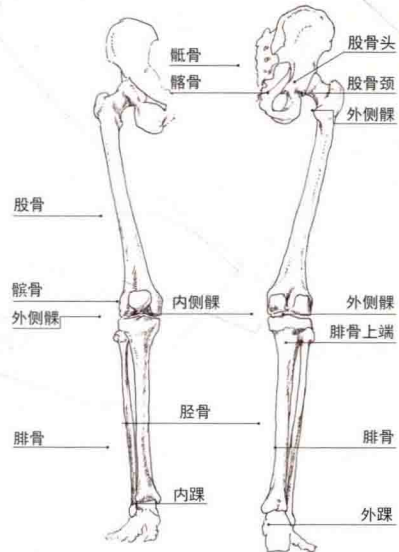


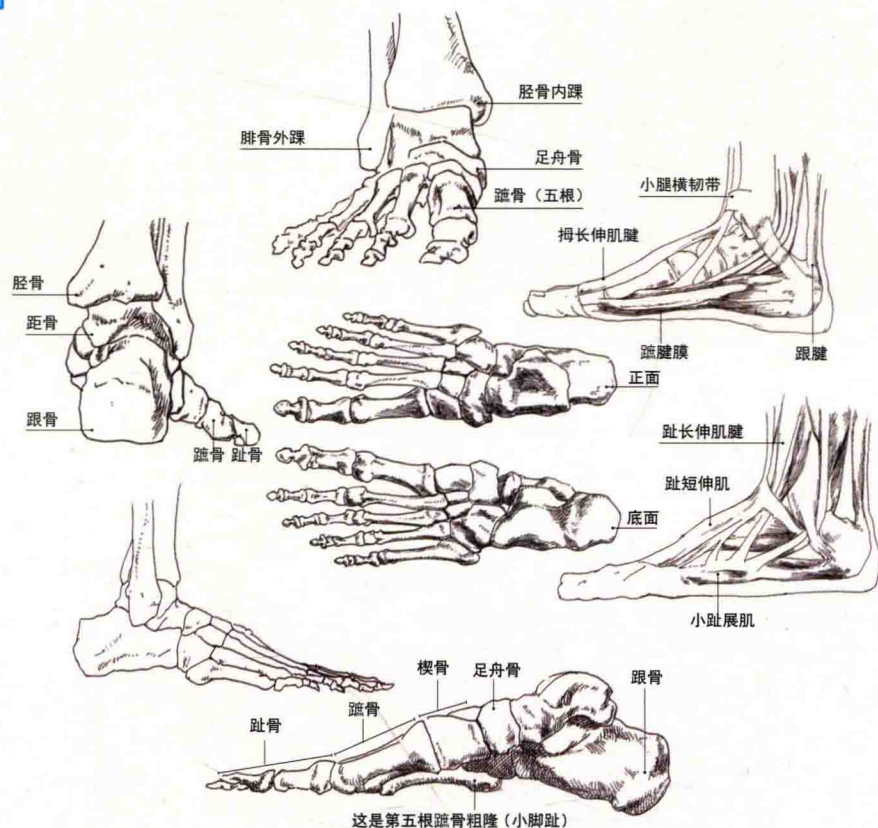
下肢

下肢是连接在躯干下端、上粗下细的圆锥形体块。画裤纹不要画得太碎、面面俱到，要经过概括和取舍，外形及主要运动线、结构线永远是第一位的，特别是膝盖以及脚踝的转折关系一定要理解透彻。辅助裤纹线可以放松些画，在画左腿裤纹时，同时注意和右腿裤纹比较，最后再回到整体，强化线条的轻重、节奏。

要画好腿部需注意大腿与小腿之间的关系和区别、大腿与骨盆之间的关系和区别、小腿与脚掌之间的关系和区别、两腿之间的关系和区别以及膝盖和脚踝处的刻画。

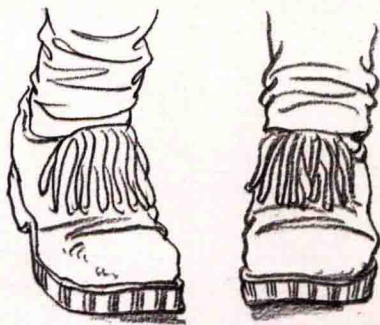
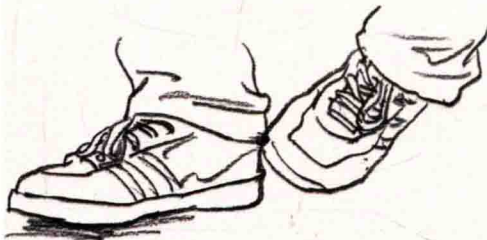
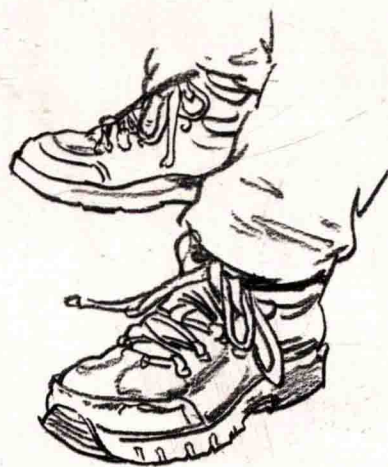
站立时腿部支撑着人体的所有重量，支撑人体在空间中移动，腿部是除了躯干外，占人体重量最大的部分，在人体中占重要地位。





脚在人物写生中往往以鞋的形式存在，最主要是要表现出脚的基本形和鞋的特征，要注意鞋沿和鞋底的刻画。通过对鞋子的样式、花纹、鞋带以及鞋的厚度、质感等的表现来增加画面的效果。如皮鞋的底厚且质感较硬、反光较强；运动鞋则多为软皮皮质，款式比较多样化，应注意区别表现；长筒靴的鞋面与靴筒在脚踝处的连接，也需要注意区别表现。

因脚的结构复杂，所以表现时相对困难。画好脚的前提是了解它的结构，注意归纳脚的基本形，在脚背、脚踝和脚趾关节上要注意结构线的穿插。脚腕处有一个踝关节突出，那是脚部的一个明显的起伏变化，要注意对它的表现。我们的两只脚掌是触到地面的，所以脚底的位置和透视要表现准确。还要注意鞋子与脚的结构关系，不要画成一双没有脚的鞋。脚在速写中往往是一前一后，要区别两脚的空间关系，不要将脚画得一样大，根据透视原理，前面的脚要大一些，实一些；后面的脚要小一些，虚一些。

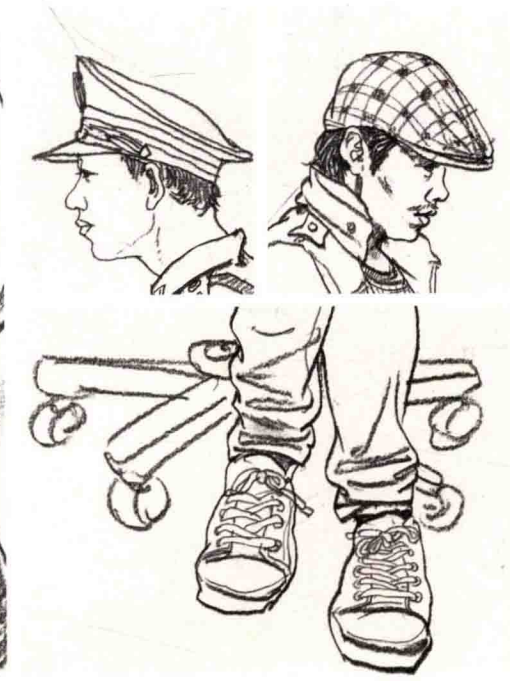
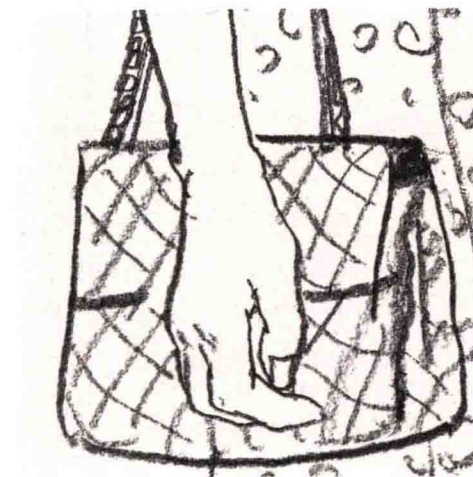
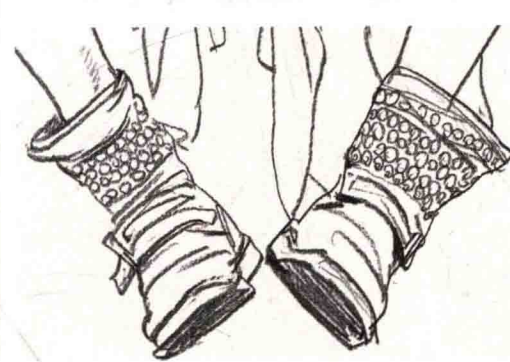
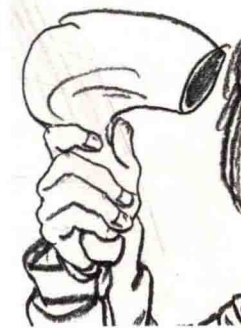
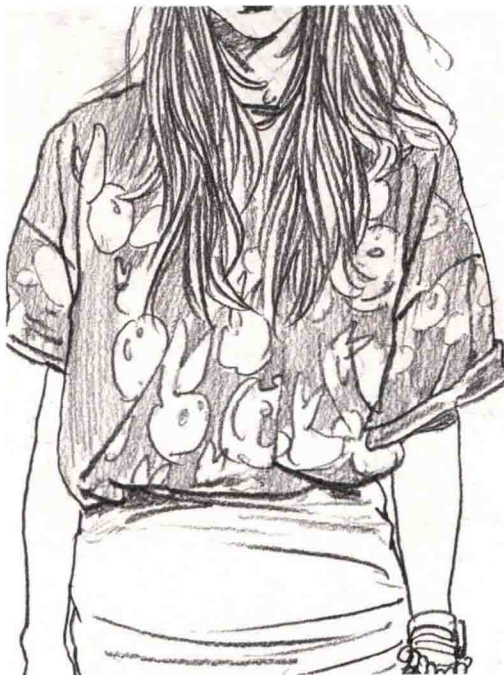


装饰线

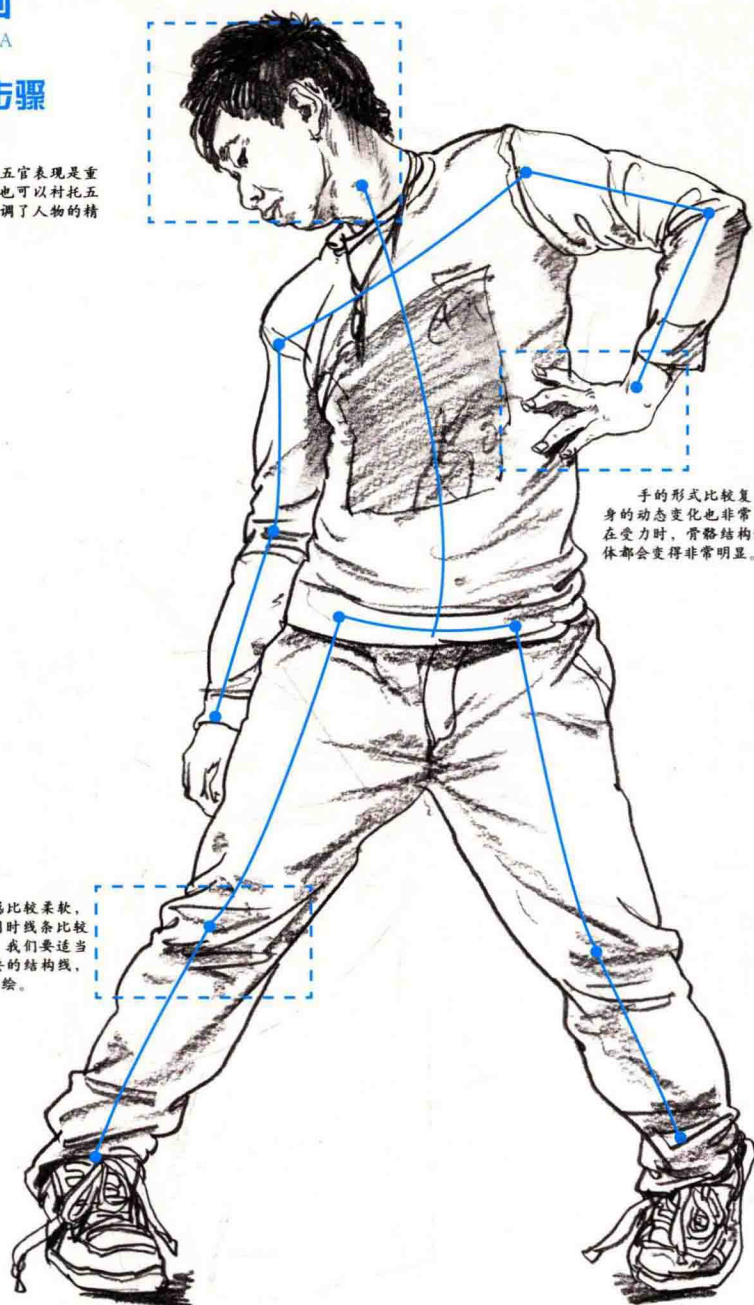
装饰线的用处：装饰线多出现在衣裤上的口袋、扣子、拉链、衣襟缝纫线，服饰图案或一些其他装饰品上。

装饰线的方法和技巧：装饰线的用线一定要弱。画装饰线的铅笔一般选择使用 HB 型号，这个型号的铅笔偏硬一点，颜色偏浅一点。

装饰线的效果：装饰线的添加有利于表现画面上的疏密关系，增强审美情趣。

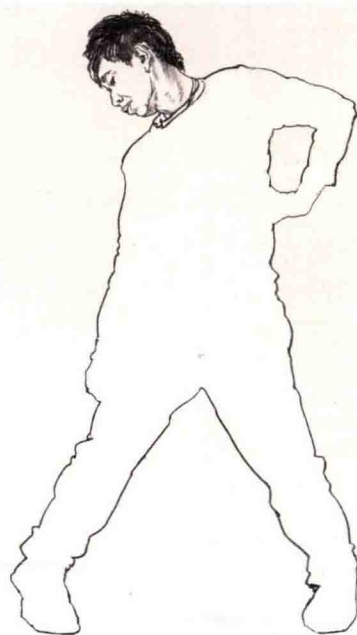


视觉中心的五官表现是重点，而头发的密也可以衬托五官的疏，从而强调了人物的精神面貌。

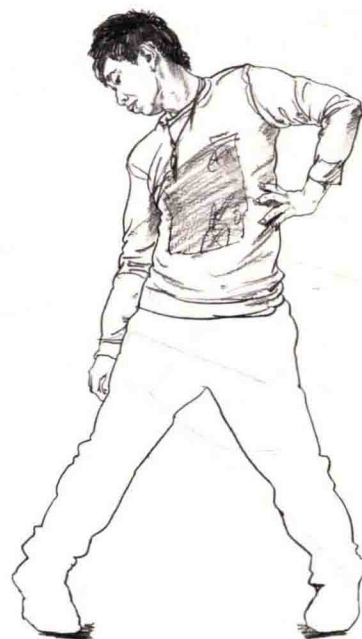


手的形式比较复杂，其自身的动态变化也非常丰富。手在受力时，骨骼结构和肌肉形体都会变得非常明显。

运动裤的质感比较柔软，线条比较蓬松，同时线条比较多。这种情况下，我们要适当地取舍，抓住主要的结构线，其他的线条放松描绘。



1



2



3

1. 首先整体观察模特动态特征。头与肩、腰与胯的扭动关系要准确，把握动态线在全身中的贯穿，注意头、胸廓、胯部、脚面几部分在空间中的朝向，然后用笔勾勒出大致外形，从模特的头部开始画起。

2. 接下来画模特的上半身，注意因动态变化对人体内部结构的影响，线条的虚实、主次要把握好。

3. 开始刻画模特的下半身，腿部的结构要准确地表现出来。在画腿部的裤纹时，选择容易加强动态、富有旋律变化的衣纹进行主观强化。

4. 最后调整画面，结合五官、手、脚的细节进一步完善，对衣纹的组织及用线的疏密关系作进一步调整。

<小提示>

速写站姿是考试中经常出现的考试形式。其重点是考察考生把握人物的整体比例和动态关系的能力。人的头、颈、肩、胸、臀、膝盖等部位的扭动、倾斜关系一定要明确，不可含糊。同时注意各部位空间关系的前后与明暗变化以及人物在结合椅子等道具时重心的转移等。

