



青美文化系列丛书

绝对联考

J U E D U I L I A N K A O

人物速写

主编 刘建林 编著 祖 宣



河北美术出版社



青美文化系列丛书

绝对联考

J U E D U I L I A N K A O

人物速写

主编 刘建林 编著 祖 宣





目录

第一章	速写基础知识.....	2
第二章	局部练习.....	7
第三章	画面分析.....	26
第四章	大动态训练.....	28
第五章	照片对应.....	42
第六章	单人训练.....	92
第七章	人物组合.....	158
第八章	考题训练.....	197



第一章 速写基础知识

第一节 人体比例



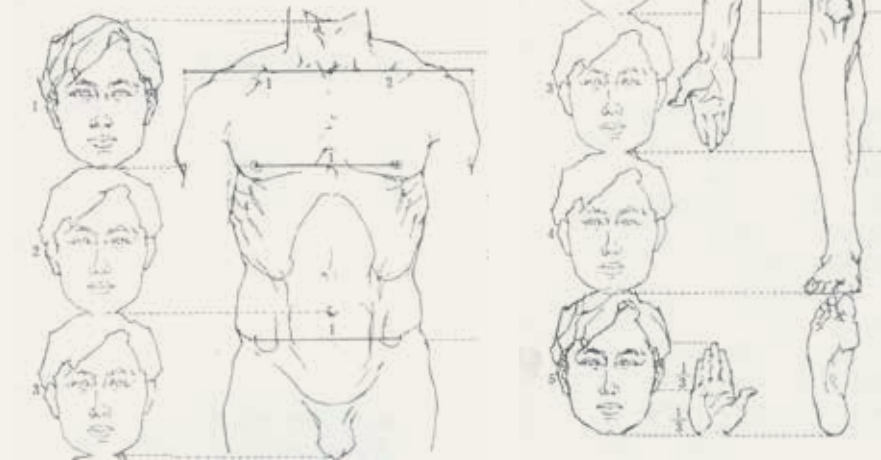
整个人体为7.5个头长，坐直时，约为5.5至6个头长，下蹲挺直时约为3.5至4个头长。人体的1/2在耻骨联合处，上段为头、颈、躯干和上肢，下段为下肢。

以头长为单位，下颔至乳头为一个头长，乳头至脐孔为一个头长，脐孔至臀部结束为一个头长。

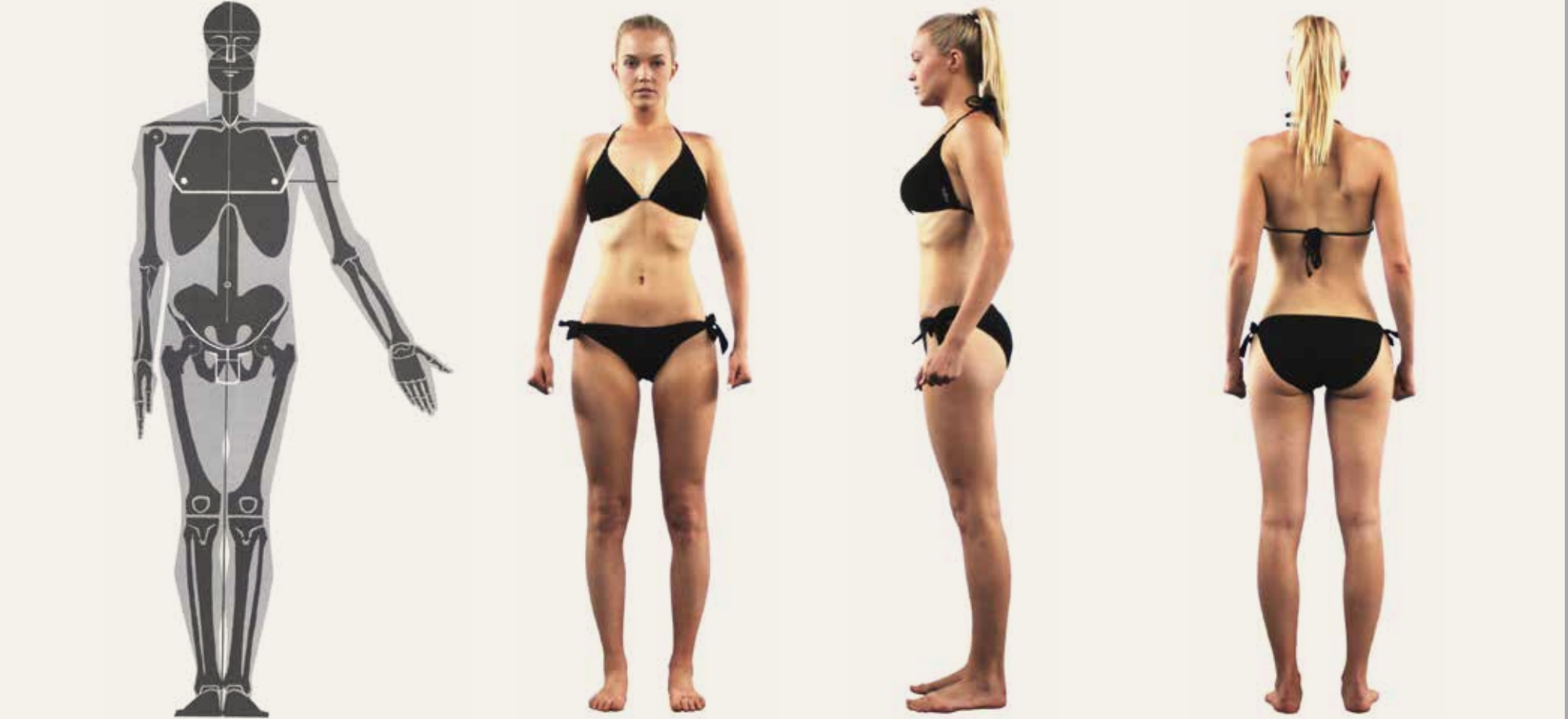
上肢为3个头长，前臂1个头长，上臂4/3个头长，手为2/3头长，上肢下垂时肘弯约在腰部，手指尖在肩至足底中心处，即大腿中部。

下肢为4个头长，大腿小腿各2个头长，足底为1个头长（女性略小于这个比例）。

男性肩宽为两个头长，女性为1.5头长，男女腰宽均约为一个头长，臀宽1.5个头长。



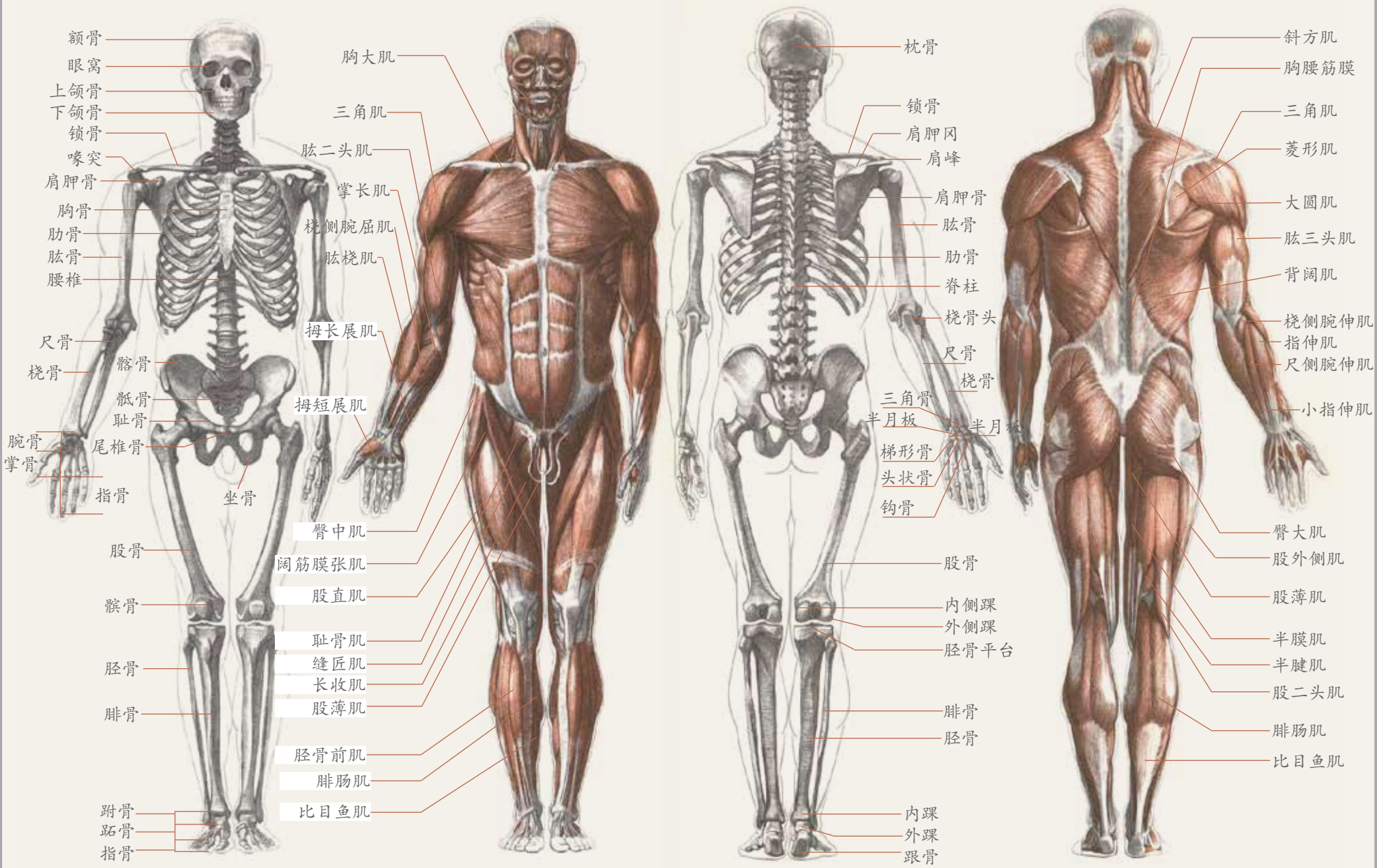
画速写的第一步就是定出人物的比例,同时也要考虑到画面的构图。人物的比例正确了,整个人物才会协调、自然人在做各种姿势的时候,形体的长短、粗细并没有发生任何变化,还是保持着原有的比例,只不过是形体发生了折叠或弯曲等变化。全面了解人体的比例关系,有助于我们在画各种动态时解决人物比例画得不协调的问题。特别是在考试默写中,了解人体各个部位间的比例关系,有助于对整体人物形象的把握。



第二节 人体解剖

解剖是分割的艺术,通过这种艺术,躯干系统的不同组成部分可以被一一地分解开,人们也可以从中观察到这些组成部分的位置、形状、结构、功能特点。”这应该算是对解这一纯粹生理学学科的一种解释。事实上,生理学的研究对象是动植物王国中的生物质,在辨别生物体结构的诸多手段中,解剖是历史最长,同时也是最直接的一种方式。在研究人类机体的学科中,尤其是在医学和人类学中,解剖是一项基本的认知手段。

对于绘画艺术而言,要想正确描绘人体,学习解学中对人体的系统描述是最有效,最直的一种方式。因为解剖学研究的是不同身体部位的形态结构,同时我们还可以根据这些部位在人体运动中所起的作用,把它们进行分类。



第三节 人体动态

重心

一般画人物速写,画面中的人能够站稳就OK,人能够持续站稳,重心一定是在两只脚的范围,只有重心稳了,人站着才舒适。一般来讲,从颈部作垂直线到地面,应该在两只脚的范围,人体三大体块应该围绕着这条重心线变化,相互反向受力以达到力量的均衡。



动势

运动之美是运动员们通过充满张力的身体运动产生出力量美感,而舞蹈之美则是通过动身体完美曲线产生身体的美感,我们觉得他们美的原因,是因为他们运动的线条,即动势线。观察者是通过人体骨架(颈椎、四肢骨骼)的扭动变化来插捉人物动态,找到关键的动势线。人物无论什么姿势都有动势,在速写写生中,首先要观察的就是人物的大致姿势,根据人物的姿势,用几条线先概括出人物的身体倾向。



第一章 速写基础知识

脊柱分析

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、胸廓和骨盆的运动,同时也协调着人体各部分的运动与平衡。

脊柱在速写里简称为“一竖线”,它在人体正面的表现形式为从颈窝到胸窝,到肚脐,再到耻骨联合这样一条纵线的弯曲变化,这点非常重要,它为我们观察人体正面的动态提供依据。

脊柱自然状态下呈现s形曲线,脊柱的起伏带动着身体大团块的穿插关系。通过颈椎连接头、颈、肩之间的穿插,通过腰椎连接胸、腰、胯之间的穿插。胸腔与胯部的团块跟随脊柱的走向。

脊椎的弯曲

脊椎侧面观,形成一条优美的曲线,具有四个弯曲,颈椎与腰椎凸向前,胸椎和骶椎凸向后。脊椎上部二弯曲势徐缓,下部二弯曲势急峻。

脊椎弯曲的生理功能,可缓冲来自下肢的震动、保护大脑,使躯干对抗肌处于省力的平衡状态。同时,脊柱弯曲具有补偿的性质,使人体的重量平均地分配在重心线的前后。从造型角度看,脊柱弯曲形成了具有节奏感的美的线条,这线条的变化与人体的体态和动作有着密切的关系。

三体积

人体的头部、胸部和骨盆三部分的形体可概括成三块立方体,称三体积。

头部,人之首,由面部与头颅二部分合成。形态为一块高比宽要长的立方体。

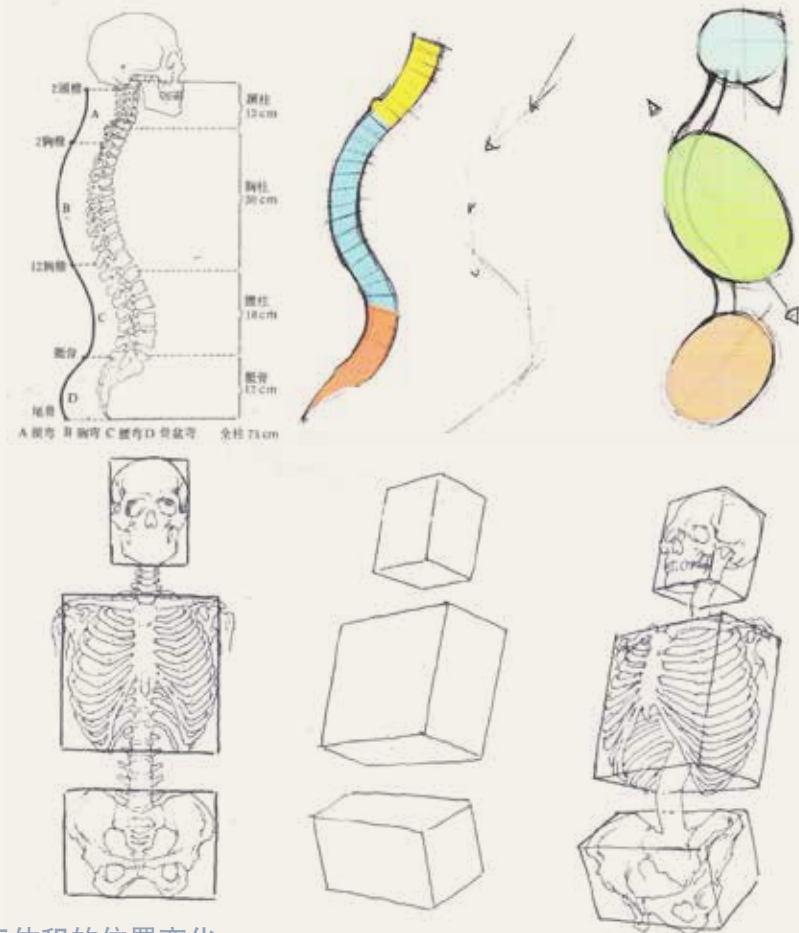
胸部,躯干之上部,内由胸骨,肋骨和胸椎连结成卵圆形笼状胸廓,基本上是固定结构,以保护人体心肺等重要的内脏器官。外形上胸部是呈倾斜的立方体。

骨盆,躯干之下部。也是由骨骼固定的结构。外形上与胸部呈相反倾斜,其立方体的高度较胸为段。

三体积均是固定不动的整体,由脊椎贯串连接,脊柱的活动可使三步分体积相互发生不同的位置变化。

脊柱线

脊柱是人体的脊梁骨,脊椎是垂直的纵轴,也是人体结构和形态上的主要特征。



三体积的位置变化

人体脊椎的弯曲、旋转、形成了三体积的俯仰和扭动等不同状态,这些位置的变化,显示了人体躯干的基本形态,同时也形成了不同的透视变化,其相互关系是人体动态造型使之生动和具有深度感的关键。



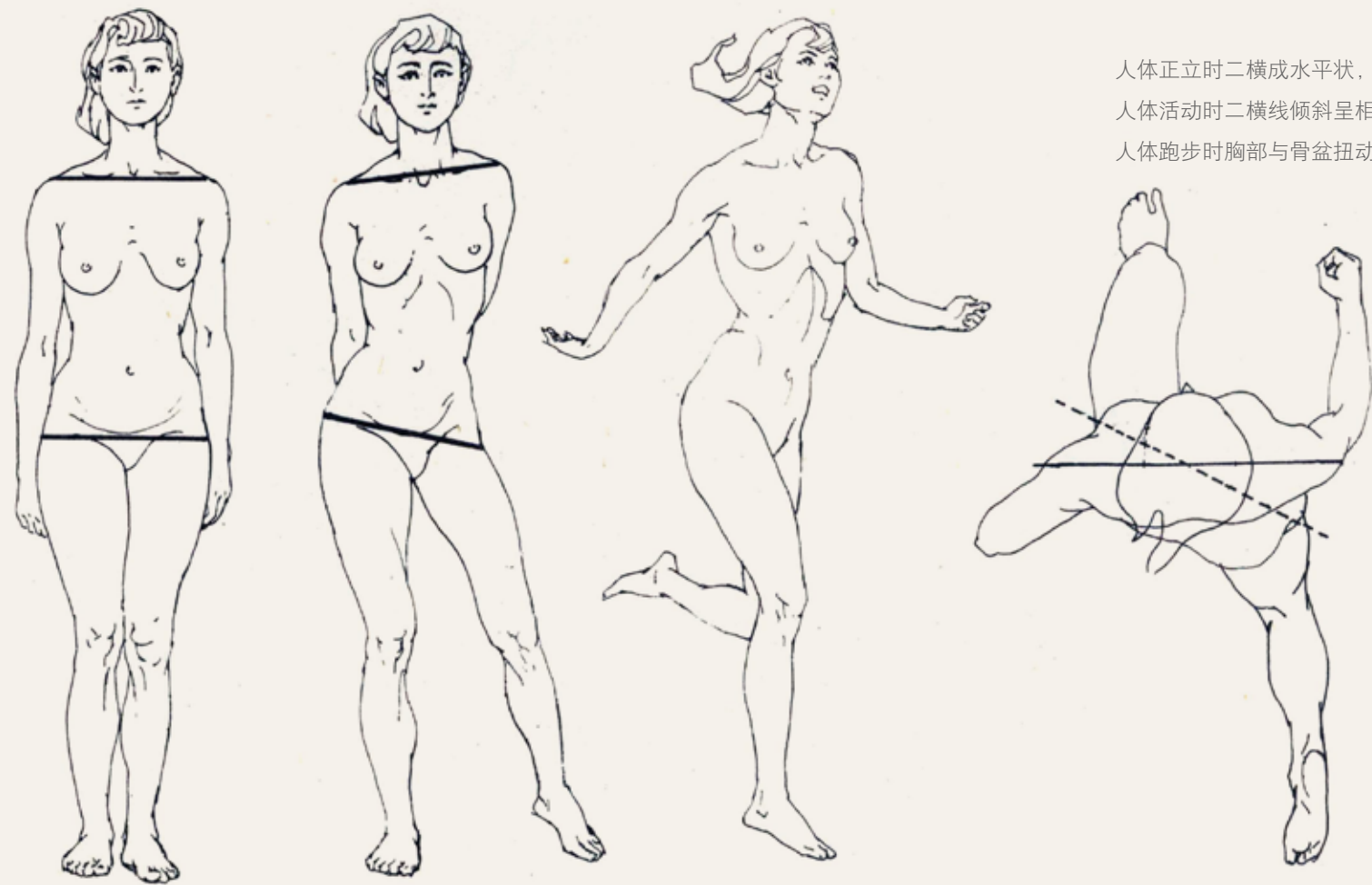
人体运动中的脊柱线

脊柱线是人体运动时的主要动态线。脊柱线的变化决定了人体各部分的位置,并使他们相互协调和具有节奏感。

第四节 动态分析

1. 肩膀动态线,即左右肩峰的连线;骨盆动态线,即左右股骨大转子连线。

2. 肩部与骨盆位于躯干的上、下端,是躯干连接四肢的肢纽带,它们之间的相互关系显示了人体胸腔体块和骨盆体块的平行倾斜、旋转的运动变化。人体立正时,肩膀和骨盆动态线呈水平状并相互平行;人体活动时肩膀和骨盆动态线呈反向倾斜;人体跑动时,肩膀和骨盆动态线以脊柱线为轴心前后旋转,这种旋转也可以称为对置,通常是胸廓和肩部在同一方向,而臀部和腿部则扭转 to 相反的方向。



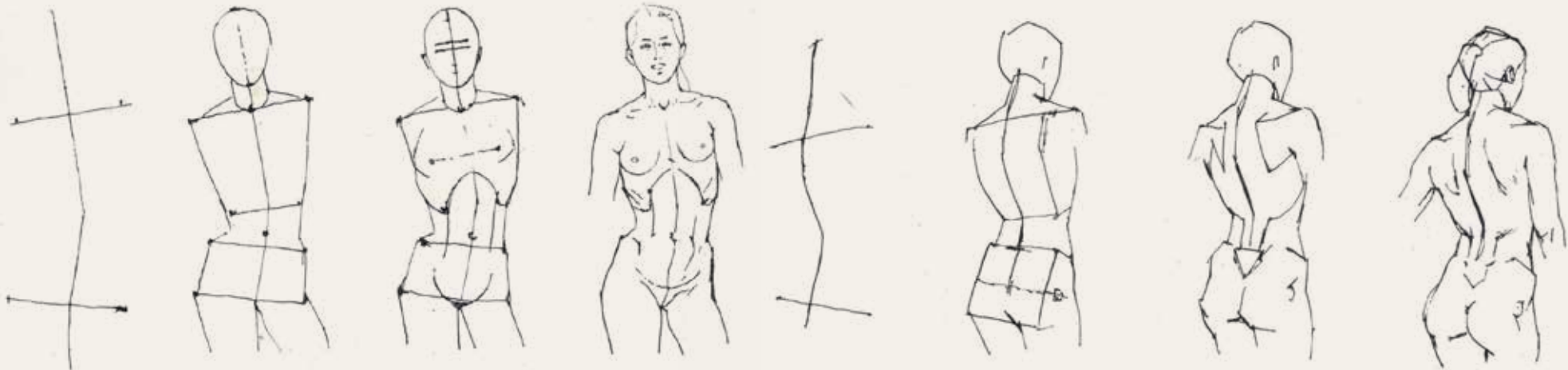
人体正立时二横成水平状，二横线相互平行。

人体活动时二横线倾斜呈相反状。

人体跑步时胸部与骨盆扭动，二横前后旋转，并决定四肢动作的趋势。

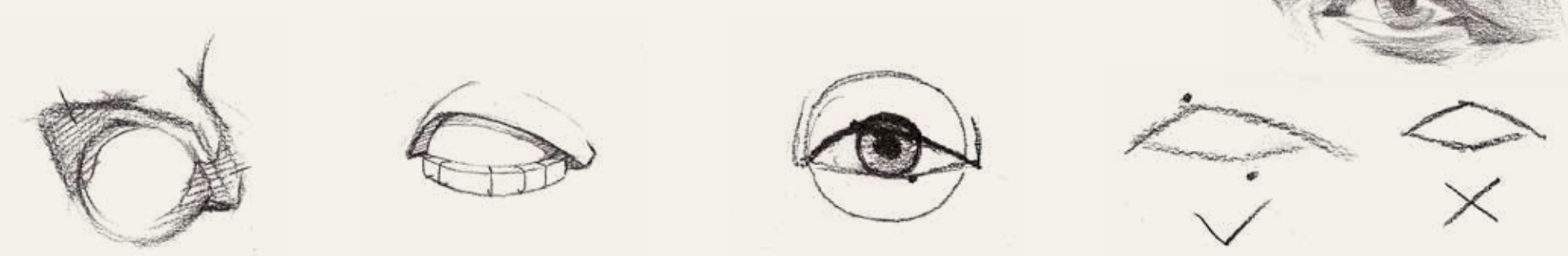
人体形态的造型步骤

人体形态的造型与风景、静物画打轮廓的方法不同，必须从人体的结构出发，首先确定人体中心线（即脊柱线），观察左右两侧的形状变化，确定二横、三体积的位置和状态，抓住主要骨点，反复校对然后才能深入刻画。



第一节 五官

眼睛的部分准确说由眼球和眼眶组合而成，眉弓的起伏由于眼球的加入形成更复杂的穿插，他们的体积相互连贯形成阶梯状的变化，眼部的体积从大到小的区分显得非常微妙，从球状体积到小的眼皮覆盖关系均要我们好好的理解清楚。



眼睛的总体关系是眼球镶嵌与眼眶内，眼眶自身的起伏形成及眉弓上几个朝向面关系。

上下眼皮可理解为有一定厚度的圆环，圆环相互叠压，上眼皮铺盖在下眼皮之上，注意上眼皮打在下眼皮处的投影变化。

眼皮开合处位于眼睛的下半部分，正常状态下眼黑有近三分之一藏在上眼皮中。

上眼皮的高点位于眼皮三分之一处，下眼皮高点位于后面的三分之一处，切勿化成二分之一。



第二章 局部练习

鼻子

鼻子的理解内容很容易寻找，梯形体积是最为基础的基础，但大部分同学只画了表面，有了体积，以为鼻头鼻翼完成就是变化。想要真正知道什么是鼻子，就必须了解其内形组合是什么样的，其穿插变化的什么样的，不同的人又有什么样的特征。

鼻子的形状与穿插

鼻子由鼻骨、鼻软骨、鼻球和鼻翼组成，他们之间的组合形成变化多样的穿插变化。

不同特征的鼻子

鼻子的特征根据鼻梁宽度、鼻根位置、鼻头鼻翼大小、鼻头鼻翼的高低而决定。

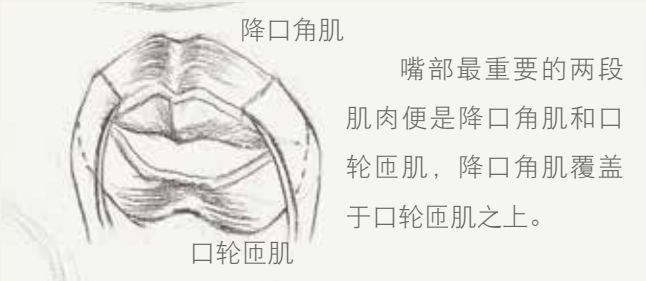


第二章 局部练习

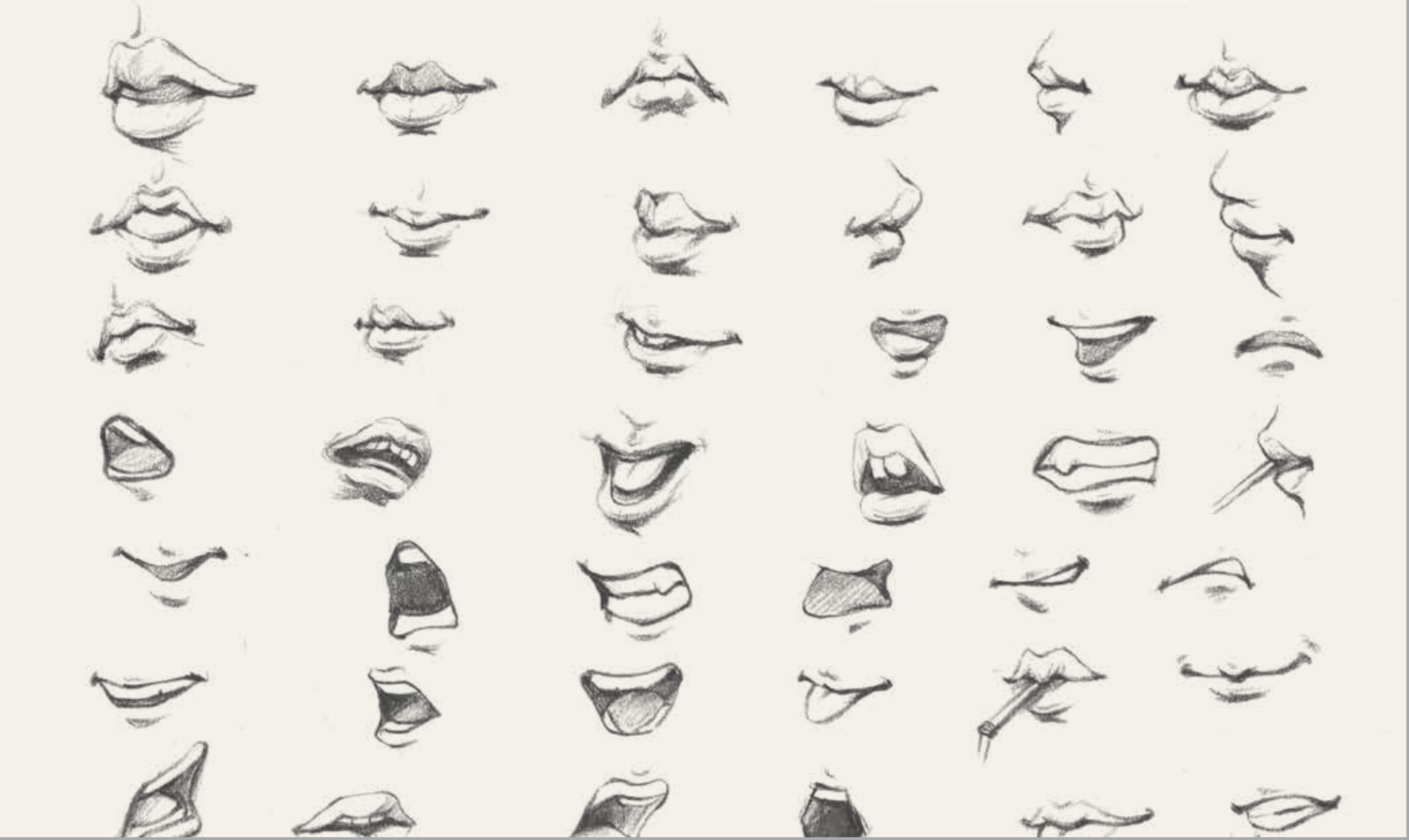
嘴巴

嘴部连接着众多表情肌，是面部表情变动最大的区域，通过口轮匝肌向四周连接。嘴的表达不在于嘴唇如何精致，而是嘴部团块是否饱满完整。要理解嘴部形体便要从结构关系和体积关系中去感受和判断。

嘴巴长在上下牙床之上，嘴巴犹如附着于圆柱体上，其透视关系亦会随着圆柱产生变化。



嘴唇的形状中有三段明显的突起，上唇部分是唇珠的起伏形状（注意2中的起伏），下唇由相框形状拼合而成，在刻画是一定要在嘴唇上寻找这几块起伏变化。



耳朵

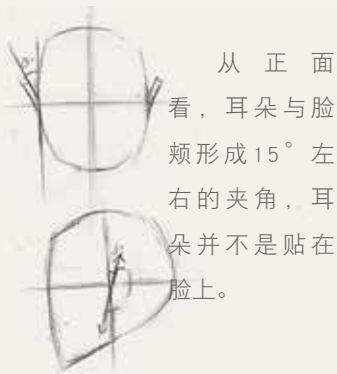
耳朵的内容不多，几乎全部由软组织组合而成，软组织之间通过起伏连接出现耳屏和内外耳轮的关系。耳朵需要了解的内容并不像其表面看上去那样简单，生长的位置，朝向关系，包括自身的形状都是我们需要去理解的。

耳朵与颧骨之间形成Z字形的转折，由此不难看出耳朵并非贴于侧脸之上。

正面角度



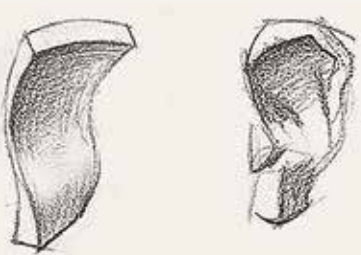
除耳垂外，其余所有的结构内容都是软骨的起伏变化，可以说耳朵都是各种不规则圆弧的组成，但通过轮廓上的高低变化产生方的作用。



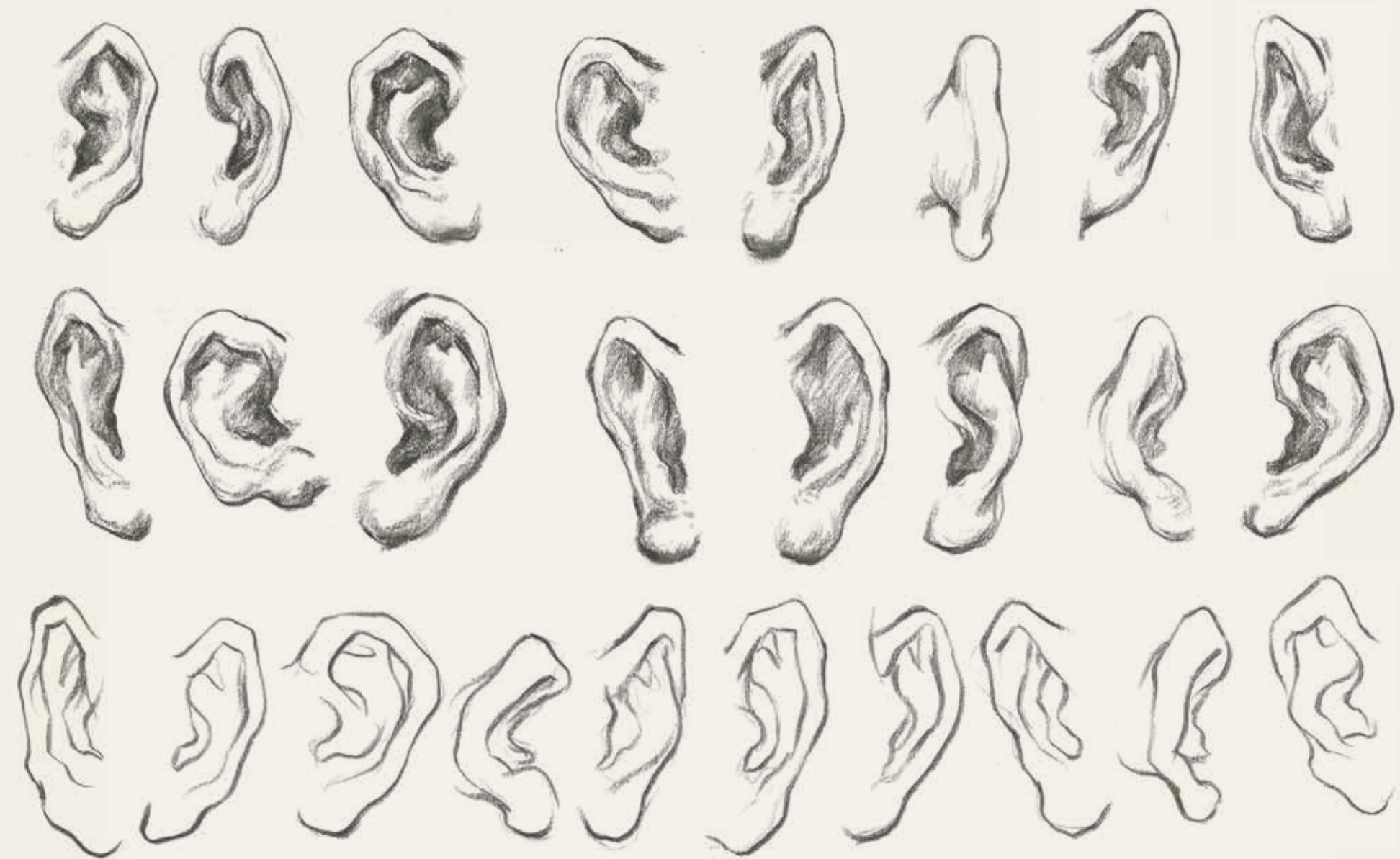
从正面看，耳朵与脸颊形成15°左右的夹角，耳朵并不是贴在脸上。



耳朵与脸颊的关系犹如一扇打开的门，他们之间是形成角度的，要理解耳朵的位置朝向就要从三维的角度去感受。



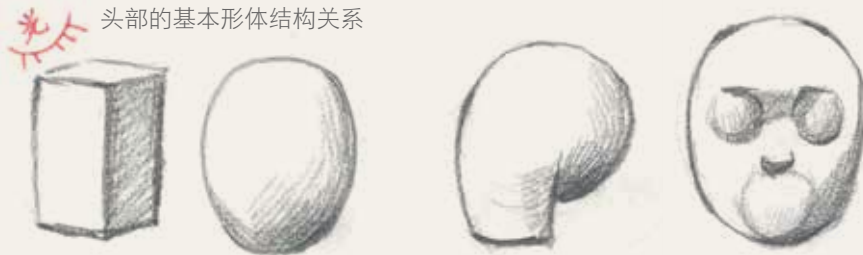
耳朵的形状接近于一个凹陷的长方体体积，当光线照射后将出现明显的光影变化关系。尤其在耳轮照射在内耳轮的部分，其投影形状将耳朵体积。



第二章 局部练习

第二节 头部

头部的形体结构关系



头部的基本形以球状体和楔状体为主，从不同角度看头部可看到主次不同。在学习中要理解基本体块形，并树立“立体的块形”的概念。

- 1.当我们从高出看人的头部时，脸部从眉弓以下开始变窄、缩小，头盖骨的圆拱占据了主要的位置。
- 2.当我们从地下朝上仰视时，与头骨相比，脸部显然占据了支配的地位，面容也呈现出一种新模样，从下仰视脸部，我们可以看到五官底面。



头部整个形体成立方体



头部可分成面部与脑颅部



面部形态可概括成平行的立方形眼眶体、半个圆柱状的上颌体及三角形的下颌体。

头部的形体概括



人体形态的造型步骤

人体形态的造型与风景、静物画打轮廓的方法不同，必须从人体的结构出发，首先确定人体中心线（即脊柱线），观察左右两侧的形状变化，确定二横、三体积的位置和状态，抓住主要骨点，反复校对然后才能深入刻画。



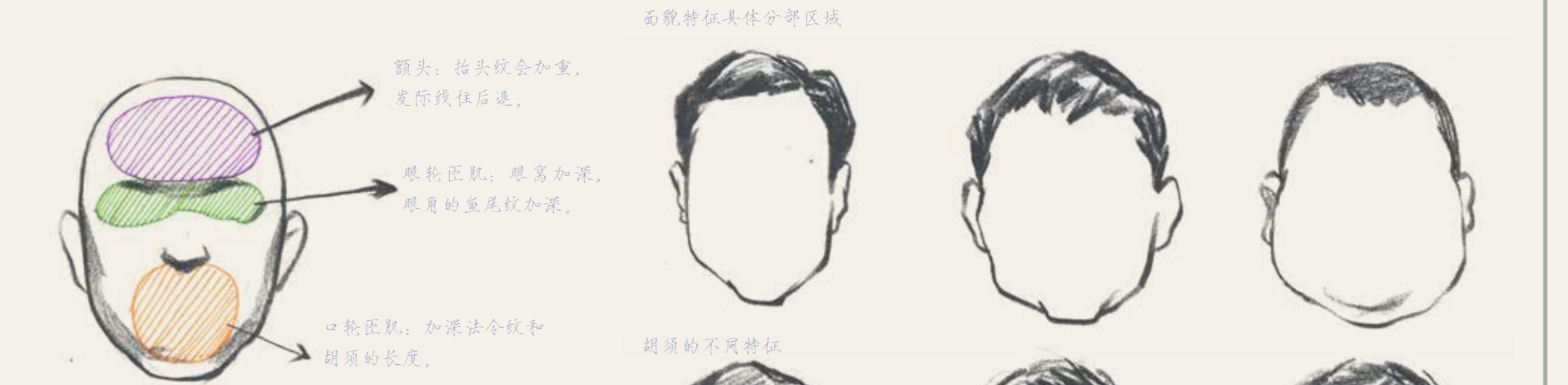
第二章 局部练习

男性中老年面貌特征

男性中老年的面貌特征主要集中在眉弓、额头、法令纹以及口轮匝肌周围，比如加强眉弓的厚度以及眉毛的粗细程度，法令纹加深，口轮匝肌的胡须长度，这些特征对于塑造男中老年必不可少原素。

脸型特征

脸型以方形脸为主，骨骼的高低点明显，或者圆脸男中老年身体特征会发生一定的提醒变化，出现发福的情况，同样脸部肌肉会出现松垮特征。



头部形态的不同类型（前面观）

面型的分类包括椭圆形、卵圆形、倒卵圆形、圆形、方型、长方形、菱形、梯形、倒梯形、五角形等十种。头部的分型也可包括长头、中头、圆头、超圆头等。面型与头型的分类对塑造形象。捕捉头部形象特征均有重要的意义。

侧面头部由于前额的坡度，后脑 的平凸、下颌的倾斜变化等，均对形象塑造关系颇大，熟悉各种类型有利于刻画侧面头像的形象特征。



头发的画法

1. 定稿，先确定头发的基本形，分组概括头发的层次。2. 确定光源，区分头发的受光面和背光面，贴近脸周边的高点、卡重。3. 丰富头发的层次关系，尤其是灰面的塑造，注意发形收形以及刘海的主次。





不同职业不同的服饰特征



