

初级临摹 · 速写

C H U J I L I N M O

S U X I E

高春雷 著 · 江西美术出版社



本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。
版权所有,侵权必究
本书法律顾问:江西中戈律师事务所

速写 / 高春雷著. — 南昌: 江西美术出版社, 2008.1
(初级临摹)
ISBN 978-7-80749-265-8

I. 速… II. 高… III. 速写—技法(美术)
IV. J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 153026 号

策 划: 刘 杨
装帧设计: 刘花弟
责任编辑: 丘 玮 何如珍
助理编辑: 丁 祺

初级临摹·速写

著 者 高春雷
出 版 江西美术出版社
社 址 江西省南昌市子安路 66 号
电 话 0791-6565832
邮 编 330025
网 址 www.jxfinearts.com
印 刷 江西华奥印务有限责任公司
开 本 787 毫米×1092 毫米 1/8
印 张 3.5
版 次 2008 年 1 月第 1 版
印 次 2008 年 1 月第 1 次印刷
印 数 6000 册
ISBN 978-7-80749-265-8
定 价 16.00 元



从字面上看,速写是一种快速描绘表现对象的方式。在材料运用上以干性材料(如铅笔、炭笔)和湿性材料(如钢笔、毛笔)为主,它从属于素描的总体概念,是其中的一种表现方式。除在时间要求上与其他方式不同外,速写的表现素材也是多样化的,它可以是人物,也可以是静物、动物或植物,更多的还有户外写生的风景。速写练习一方面是基本功的训练手段,另一方面还可将创作草稿转化为作品。因此,速写练习在素描学习过程当中,不仅考验短时间的作画能力,同时还是考查素描者基本功与绘画灵性的试金石。

速写是在一定时间介入到基础训练中来的,由于初学者对形体把握认识不够深入,在较短的时间内,难以准确快速地描绘形体的基本特征。换言之,速写能力来自于平时长期作业对基本功的锻炼打下的基础,只有经历这个阶段才有产生速写冲动的可能和必要。速写就其形式而言,时间和手法上的独到运用是它的重要特性。作画速度是速写的主要要求和特点之一,当然,这个快速度的产生,应该基于表现形象的需要和画者的创作冲动,而非某种强迫性或其他因素。因此不能以作画时间的长短作为绝对标准来衡量速写的好坏或判断其是否属于素描范畴。

速写有着与生俱来的快速灵动地再现形象的特性和优势,这也是它为众多素描者乐于使用的重要原因。而它作为素描的一种表现形式,是确定无疑的,任何以为速写可以游离于素描概念之外的认识都是片面的、错误的。

一、线条的作用

线条从状态上分为直线和曲线两种;从功能上,它可以直接用以勾勒形体的外部轮廓、界定空间、组成肌理和调子、表现节奏等。

速写练习中最常用的表现手段就是线,线条是构成人物形象的主要元素,因此加强对线的认识、使用和掌控就显得尤为重要。

线的运用有粗细、曲直、强弱、虚实、疏密之分,它们又因人物的体型、动态、结构以及空间等因素的变化而变化。一般在人体的外露处,如头的脸部、手部等都以单线勾勒,用线果断并富有弹性。依据结构的特点在骨骼处稍粗硬,而肌肤处则较细软些,线条使用要干净利落,不应拖泥带水反复描涂;面部五官的刻画要进行适当的取舍概括,对最具代表性的特点加以强化;毛发部分通常以多组线条(复线)为主,根据颅部结构和发型顺势画出,并注意体现蓬松的质感。衣服的线条运用应首先观察其与身体所构成的外在与内在的结构关系,其次为衣服的款型特点,用线略粗,且注意虚实转折。一般在前面的部分和贴近骨点处用较重的线加以强调,对衣褶的刻画应有选择,切忌全盘抄袭。只有这样才不至于琐碎和平均,才能使人物形象更加准确生动。

线面结合也是速写的常用手法之一。在单线勾勒的同时,穿插运用一些较粗宽的线条,或在关键处辅以少量明暗调子,借此来强化形体的体积、结构空间关系,增加线的丰富性,突出主体,加强层次,使画面层次更有趣味,并具有一定的节奏和强度。当然,体面关系明暗的介入是有一定原则的,一般是少用为妙,过多则会使速写在作画时间和风格上受到干扰,破坏速写作品应有的特质和效果。

二、人体的结构

人体的比例通常以人的头长为计量单位,以此来测量人体各部位的长度、宽度和厚度。成年男女人体的高度均为7.5头长,身体各部分的比例大致为:躯干共3个头长;上肢共3个头长,下肢共4个头长,其中大腿2个头长,小腿2个头长;人体的 $1/2$ 处在耻骨的联合部位。

上肢向外平伸,指尖至人体的中线,约等于人体全长的 $1/2$;上肢下垂,指尖在自肩至足底的中点,即大腿中部。

人体坐在椅子上的高度约为5个头长,席地而坐约4个头长。

儿童体型的比例特点是头大,下肢短,上身显得较长。幼儿身高约4个头长,5岁左右儿童身高约5个头长,10岁左右儿童的身高约为6个头长。

三、人体的形态和动态

人的动态多种多样,要掌握人体各种动态的变化规律,首先要认识人体各部位之间的相互关系。各个部位都有其运动特点,且体积形态不太一样,根据身体各部位的形状和运动特点,将其概括为“一竖、二横、三体积、四肢”。

“一竖”指的是支撑身体的脊柱,它行使着前后左右弯曲摆动的功能。“二横”指的是两条横线,一条是两肩连线,另一条是在骨盆处的连线,两线代表的各部位,因手臂动作和两腿重心的侧移而起变化。“三体积”是将人体的头部、胸廓、骨盆概括成三大体块(立方体),其运动功能来自脊柱,体面各自均产生整体活动。用三个体块理解躯体的各种动态,可迅速分析出各部位的活动朝向、相互关系,从而使身体姿态更容易显现。“四肢”即人体的上肢和下肢,由于四肢关节较多,运动灵活,通常概括为圆柱体,在形态把握上稍有难度。

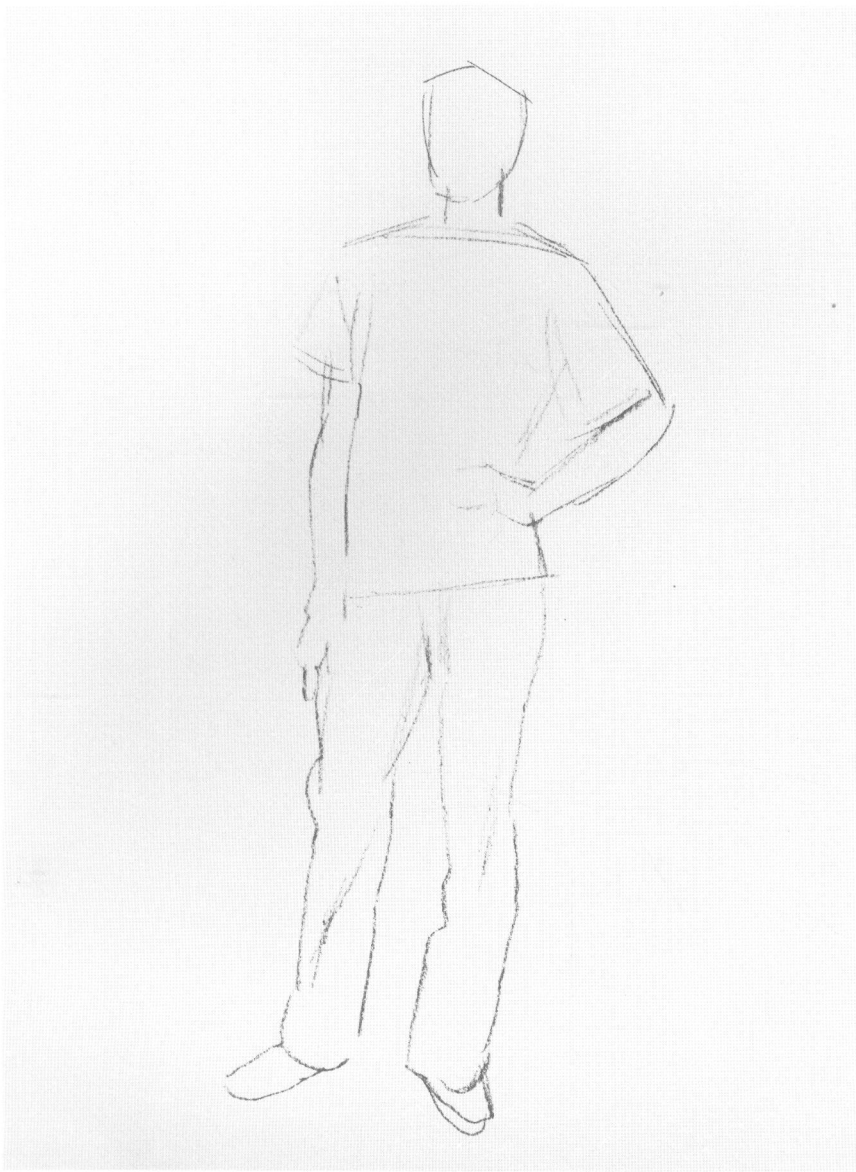
人的动态通常有站立、蹲、坐、走、跑、跳几种类型。站立时,重心偏向着力的脚部,胸廓和骨盆两条横线随之发生变化,呈不平行的状态,倾斜方向相反。坐和蹲的姿态,脊柱线是决定动势的关键,上半身与下半身呈折角状,胸、腹两大体块方向变化明显。躯干部位的形体关系确定后,四肢的位置衔接较容易。

人体重心的集中点,静止时约在脐孔稍下的位置,沿这个点垂直向下至地面得到的就是重心线。无论人体做何运动,重心线都应处在两腿之间,超出这个范围,人体就会因为失去重心而倾倒,身体一失去平衡,就会产生不稳定的感觉。



用线准确，造型严谨，线条的塑造性和疏密关系紧扣结构，生动自然。





①以虚线画出人物的大关系，注意比例、动态，用线概括整体。



②从头部入手，一次性完成，用线要肯定、准确，五官的刻画要提炼、简洁。



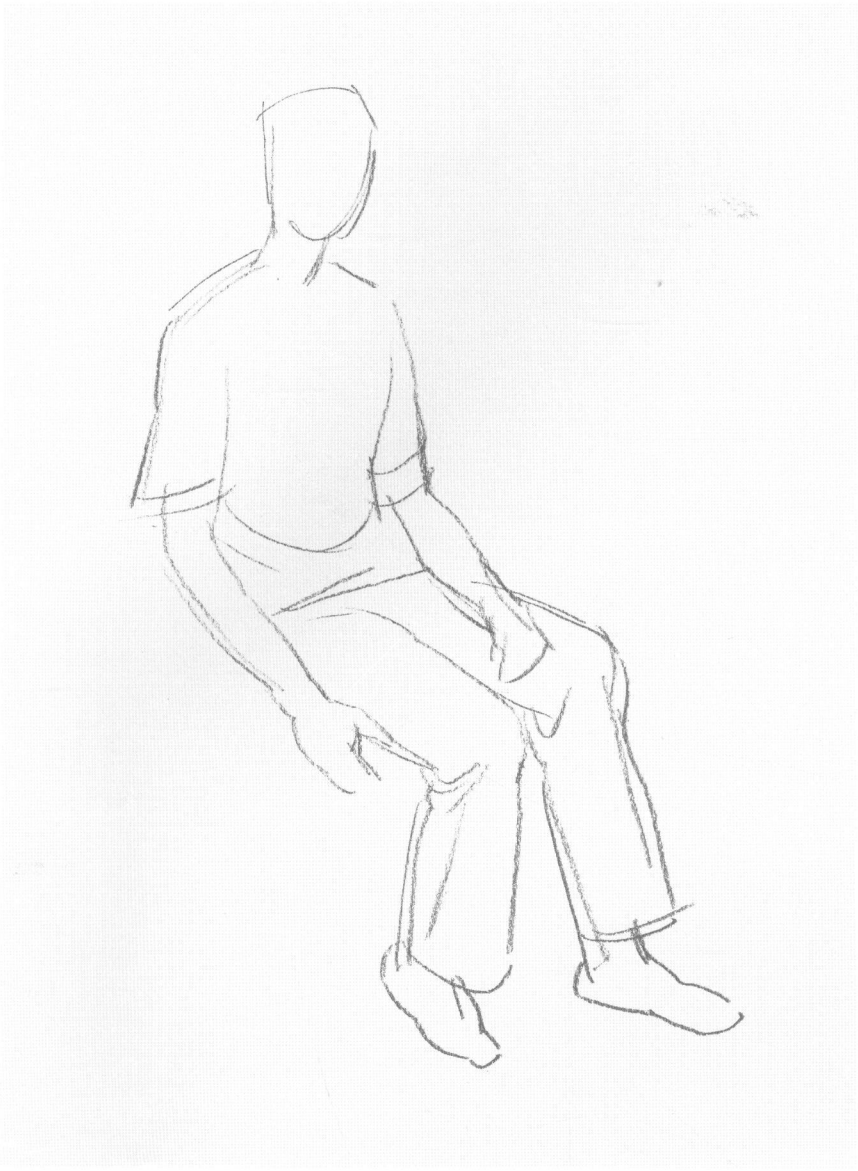
③衣纹的处理应准确表现出身体的内在结构，并在胸腹的转折处（腰部）稍作强调。



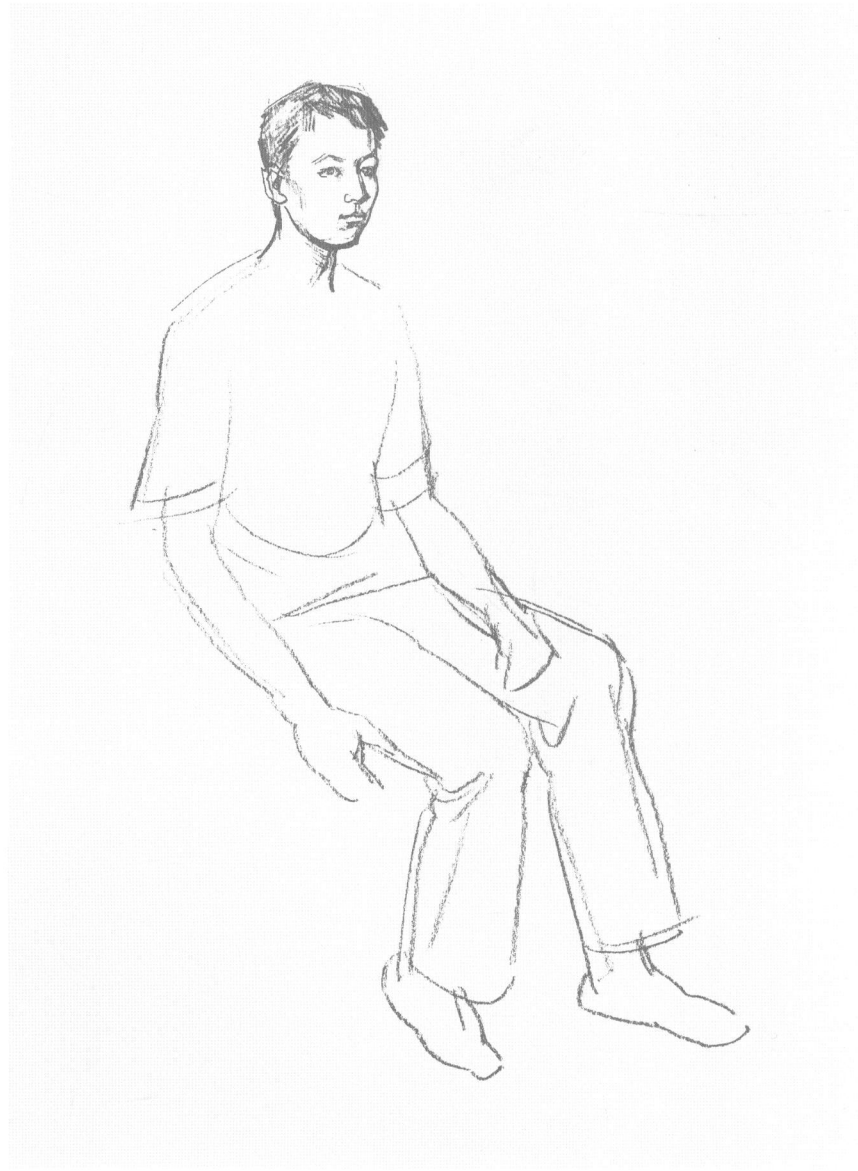
④画出下半身的形态，注意两腿的动态和重心。



⑤从整体考虑，调整画面，回归感觉。



①以概括的切线画出坐姿人物的基本形态关系。



②从头部入手，用线简约肯定，注意透视和动态关系。



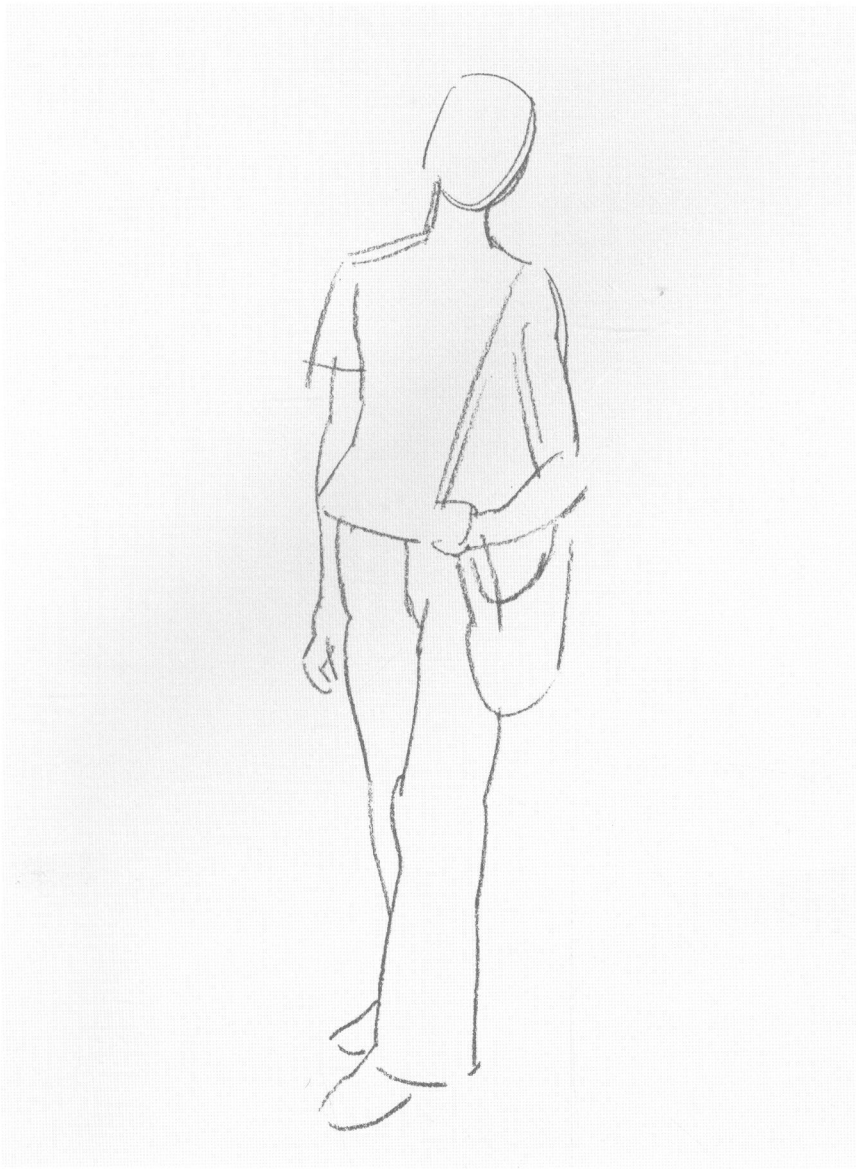
③坐姿产生的衣纹形态较丰富，处理时应有选择和侧重。



④调整人物的姿态，注意比例关系，对头、手、脚作细致的表现。



⑤从整体考虑，注意人物比例准确，姿态生动，细节的刻画应恰到好处。



① 整体观察，确定构图，画出人物外轮廓。



② 落幅定形，正确画出人物比例。



③ 局部肯定，进一步确定各部分的关系。



④ 局部刻画，用线要肯定、准确，注意线条的疏密关系。



⑤从全局考虑，加强对局部和细节的刻画、调整，完成画面。

