



# 速写 | 高分速写

SKETCH

徐敬尧·主编  
高翔宇 吴向琦·著  
河北美术出版社



# Personal Profile

## 个人资料



**高翔宇**

山东省临沂市人。2009年毕业于华中师范大学美术学院，大学期间先后获得国家、省、市、校级各种荣誉近 50 项，获得三好学生、优秀学生干部、国家奖助学金等荣誉称号多次。

2009 年以美术学院总分第二名的优异成绩毕业并获得优秀毕业生称号，同年任教于河北丰润车轴山中学，任教期间积累了大量的美术教学经验，先后辅导百余名学生考上各大美院及全国部分重点大学，深受学生和家长的欢迎。

美术教学交流邮箱：huashiart@163.com



**吴向琦**

山东省莱阳市人。2009 年毕业于华中师范大学美术学院，现任教于河北丰润车轴山中学，从事考前美术教育，为各大重点院校输送大量人才。其速写教学方法独特，深受学生喜爱。

微博搜索：上瑜速写

速写交流 QQ：2077651355

# 目录 content

02

## 01

### 第一章 线描速写中的高分重点

02

#### NO.1 基本得分点

02

One 舒爽的构图感受

03

Two 严谨的形体比例

05

Three 合理的动态穿插

06

#### NO.2 拔高得分点

06

One 出众的整体感受

08

Two 线条的节奏和对比

10

Three 精彩的细节刻画

12

## 02

### 第二章 速写对临重点步骤

12

NO.1 站姿男青年

13

NO.2 坐姿女青年

14

NO.3 蹲姿女中年

15

NO.4 站姿男老年

16

NO.5 动态女青年

17

## 03

### 第三章 线描速写的临摹范画

No.1  
基本得分点

## ● 舒畅的构图感受：

舒畅的构图列举了站、坐、蹲三个动态的构图规则，包括大小、朝向等等。

## ● 严谨的形态比列

形态比列中列举了肌肉人、骨骼人、体块人、多种比例图等进行对比观察。

## ● 合理的动态穿插

穿插动态运用体块人进行正确与错误动态的对比和比例分析。

## One 舒畅的构图感受

## ① 三姿构图通用规则：

## ● 在画纸上的合适大小、朝向

在考试之中一般的速写纸大小是八开，画人物时最好上边留有一指宽，下边留有两指宽的间隙，这是画面上最好的视觉效果。画得太大会使画面过于饱满，有时候还会因地方不够而画不到某些部位；画得太小会让画面显得小气，而且不能精细地对局部进行刻画。

## ● 动态表情

动态表情是指画面人物的表情。处于不同状况下人物表情是不一样的，适合地表达人物的表情，可以让人看到人物的内心表现，使画面更加丰富。

## ● 站、坐、蹲三个姿态的构图分析

站姿一般会画在画面的中间位置，根据人物的视线方向前留的空间大一些。比如劳动的动态前面就需要留有空间，让人物有可以继续下去的感觉。

坐姿的动态一般画在画面的偏侧位置，侧面坐姿动态背部留的空间比较小，视线方向留的空间比较大，让人猜想前面有事物正在发生的感受。正面坐姿的动态要画在画面的中间位置。

蹲姿动态一般处于画面的正中央位置，同样，要是画侧面蹲姿时背部空间要小一些，人物前方留的空间要大一些。

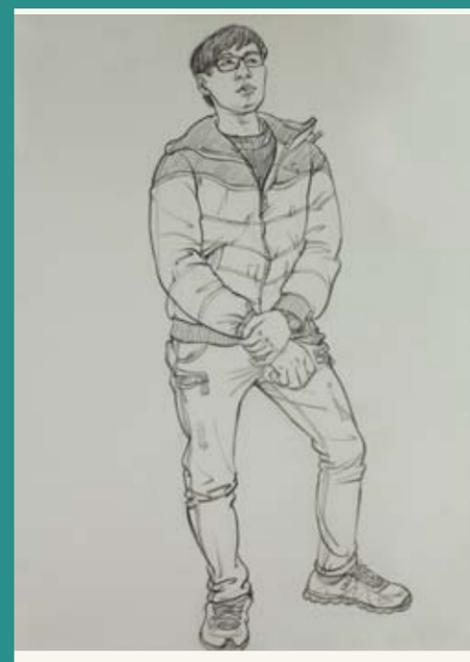




图 1



图 2



图 3

## ②特殊姿态构图方法

### ●定点起稿:

在数学中两个点决定一条直线,同样在速写中,定好人物的主要部位、关节点,也可以把人物动态链接得很好。

### ●动态线起稿:

动态线也是速写中常用的起稿方法,在于快速抓住人物的大动态,可以用于记录平常写生中一闪即逝的动态,或者考试中模特儿的动态。

### ●打线稿起稿:

打线稿的起稿方式可以用于画照片以及长时间的模特儿写生。这种方法可以更好地抓准人物动态、形体比例,长时间的速写可以深入刻画人物,这是初学者必须经历的过程,能在考试中短时间内刻画得比别人快,比别人更考究。



## Two 严谨的形态比例

### ①形体是结构的简化

速写其实就是对描绘对象的一个简化表达,除去人物的骨头、肌肉画出表面的皮囊,但这副皮囊却又不得不结合着骨骼、肌肉的起伏转折而变化,也就是在理解了骨头、肌肉结构后,对形体的一个简化概括过程。

### ●站姿分析:

观察站姿骨骼、肌肉、范画图可以知道,骨骼为整个人体比例的整体框架,决定着人体的比例的刻画。站姿动态不管如何变化重心落于哪一个脚,身体往左或右转,双脚都是与地面垂直的,在画画时要注意重心的协调。

### ●坐姿分析:

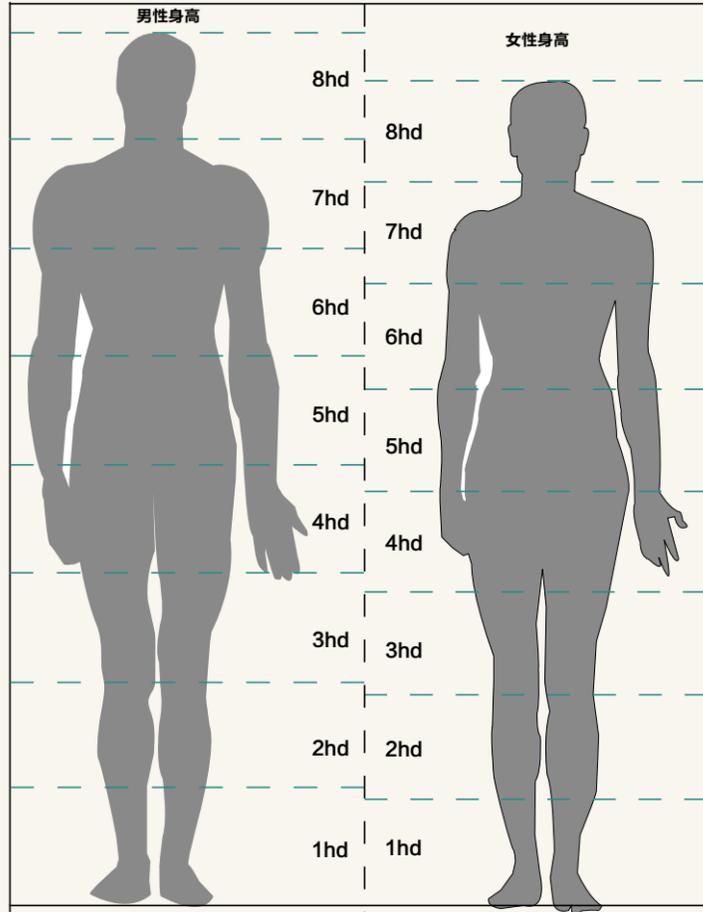
坐姿动态从骨骼可以看出有两个大的转折处,一是骨盆,二是膝盖,这两个点的转折是由于坐在凳子上形成的。另一种如坐姿肌肉图直接坐于地面上的,这种坐姿往往腿部与地面相平行,或者弯曲立于地面上。范画表现时无论坐在地上或者是椅子上,都要注意腰部和腿部之间的穿插关系。

### ●蹲姿分析:

蹲姿有多种形式,半蹲姿、跪蹲姿、军用标准蹲姿,这些蹲姿都有相似的地方,就是膝盖的受力比较大,处于绷紧状态中,然后身体稍微往前倾,这是蹲姿的一个特点,在画画时要表现出来。

## ② 比例是形体的标尺

### ● 站坐蹲比例图



### ● 男女比例：

#### 男女体型差异

男性肩膀较宽，锁骨平宽而有力，四肢粗壮，肌肉结实饱满，肩宽比骨盆宽。女性肩膀窄且坡度较大，脖子较细，四肢比例略小，腰细，胯宽，胸部丰满，女性的肩宽与骨盆的宽度接近。

### ● 站坐蹲比例：

在观察人体时，一般以人的头长作为一个单位，来衡量各部分比例。下颏至乳头为1头长；乳头至肚脐为1头长。上肢一般为3头长：上臂为1头长；前臂为1头长；手为2/3头长。下肢一般为4头长：大腿、小腿分别为2头长。人体身高的1/2通常在耻骨附近。

人体比例与动态的关系被归纳为“站七坐五盘三半”，即站姿共七个头长，坐姿共五个头长，盘腿共三个半头长。这是因为坐姿去掉了大腿的2个头长，盘腿的姿势去掉了大腿和小腿的长度，共4个头长。但在平时的写生中，我们通常会将会站姿和坐姿的人物多画半个头长，使其在视觉上更为舒展。

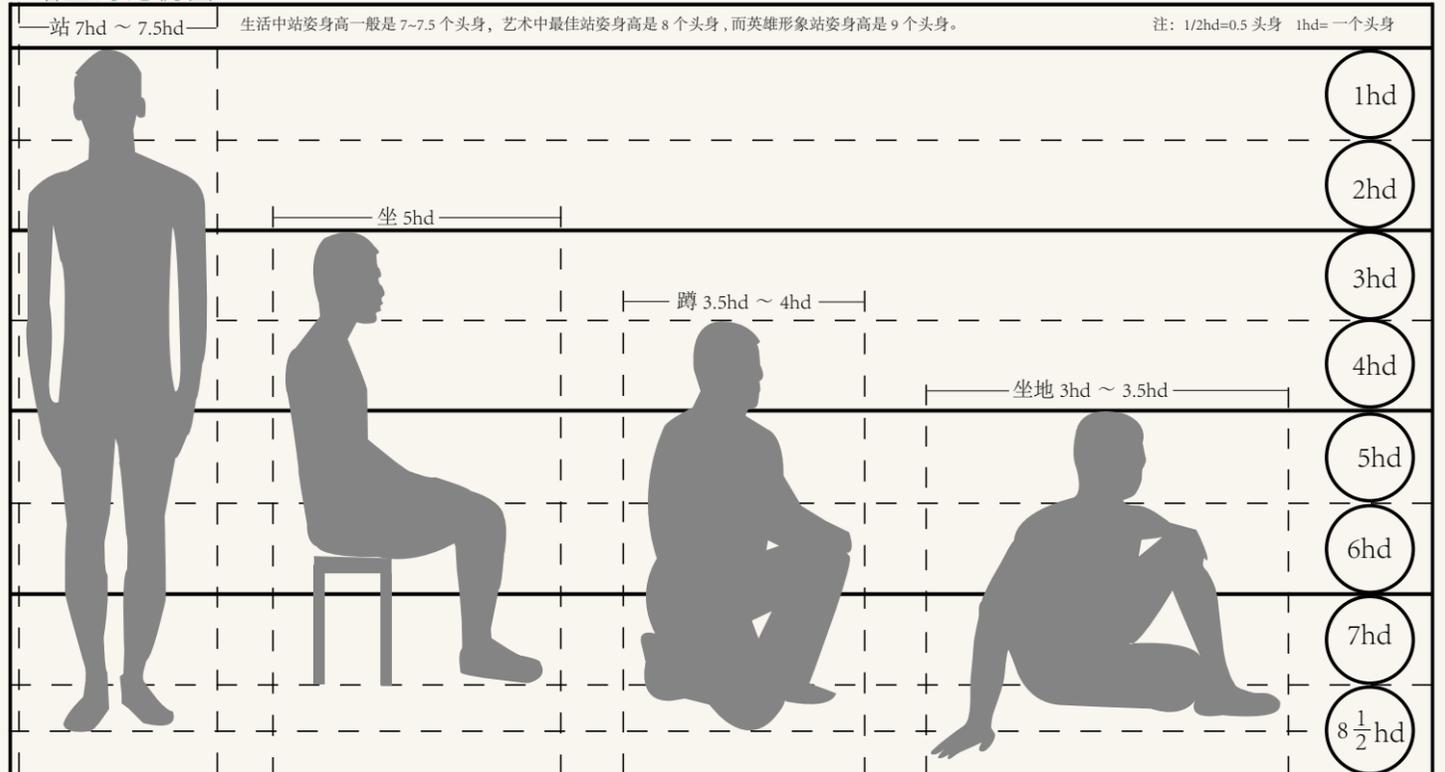
### ● 年龄段比例：

人体比例与年龄有着密切的关系。10岁以下的儿童腹部较为突出，身体稍圆胖一些；10岁以上身体开始变匀称；成年时期人的肩变宽，体格更健壮；到了老年时期，腰、膝开始弯曲，身高变矮。

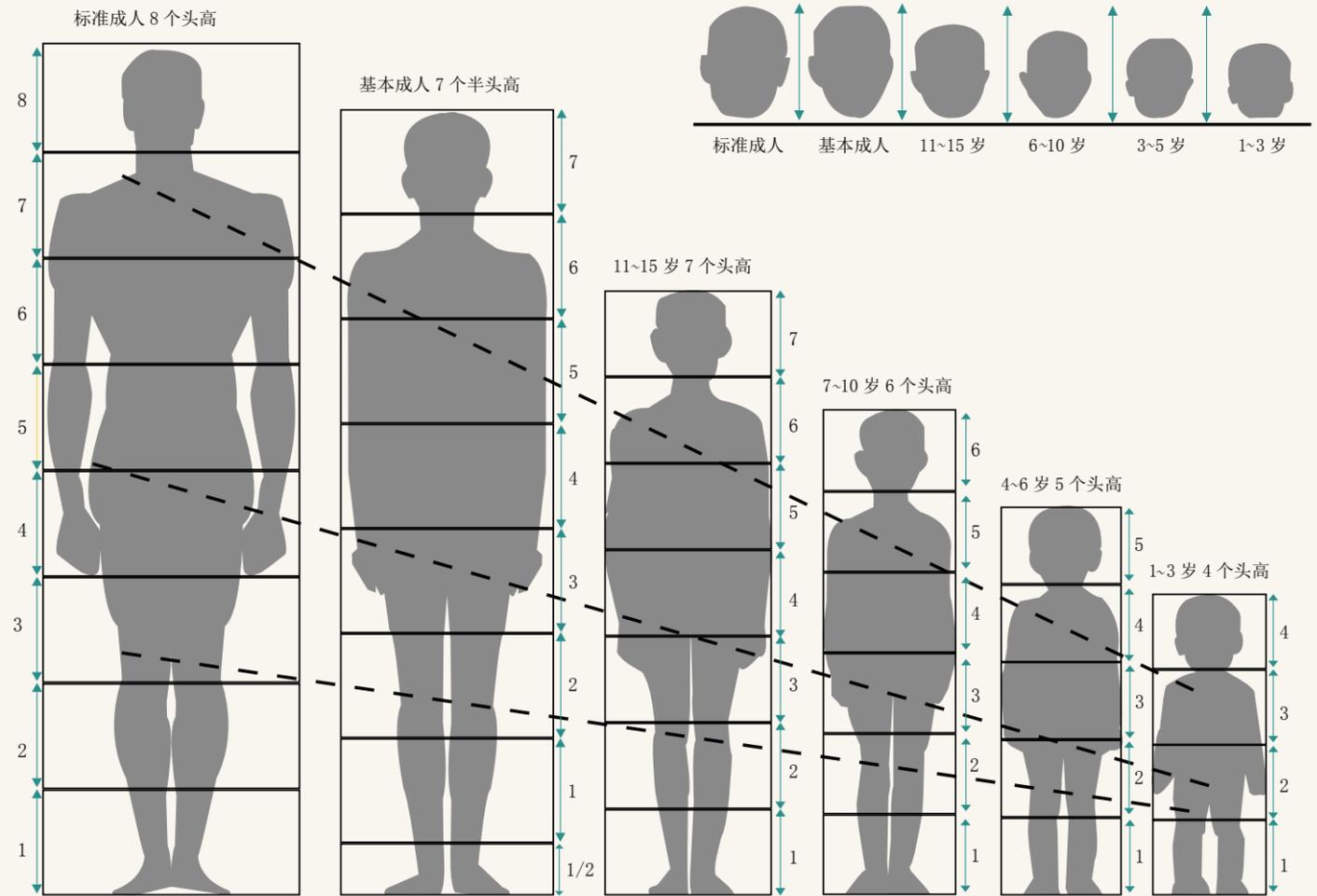
观察右图的年龄比例图，按标准比例算，1岁到3岁的儿童为4个头的高度比例；4岁到6岁的儿童为5个头的高度比例；7~10岁儿童6个头高度比例；11~15岁少年为7个头的高度比例；基本成年人为7个半头的比例；标准成年人为8个头的高度比例。

在这里说明一下，标准成年人是普遍的人体比例，标准成年人则是为了按起来更加美观取用模特儿比例。而不同年龄段的头部大小是有变化的。

### ● 站坐蹲比例图

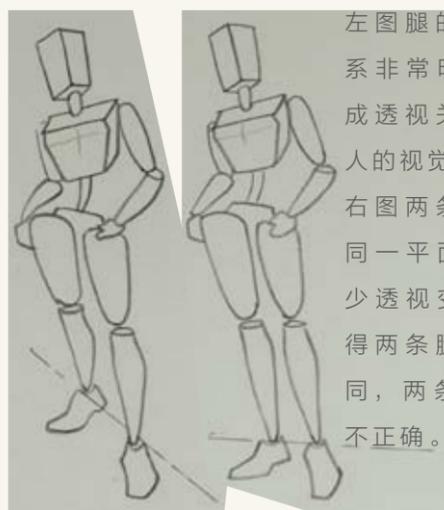


### ● 年龄段比例图

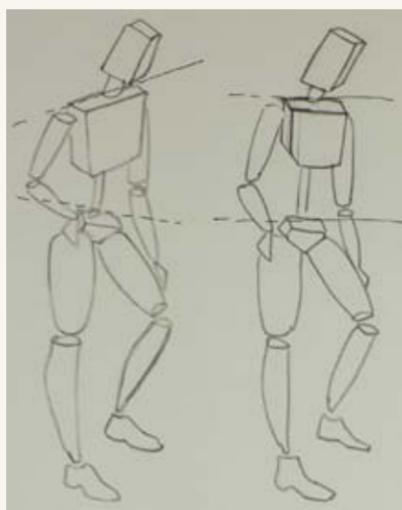


# Three 合理的动态穿插

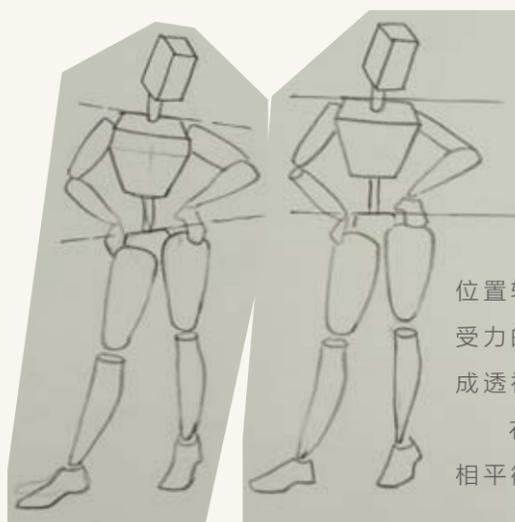
## ① 三姿动态的穿插规律



左图腿的前后关系非常明显，形成透视关系符合人的视觉感受。右图两条腿处于同一平面上，缺少透视变化，显得两条腿长度相同，两条腿比例不正确。



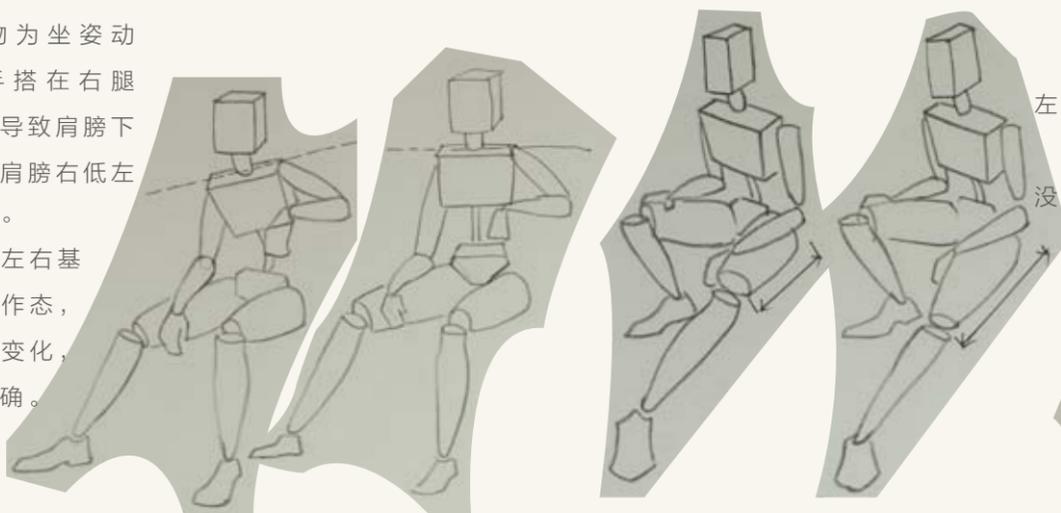
左图人物为侧面叉腰站姿，因此肩膀与腰的透视关系是非常明显的。右图透视线相平行，相平行的透视线只会出现在正面站姿中，因此右图中体块比例是有错的。



与侧面叉腰站姿相同，左图正面叉腰站姿受力的腿部较短，受力的腿部的位置较高，肩膀往受力的腿倾斜，形成透视关系。右图的透视线相平衡不正确。

左图人物为坐姿动态，右手搭在右腿上，势必导致肩膀下降，形成肩膀右低左高的动态。

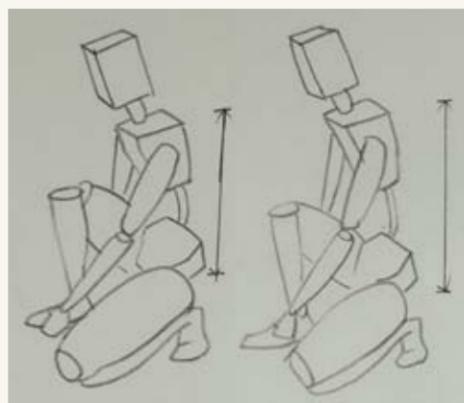
右图肩膀左右基本是持平作态，缺少透视变化，因此不正确。



这组体块是3/4侧面坐姿动态，左腿往外伸。左图大腿的透视比例显得较宽，大腿比小腿短。右图的大腿显得宽，大腿与小腿比例相同，没有透视变化。

左图为小腿往里收的坐姿动态，透视关系之下小腿的透视比较小。

右图人物没有考虑两条腿的比例关系和透视关系，右图的往里收的小腿画得比较长，所以动态不准确。

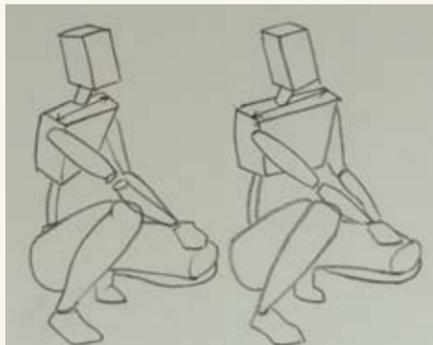


左图人物蹲姿比例正确。

右图蹲姿人物上半身过长，比例不正确。

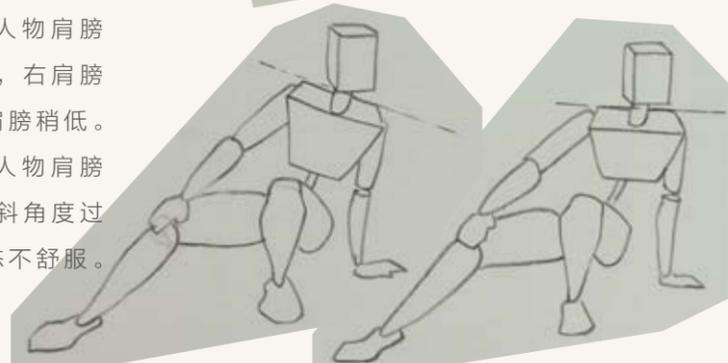
左图蹲姿动态的肩膀透视变化，右肩稍宽，左肩稍窄。

右图人物肩膀没有透视的变化。



左图人物肩膀产生动态，右肩膀稍高，左肩膀稍低。

右图人物肩膀动态线倾斜角度过小，使动态不舒服。



## ② 特殊的动态难点解读

● 脊柱弯曲：下图的舞姿动态手与脚同时往后伸展，使得脊椎弯曲。手臂的透视、腿的透视每一节肢体的长短比例都发生变化，如图所示。

● 伸展位姿：这个跳跃动态要特别注意两条腿的前后关系和腰部的扭转，注意在这种跳跃的动态中前脚要比后脚要低一些，颈部往前倾。

● 倒立状态：这是街舞中经典的倒立动态，右腿竖直，左腿弯曲，重心落于双手，与直立的腿成一条直线。要注意肢体的长短比例和透视关系。

● 旋转：这是投掷铁饼的预备动态，由于透视关系产生前臂长、后臂短、近大远小等关系，使得手臂有往后延伸的感觉。还要注意前后腿的关系。



# No.2 拔高得分点

## 出众的整体感受：

整体感受是画面给予人的一种直接感觉，如人物很帅气、很生动、线条变化丰富等感受。一幅出众的画面足以让品读的人视觉与身心为之一振。

## 线条的节奏和对比：

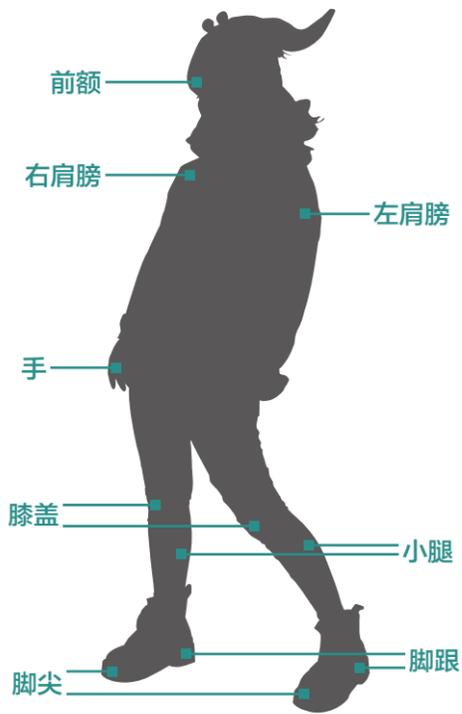
节奏关系说的是刻画一个人物需要有繁简对比，有对比才有细节体现。对比也是一种变化：线条的变化，软硬、粗细、方圆、长短等的对比。

## 精彩的细节刻画：

这是一则深入刻画篇章，是从整体的简单线描人物到精细线描人物的对比性讲解。然后延伸至局部头、手、脚的刻画，局部包括步骤和局部范画的演示。

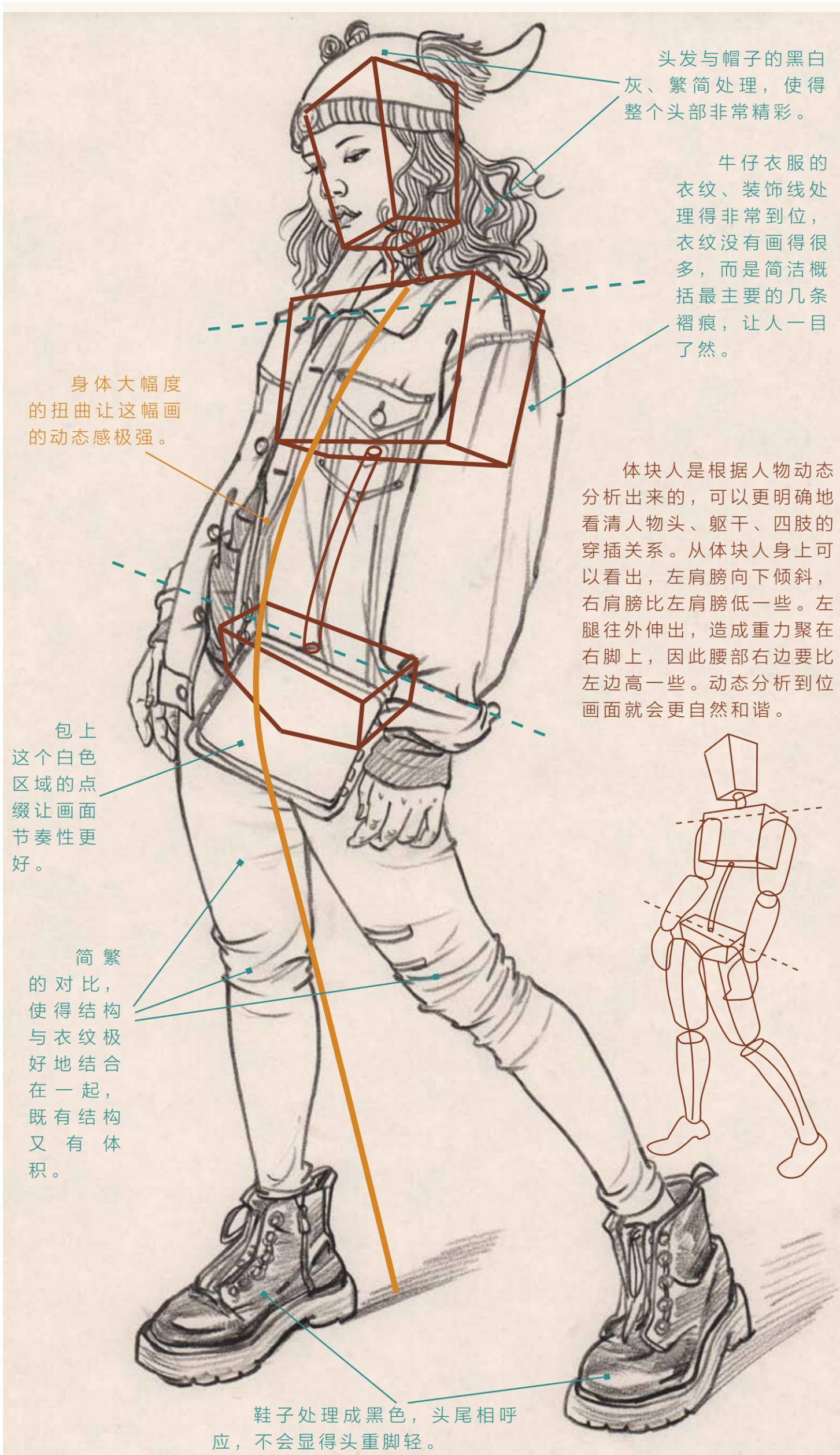
## One 出众的整体感受

出众的整体感受包括因素很多，如人物动态、比列、角度、表情、用线变化、装饰线的丰富性等，这些因素都决定着—幅画的好坏。



上图剪影图可以概括人物的外轮廓线，把人物的主要关节部位凸出来，如图中，前额、肩膀、手、膝盖、小腿、脚尖、脚踝就是突出的重要部位，突出点有利于准确地塑造形体比例，相当于我们常用的起稿线。

剪影图出现在大大小小的速写书中，毕竟是有其价值的，它不仅可以更清楚其观察到人体的关节部位，并且可以比较出局部的高点位置。平常在起稿时要以关节和突出点去概括人物的形体比。





## Two 线条的节奏和对比

### ① 局部用线理解

#### A 颈部用线

颈部的线一般由虚线表现，勾勒出颈部肌肉与筋骨主要位置，颈部的用线不宜过多。



#### B 躯干用线

躯干的用线主要表现在衣服上，衣服包裹着躯体形成衣纹。直立的动态衣纹比较松动，肩膀、腹部、腋下的衣纹基本呈下垂状态。扭转的动态，衣纹比较紧，衣纹往扭转的方向倾斜。



#### C 手臂用线

观察右图的一系列手臂衣纹转折，关节内侧与关节外侧衣纹的褶皱变化不尽相同。关节外侧衣褶具有明显的起落转折，这里的衣褶需要把穿插关系处理好，有时候因转折过大已经没有衣纹了。内关节处衣纹褶皱由于过度挤压，转折面变得越来越小，甚至紧贴身躯的衣褶已经变成一条线了。



#### D 腿部用线

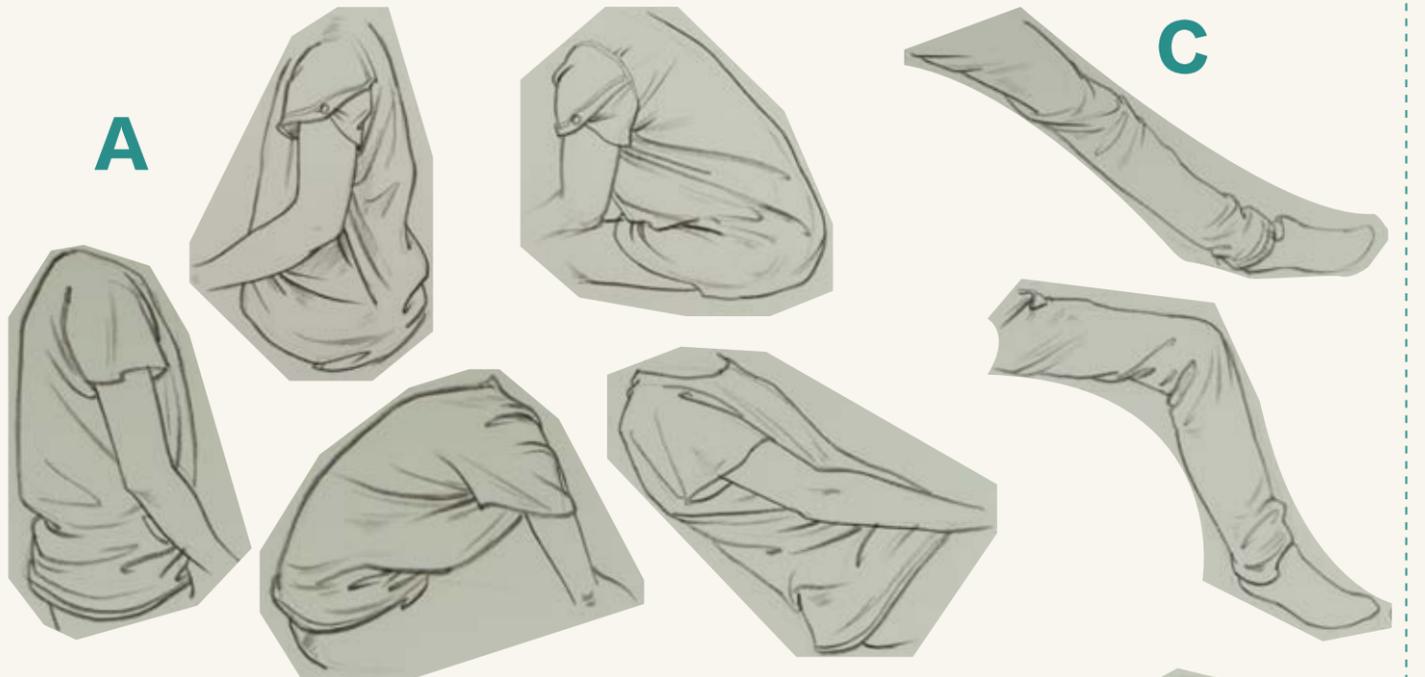
腿部的用线主要突出三个地方：裤脚、膝盖、裤裆，这三个地方衣纹转折比较多，用线也是不一样的。裤脚的衣纹因鞋子而受阻形成的折叠衣纹，可以用方形线去表现。膝盖的衣纹由于肢体转折形成，有很多因屈伸而拉动的长线。裤裆衣纹因两腿并拢或张开而形成，这些衣纹根据大腿的形状转折而产生。



### ② 衣纹形成过程

#### A 躯干衣纹形成过程

图中展示了躯干由直立到向前屈伸、向后仰的一个过程，展示了这个过程中衣纹的一系列变化。平日可以多加斟酌，以便默写时能合理地表现衣纹。



#### B 手臂衣纹形成过程

右图手臂列举了两个例子，一个是全袖子的，另一个是卷半袖的，可以清晰地观察这两种衣纹从垂直的手臂到弯曲的手臂衣纹的变化处理。



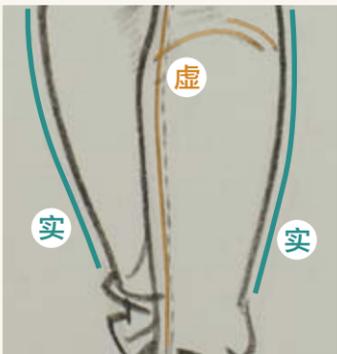
#### C 腿部衣纹形成过程

关节外侧和内侧的衣纹都比较多；稍微弯曲后外侧衣纹变少，内侧衣纹增加；腿向里屈时，外侧的衣纹根据腿部肌肉而变化，内侧衣纹起伏减少，但是形成衣纹增加。

### ● 线的疏密对比



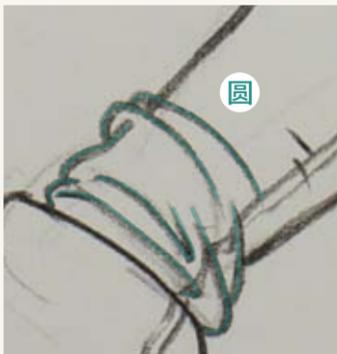
### ● 线的虚实对比



### ● 线的粗细对比



### ● 线的方圆对比



## ③ 线条对比

#### ● 线条的疏密对比：

如左图所示，线条的疏密对比常用于区分两者之间的关系，或者用作物体的繁简对比丰富画面。

#### ● 线条的虚实对比：

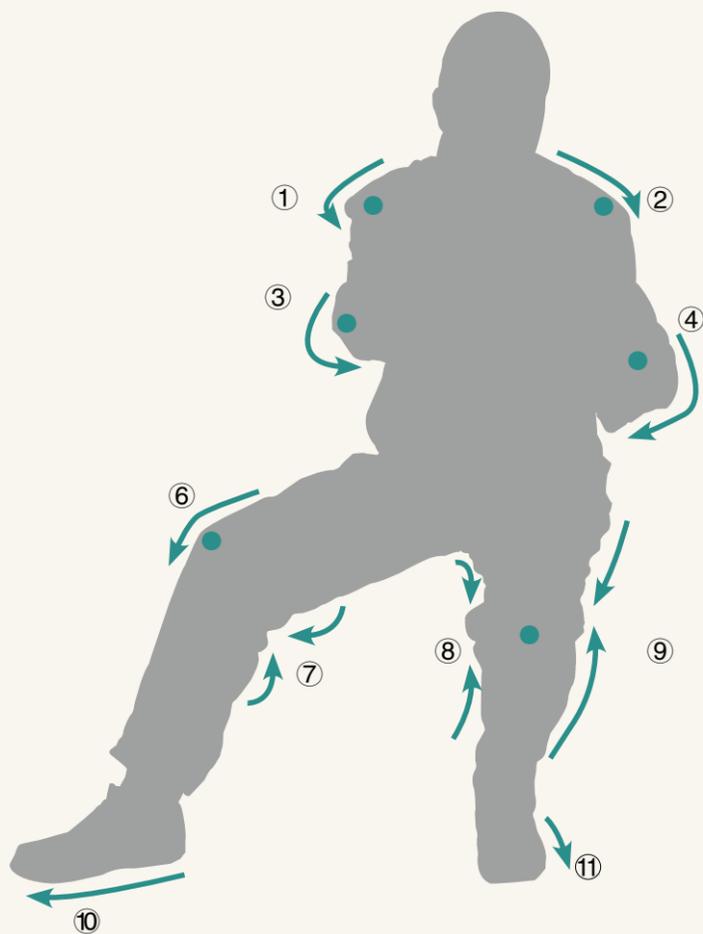
线条的对比有利于拉开物体的前后关系，如腿上的外轮廓线，腿部外侧线比较实，内侧轮廓线比较虚，这样自然就产生前后关系了。

#### ● 线条的粗细对比：

线条的粗细有两种，一种是一条线上的粗细变化，一种是不同的两条线的粗细变化。前者多用于外轮廓的长线上进行变化，后者则多用于装饰性的线条上。

#### ● 线条的方圆对比：

线条分有方的线条和圆的线条，方的线在宽松的衣服上比较突出，圆的线可用于狭窄的裤脚处、关节的衣纹处，应用范围比较广泛。



#### ● 关节处的用线：

左边中的剪影图中用圆点示意关节点位置，利用关节位置可以快速找到人物动态。箭头表示关节以及衣纹转折的方向，说明在关节处往往伴随着衣纹，只是转折的内外衣纹都是不尽相同的，这需要进行观察与深入研究。剪影图对比线稿图可以更容易理解衣纹的变化，以及人物的透视变化。



#### ● 人物动势衣纹的处理：

左边线稿示意图中，箭头的走向表明了人物动态中衣纹的拉伸方向，根据这箭头的方向来对衣纹进行处理，如线稿范画所示，加入衣纹让画面看起来更加自然。当我们在平时练习中，起好大概轮廓后，就要好好考虑衣纹是怎样走向和如何概括了。

## Three 精彩的细节刻画

### ①头、手、脚焦点刻画

●对比画面的不同感受：

这两幅画的动态基本是一致的，都是以模特儿的左脚为支撑点站立。

对比两图动态的疏密关系，即使两个人的衣服不一样，但是他们的整体都运用了对比的方法，疏密有序。

右边的人物衣服同样采用对比，这是一件运动服，相比左边人物衣服没有过多装饰，因此要通过衣纹来表达衣服的简洁，并表现准确外轮廓即可。

左边人物的服饰装饰十分丰富，袖套、口袋、纽扣和其他装饰处都与衣服的白色部位疏密关系拉开了。

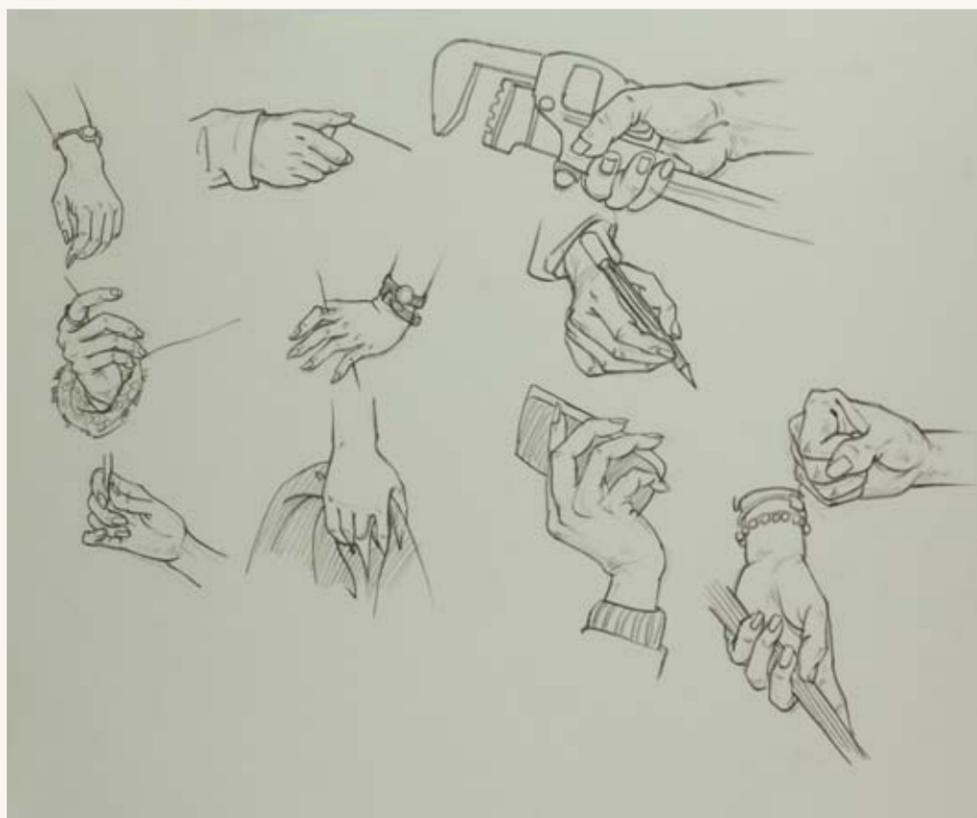


头、手、脚处是整个画面的重点突出部分，因此处理起来也是线条比较密的地方。鞋子除刻画形体准确外，要挖掘所有能表现的地方，如：鞋带、标识、贴图、板型线等装饰的地方，鞋子的丰富性与头、手、脚相呼应，使画面协调、有节奏。

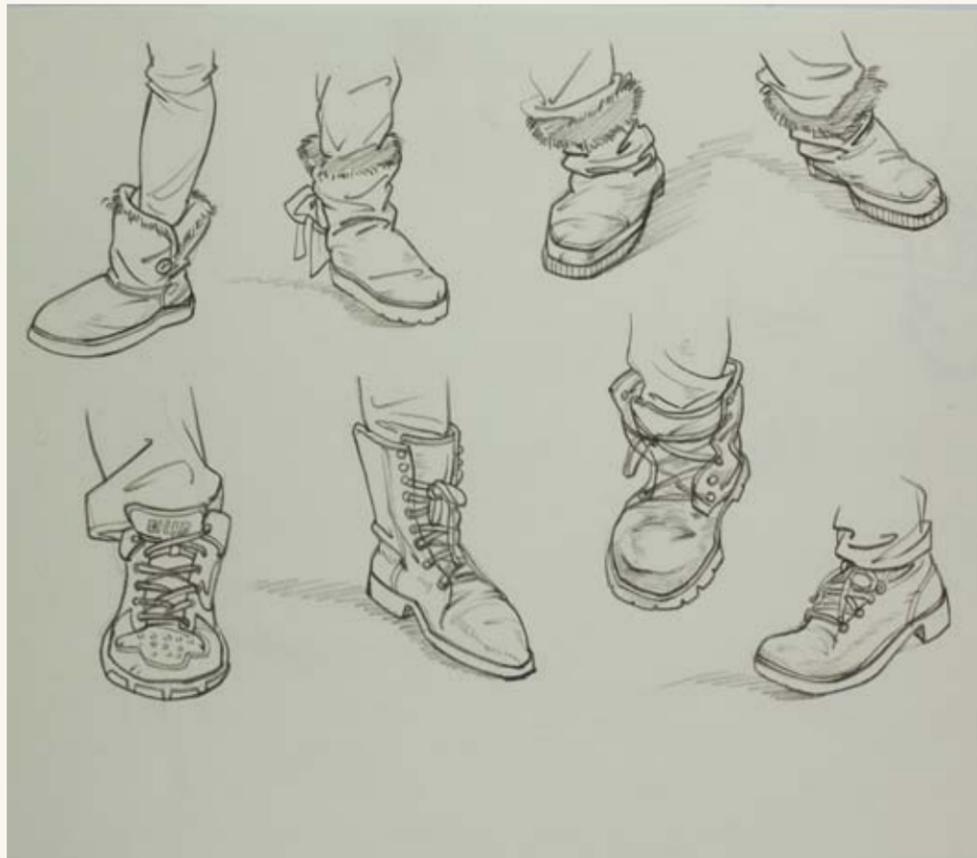
### A 头部速写步骤



### B 手部速写步骤



### C 脚部速写步骤



# 02 第二章

## 速写对临重点步骤

### No.1

#### 站姿男青年



男青年站姿正面，动态变化较少。通过深入刻画头部、裤子、鞋子增加画面节奏感。

## No.2

### 坐姿女青年



坐姿女青年，眼睛看向画面左上方，刻画时需要注意人物的神态，通过对头部、牛仔裤的深入刻画，增加画面的节奏感。

# No.3

## 蹲姿女中年



人物蹲姿，微胖女中年，着呢料外衣，衣褶较少，可通过围巾、扣子等的细致刻画丰富画面效果，需要注意腰部与臀部的关系，以及腿部的透视变化。

# No.4

## 站姿男老年



老年人背喷雾器行走的动态，着衬衣、棉布裤子和布鞋，衣褶变化不多，需要注意老年人物眼睛、嘴巴、颧骨、手部等的刻画要符合年龄特征。