

ACCORDING TO PATTERN PAINTING

# 照样画

THE SKETCH  
ARTICLES  
速写篇

精品导学系列丛书

主编：王琦



江西美术出版社

ACCORDING TO PATTERN PAINTING

# 照样画

THE SKETCH  
ARTICLES

速写篇

主编：王琦

江西美术出版社



图书在版编目(CIP)数据

照样画. 速写篇 / 王琦主编. — 南昌: 江西美术出版社, 2014. 7

ISBN 978-7-5480-2833-8

I. ①照… II. ①王… III. ①肖像画—素描技法—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(2014)第114868号

出品人: 汤 华  
企 划: 北京江美长风文化传播有限公司  
责任编辑: 王国栋  
编辑助理: 楚天顺  
责任印制: 谭 勋

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

本书法律顾问: 江西豫章律师事务所 晏辉律师

照样画 速写篇

主 编: 王 琦

出版发行: 江西美术出版社  
社 址: 南昌市子安路66号江美大厦(邮编: 330025)  
网 址: <http://www.jxfinearts.com>  
经 销: 全国新华书店  
印 刷: 江西新华印刷集团有限公司  
版 次: 2014年7月第1版  
印 次: 2014年7月第1次印刷  
开 本: 750mm×1160mm 1/8  
印 张: 10  
书 号: ISBN 978-7-5480-2833-8  
定 价: 116元(共2册)

赣版权登字-06-2014-196 版权所有, 侵权必究。





1907





## 高考人物速写的基本概论

近年来，速写的考试多以默写、画照片为主，场景速写也成为速写考试中的必修课。

画面构图是一幅完整画面首要考虑的元素，一种独具匠心的画面构图会为你的作品增添无穷的魅力。基于美术高考对学生的能力要求来说，除稳定的构图形式和创造性的构图形式之外，更能打动评委老师的是具有艺术创造力的画面，其中场景速写的构图有三种形式：基本图形法、空间错位法、创意构造法。基本图形法包括S形构图、C字形构图、O形构图、V形构图、三角形构图等。

画面的疏密对比效果是作品成功与否的关键一环。疏密对比是指画面中人物的线、面组合排列的关系。它的运用首先与取舍密切相关，取则密，舍则疏，密则繁，疏则简。我们可以根据人物动态与服饰特征而定，在大的疏密关系制约之下，再注意具体的疏密变化，古人曰：“疏可走马，密不透风”，即是此意。

画面的氛围表现是速写中最具表现力的部分，构成画面氛围的要素有：适当夸张的动态、丰富的人物表情、强烈的疏密对比效果、具有纵深感的画面空间。

## 人物速写的比例

在人物速写的比例中，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、部分与部分之间的空间关系。站立时，人的身高约为7.5个头长；坐正时，约为5个头长，其中从头顶到坐平面为3.5个头长；下蹲时，约为1/3个头长；席地坐（盘坐）时，约为4个头长；弯腰时由于程度不同，为4.5~6个头长。



## 人物速写的动态

人物速写中，动态的捕捉基于我们对人体结构的理解和观察。在有限的时间内，我们捕捉人物的动态可以借助火柴人的单线概括方法，如右图所示，首先我们找出“一竖”、“二横”、“三体积”、“四肢”的关系。

“一竖”是指人体的脊柱。躯干部分的活动都是由脊柱带动的，主要体现在颈部和腰部。

“二横”是指肩线与髋线，是躯干连接四肢的纽带。二横线除人体在立正姿势时呈水平状平行外，活动时均为相反方向的倾斜。

“三体积”是指人体的头部、胸部、骨盆分别概括而成的三个立方体的体积。三体积均为不动的整体，是由脊柱贯穿连接。脊柱的弯曲、旋转使三体积呈现出俯仰、倾斜、扭动等不同的状态，并产生相应的透视变化。

“四肢”是指上肢和下肢。它们都是分别连接在躯干上下两端呈圆锥形的体块，通过关节处的活动而呈现不同动作。

画速写时，我们首先观察人体“一竖”大动态的线条，然后观察肩线的高低点，即左右肩高低点，同样地找出髋部的高低点，肩线和髋部的高低点所形成的线条是“二横”，也是表现动态的夸张程度。“二横”往往是不能平衡的，平衡就意味着没有动态了。

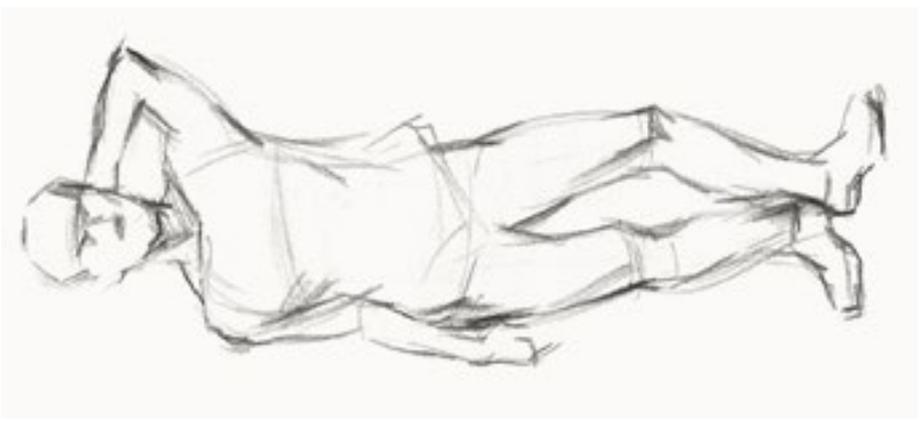


## 人物速写的重心

人物速写的重心是判断一个动态的稳定性，比如一个静止的动态和一个运动的动态的重心位置是有很大的区别的，运动动态的重心在平衡与不平衡之间交换，而静止动态的重心会落在单只脚或者两脚中间。如右大图中的人物动态是单脚支撑整个身体的重量，整个人物的重心自然而然地就落在单脚上；如两脚分开的扭动动态，上半身的重量则分别落在两只脚上，这种动态的重心就落在两脚之间。

一般情况下，站姿动态的重心在肚脐的高度向地面引垂直线，这样的垂直线一般落在两脚之间或者受力脚上；坐姿的动态重心一般落在臀部上，重心的稳定性决定坐姿的动态感；蹲姿的重心点落在肚脐的高度上，但是不同的蹲姿重心也不一样。





头部的五官是人物视觉的中心，五官的刻画时线条应疏密对比。

手纹随着动作时产生的，而内在的纹映人体都是一般。

在画纹的穿插位重要的结构线。

中线也是画面中很重要的一条线，它会随着人的变化而小腹、腰部、肘部、腕部、踝部、脚部、手部的变化，特别在画的时候要注意。

对于前后穿盖的对比，我们学取舍，可插前以些，后虚。

画手部时，手指顺着结构线，关节处用虚线，指节处用实线，这样对比丰富，目的明确。







头边线外边线内边线来说，外边线要实一些，内边线要虚一些，这样对比才强。



因为眼镜框的颜色很重，所以相对而言，头部的层次就不开了。

如果对象穿的衣服较多，可采用不同装饰层次，加强画面空间。

相对而言，对象的外轮廓线要实一些，而内部结构线要虚一些，这样对比更强，对象的表现力也就出来了。



受腿部动作起伏、转折的影响，对象脚腕处会出现一些折线，大家不要忽视这一点。

投影会让画面更强烈，对象在面上的投影也要遵循虚实变化的原理。

