



第一教学系列丛书

格局

线性速写

LIANKAO SUXIE

刘曙光 主编

陈杰 编著



第一教学

河北美术出版社

策 划 张基春 康文义 张进军
责任编辑 苏建民

第一教学系列丛书
格局线性速写

主编：刘曙光 编著：陈 杰

出版发行 河北美术出版社
(河北省石家庄市和平西路新文里 8 号)

邮 编 050071

印 刷 杭州人民印刷有限公司

设计制作 杭州彩集文化艺术策划有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/8

印 张 8.5

印 数 1—5000

版 次 2014 年 7 月第 1 版

印 次 2014 年 7 月第 1 次印刷

书 号

定 价 69.00 元

目录 contents

你必须知道这些知识

速写的基本要求	3
1. 何为速写	3
2. 速写考试基本要求	3
画速写要知道人体结构	4
人体基本比例关系	4
速写的观察方法	5
1. 找到速写的势	5
2. 找到人体重心	6
(1) 人体站姿重心	6
(2) 人体坐姿重心	6
(3) 人体蹲姿重心	6
3. 剪影观察法	10
4. 从平面到立体	11
5. 角度和坡面	12

线是这么画的

线要有虚实变化	14
线要有疏密变化	16
线要有方圆软硬的变化	18
线要有粗细变化	20
线的连贯和穿插	22
装饰线的运用	24
优秀作品精选	26

CChapter 1

你必须知道这些知识

“按部就班”这个概念，就是从简单到复杂的工作原则，画者好像登上越来越多的阶梯，这时每上一级都是前一级决定的。

——索洛维叶夫

速写的基本要求

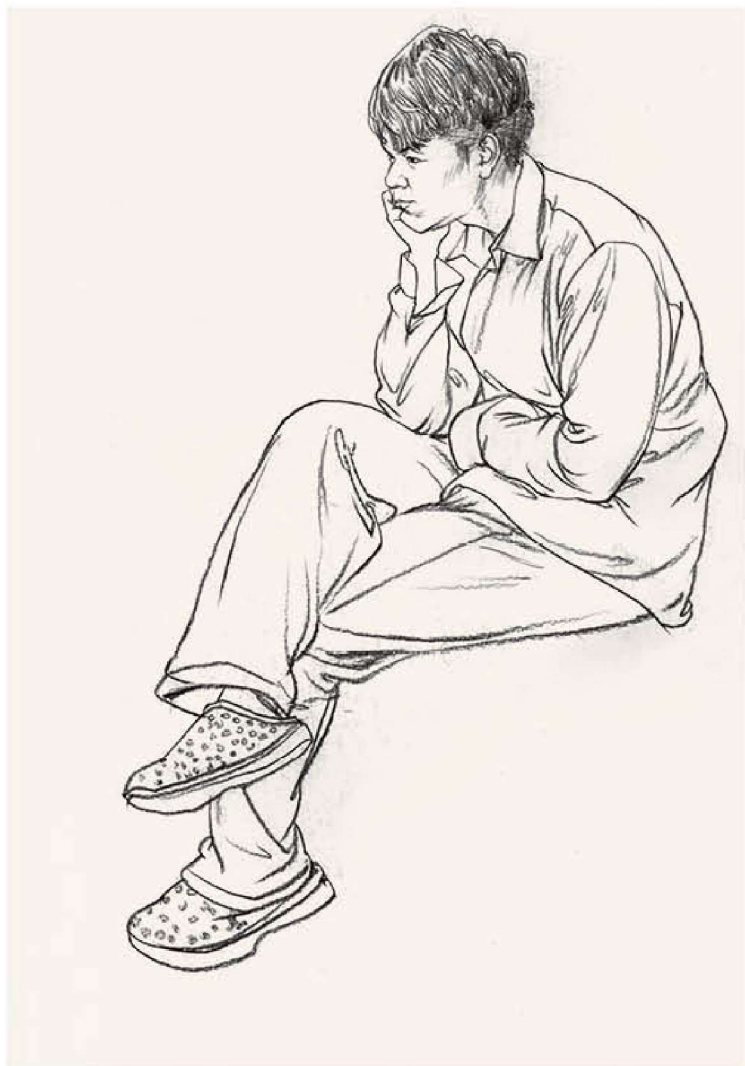
■ 何为速写?

速写一词是中国的原创词汇,属于素描的一种。英文的名字叫作“sketch”,顾名思义是一种快速的写生方法。不但是造型艺术的基础,也是一种独立的艺术形式。速写不仅可以锻炼我们对生活的洞察力,也能培养我们的绘画概括能力,收集大量的素材,不断地积累速写经验,加深记忆力和默写能力。在不知不觉中也培养了我们的创作力。总而言之,速写是感受生活、记录感受的方式。速写使这些感受和想象形象化、具体化。速写是由造型训练走向造型创作的必然途径。



(三)注重整体效果与美感

这里讲的整体效果,主要是指所画对象的比例、动态和形体之间有节奏地进行穿插和布局所产生的效果。由于速写是短时间作业,必须把瞬间美(包括动态和表情的瞬间美)表现出来,例如画一幅青年学生速写,在人物比例与结构准确的同时,还要着重地把神态特征及特定环境下的特定效果表现出来。



■ 速写考试基本要求

(一)人物结构与比例基本准确

要求考生掌握人物结构的基本知识和技能,理解人物骨骼和肌肉的生长规律以及对形体运动所产生美的能量进行明确判断。以简洁、概括的手法,整体把握人物的比例和动态特征,注意每个转折部位的扭动关系,重视客观的敏锐感受。

(二)线条流畅、生动

线条是通过长短、曲折和穿插来表现的,流畅的线条可增强画面表现力和生动性。线条的特质与形体结构的巧妙结合,是速写生动的重要条件,而适当地辅以明暗关系,以线、面来表现速写对象,有利于增加层次感,提高感染力。

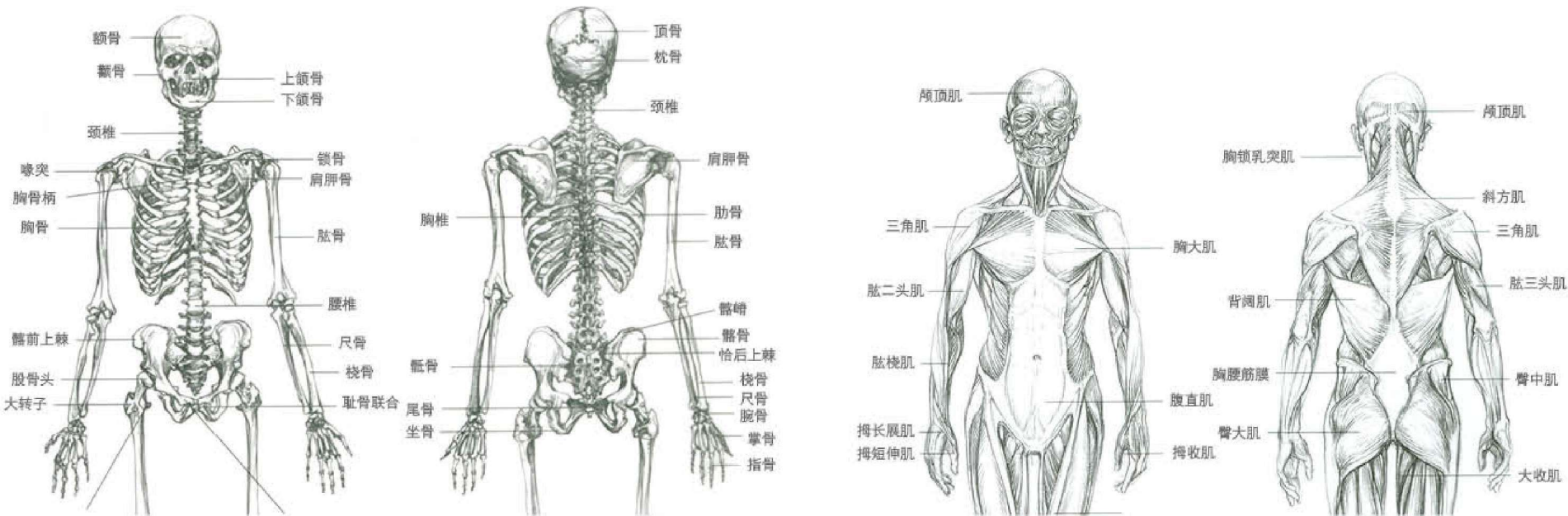


画速写要知道人体结构

解剖学是一门较古老的科学，早在史前时期，人们通过长期的实践，如狩猎、屠宰畜类和战争负伤等，就已经对人体解剖对动物和人体的外形与内部构造有了一定的认识，在石器时代的人居洞穴的壁上即留有很多粗浅的解剖图画。在我国战国时代就有《内经》一书，对人体解剖就有了广泛的记载。

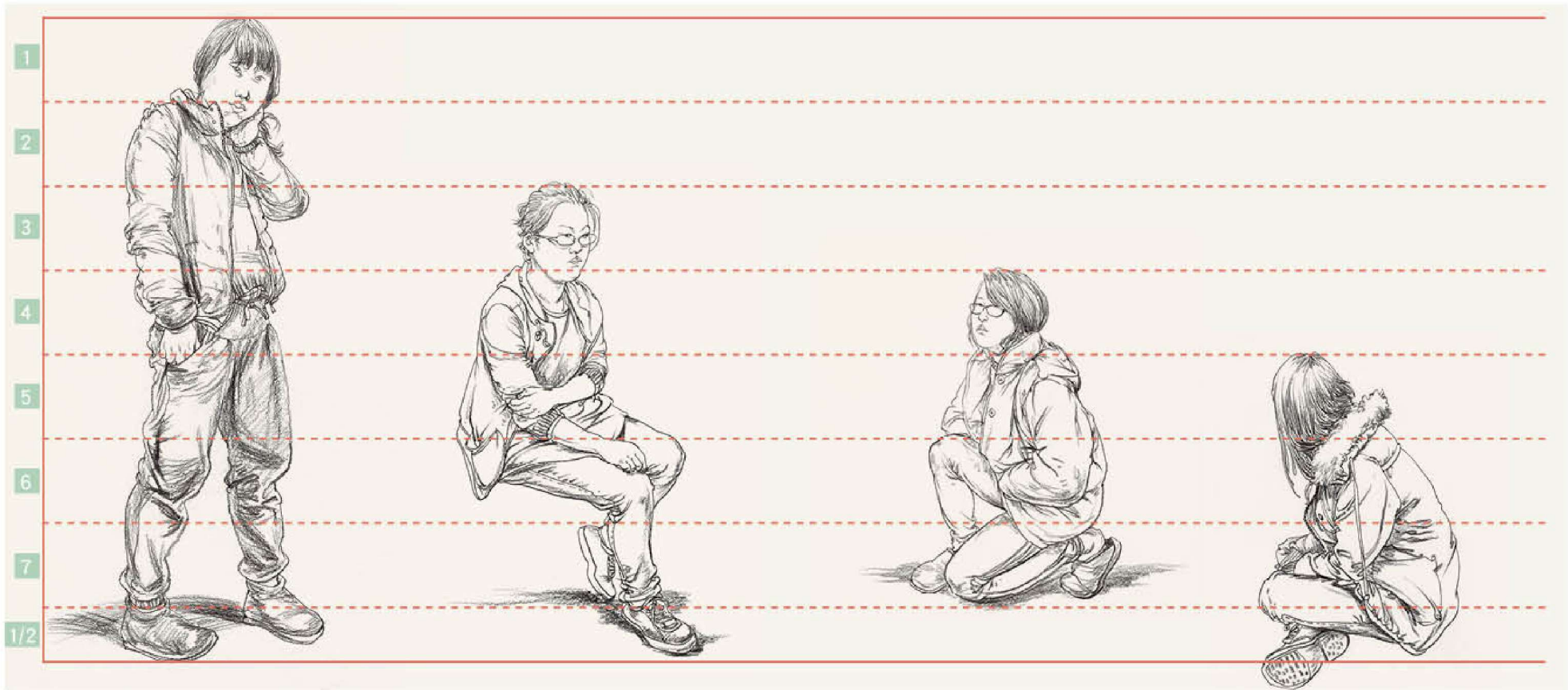
了解艺用解剖知识，可以让我们在实际绘画中面对模特儿，知道哪里是骨骼，哪里是肌肉，就能更容易地理解对象形体结构的转折、比例形态等内容。绘画的时候可以很清醒地认识到哪里是重要的，哪里是次要的，便于我们对整体画面的控制和取舍。

当然，人体解剖是博大精深的一门学问，我们因为篇幅有限，不能过多阐述，希望初学者平时多阅读一些艺用解剖方面的书籍。在这本书中，我们就把速写经常用到的一些结构标示一下，希望对于考生有一定的帮助。



人体基本比例关系

在速写中，人体的基本比例关系是“站七、坐五、盘三半”，但根据人物具体动态的特点和透视变化，比例也会发生变化，应当灵活应用。头的长宽比是诸多比例关系中最基本的关系比。它决定着头部大的基本形状。长宽比发生变化，头的形象便会发生变化。第一步打轮廓阶段，须认真观察对象，画出大的长宽比例关系。在深入刻画对象的过程中，要将长宽比与内部的比例关系总体把握调整好，尽量达到准确。



站姿比例

人体通常比例为七到七个半头长。
颞底到乳头连线的距离等于乳头连线到脐孔的距离，等于1个头的长度。
大转子到膝关节的距离等于膝关节到脚跟的距离，等于2个头的长度。
两肩距离等于2头长。

坐姿比例

坐姿比例基本为人体5.5个头左右，对每一块骨骼和肌肉都非常了解，才能很准确地表现出各种人物的动态。

蹲姿比例

蹲姿比例基本为4个头长。

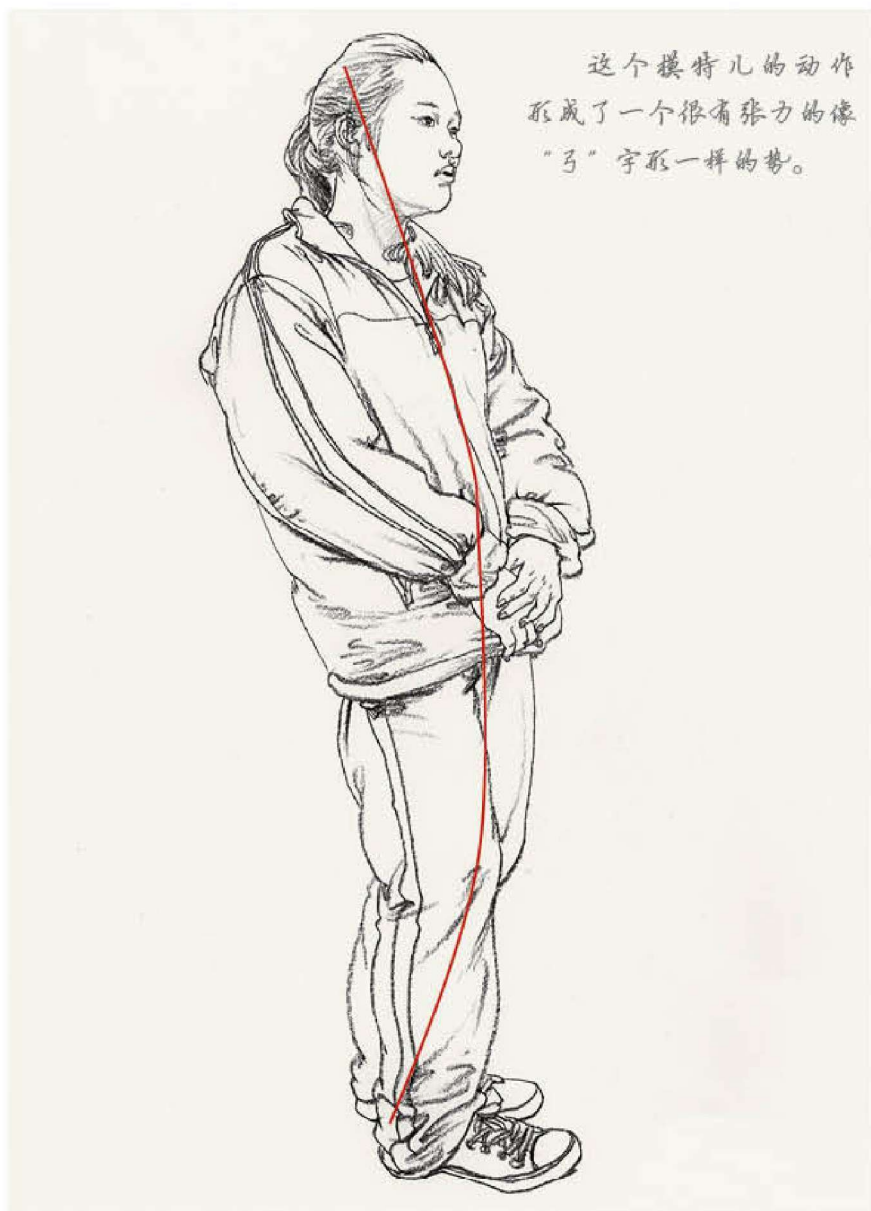
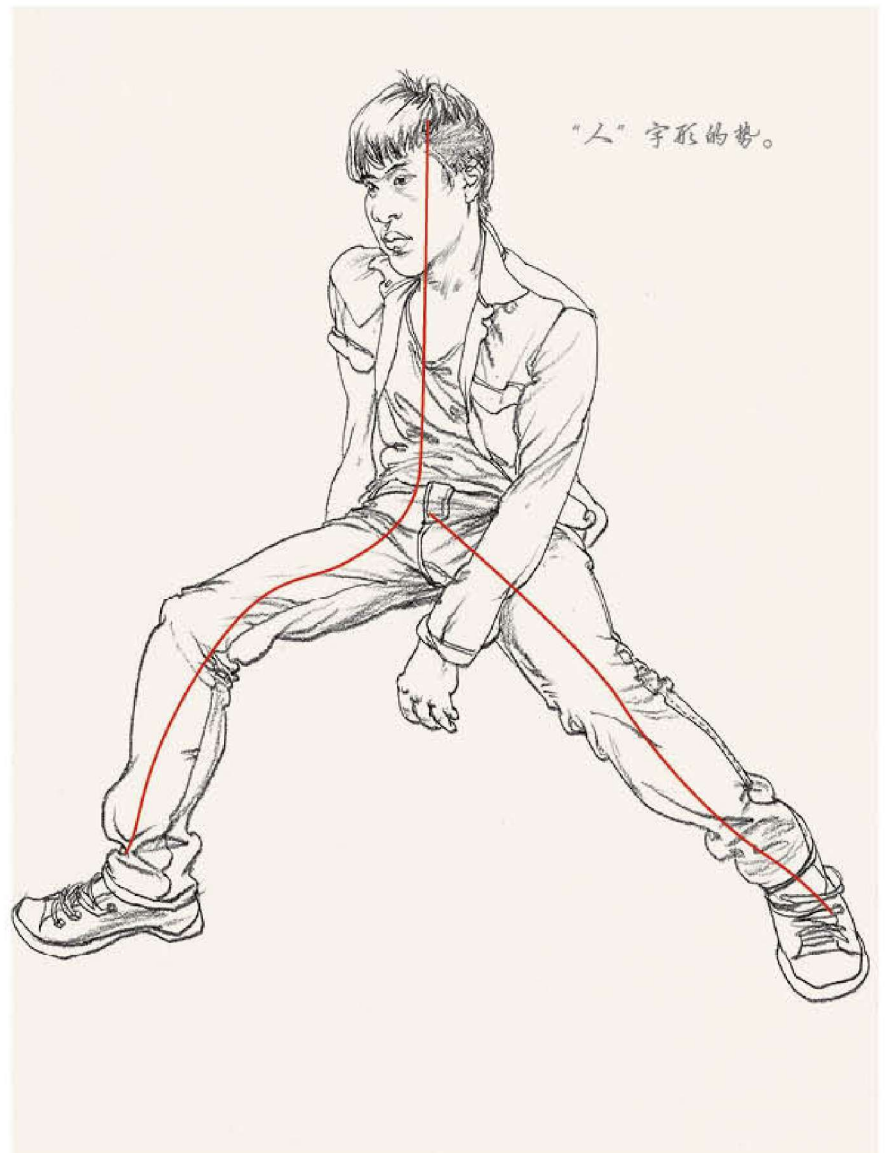
盘坐比例

盘坐比例基本为3.5个头长。

速写的观察方法

■ 找到速写的“势”

模特儿在摆好姿态以后，我们整体观察一下，就会发现模特儿的每个动作总会产生一个大的走势，我们称为速写的“势”。



找到人体重心

在我们画速写的时候，寻找人体重心是相当重要的一个环节。那么怎么寻找重心可能是困扰初学者的一个难题，我们这部分章节就来简单叙述一下在不同的姿态下人体重心的位置。

人体站姿重心



图1



图2

1. 当模特儿静止站立的时候，重心的位置一般位于脐孔下的体内，大概也就是从髂前上棘和髂后上棘拉一条水平线的中间位置。（图1）

当然，重心并不是静止不动的，随着人体的运动，重心的位置也会随之发生变化。当人的左手臂侧伸的时候，人体的重心就会移动到右边。反之，人的右手臂侧伸的时候，重心就会移动到左边。双手上举做举重动作的时候，重心就会上移。下蹲的时候，重心会下移。身体向前倾斜的话，重心前移。身体向后倾斜，重心就会后移。

2. 当模特儿双脚吃力的情况下，重心出现在双脚之间或者偏向于吃重更多的脚一边。



图3



图4

人体坐姿重心

人在坐着的时候，主要的重心受力点落在臀部的位置。重心下降后，比站姿的时候更加稳定。

1. 坐姿的重心落在臀部的位置，臀部坐得高，重心就高，臀部坐得低，重心就低。

2. 当人物进行其他一些动作，比如托腮和仰卧的时候，重心就会发生转移。

3. 模特儿单脚吃力的情况下，重心会贯穿吃重脚的内脚趾骨。

人体蹲姿重心

蹲姿重心：在蹲着的时候，人体主要的重心受力点就会落在双脚。重心比坐着的时候会变得更加稳定。

蹲姿重心的确立原则：

正面双脚对称的蹲姿，受力的是左右两条腿，重心一般落在两腿之间。身体在这时候一般会出现前倾的倾向。

当一只脚垫在臀部下面的时候，人体的重心就会出现在臀部垫脚的位置。并且这时候人的身体会向垫脚的那一方向倾斜。

当然，人在蹲下并且手臂和其他部位做出动作的时候，重心同样会发生改变，大家在实际绘画的时候可以仔细观察。（因为篇幅有限，蹲姿就不再配图，请参考后面的作品，分析蹲姿的重心。）









■ 剪影观察法

在我们经常说的“形体”这个词之中，“形”是平面的、二维的。“体”则是立体的、三维的。本章所说的观察方法，则是把三维的人物形象简化成二维的“形”。

剪影的观察方法，就是说我们在绘画的时候要把任何复杂的形象看成“剪影”，就像沿着照片把人物的外轮廓“剪”下来。在大的剪影外形的基础上，接着寻找中等的形、小的形。这些形体互为正负形的关系。

如果我们把剪影看作正形的话，那么它周围的形状就是它的负形。如果把我们周围形状看作正形的话，剪影就是它的负形。

我们在画速写的时候，多进行正负形体的比较，可以把这些形状提取成符号元素来观察。



1. 在绘画这张速写的时候，首先把这个人物的形象概括成基本的剪影外形，注重自己的真实感受，尊重自己看到的形象，不管画的是人还是物，首先看到的只是外轮廓的大形。这样的练习可以解决初学者最容易出现的比例和透视问题。其造成的复杂变化也已经在正负形的环节中被解决了。

2. 在速写深入的时候，正负形的观念也应该是无处不在的。同样的忘记自己所画的真实人物，而是只看到形状的对比。可以给自己一个暗示，比如这一块形状像个“V”字。另一块形状像一个“W”等等。

3. 当然，我们最开始的时候是在照抄对象的轮廓形体，到了一定阶段，画的数量和质量达到一定程度以后。我们可以尝试在最初剪影形的基础上进行艺术加工，比如夸张、变形等，使画面更有生动性和趣味性。

从平面到立体

在进行了一段时间的剪影训练之后，我们就要考虑从二维平面到三维立体的转变。我们说到体积的时候，通常认为体积是通过明暗和虚实的手段来表达的。当然，明暗和虚实对体积会有帮助，但是表达体积的根本却不是明暗和虚实，表现体积最根本的手段是通过边缘线的变化。



图1



图2

1. 形与形的叠压关系：物体的前后空间关系最有效的手段就是观察形与形的边缘叠压关系。前面的形状压着后面的形状形成了简单的前后叠压关系，打开了画面的空间关系，比如组合和场景速写里常用的就是形与形的叠压关系。



前面的形压着后面的形，打开了画面的空间关系，注意两个形底部的对比，不要画在一条直线上。（图2）



图3

2. 线与面的叠压关系：线条有些部分形成了叠压关系，更多的地方是被联系在一起的，我们称之为“互含叠压”。

在绘画的时候要理清这两种叠压的关系，哪怕再复杂的形体，实际上也脱离不了这两种叠压的范畴。

线与线的叠压关系，实质上就是面和面的叠压关系，因为线就是面的边缘。

当我们把叠压关系理解清楚了，空间关系也就出来了。



图4

角度和坡面

在我们做以线性为主的速写训练的时候，要注意线条结束的地方。在线结束的时候，往往会形成两种关系，第一种就是结束的时候被其他的线压在后面，形成了叠压关系。另外一种就是线结束的时候转化成了“坡面”（互含叠压），也就是这些坡面表现了形体在空间之中的起伏变化。透视和体积便由此而产生了。（图4）



通过这幅作品，大家可以感受一下线与面的叠压关系以及坡面对于体积的作用。

线是这么画的

线条除了具有表现形体团块的作用，本身还具有丰富的表现力，对于增强画面的效果，传达作者的审美意向具有十分重要的意义。线的变化丰富，可以有长短、粗细、虚实、强弱、方圆、顿挫、急缓等线性变化，还有疏密、聚散等线的组织变化。线的表现性是提升人物动态速写必需的基本功，只依赖于对人体结构的理解，还不足以充分显示速写的感染力和艺术性，图解式的速写是缺乏情趣、缺少生机的非艺术存在，是脱离艺术本质的说教而已。因此线的表现性不仅能够反映线的组织美感，同时还能够彰显作者的激情和审美倾向。



线要有虚实变化

1. 近实远虚：因为透视的原因，离我们近的地方可以画得实一点，远的地方可以画得虚一点。

2. 从骨骼结构来出发看虚实关系：在我们平常的速写绘画中会发现，往往肌肉、骨骼和衣物贴身部分比较紧，不贴身的地方比较松。紧的地方我们可以画得实一点，松的地方可以稍微虚一点。

3. 我们前面讲过叠压关系，一般来说，前面叠压后面的时候，前面的线比较实，后面的线比较虚。但是，线与面叠压的时候（形和形之间没有完全叠压，只是局部是叠压着的）就要通过多方面考虑虚实关系。

我们可以把头部理解成一个球体的形态，前面的头发用笔比后面要实。

图中离我们近的线条比离我们远的线实。

在形与形叠压的时候，前面的形比较实。

两处贴身的地方，相对来说，离我们近的那条腿会画得实一点。

但是虚实是相对的，比如远处这条腿，紧的地方又比松的地方要实一些。

衣服的线条前面比较实，后面的线条比较虚。

贴身的地方用细而实的线条表现紧绷的感觉，下面又用粗而稍虚的线条进行对比，并通过坡面来交代体积。

近实远虚，近处的脚要比远处的脚画得实一些。

虚实应在实中求

在画速写的时候，很多同学认为虚实就是从颜色的深浅上来说的，实的就是黑的，这种理解是片面的。我们说的实并不专指粗细和深浅，而是说实的地方哪怕很细，也要画得肯定有力。虚是相对于实来说的，相对没那么实，但是我们也要注意不要把虚的地方画得轻飘飘的没有力气，虚实是对比出来的。一般来说，我们可以按照“虚实应在实中求”的意思来理解，在实中找虚，而不是在虚中找实。