

敲门砖系列美术丛书

敲门砖 SKETCH



起点

• 人物速写 •

李家友 主编

STARTING POINT FOR new start

图书在版编目(CIP)数据

人物速写/李家友主编. —重庆: 重庆出版社, 2012. 5
(起点)

ISBN 978-7-229-05158-7

I. ①人… II. ①李… III. ①人物画—速写技法—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第087756号

人物速写

RENWU SUXIE

李家友 主编

出 版 人: 罗小卫

本书策划: 李家友 郑文武 滕金龙

责任编辑: 郑文武 张 跃

封面设计: 吴 倩

责任校对: 李小君



重庆出版集团

出版

重庆出版社

重庆长江二路205号 邮政编码: 400016 <http://www.cqph.com>

重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印制

重庆出版集团图书发行有限公司发行

E-MAIL: fxchu@cqph.com 邮购电话: 023-68809452

全国新华书店经销

开本: 889mm×1194mm 1/16 印张: 2.5

2012年5月第1版 2012年5月第1次印刷

ISBN 978-7-229-05158-7

定价: 12.00元

如有印装质量问题, 请向本集团图书发行有限公司调换: 023-68706683

版权所有 侵权必究

CONTENTS

第一章 人体写生

02 一、人体比例

- 02 1. 人体基本比例关系
- 02 2. 不同性别人体的比例差异
- 03 3. 不同体型人体的比例差异
- 03 4. 不同姿势人体的比例差异
- 03 5. 不同年龄人体的比例差异

02 二、人体解剖

第二章 人体造型、运动与平衡

06 一、人体造型

- 06 1. 人体基本造型规律

07 二、人体运动

- 07 1. 人体运动规律

07 三、人体平衡

- 07 1. 人体平衡规律
- 07 2. 人体重心

第三章 动态速写表现

10 一、抓动态的基本方法

- 10 1. 轴心线
- 10 2. 水平线
- 11 3. 倾斜线
- 11 4. 动态线

14 二、动态与衣纹

- 14 1. 上肢动态与衣纹
- 16 2. 躯干动态与衣纹
- 18 3. 下肢动态与衣纹

20 三、动态速写

- 20 1. 从局部到整体的推画
- 24 2. 从长线虚勾到实画

第四章 速写范画

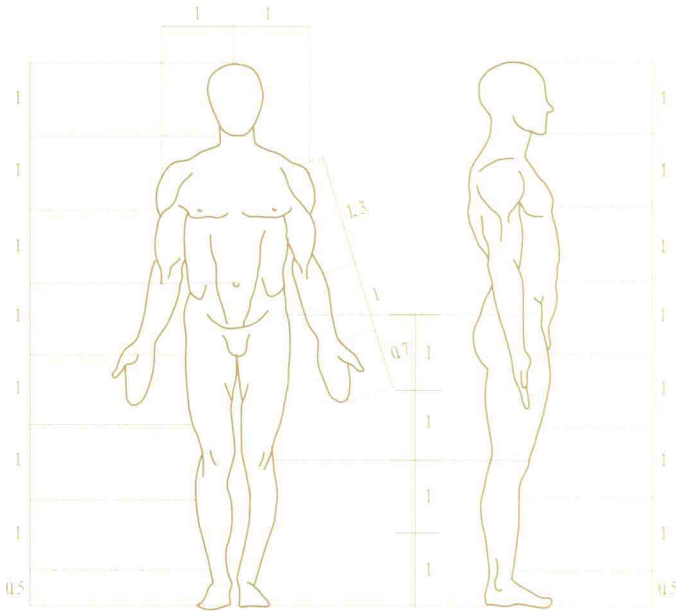
第一章 人体写生

一、人体比例

1. 人体基本比例关系

为了更清楚地了解人体比例知识，我们通常以“头长”为计量单位来进行测量，研究比较人体各部位与整体之间、部位与部位之间的空间关系。

- 1. 头顶到下巴为1个头长；
- 2. 下巴到乳头约为1个头长；
- 3. 乳头到肚脐的长度约为1个头长；
- 4. 大转子连线到足跟约为4个头长；
- 5. 两肩的宽度约为2个头宽；
- 6. 上、下手臂+手掌约为3个头长；
- 7. 腿部长度约为4个头长；
- 8. 膝盖到足跟的长度约为2个头长；
- 9. 脚长约为1个头长。



2、不同性别人体的比例差异

①女性人体的比例特点：

头骨圆而显小；脖子细而显长，颈项平坦；肩膀低、斜、圆、窄；胸廓较窄，胸部乳房隆起；髌骨较宽；腰部较高，腰部以上和以下大约等长；骨盆宽而浅，腰部前倾，臀部比较宽大，臀部向后突出；大腿肌肉圆润丰满，小腿肚小，轮廓平滑。

②男性人体的比例特点：

头骨方而显大；脖子粗而显短，喉结突出；肩膀高、平、方、宽；胸胸部肌肉发达、宽厚；髌骨较窄；腰部以上较腰部以下长；骨盆高而窄，躯干挺直，所以臀部比较窄小；大腿肌肉起伏明显，小腿肚大，轮廓分明。



3、不同体型的人体比例差异

①纤瘦型人体的比例特点：

头方而显小；脖子细而显长；两肩连线弧度较大，肩的侧视图较窄；胸廓较窄，曲线较明显；髌骨相对较窄；腰部特征比较明显；从大腿到小腿的曲线变化丰富，节奏感强，外形成椭圆形。



②肥胖型人体的比例特点：

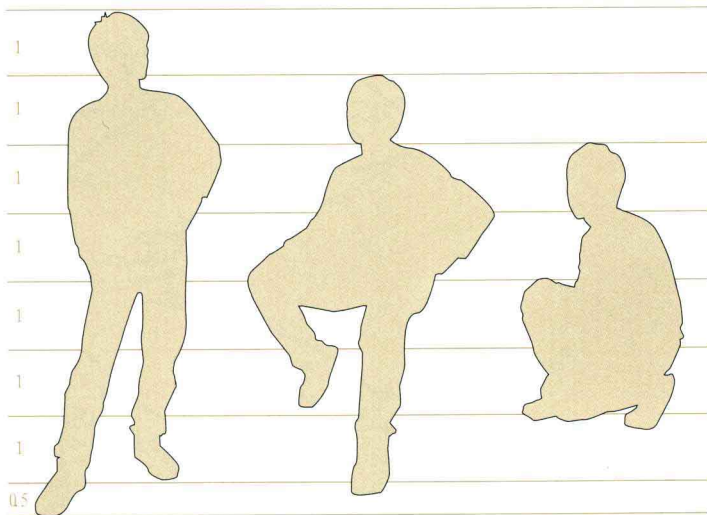
头圆而显大；脖子粗而显短；两肩连线弧度小，肩的侧视图较宽；胸廓较宽，腰部曲线不明显；髌骨较宽；腰部几乎与胸廓等宽窄，特征不明显；从大腿到小腿的曲线变化较少，外形成倒梯形。



4.不同姿势的人体比例差异

虽然我们都是以“头长”为计量单位来研究不同姿势的人体比例关系，但是这样的测量方法毕竟存在一定的模糊性。实际绘画中的人体很少是平直的，有一定的透视变化，因此不能机械地用比例去测量，要以实际情况中的人体结构为准。

1. 站立时，人的身高约为7.5个头长；
2. 正坐时，约为5个头长，其中从头顶到坐平面约为3.5个头长；
3. 下蹲时，约为4.3个头长；
4. 盘腿坐时，约为4个头长。



5、不同年龄的人体比例差异

在人体生长的过程中，人体年龄的比例呈现年龄越大、头部越小的趋势，而下肢与全身的比较则越来越长。胸腔和肩宽在发育过程中会变宽，腰围在步入中年后会变粗。

小孩的特点：

小孩的胸椎较直，外形上背部平直，弯曲不大。小孩体型的比例特点是头大，四肢短，手足小，上身显长。从右图可以看出儿童肩部

老人的特点：

随着年龄的增加，人的脊柱弯曲度会增加，肋骨下斜，慢慢变得弯腰驼背，躯干部分的长度会慢慢缩短。总之，全身的高度较青壮年有所变矮，身高就达不到七个半头长了。





第二章 人体造型、运动与平衡

一、人体造型

1. 人体基本造型规律

所谓的人体造型结构就是将人概括成为若干个几何形体，也就是抽象地将人理解为由圆柱体、方体、球体等形体组成。我们依次可以把人的身体分为头、胸廓、骨盆、四肢等几个比较容易理解的形体，其中头部、胸廓、骨盆是三个比较整齐的体块，通过脊柱自身的生理弯曲，展现出不同角度、不同幅度的扭转。四肢是分别附在胸廓和骨盆上的圆柱体，它们的配合，更加丰富了人物的动态。因此，人体的整体造型特征可以被概括为：“一竖、二横、三体积、四肢”。

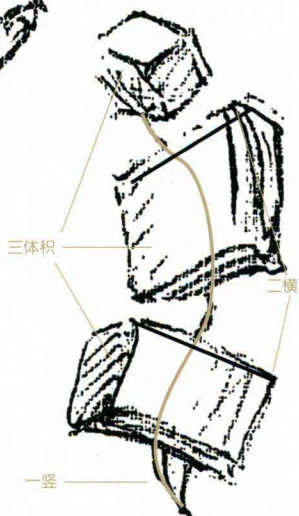


“一竖”是指人体的脊柱。躯干部分的活动都是由脊柱带动的，主要体现在颈部和腰部。

“二横”是指肩线 & 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，活动时均成相反方向的倾斜。

“三体积”指人体的头部、胸部、骨盆分别概括而成的三个立方体体积。三体积，均为不动的整体，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体块，通过关节处的活动而呈现不同动作。



二、人体运动

1. 人体运动规律

人体的运动规律，一般情况下是以大体块和主要关节带动小的或次要的关节，以躯干带动四肢。

①头部的运动以脊柱为中心，左右倾斜、转动及上下倾斜。

②躯干的运动主要是脊柱的活动引起的，颈椎能够使头部运动，腰椎可以弯曲，在运动时有很大程度的扭动性，可前屈后伸、侧屈等。

③上肢运动主要是在肩关节、肘关节和腕关节等部位。肩关节①是窝状关节，活动范围很大，后伸受限制；肘关节②是铰链关节，活动范围小，后伸至直；手腕③内敛角度大，外展角度小。

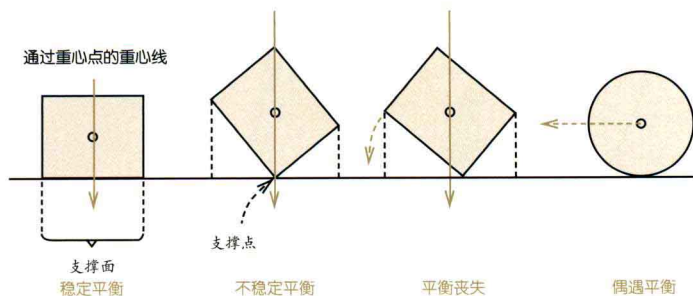
④下肢的运动主要是在髋关节、膝关节和踝关节等部位。髋关节④也属于窝状关节，能作多种运动，后伸、外展等动作稍受限制；膝关节⑤属铰链关节，活动主要是伸屈；踝关节⑥屈伸活动大于左右转向活动，并且脚的活动主要在踝关节和足趾部位。



三、人体平衡

1. 人体平衡规律

平衡是通过我们的感觉系统和运动系统的合作才能维持的。位于每一块肌肉和每一个关节处的躯体感受点，自始至终在判断着我们的行动，转换着我们的体重重心，保持着身体的平衡。



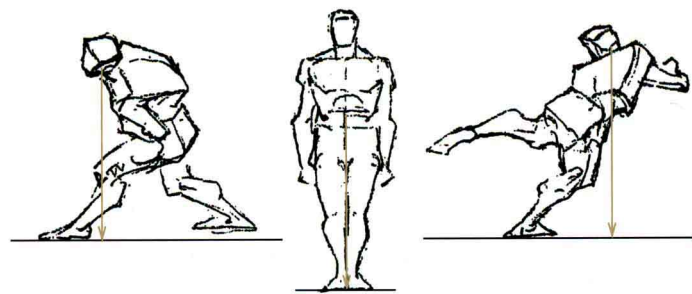
2. 人体重心

人体的重心是指人体重力垂直向下指向地心的作用点，是头部、躯干、上肢和下肢等重力的合力作用点。

①重心的位置

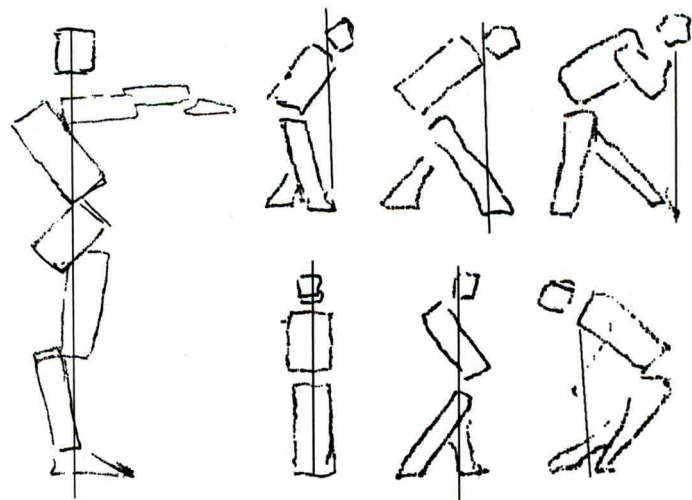
站立时，重心在脐孔以下，位于两肩连线水平线的中间位置。

当人运动时，我们通常可以根据对人体姿态起稳定作用的受力点来确定人体的重心位置。所以要想找准重心，首先要根据对象动态线找准支撑动态的受力点位置，才能确保对象动态的协调性。（右图）



②重心位置的移动

运动时，人体重心会随着人体动态的变化而移动，当人的左脚侧伸时，重心就移到右侧去了，反之亦然；当人体双臂上举，重心就会往上移；当人体下蹲时，重心则会随之下移；当身体向前弯曲或倾斜时，重心就会前移；当身体后仰时，重心便会后移。其中，受人体动态影响，重心前移的范围最大，而上移的范围最小。（右下图）



③重心线位置的确定原则

A. 正面人体的重心线以颈窝为标准作垂线。

B. 背面人体的重心线一般以第七颈椎为标准引一条垂线。

C. 双脚吃力的情况下，重心线一般会出现现在两脚之间或微偏向吃重的脚那边。

D. 单脚吃重的情况下，重心线会贯穿吃重脚的内脚踝骨。（右图）



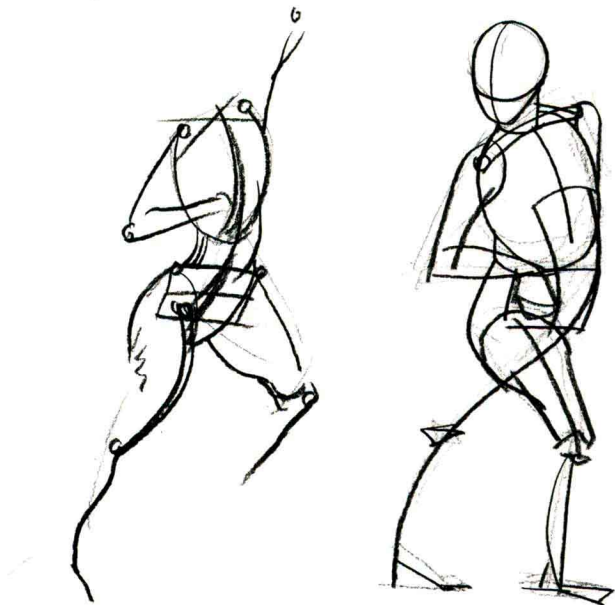


第三章 动态速写表现

一、抓动态的基本方法

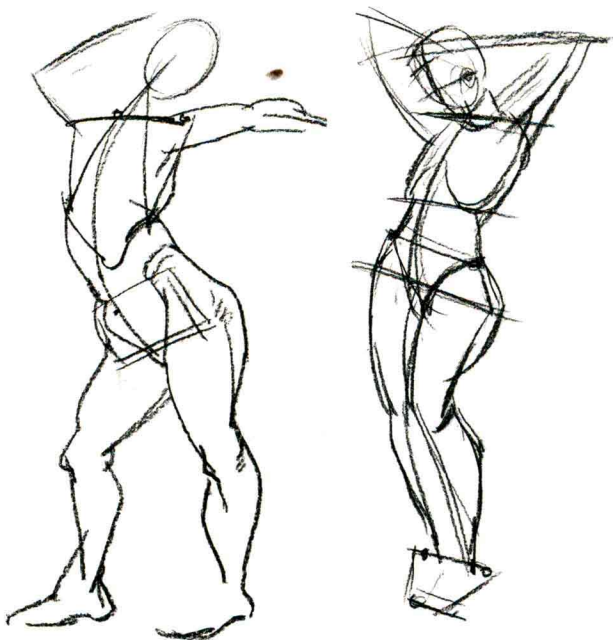
1. 轴心线

人体是对称发展的，正面大颈窝至耻骨，背面从枕骨脊椎至尾椎骨构成人体轴心，将人体对称结构一分为二。站姿人体正面轴心线是一条略有起伏的垂直线，各种半侧面轴心线的起伏比正面大些，只要对象头一低、腰一弯，轴心线的起伏则成了不同的弧线变化。轴心线不仅体现在躯干，而且，头部和四肢也有各自的轴心线，作画时，抓住人体轴心线的变化，有助于把握动态的基本形。



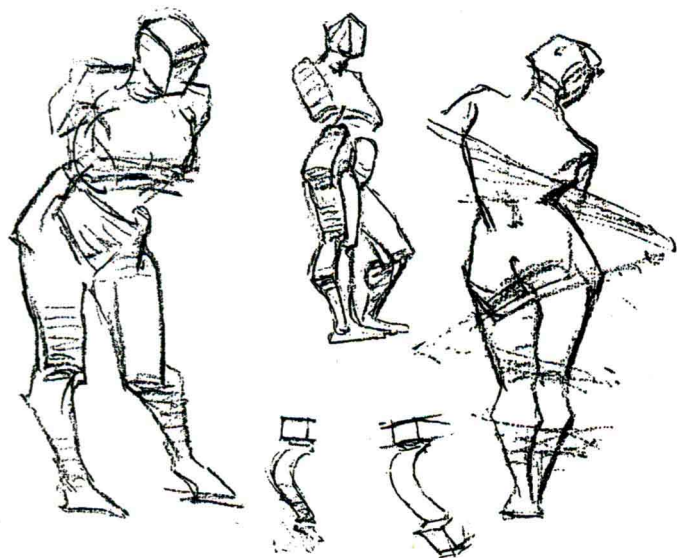
2. 水平线

水平线在人体动态中不可能存在，但确定动态的基本形，可以借助水平线来目测形体各部分的倾斜度及其对应关系。比如，画一个左边放松，右边紧张，左腿微微曲起的侧面站姿动态时，其肩、髋、腰、膝、踝的对应点都不可能在同一个水平对称点上，它们的对应部位出现不同程度的倾斜，要画准各部位的倾斜关系，就可以引水平线辅助判断。



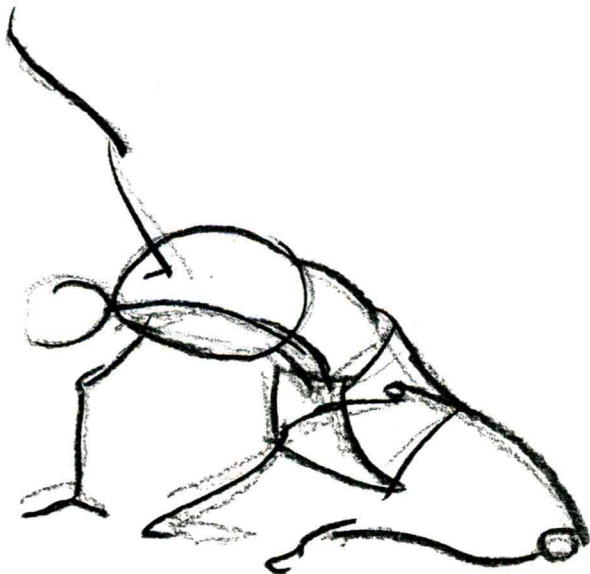
3. 倾斜线

利用倾斜线可辅助测定动态的倾斜度和人体结构的倾斜关系，概括动态的基本形。倾斜线在人体结构中是客观存在的，人体结构的各部位由没的体积形状构成，可概括为以下几种形状：头部为方体，颈部、四肢为柱体，躯干为倒梯形，髋部为正梯形。这些形状与凹凸不平的骨骼肌肉结合，形成了各种有起伏的斜面，通过长短不等的倾斜切出这些结构斜面，能概括出人物的基本形体。



4. 动态线

动态线是由人体动作变化产生的，外形上最明显，衣服与身体贴得较紧的部位，就是动态线所在。画动态线，要抓大的部位，抓最能体现人体动势特征的关键结构部位，如头与肩、手臂与躯干、骨盆与腿、大腿小腿的关节以及小腿与脚的结合部，尤其要抓准这些部位的骨点。抓住外轮廓的形，也是较快地画出动态线的方法，因为对象外轮廓的形总是明显地体现了其动态的特征。







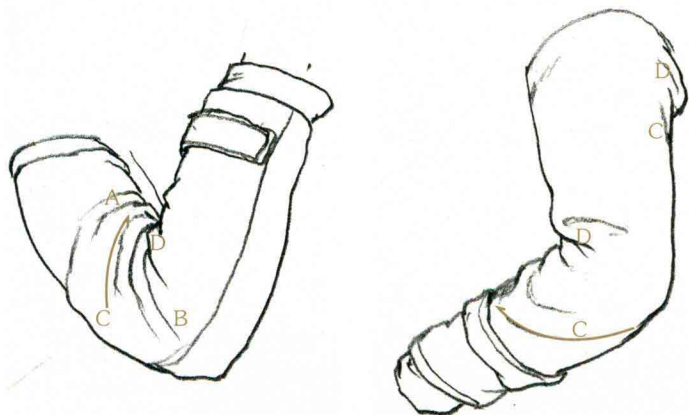
二、动态与衣纹

1. 上肢动态与衣纹

上肢的比例与造型

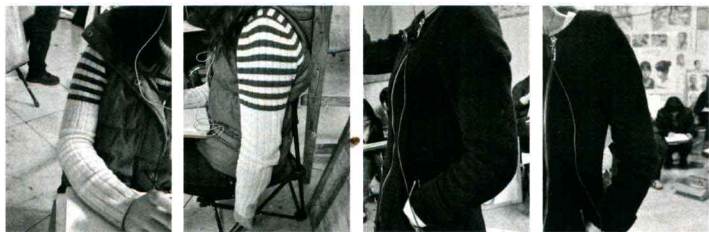
上肢的长度约为3个头长，其中上臂约为1.3个头长，前臂约为1个头长，手掌约为0.7个头长。同人体比例的原理相同，在画人物速写时往往因为透视的原因，对象上肢的比例会发生较大变化，那时就不能死板的按照上述关系分析对象了。

对上肢造型的把握，关键在于把它的各个部位用体块概括出来。上肢概括起来看，是连接在躯干上端的远粗近细圆锥体块。分别看上臂和前臂的体积，可理解分别将其理解为两个扁圆的柱体，并由肘关节联系在一起。



上肢及其衣纹表现

表现对象头部除了要了解头部的结构、比例关系之外，还应注意头部的透视关系，最后还要善于捕捉对象的面部表情。画五官时注意抓眼、鼻、嘴、耳的特点，脸型上要重点观察对象的颧骨、腮帮和下巴。对于发型，重点要表现和面部衔接的地方及头发的体积感。

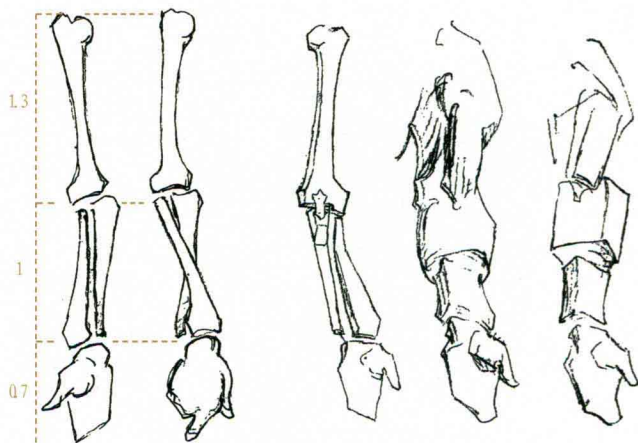


①. 把握好衣服上条纹的走向和袖口的位置，前臂的条纹可画得分散一些，上臂离得远一些，条纹可画得密集一些。

②. 上臂横向深色条纹的形状和走向可以根据圆柱形的手臂形体来画。

③. 仔细观察对象上肢来理解手臂的衣纹走向，注意袖口部分衣服的层叠关系。

④. 上臂与腋窝下的衣纹、上臂与肘窝处的衣纹、前臂与袖口处的衣纹，相互之间形成了明显的疏密对比关系。



上肢的速写要点

① 上肢衣纹体感的表达：

体感的表达要辅以明暗关系或线条的疏密关系，如右图，A处的密和B处的疏就很好地体现了上肢的体积。

② 衣纹的分类和取舍：

请继续看右图，表现衣纹前分析衣纹产生的原因，即对象什么样的动态产生了这样的衣纹，然后找到结构点划分出牵引衣纹（C）和挤压衣纹（D），便于表现时选择不同的表现手法。在表现衣纹时切不可把衣纹全部画下来，必须进行取舍，根据画面效果的需要，选择重要的几条衣纹重点表现。

