

WǒXíng WǒSù

我开我束

SUXIE CONGSHU 速写丛书

突破结构 轻松速写

陈洪彬 陈利军 著

鄂美动力
E-MIND





陈利军，汉雨画室创办人之一，中央美术学院研究生班毕业，作品曾多次参加国内外大展。出版书籍有《手部素描基础范本精选》。QQ：327780374

陈洪彬，汉雨画室创办人之一，多年来一直致力于高考美术教育工作，为清华美术学院、中央美术学院、中国美术学院等高等艺术类院校培养并输送了大批美术人才。出版书籍有《头像造型图解》《多角度写生图解》《成功教程系列·素描头像》《成功教程系列·素描半身像》《成功教程系列·速写》等。

咨询电话：63800988 13522057640

画室博客<http://478339107.qzone.qq.com>

<http://blog.sina.com.cn/hanyuhuashi>



速写心得

对于速写的认识和诠释

速写是一种记录生活的艺术表现形式，是一切创作灵感的源泉。在众多的绘画形式中，速写永远是最为单纯、最为直接和质朴的，速写记录我们的成长和经历，并用它的感染力激励我们在现实的生活和创作中不断探索和追求。

速写包括单人速写、场景速写、人物组合速写、风景速写和人体速写。单人速写是各美术院校考查的重点，因为它涵盖了造型类、设计类相同的一些基础问题，比如构图、动态、比例。有些学校也常考到场景速写和人物组合速写，像纯艺术专业及舞台美术等相关专业，这主要考查学生组织画面的能力及处理层次和空间的能力。速写在当前的美术高考中，占据了不可替代的位置，一方面，绘画者基础的好坏在速写中无可遁形，另一方面，绘画者敏锐的观察力和表现力在速写中也能得以体现，因此，速写是一个人的造型能力和艺术修养的集中体现。

怎样画好速写

初画速写的学生都想知道怎样才能又快又好地画出一幅速写作品来，“快”是速写中一个必须考虑的客观条件。由于生理原因，人不可能长时间保持一个姿势不动，所以就会要求我们在绘画时必须考虑时间的问题。但画的速度和绘画的质量之间又会产生一个矛盾，这个矛盾将会随着绘画者对结构的由浅入深的了解而逐渐缩小，要想解决这个矛盾就需要量的积累。有的学生常会问我这个问题：到底要达到多少量才能解决这个矛盾呢？其实，有很多学生即使已经画了很多年，也画了好多的速写，但是由于不得法，对人物的形体缺少形象思维的能力，还总是画不好，或者进步缓慢。量的积累和质的好坏一定是成正比的，但是在量的积累过程当中有窍门，这个窍门就是每画一张速写都用心去记忆和分析动态、

结构的关系，培养自己对形象的想像能力。还有就是培养自身对于整体人物动态趋势的观察方法。人体结构是画速写时需要领会和了解的内在因素，了解了人体骨骼肌肉的穿插和走向趋势后，速写的过程将变被动观察为主动分析处理，知道该怎样主动分析和处理也就预示了你已经掌握了画面中的取舍。线条精练了，速度自然就会提高。

当然速度只是画速写的一个条件，画好速写一定是要求眼的敏锐观察、脑的主动分析和取舍、手的肯定表现三者合为一体的，一幅好的速写作品必须具备结构合理、动态造形准确、神态生动、线条流畅、虚实得当等条件。

速写的表现形式主要有两种，一种是纯线条的，一种则是线面结合。在很多学生看来，线面结合的速写更为丰富，视觉效果更强，但却往往忽略线面结合中“线”的作用。线的变化极为丰富，它不是单独孤立存在的、单薄的线。一张好的纯线条速写，不仅在刻画人物时要求准确，而且非常讲究线的穿插疏密和虚实空间。“面”用来表现速写中体块转折的强度，但决不单纯是涂出光影那么简单，要想处理好线面结合的速写，就必须先观察到“面”当中“线”的变化和走向及怎样处理出结构的转折和体积。

画好速写一定要善于抓住速写中的重点，头、手、脚是速写中的“彩头”，因此，应该尽量画好、画准。

捕捉住人物的神态。不要面面俱到地画，那样的结果会是什么都没抓到。

人物的外轮廓线要概括、精练、完整，它是速写的整体框架，细碎的东西不要画得太多。

衣纹的作用体现在结构体块的转折处，这里的线条会有疏密的变化，它的走向、形态体现了形体特征。

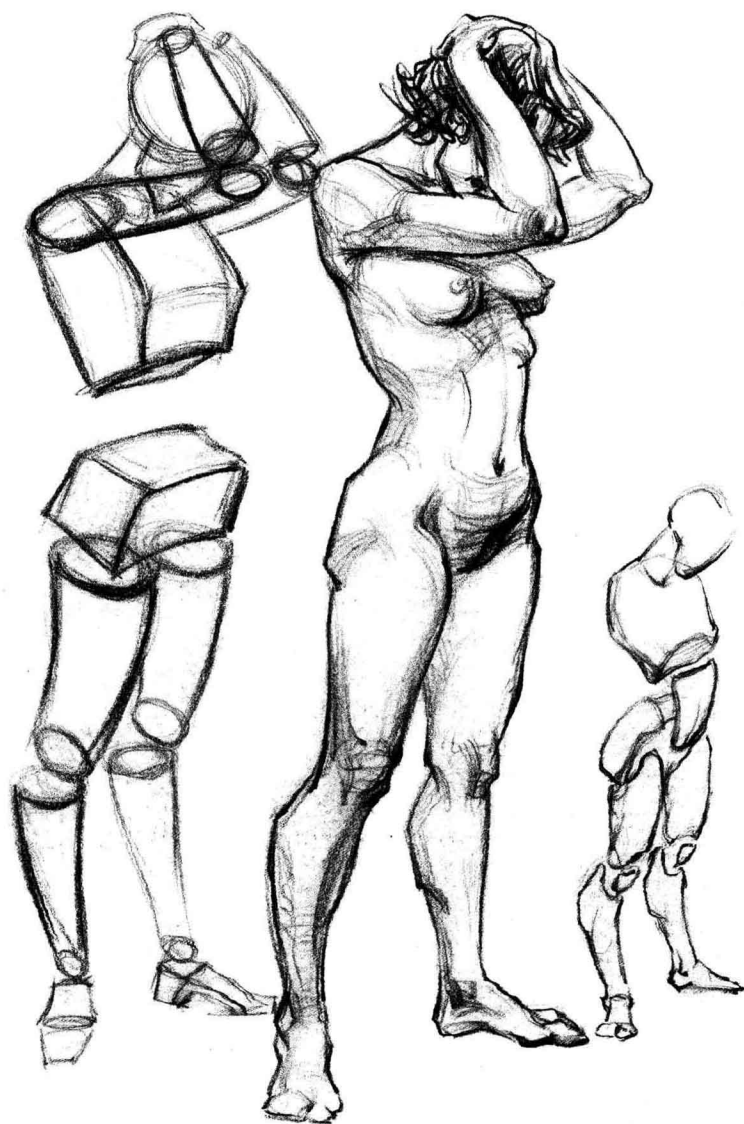
我开
我束

目录

-
- This image is a collection of 12 sketches illustrating human anatomy and movement. The sketches are arranged in a grid-like fashion, showing various poses and studies of the human form. The sketches include:
- 1. A head and neck study, showing a box-like structure representing the head and neck.
 - 2. A torso and arm study, showing a box-like structure representing the torso and arm.
 - 3. A full-body figure in a dynamic pose, showing the overall form and movement.
 - 4. A head and neck study, showing a box-like structure representing the head and neck.
 - 5. A torso and arm study, showing a box-like structure representing the torso and arm.
 - 6. A full-body figure in a dynamic pose, showing the overall form and movement.
 - 7. A head and neck study, showing a box-like structure representing the head and neck.
 - 8. A torso and arm study, showing a box-like structure representing the torso and arm.
 - 9. A full-body figure in a dynamic pose, showing the overall form and movement.
 - 10. A head and neck study, showing a box-like structure representing the head and neck.
 - 11. A torso and arm study, showing a box-like structure representing the torso and arm.
 - 12. A full-body figure in a dynamic pose, showing the overall form and movement.

人体结构动态和比例

动态和比例是画好速写的根本。人物的动态是由人体的各个体块的转折运动构成，而人体的各个体块也是有不同比例分布的，动态的感受会随着人物的运动状态或紧凑，或张扬，或舒展。只有整体地把握人物的比例、动态趋势，才能画出完整生动的速写。



人体大致可分为七个组块。即头、胸腔、骨盆和四肢。

人体由头部、胸腔和骨盆这3个大体块组成。每个体块都有高、宽、厚。胸腔体块上宽下窄，骨盆体块下宽上窄。它们固定在脊柱上，可扭转、弯曲，摆出不同的动作，但它们本身的体积基本不变。

上肢和下肢的活动也是靠关节，上肢有腕关节和肘关节，下肢有膝关节和踝关节。而每个关节的活动范围都有一定的限制。

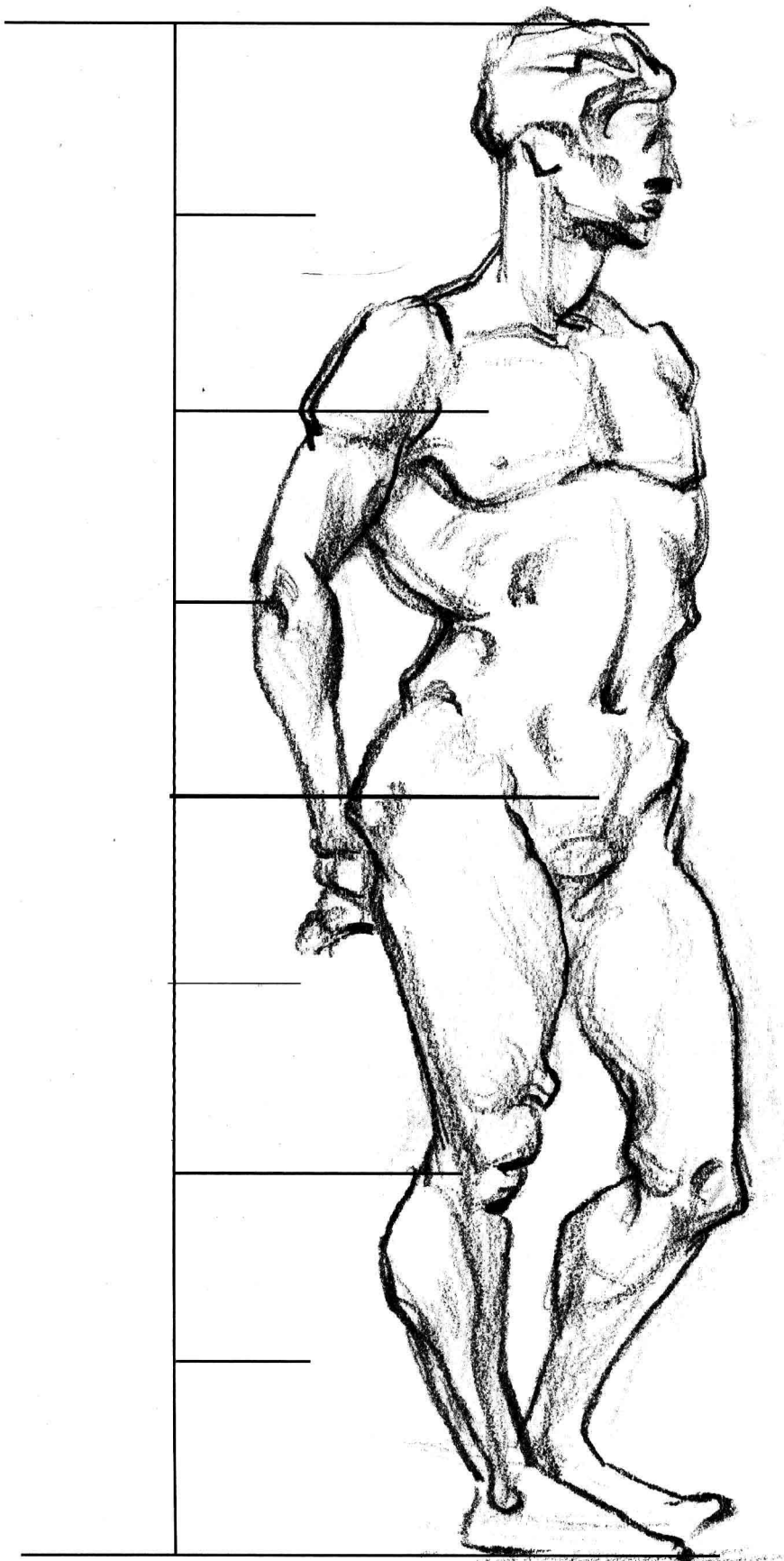
我们只要熟悉了关节的运动，就可以掌握人体动态的合理性。

了解骨骼和肌肉的名称、位置并不真正代表了解人的形体。我们除了要了解肌肉和骨骼的穿插之外，还要了解人体各部位的基本形，只有对形体有了基本的立体想象力，我们画出的轮廓才是有分量的，不会虚浮在纸的表面。因此画轮廓的要领就是服从于体块。其实只要了解了人的基本体块形态和运动规律，甚至可以很轻松地默写出人物来。

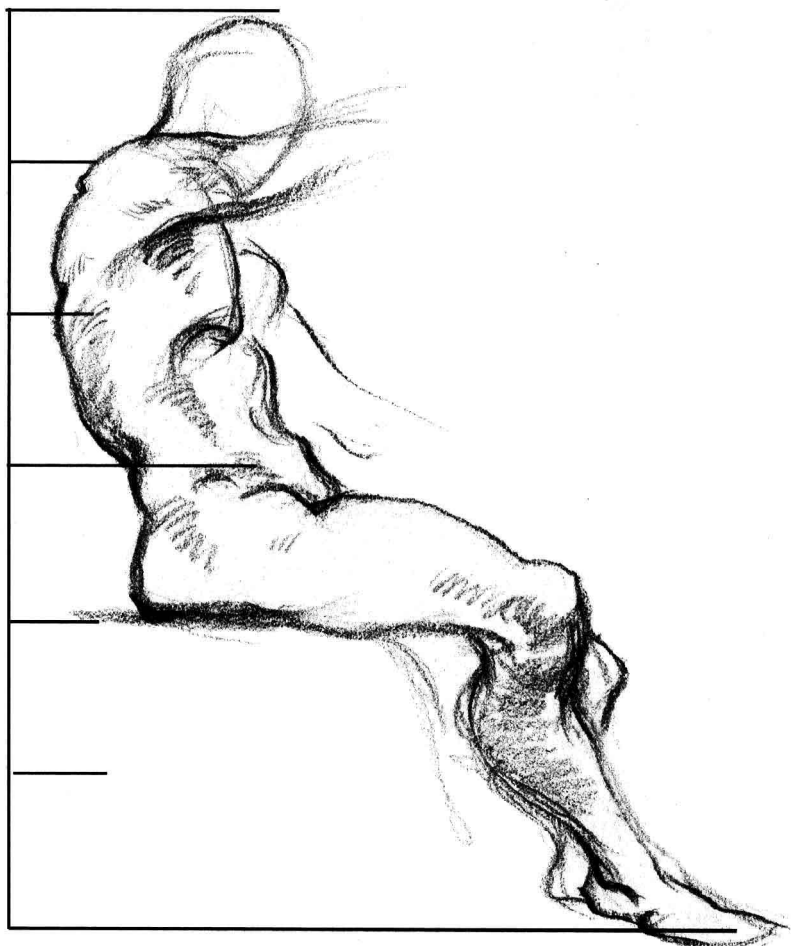


古时绘制人物有“站七坐五盘三半”的说法，意思是说，人站着时一般为7个头骨长度，坐有5个头骨长度，盘坐时有3个半头骨长度。现在由于人们生活水平提高了，身高明显增长了。按照米开朗基罗的测量方法，成年人身高比例可按照“站八、坐六、蹲四半”的法则来绘制，这样画出的人物比例比较协调。

人体具体比例因人而异，我们只要记住大体比例即可。一般来说，人的中点在耻骨，乳头是上半身的中点，膝盖是下半身的中点，上肢为3个头长，上臂大约为1个头长，前臂为1个头长多一点，手腕至指尖不到1个头长，脚掌大约为1个头长。



米开朗基罗测量法人体为8个头骨长



米开朗基罗测量法人体坐姿约为6个头骨长

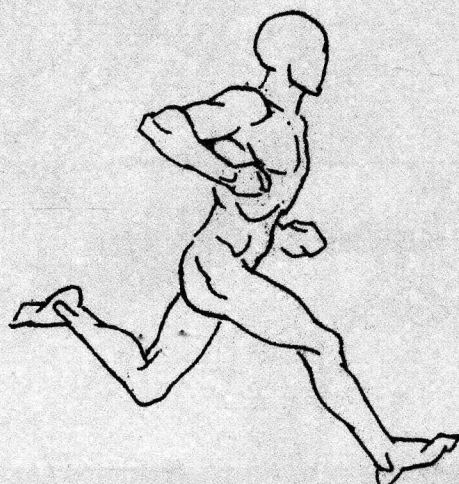
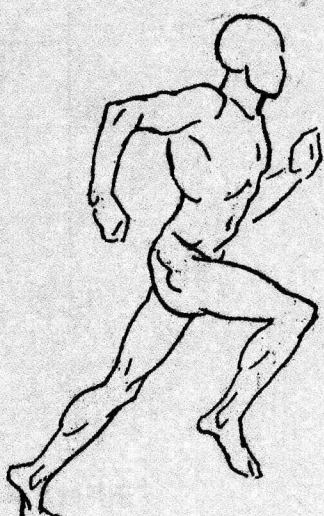
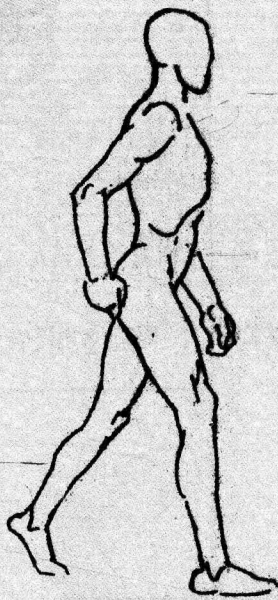
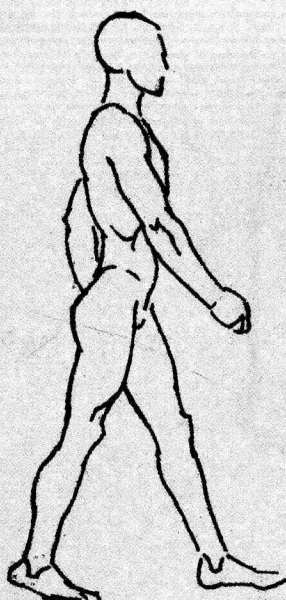
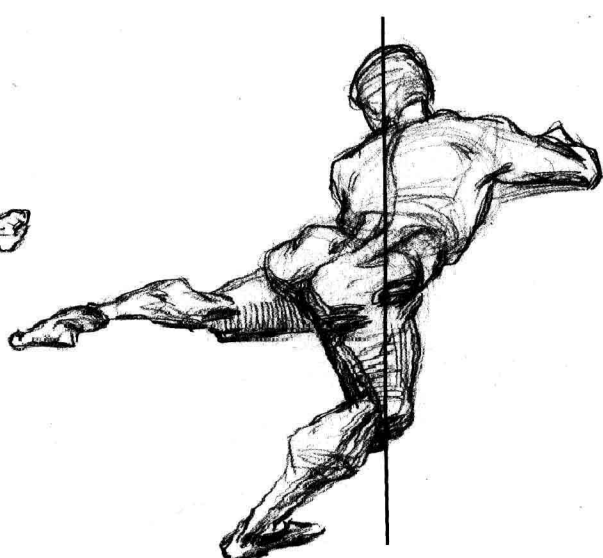
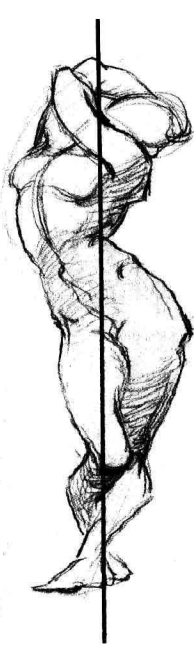
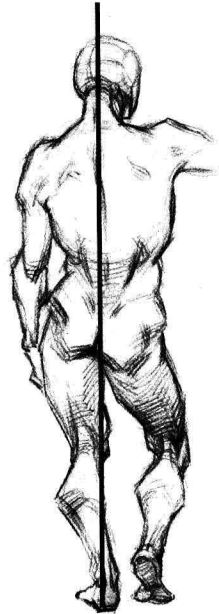
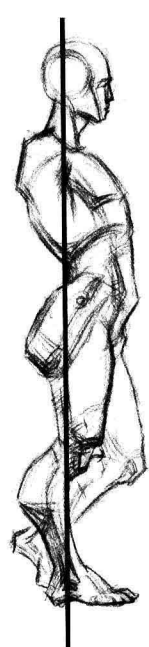
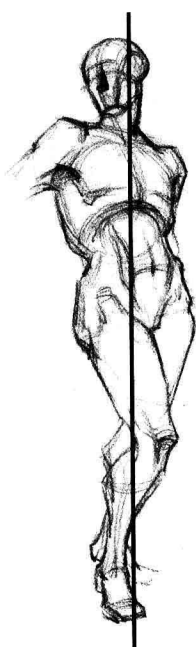


米开朗基罗测量法人体蹲姿约为4.5个头骨长，其实就是上身4个头长加上脚底和鞋的厚度，因为蹲的时候，臀部一般挨着脚跟。

人体比例受透视的影响很大，我们要特别注意透视规则。

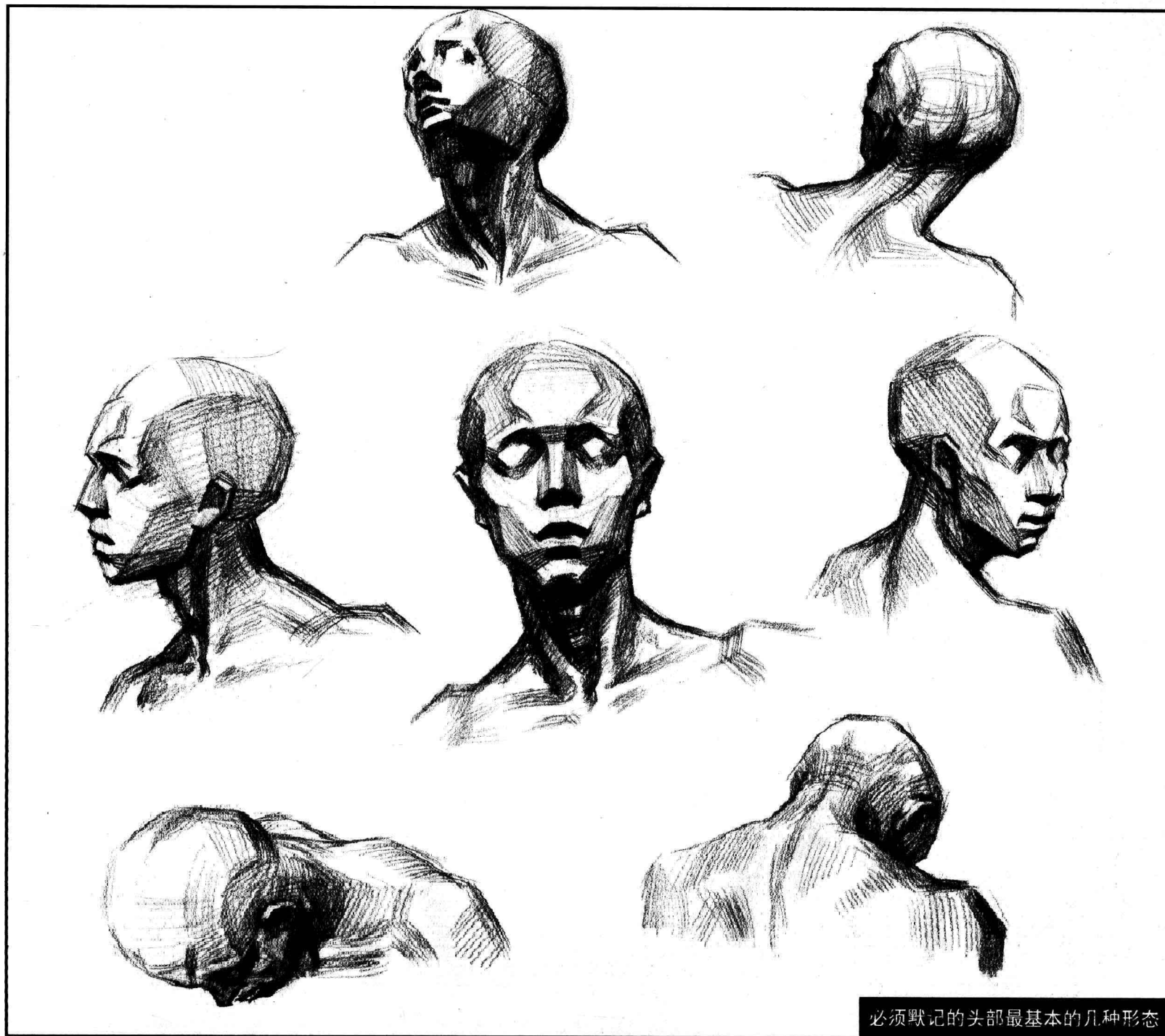
人体重心

地球有引力，人无论在何种状态下都必然会有重心。想要反映所绘人物的动态，就必须观察和分析人物重心。重心线是一条垂直的线，一般认为从人物颈部第7颈椎穿过的垂线，就是人物的重心线。重心线离身体越远，人体动态越大，运动趋势越明显。

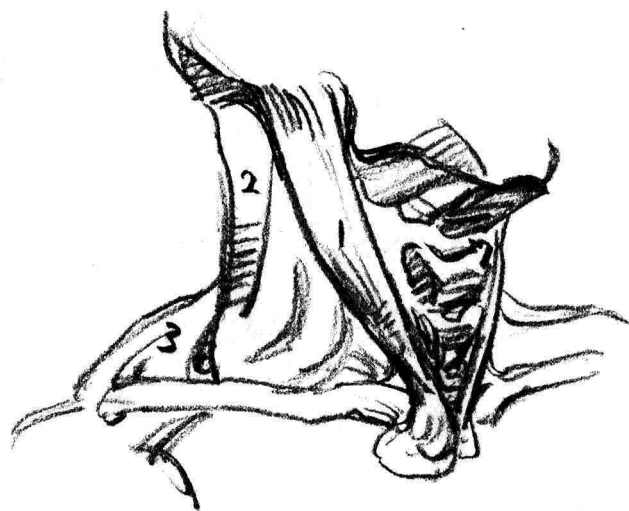
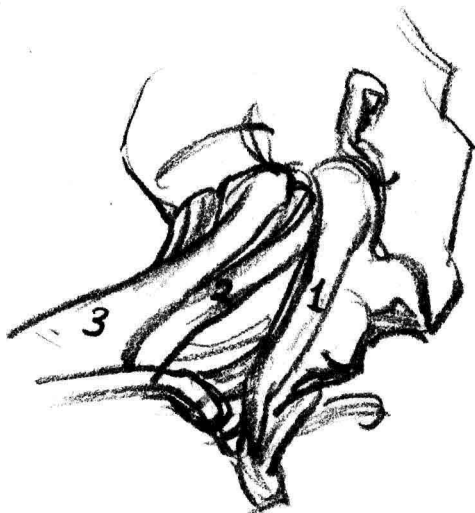


头、颈、肩关系

颈部是连接头部和胸腔体块的轴。颈部并不是简单的圆柱体，要想画好颈部，就须了解颈部几块肌肉的形态、位置和穿插关系。



必须默记的头部最基本的几种形态



1. 胸锁乳突肌 2. 肩脾肌 3. 斜方肌

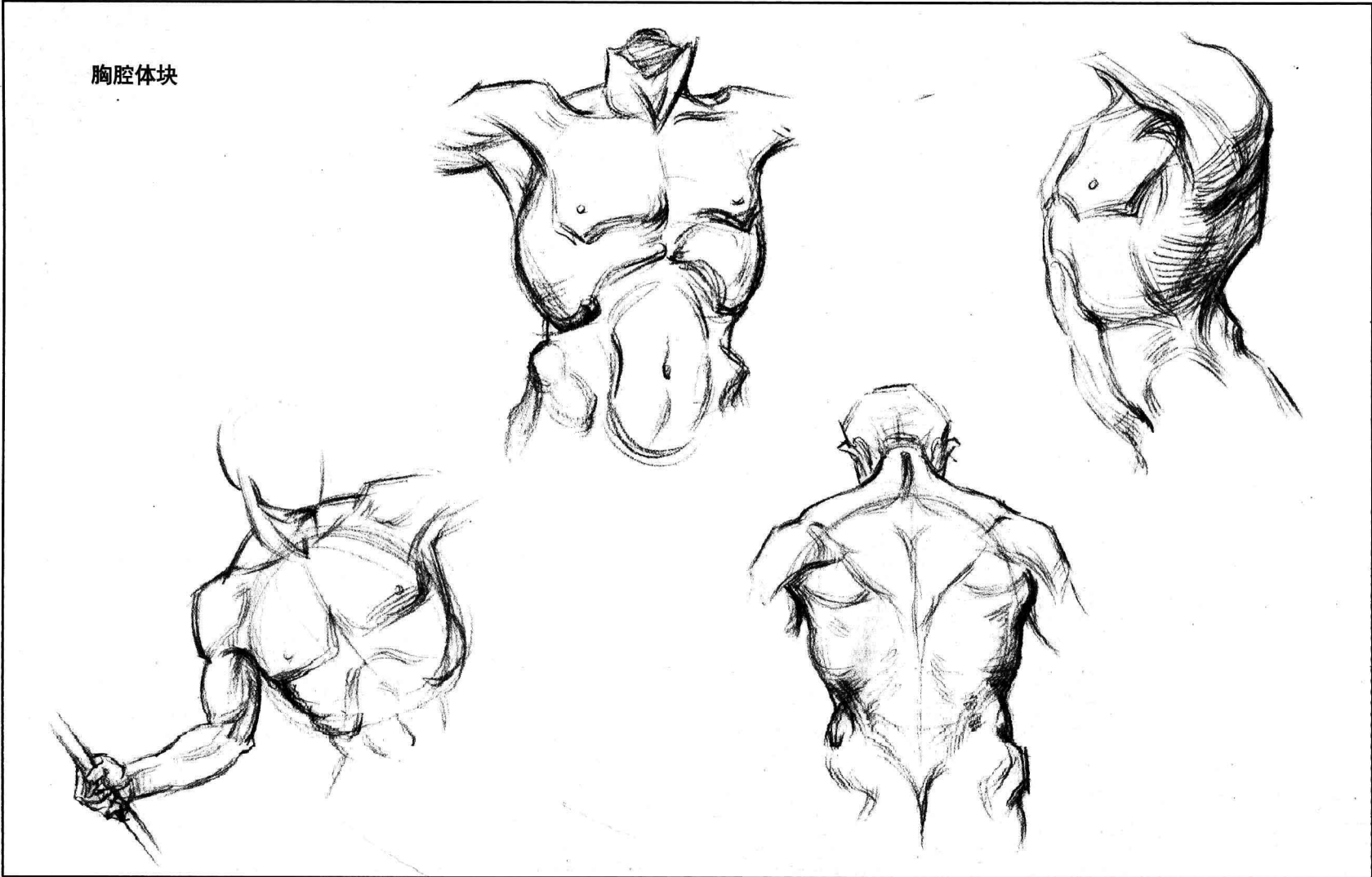


一幅好的速写，不但要准确地表现出人物的动态，头、手、脚也要表达清楚。头部是局部表达中最重要的部位，在平时要多练习头像速写。一幅优秀的人物头像速写，不在于表现得面面俱到，而贵在生动、传神，富有艺术感染力。练习头像要准确画好富有表情的五官和侧转俯仰的动态变化，既可以从最感兴趣的五官局部开始，也可以从整体出发，关键在于抓住第一印象，以简练概括的造型语言，表达人物性格气质与情感状态，做到形神兼备。

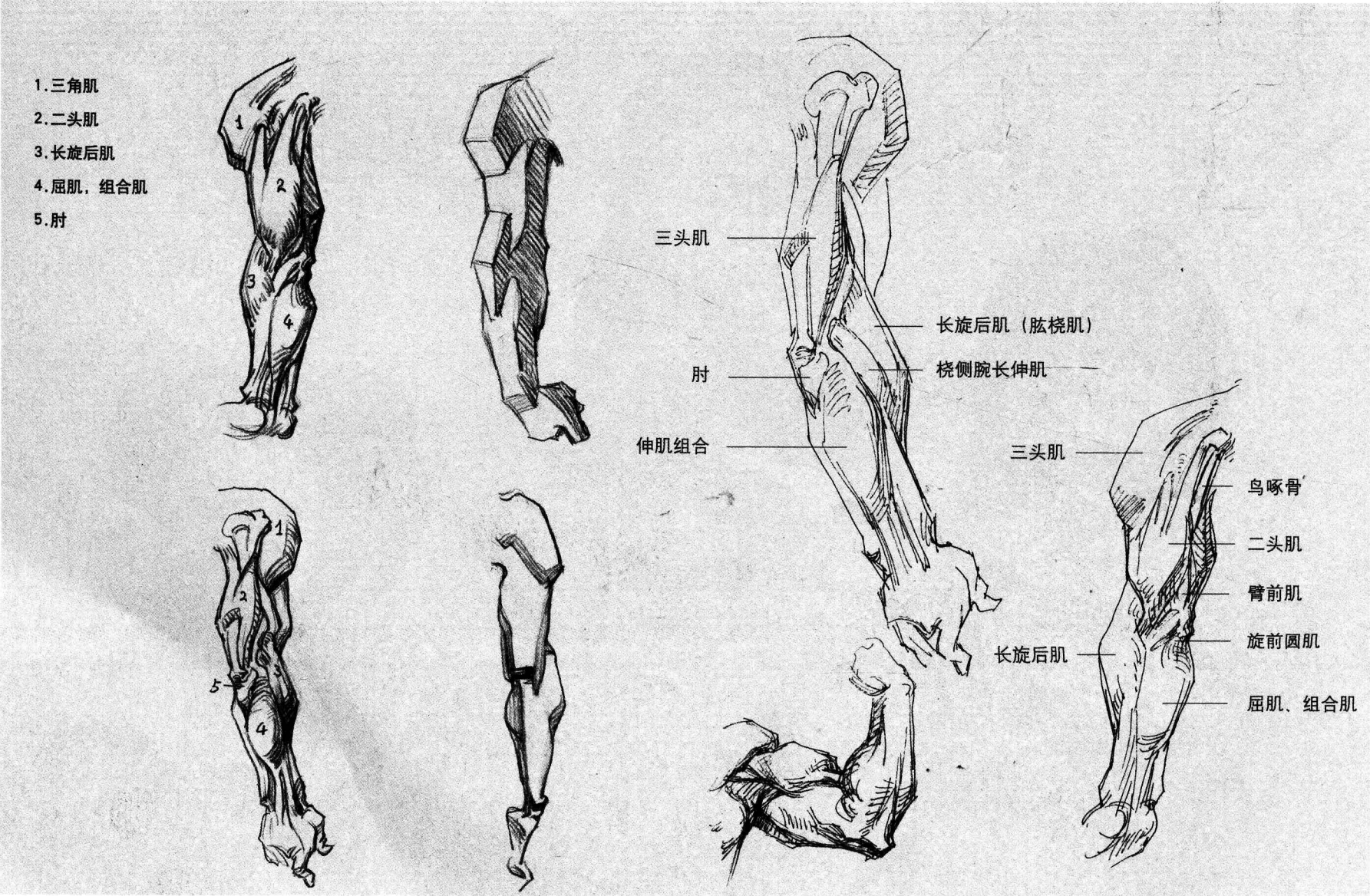


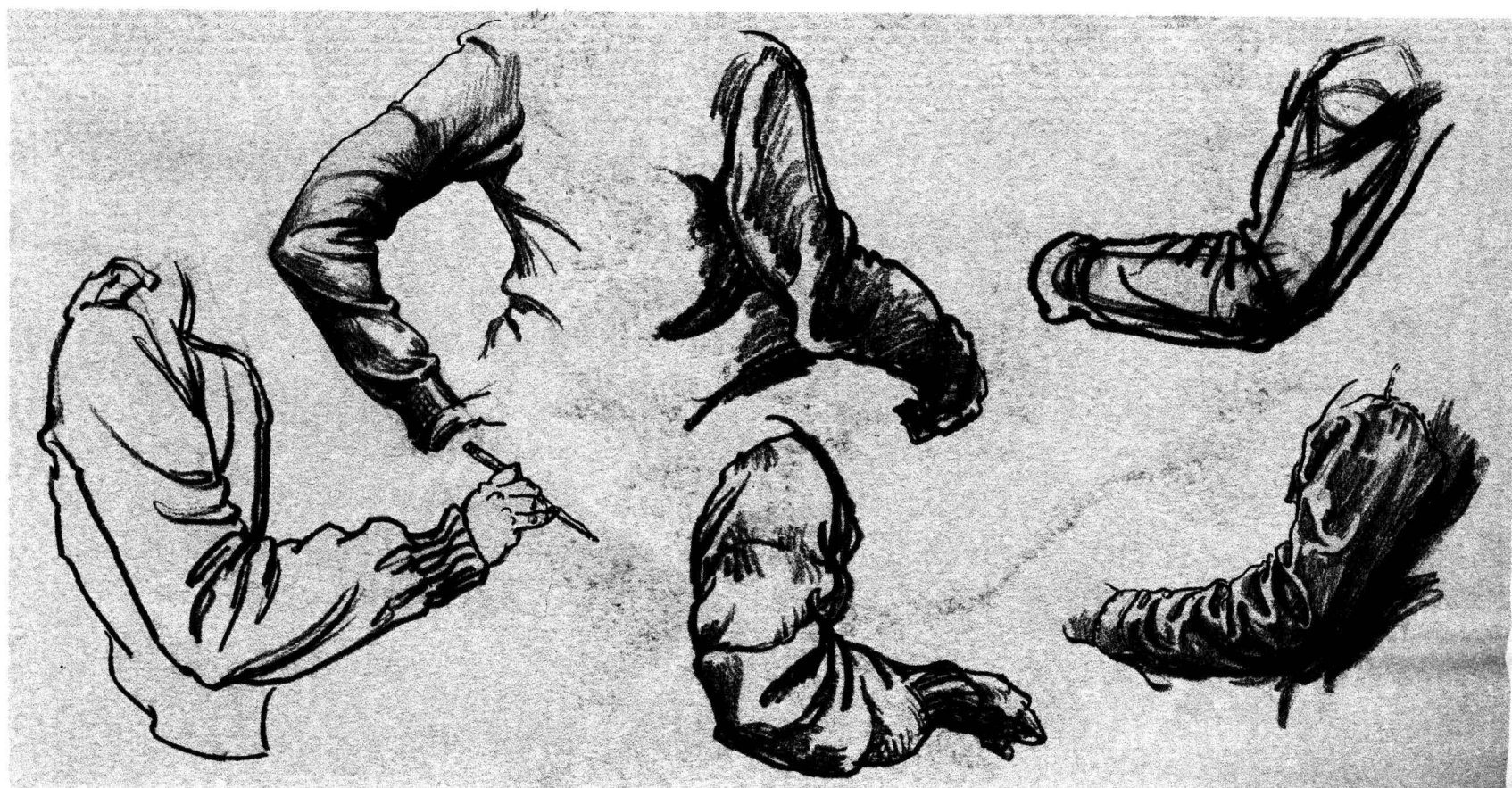
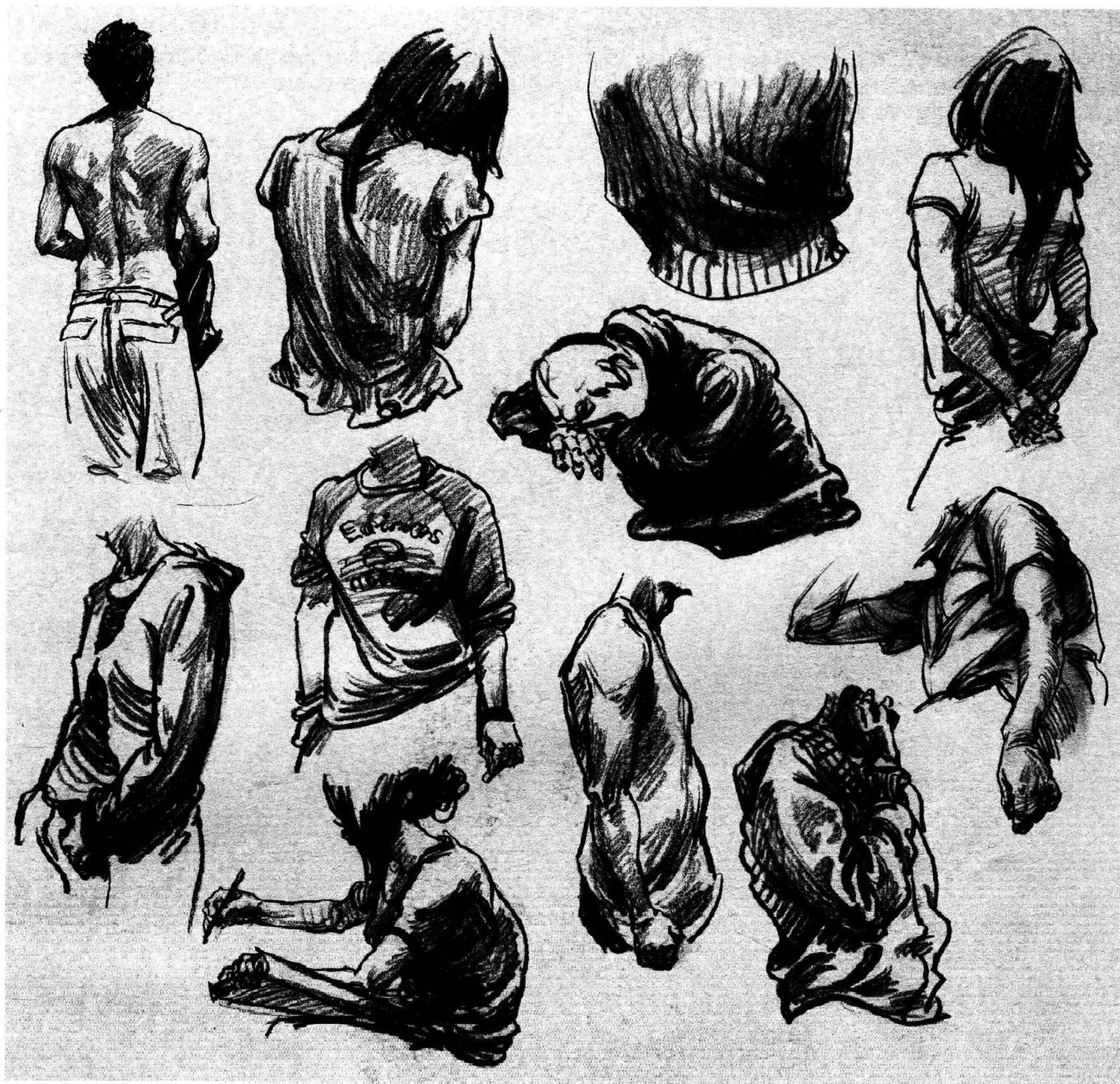
胸腔体块和手臂穿插

胸腔体块一般都被衣服遮盖，只露出大致外形轮廓。但了解胸腔的肌肉形体结构，能提供描绘衣物的依据。



对手臂的描绘非常重要，尤其是裸露在外的肢体结构。不了解手臂的骨骼肌肉，画手臂时就会力不从心。要牢记手臂上几块重要的肌肉以及穿插关系。





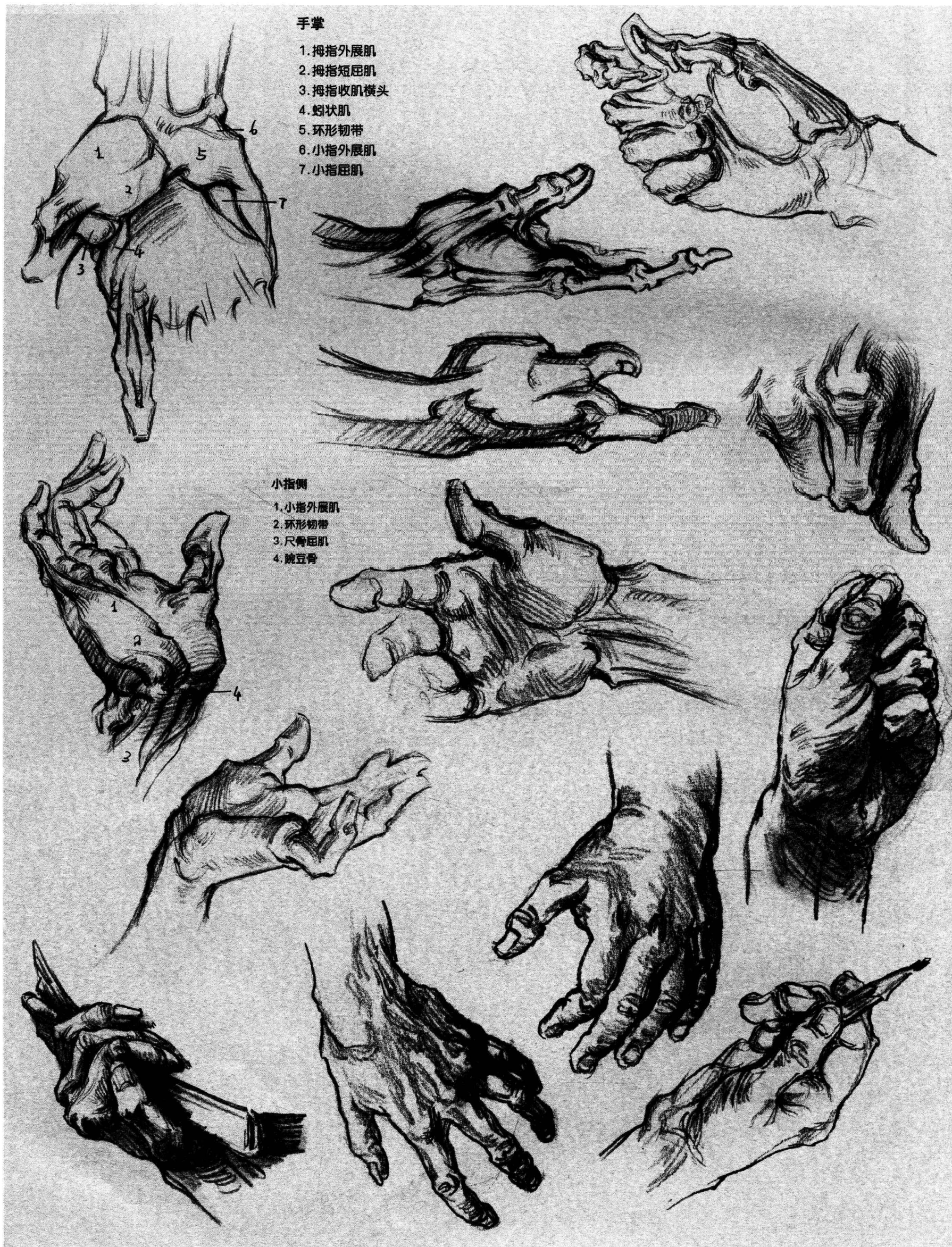
速写中，手是画面中的看点、彩头，也最容易暴露绘画者的功底。画手时，如果不能表现得比身体的其他部位更精彩、更出色，那是因为表现手的重要途径还没有被绘画者理解。通常我们光靠眼睛来观察是不够的，如果没有眼睛后面的思想，就是盲目的；是眼睛后面的思想使画面与相片有所不同——它能够选择一部分加以强化，而对另外部分加以抑制。我们要用思想观察，眼睛只是器官而已。

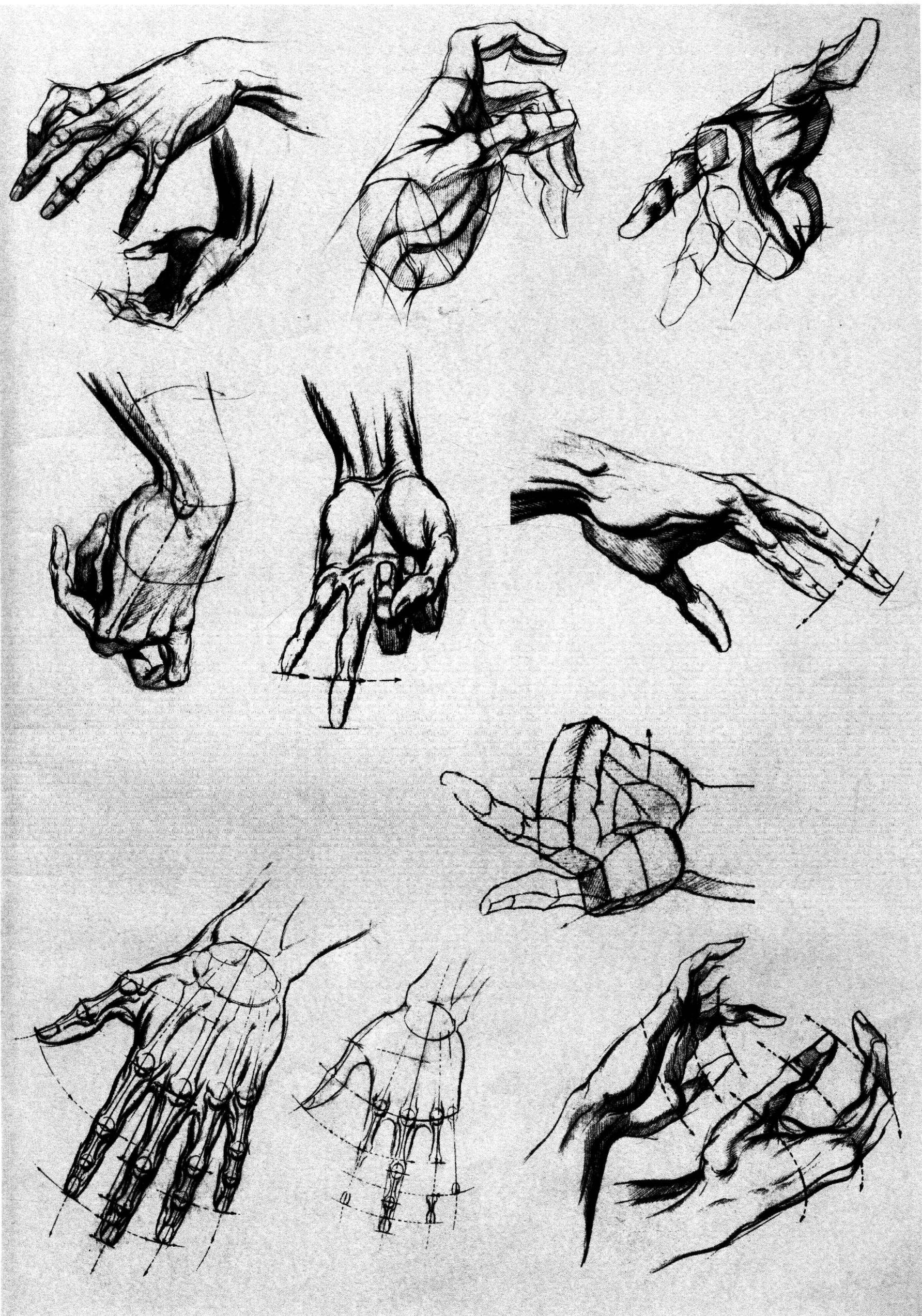
手掌

1. 拇指外展肌
2. 拇指短屈肌
3. 拇指收肌横头
4. 蚓状肌
5. 环形韧带
6. 小指外展肌
7. 小指屈肌

小指侧

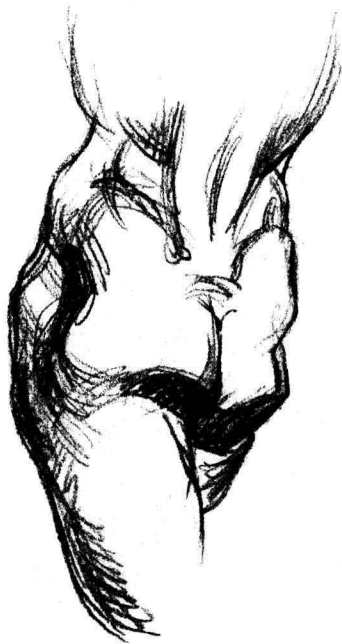
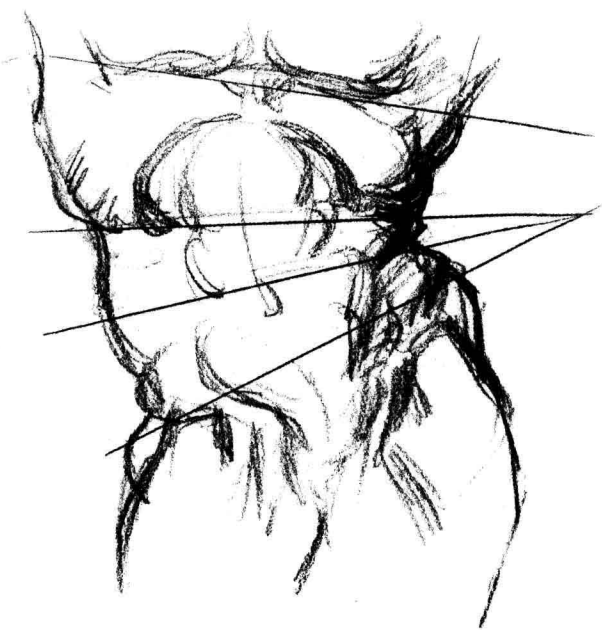
1. 小指外展肌
2. 环形韧带
3. 尺骨屈肌
4. 豌豆骨



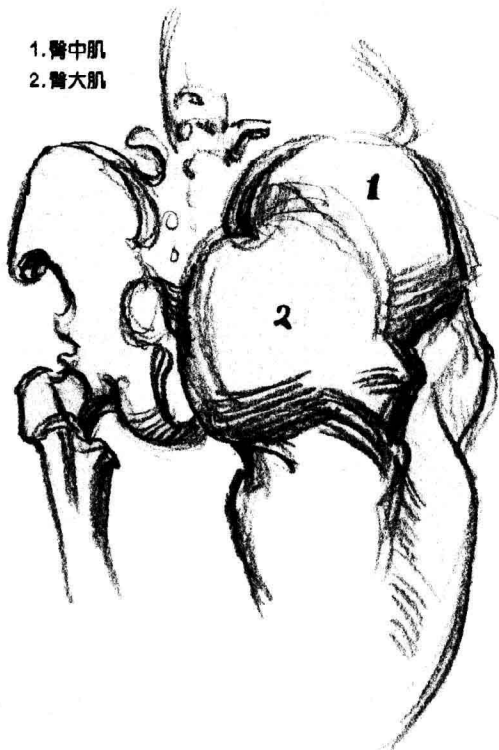


腿部肌肉与骨骼结构

腿部肌肉与骨骼结构图，展示了腿部肌肉与骨骼的分布。图中可见大腿肌肉、小腿肌肉以及骨骼结构。图中还标注了“大腿肌肉”、“小腿肌肉”、“骨骼”等字样。



1. 臀中肌
2. 臀大肌



腿部正面

1. 阔筋膜张肌
2. 股外肌
3. 股直肌
4. 髌骨
5. 腓骨长肌
6. 股中间肌



腿部背面

1. 臀中肌
2. 臀大肌
3. 股外肌
4. 股二头肌
5. 腓肠肌
6. 腓骨长肌

腿部侧面形体关系



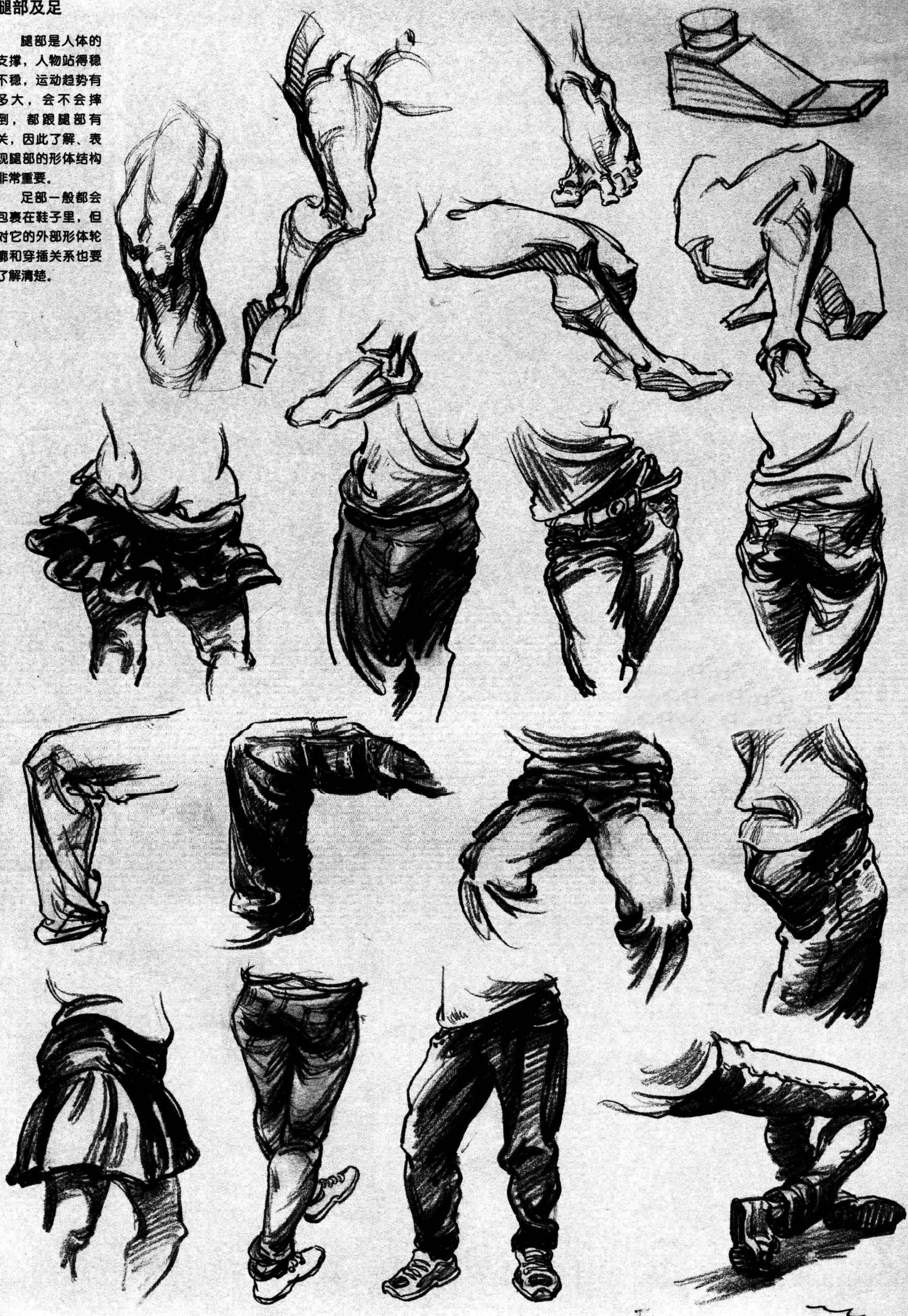
鞋子



腿部及足

腿部是人体的支撑，人物站得稳不稳，运动趋势有多大，会不会摔倒，都跟腿部有关，因此了解、表现腿部的形体结构非常重要。

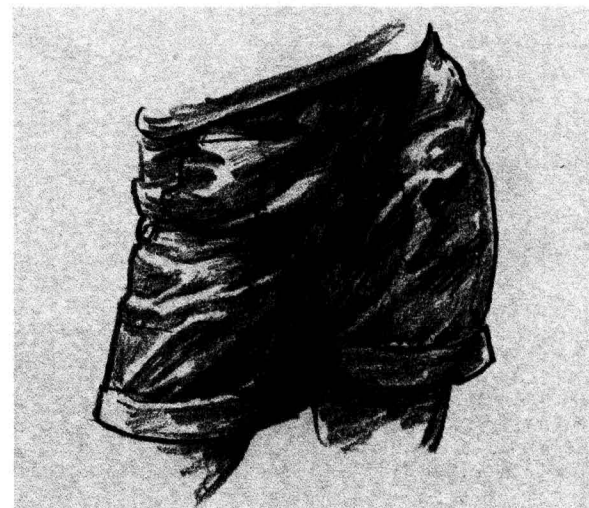
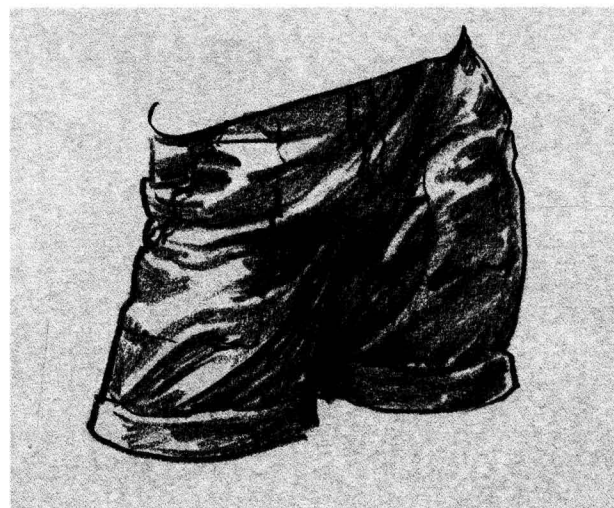
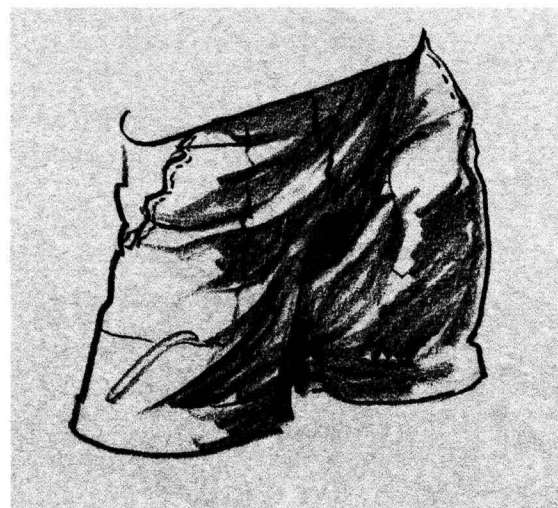
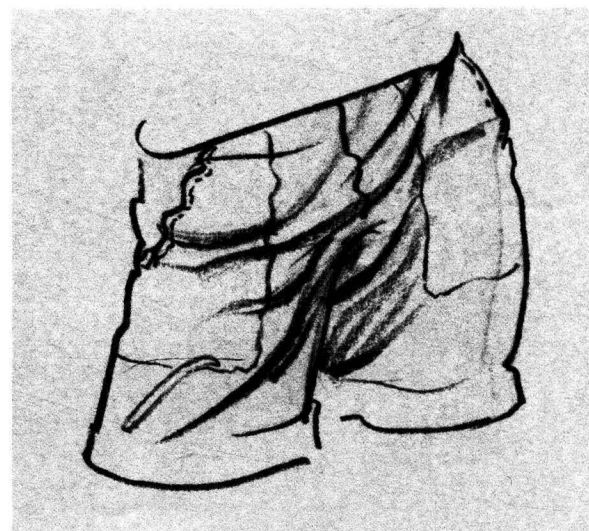
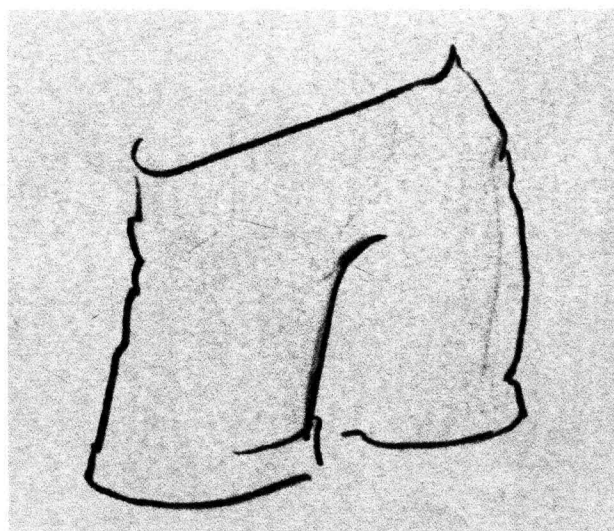
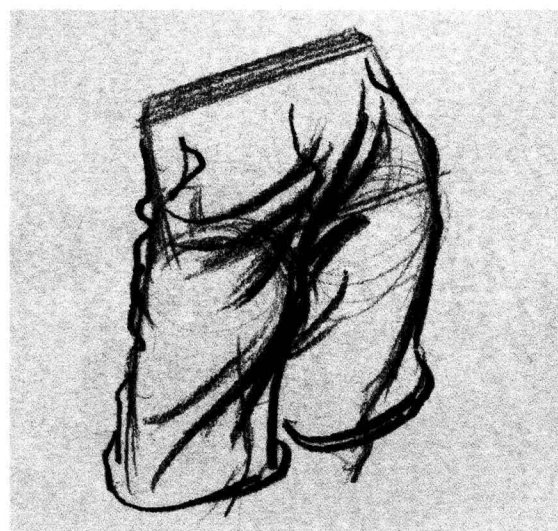
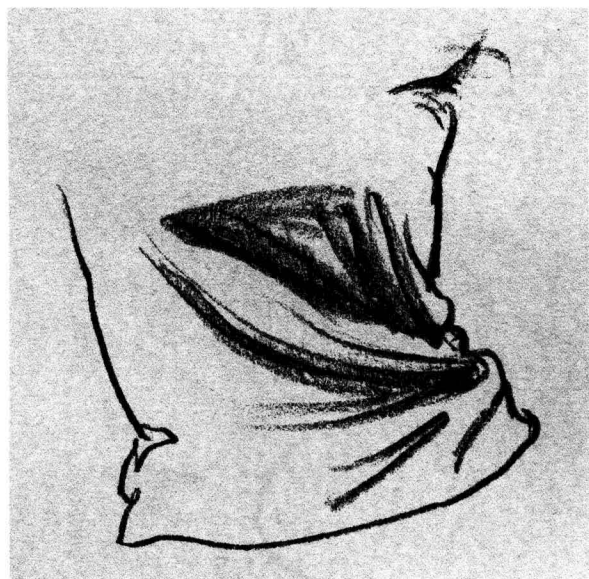
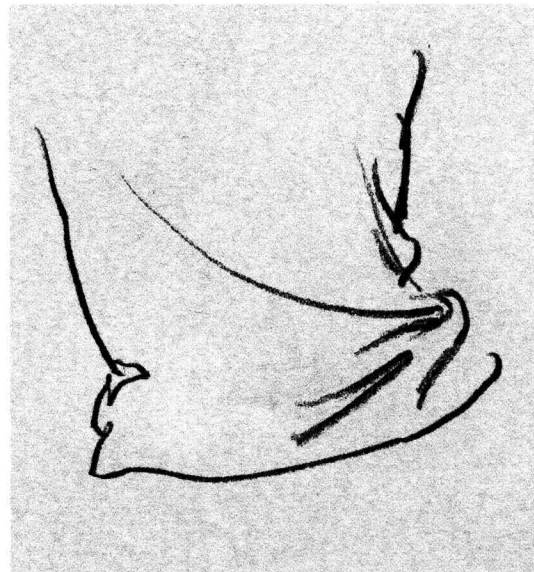
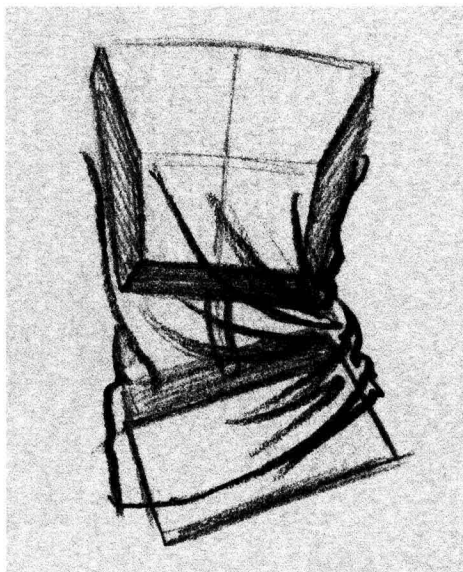
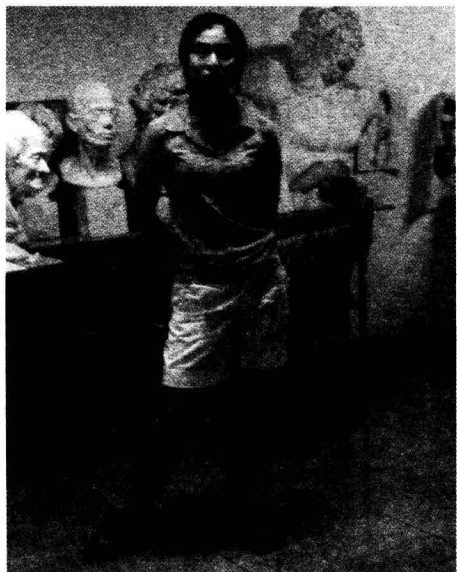
足部一般都会包裹在鞋子里，但对它的外部形体轮廓和穿插关系也要了解清楚。



衣纹和褶

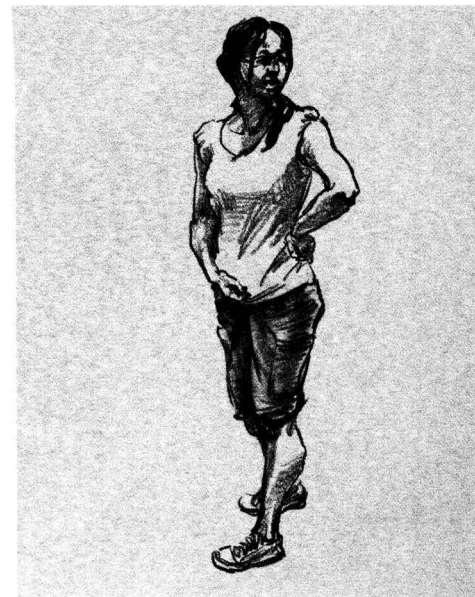
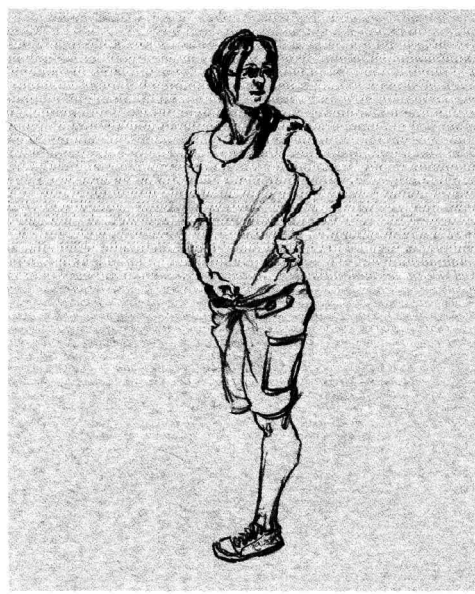
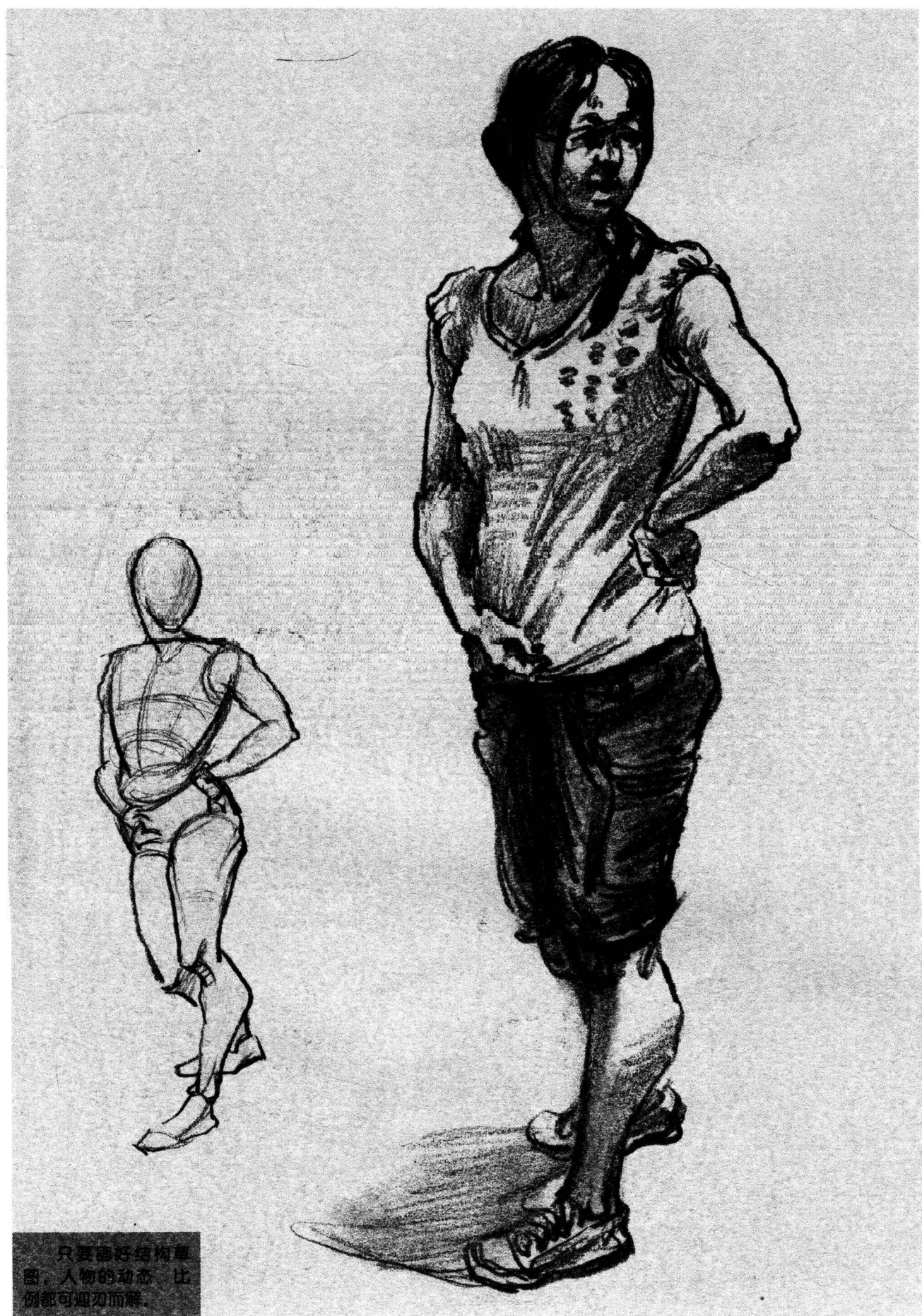
衣纹一般产生于形体之间的转折和扭动处。转折和扭动趋势越大，褶皱越多且明显。绘画时，并不是每个褶皱都要刻画清晰，要根据整体动态强调其中重要的部分，削弱次要的部分。这样画面才不会因为褶皱过多而显得混乱。

腰部及腿部的褶



单人速写的绘画步骤

1. 观察分析人物的整体动态和趋势、重心，确定构图，上、下、左、右位置在心中默数，构图既不能太小，又不能太大。
2. 从头部开始具体刻画，要注意五官的比例、头部的状态，五官刻画清晰具体，头发注意生长的走向和转折。
3. 顺着头部向下画出肩部和大臂前臂的基本形，注意头部、颈部、肩部和手臂的动态趋势和穿插关系，轮廓的完整，关节转折处线的变化。
4. 顺势将腰部和臀部的趋势画出，大腿也顺势画出来。
5. 将大腿和小腿的转折交代出来，注意转折处裤褶的变化，并将远处腿和近处腿的空间关系处理出来，鞋子的空间关系也要处理出来。
6. 刻画时，从始至终都要分析重心与身体之间的关系，最后将袖口、形体转折处的衣纹变化丰富起来，直至完成。



只要画好结构草图，人物的动态、比例都可迎刃而解。