



屈云东 著

绘画教程

Huihua Jiaocheng

- 最前沿的教学理念
- 最权威的技法指导

人物速写

随着现代社会的迅速发展,建筑、服装、装潢、设计(广告设计、包装设计、室内外设计、工业造型设计、卡通设计·····)等行业蓬勃发展,社会急需大量艺术专业人才。这样的人才不是一朝一夕可以产生的,而要从小开始进行专业基础培训。为了让青少年和美术爱好者尽快掌握绘画基本功,我们编著了这套《绘画教程》,从最简单的几何体到静物、色彩静物、真人头像、半身像、人物速写,共6册。本教程深入浅出、循序渐进地设置了临摹写生练习课程,规范而系统地介绍了运用线条、明暗表现物体立体感、质感、空间感的专业知识,使青少年和绘画爱好者少走弯路,尽快掌握绘画基础知识和技能,为他们早日考入大、中专艺术院校,成为素质全面、富有创造力的专业人才打好基础。

编者的话





屈云东：男，汉族，湖南永州人，艺术硕士，现任职于中南大学艺术学院，云东画室主持，主要研究方向为环境艺术设计理论、平面设计创新基础课程教学、速写艺术研究等，主讲课程有CI设计、广告设计、图形设计、字体设计、表现技法、版式设计等。

主要学术成果：出版《美术院校考题全解—速写》、《新编美术院校考题全解—速写》、《2004年高考美术试题剖析—速写卷》、《如何考上清华大学美术学院》、《我把绝招告诉你—快速掌握人物速写诀窍》、《美术高考默画速成—速写》等速写个人学术专著5部。参编《艺术设计审美基础》、《美术鉴赏》等艺术设计类教材数部。

目 录

第一章 理论讲解

速写工具及特征	2
人体比例	2
人体解剖	3
人体透视	4
人体体块分析	5
重心与动作	5
动态规律	6
动态分析	7
人物速写的表现形式	8

第二章 技法分析

眼睛的结构及画法	9
耳朵的结构及画法	10
鼻子的结构及画法	11
嘴巴的结构及画法	12
人物头像速写	13
手部速写	19
手臂速写	21
脚部速写	22
衣纹和裤纹的画法	22
速写应注意的问题	24
站姿速写及画法	25
坐姿速写及画法	37
人物组合速写	54

第一章 理论讲解

速写概述

速写是一种比较快速的绘画方式，通常是用线条或明暗来表现，也可以作为素描的延伸，素描与速写是相辅相成、互为促进的。我们不能只画面面俱到的素描，那样会使我们的视觉缺乏对美感的捕捉能力，在日常生活中，我们周围都能发现美的风景和美的形态。比如一个正在画架前作画的学生姿势很生动、一个人看报的动作很特别、在食堂里坐着满桌吃饭的人组合得很有画面感等等，这些都可以作为人物速写的内容，人在生活中无意中产生的许多生动的形态是我们在画室里想象不出来的。风景也是如此。一条小街、一幢老屋等等，只要我们留意周围的每一个角落，都可能有美的发现，成为我们速写的对象，特别是我们在外出采风时，速写更是记录了我们当地风土人情的印象。不管你是画家、雕塑家还是平面设计师、服装设计师，是工业造型设计师还是环境艺术设计师，只要是一个从事与视觉艺术有关系的人，掌握速写这门技法都会使你在所从事的工作中更为出色。

速写的表现不同于长期素描作业的表现，它可以是一幅完整的作品，也可以不完整，有的地方画错了，也可将错就错，不必一错就改，画面的内容组合也不必完全按照对象描画，可以根据画面的需要“东拼西凑”，将对象的内容增加或删减，把对象的物体缩小或放大，对所画对象分详写与略写。如果我们拘泥于要把对象画得很准确，不但没必要，而且会影响画面的效果，使一些生动的、触发灵感的东西丢失。

在画长期素描时我们通常画许多辅助线，但在速写中我们不能把这些线画出来，基本上每一部分、都是直接肯定地画出来，这对于习惯画长期素描的学生开始可能不习惯。初学者可以先画得慢一些，从局部画起，但是落笔要肯定，画局部时心中要考虑到全局，好像打腹稿一样，使所画的每一个部分都与还未画的部分产生联系，做到这些就能把握住速写的形。

形画准了还不够，线条的组合是体现速写艺术的重要成分。通过线条的穿插来表达物体的转折和前后关系，用线条的疏密来体现画面的节奏。



速写工具及特征

在速写训练中,用不同的工具,会产生不同的艺术效果。但是一幅速写的好坏不在于用何种表现形式,而在于作者的艺术素养和功底。对于初学者来说,学习速写经常使用的工具为铅笔、炭笔和钢笔。在诸多的方法中采用线条的表现形式为宜,因为线条最单纯,也最明确。

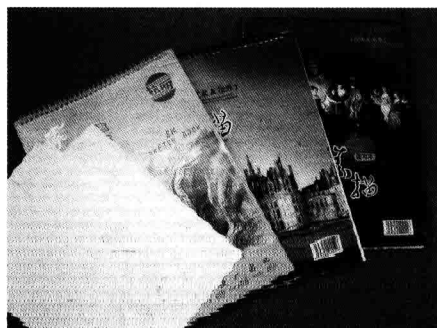
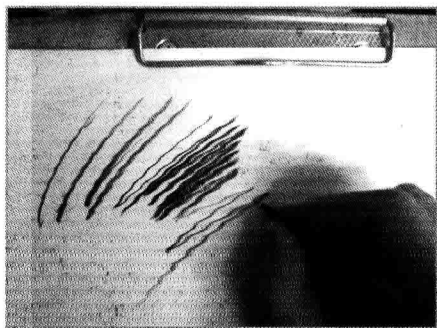
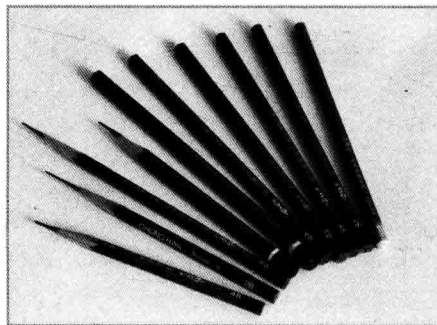
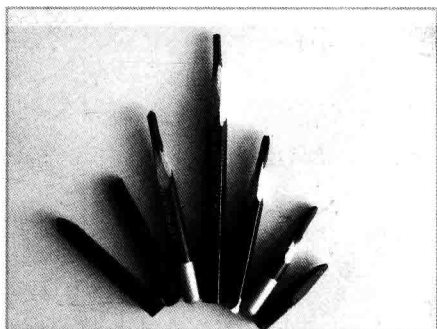
铅笔的效果:铅笔是速写最理想的工具,线条流畅,浓淡粗细有变化,用4B铅笔为宜。

钢笔的效果:钢笔是速写经常使用的工具之一,携带方便,线条清晰,笔迹浓重,表现力强,作品久藏不褪色。用一般的书写钢笔即可,专用美工钢笔效果更佳。

炭笔的效果:炭笔具有软(行笔流畅)、黑(效果强烈)、尖(中锋可细,侧锋可粗)、短(可握手心,运转自如)等特点。新笔可断开两半用。

其他表现工具的使用,如炭精棒、毛笔等,待速写有一定的基础,均可尝试。

纸:一般的书写白纸均可使用,图画纸、新闻纸、毛边纸、有色纸等也很适于速写,效果很好。为方便使用,可自己制作速写本或买现成的速写本。

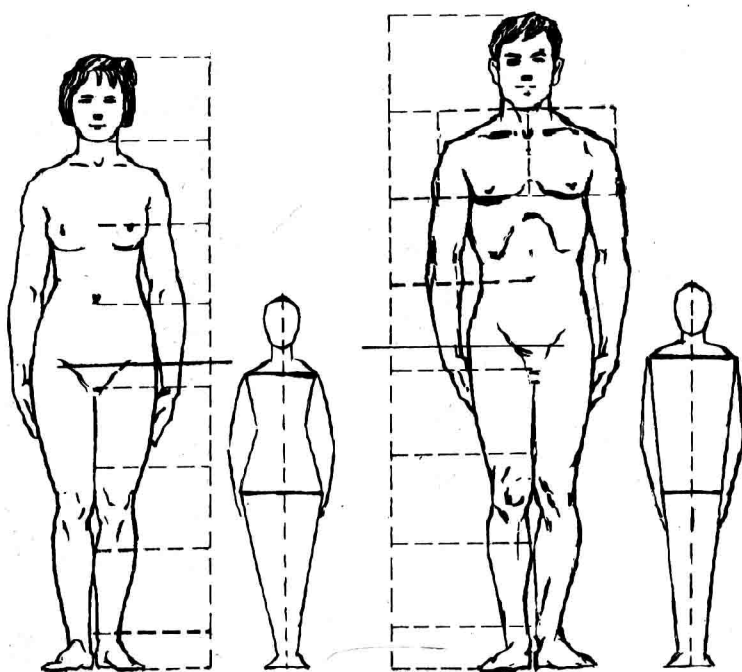


人体比例

人体比例不仅是客观的存在,也是人们审美标准的体现。艺用人体解剖学中的人体比例,是对许多现实生活中的人的各部比例进行测量、记录、归纳、筛选的结果。每一种比例的研究者都认为自己的比例最标准、最美。达·芬奇把人体各部比例归纳为简单的整数比,并视为“神圣”的比例。因此,这些人体比例被称为“理想比例”或“标准比例”。这个理想和标准,当然体现了他们的审美观点。

但是现实生活中符合标准比例的人是极少的,绝对符合的几乎没有。那么,为什么又要定标准比例?因为任何事物都得有标准或规格作为检验的依据,有了标准人体比例,进行人体造型就容易比较出各个具体形象的特征。

对待标准人体比例有两种态度。一种是以标准比例作为模式,他们不管模特儿自身的体型特点,写生时都画成他们信奉的古希腊经典人体比例,这种做法不可取。另一种是将标准比例当做一种尺度,作为写生时分析比较的依据,从共性中找个性,是我们应该采取的方法。



七头半的人体比例图

■ 人体解剖

为了更好地研究人体，我们把人体各部分拆开讲解，通常称之为“解剖”，组合起来称之为“结构”。从解剖到结构，从骨骼到肌肉再到衣服，从里到外如何整体联系起来才是研究的主线。

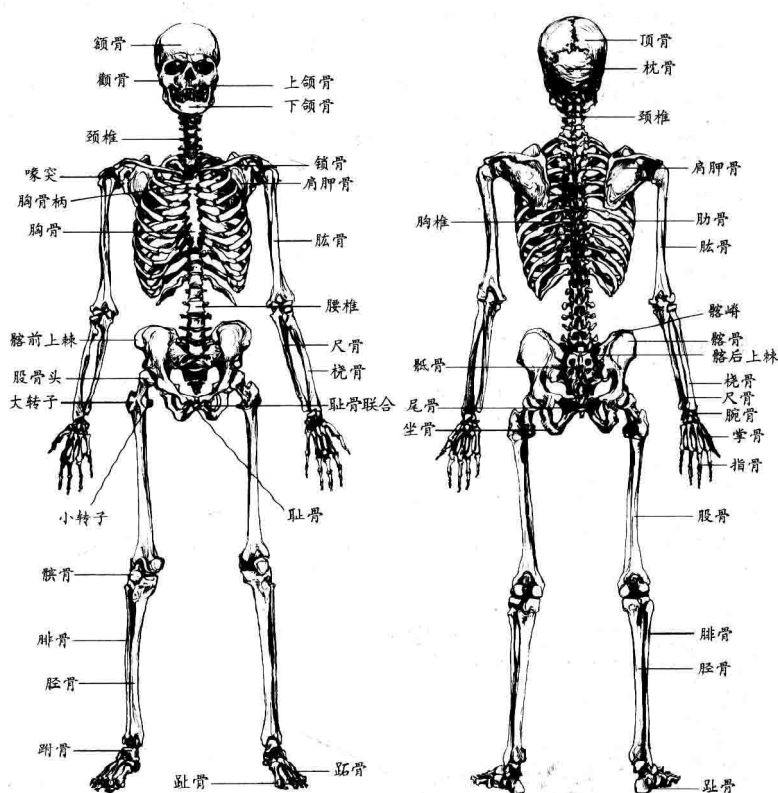
骨骼

骨骼是人体内固定的支架，在外形上决定人体比例的长短、形体的大小及各肢体生长的方向与形状。

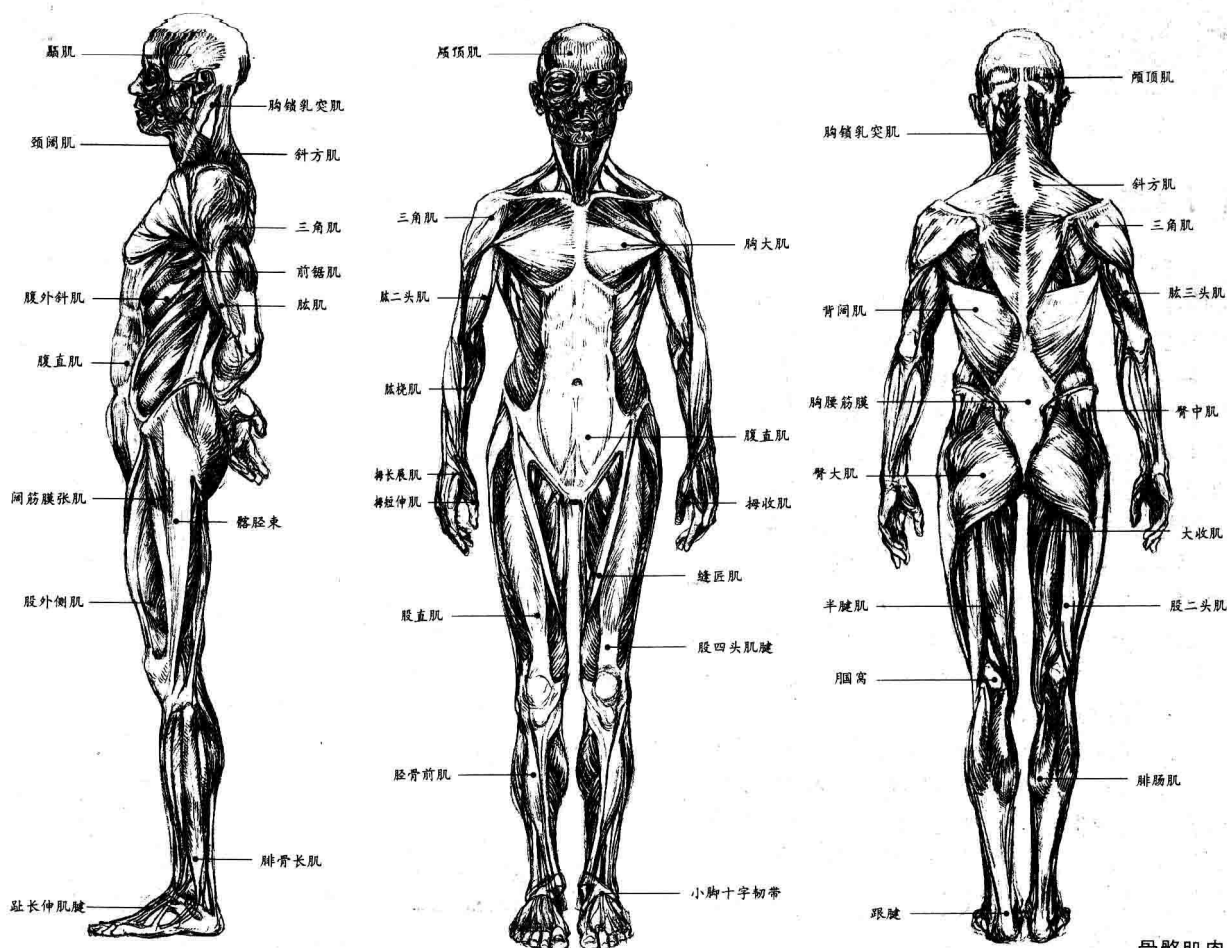
人体骨骼主要由头骨、胸廓、骨盆、上肢和下肢五部分组成，由可屈曲的脊柱连接起来。肩骨附着于胸廓之上，与臂骨相连。股骨则与骨盆相连。

肌肉

骨骼是人的固定支架，肌肉就附生于这支架上。每一块肌肉一般都会跨越一个或两个关节，生长在相邻的两块骨面上。在神经的指挥下，肌肉收缩牵引着关节运动，产生了人体各种各样的动作。



骨骼示意图



骨骼肌肉图

■ 人体透视

人体透视中视平线的作用：

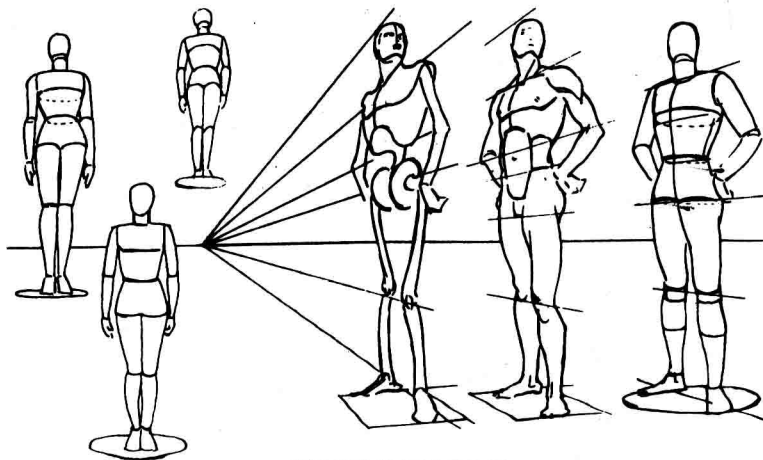
由于人的运动和画者写生角度的不同，人体各部位的透视形变化是很复杂的。当然，通过体块分析，对人体各主要部位透视形变化的理解和掌握，就方便了很多。

首先必须了解，人体各部位透视形产生的原因，一是人体自身的运动造成的；二是画者写生方向的正、侧、高、低等变化而造成的。不管哪一种原因其“原线”与“变线”的透视变化原理是不变的。

躯干部分，要特别注意几条水平线：肩、腰、臀（两肩峰连线、腰际连线及两大转子直线）的透视变化。侧立的人体其肩、腰、臀的水平线为变线。这些变线在人体没有扭屈动作时都向一个灭点集中，即“三线”互为平行时向一点集中。“三线”由于动作而不平时，则消失方向也不同。视平线的位置对“三线”影响很大，在视平线之上，这些线近高远低，在视平线之下则成近低远高。离灭点距离近的线透视变化大，远则小。

当画出大体块后，需进一步深入刻画时，各部位横断面的形对于体积的理解有很大的辅助作用。

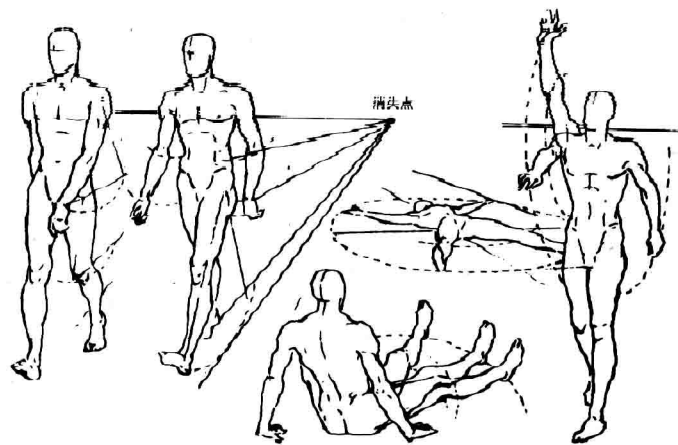
这些断面形大多近似圆形，因此要牢记圆形透视的特点：靠视平线近的弧度小，离得远的弧度大。同时要把这个原理应用于整个人体的描绘。熟记这些透视变化对体积塑造是极为有用的。



人体透视中视平线的作用

人体透视中的运动弧线：

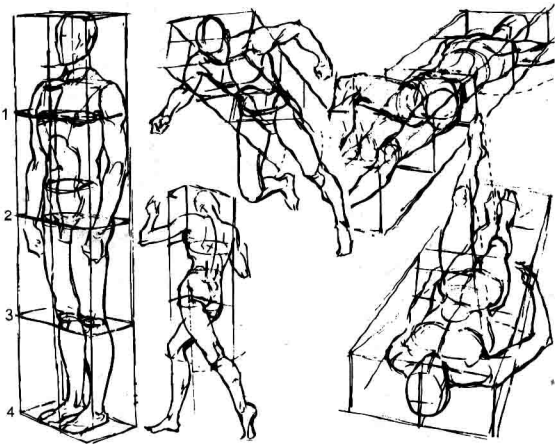
四肢的透视变化体现在两个方面，一是肢体自身的形体透视，掌握住横断面的透视形是关键。一般先抓住这体块的起止断面的形，或加上中间的某一变化较大的断面形即可，如小腿只需抓住膝下、腿肚、踝上三部位的断面透视形。一旦这些透视形一确定，纵向的轮廓线也随即确定，体块的形也就画出来了。二是肢体动作的透视形，这首先要注意肘、腕、膝、踝的透视位置。这些透视位置都必须与四肢动作范围相吻合。由于四肢的动作都是以关节为中心作旋转运动的，因此，以关节为圆心，肢体长度为直径所做的圆周的透视形是决定肢体动作范围及肢体透视形变化的依据。



人体透视中的运动弧线

立方体研究人体透视：

作画中，某些部位的透视形感到不舒服，可以把人体归入一个大的方形中作检查，当然这个方形的透视必须和人体的透视一致。反之，为了一开始就把握住人体各主要部位的整体透视关系，也可以先确定大方形的透视形，再定出肩、腰、臀、膝的透视位置。不过，这些借助辅助形的方法主要还是帮助理解规律和原理。



立方体研究人体透视

■ 人体体块分析

人体三个最大的体块为头部、胸部和臀部。它们本身不会移动，完全靠颈和腰的运动，使这些体块向前后左右屈伸、旋转、扭动，产生人体的动作。而当这些体块彼此处于平行和对称时，人体就处于静止状态。如果有兴趣，可以按比例做三个木块，并在中间靠后部用金属丝串联起来，两块木头之间按比例保持半个头高的距离。三块木头分别作为头、胸、臀的基本形，金属丝代表脊柱。在脊柱及肌肉所容许的活动范围内扭动各木块，可以产生许多动态。这样做很容易深入认识体块的变化与人体的动态造型的关系。

对于体块的理解也不能太机械，用方形体块只是控制大形的手段。表达、塑造人体的形象最终仍得用曲线，以深入刻画出必要的细节。

也有把头、胸、臀作为圆形体块分析的。把头看成蛋形，胸看成鼓形，臀部的背面看成蝴蝶形。作为初学者还是以方形体块为好，这样入手作画，结合人体的几个主要部位的角度、形态可以更加肯定、明确。而且也易于人体透视的理解。应该说这正是五百年前丢勒等画家所研究的造型方法。



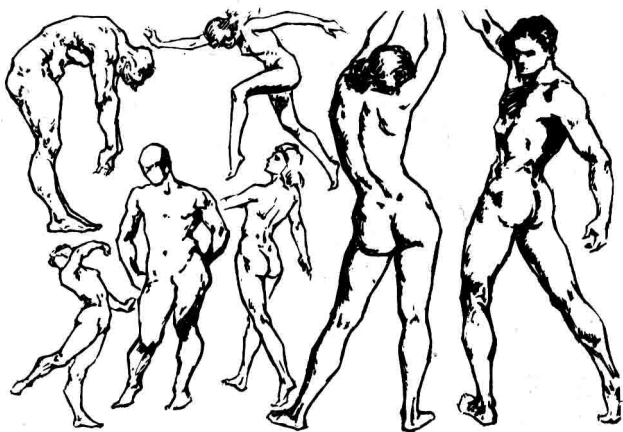
人体体块分析图例

■ 重心与动作

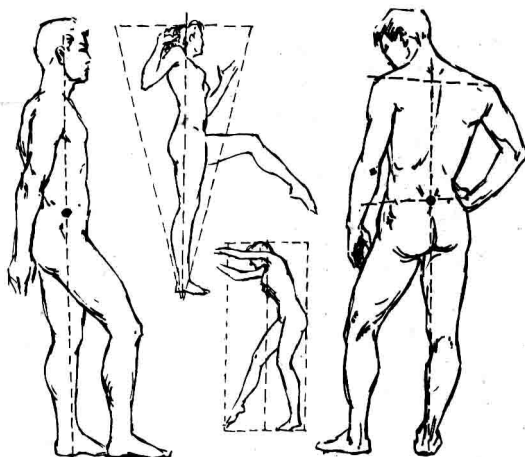
重心偏移动作，至少有一足必须着地，整个人体的重心在双足着地的情况时就在两足之间，一足着地时重心就在着地的脚上。扭和转又是一种重心偏移的动作形式，重心仍在两足间或一足上。胸腔和臀部的方向作相反的转动，此时头部和上肢的动态必须协调，以保持动作的稳定。

所有带动作的人体，造型时都必须注意各部位的平衡和节奏。

平衡是每个人必须保持的生理机能。一个人失去身体的平衡，就会感到不安定。平衡是人体重量的均衡分配。如果身体向一旁倾斜时，一只臂或一条腿必须向另一方向伸展，以补偿失去的平衡。如果用一只脚站立，重心必须集中在落地的脚底，而人往往形成一个倒三角形以保持平衡。如果重量落在两只脚上，重心就得在两脚之间，这时人体往往呈长方形。平衡不等于静止，静止显得呆板，而平衡则像弯曲的弹簧，有一放松就会弹回去的势头，静而有生机。



重心与动作 (一)



重心与动作 (二)

■ 动态规律

上肢的活动范围

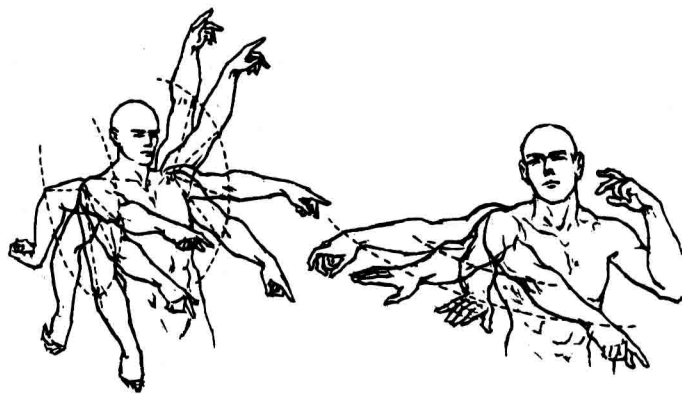
上肢是人体各部位中活动最灵活，幅度、角度间范围最大的部位。整个上肢动作的中心点在肩关节。前臂的动作中心点在肘关节。腕关节是手的活动中心点。

上肢运动包括前臂的旋转、整个上肢的活动范围以及各种动作所引起的肌肉外形变化。肩部已作讲解、手将另立专题，因此凡涉及肩与手则从略。

前臂骨由尺骨和桡骨组成。手掌向前时，尺、桡两骨几乎是平行的，当手掌向内转时两骨开始交叉，至向背则完全交叉，这就是前臂的旋转动作。旋转的最大幅度约180度，超过了就得依靠肱骨也就是肩关节的协助。

上肢的活动范围以肩关节为中心，只有躯干挡住的很小角度除外，其余都能自由活动。在造型时要注意肩关节、肘关节的位置及其透视距离变化。

上肢的外型体块结构，上臂和腕部接近长方形，手掌向前时两长方形接近交错的垂直关系，前臂上部呈椭圆圆柱体。手掌向体内时，两长方形方向基本一致，前臂上部即呈圆柱体。上肢做各种动作时，肌肉变化很丰富，要认真观察并默记。



上肢的活动范围图

腰部动作

腰和胸、臀部不同，除了腰椎骨以外，其他皆由软体器官和肌肉组成。腰的动作完全决定于腰椎。有屈曲、挺伸、左右侧弯、回旋等。腰的动作直接影响到胸、腹、臀部的形体变化，对于造型来说，一个动作产生之后，尤其重要的正好是这些部位共同的外形变化，以便建立起一个互相联系的完整的形体概念。



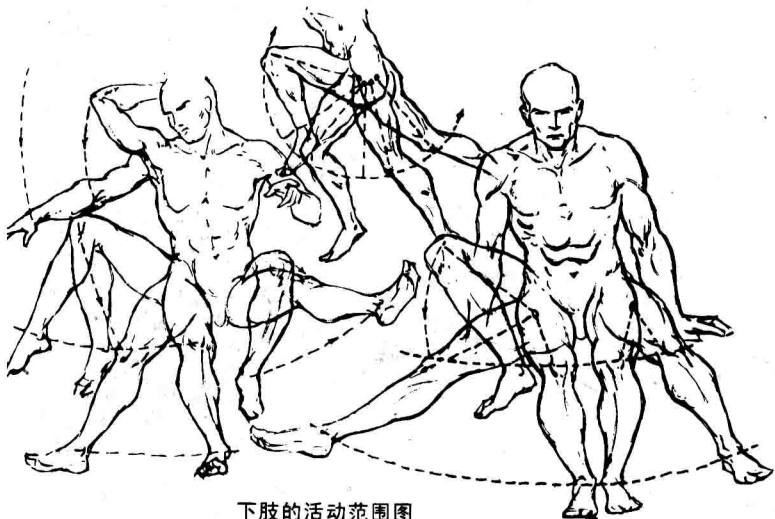
腰部动作图

下肢的活动范围：

下肢活动范围和灵活程度比上肢小得多。它在人体上的主要功能是支撑体重和行走。

下肢的主要活动形式有屈腿、提腿和伸腿等。屈腿属膝关节的动作，从完全伸直到完全屈曲之间的幅度约150度。提腿和伸腿属髋关节的动作。站立时，只能单腿提或伸，只有坐着时才能两腿同时提伸，它们的活动范围和角度都受到髋臼部关节窝的限制。当人体完全腾空，下肢能做各种动作。两腿前后、左右劈叉，一般只能做到100度到120度，经过专门训练，如体操、武术、杂技等，才能接近180度。

第二类动作的形式和变化多而复杂，举不胜举。造成这类动作的原因，往往是由于人体重心的偏移，依附于别的支撑物、添加上体外的另一种重物或处于剧烈动作中保持平衡的动力。

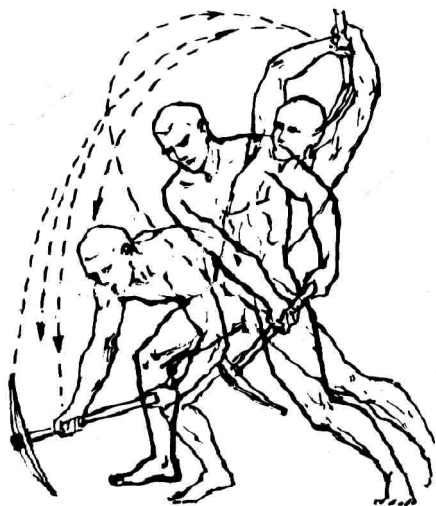


下肢的活动范围图

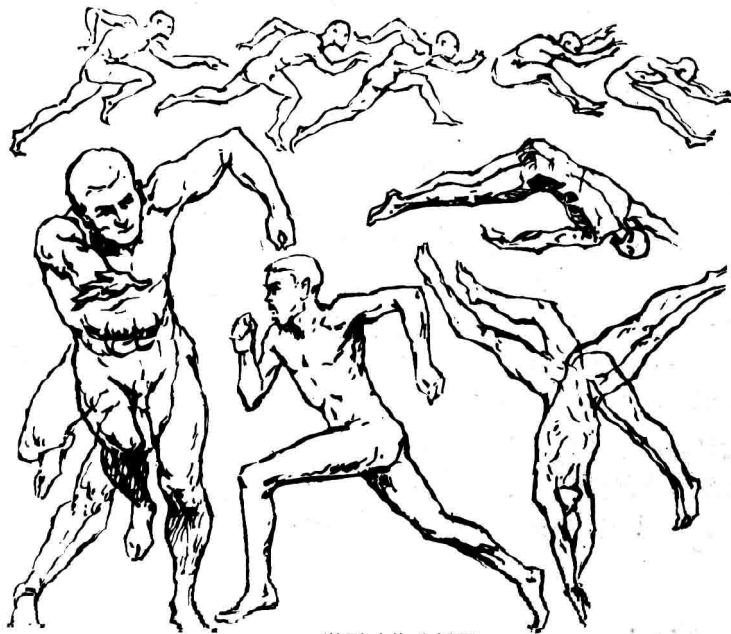
■ 动态分析

依附支撑物主要体现在坐、卧、靠、伏、撑等动作上。添加别的重量则体现在负重（如背、挑、掬等）和使用工具（如举锤、挥镐及使用体育运动器具等）。处于这两类动作时人体的重心必须与支撑物、负重物或使用物的重量取得平衡。例如，背物时物体越重上身躯干就越向前倾；挥镐时上身后仰而挺腹，镐着地时上身就前弯而拱腰。

处于剧烈动作时，人体重心是不稳定的。要注意重心须和运动方向一致。这类动作以跑跳、翻腾动作最典型。



挥镐动作分析图



激烈动作分析图



门采尔（打铁匠）



屈云东（植树人）

■ 人物速写的表现形式

以线为主

线条不仅可以表现出物体的轮廓、体积、质感神态、明暗和虚实，从而有效塑造出对象的造型特征，而且还可以产生富有节奏、韵律的艺术美感。它突出的特点是：明确肯定，概括简练，生动传神；构成的画面简洁而明快，且富有极强的表现力。作画时要求利用线条的疏密、浓淡和虚实以及相互间的衬托，艺术地表现出物体之间的层次关系。初学者宜多选用以线条为主的速写练习，将自己对写生对象的感觉概括而肯定地表现出来。

线条与明暗相结合

线条与明暗相结合的表现方法是指在用线表现形体的基础上，再加以简洁的明暗调子，使所表现的形体结构更加突出、生动，主题空间感更强。这种表现方法还可营造出一种特殊的艺术效果。因此它的表现风格适应的范围更加宽广，并有更大更自由的表现空间。这种方法对对象的描绘，相对于只用线的速写，刻画更加深入一些。所以适用于时间稍长一些的速写。

以明暗调子为主

以明暗调子为主的表现方法，是指通过对光影明暗变化的描绘来塑造对象的形体。它能够充分地表现出物体的结构、块面和光感，给人一种立体的、空间的、厚重的感觉，使画面具有较强的视觉效果。



第二章 技法分析

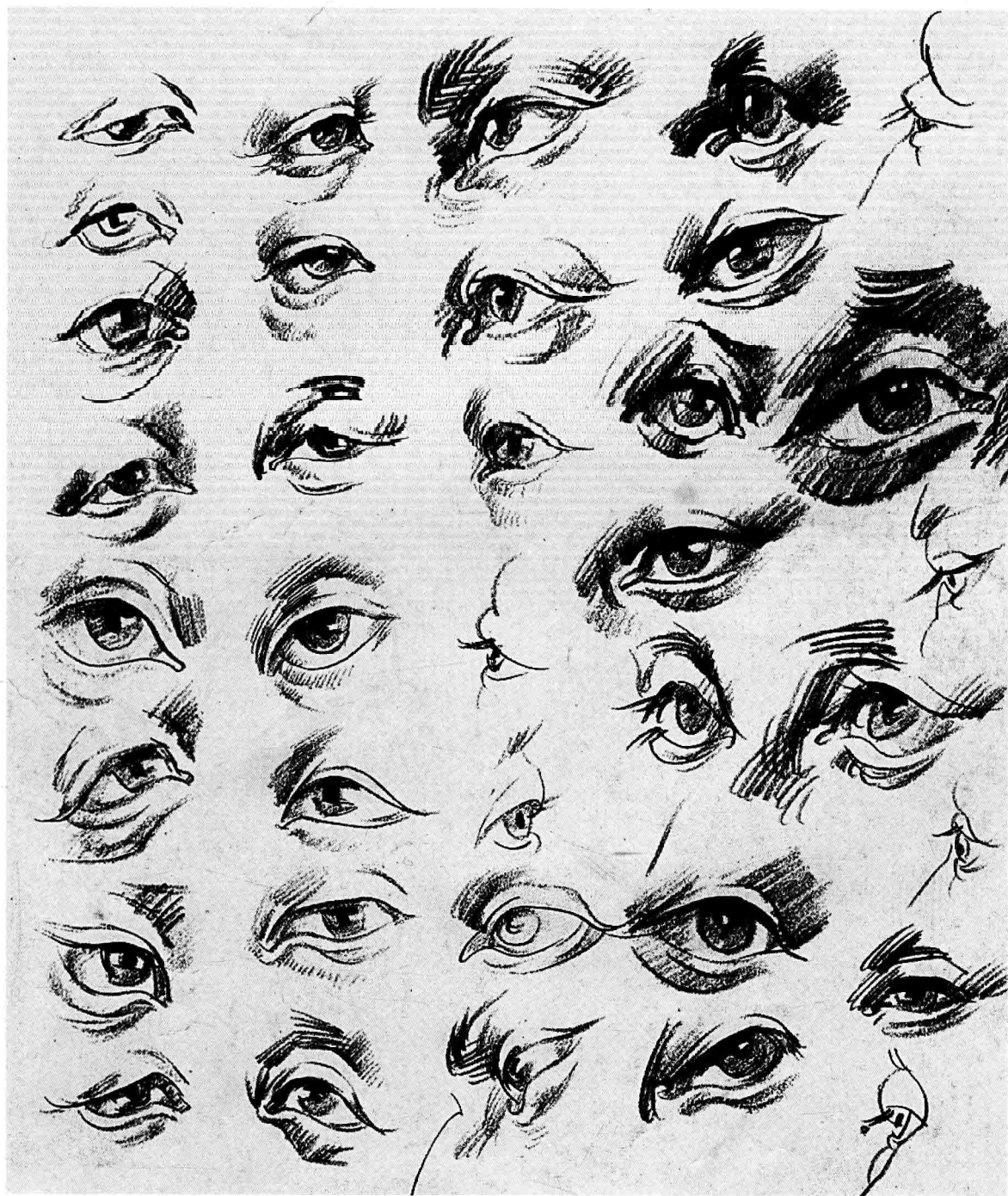
■五官速写

五官各部分不是孤立的，画五官其实就是在画五官与其周围之间的联系。如画眼是在画眉毛和眼轮匝肌，画嘴是在画嘴轮匝肌和下颌肌，画鼻是在画它和嘴的关系，画眉就是在画眉弓和眼的关系。

眼睛的结构及画法

眼睛的结构：眼睛由眼眶、眼球、眼睑等部分组成。眼球是一个圆球状的水晶体，嵌在眼窝内，大部分被上下眼睑所覆盖。眼球上有圆形瞳孔，它决定视线的方向，眼球转动时，圆形瞳孔也有透视变化。上眼睑较下眼睑厚些，下眼睑一般受光较多，所以画上眼睑时用线可重些，下眼睑用线可虚些。画眼角时还要注意上下眼睑的交接关系。画眼睛不但要画结构，更要注重传神。

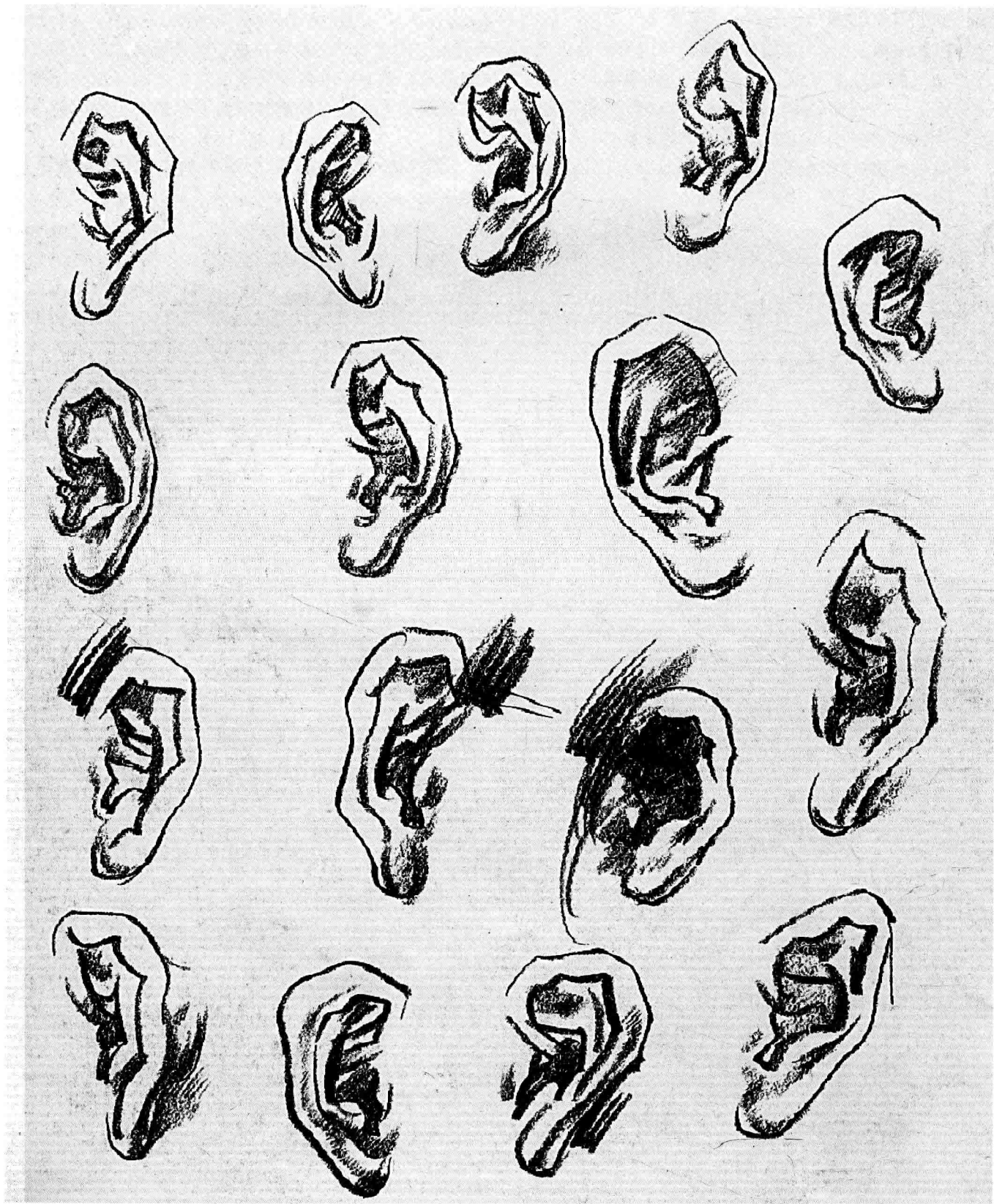
眼睛的画法：上眼睑实，下眼睑虚；眼珠要画得左顾右盼，要传神；要画出眼睛的球体关系，要有体积感。



耳朵的结构及画法

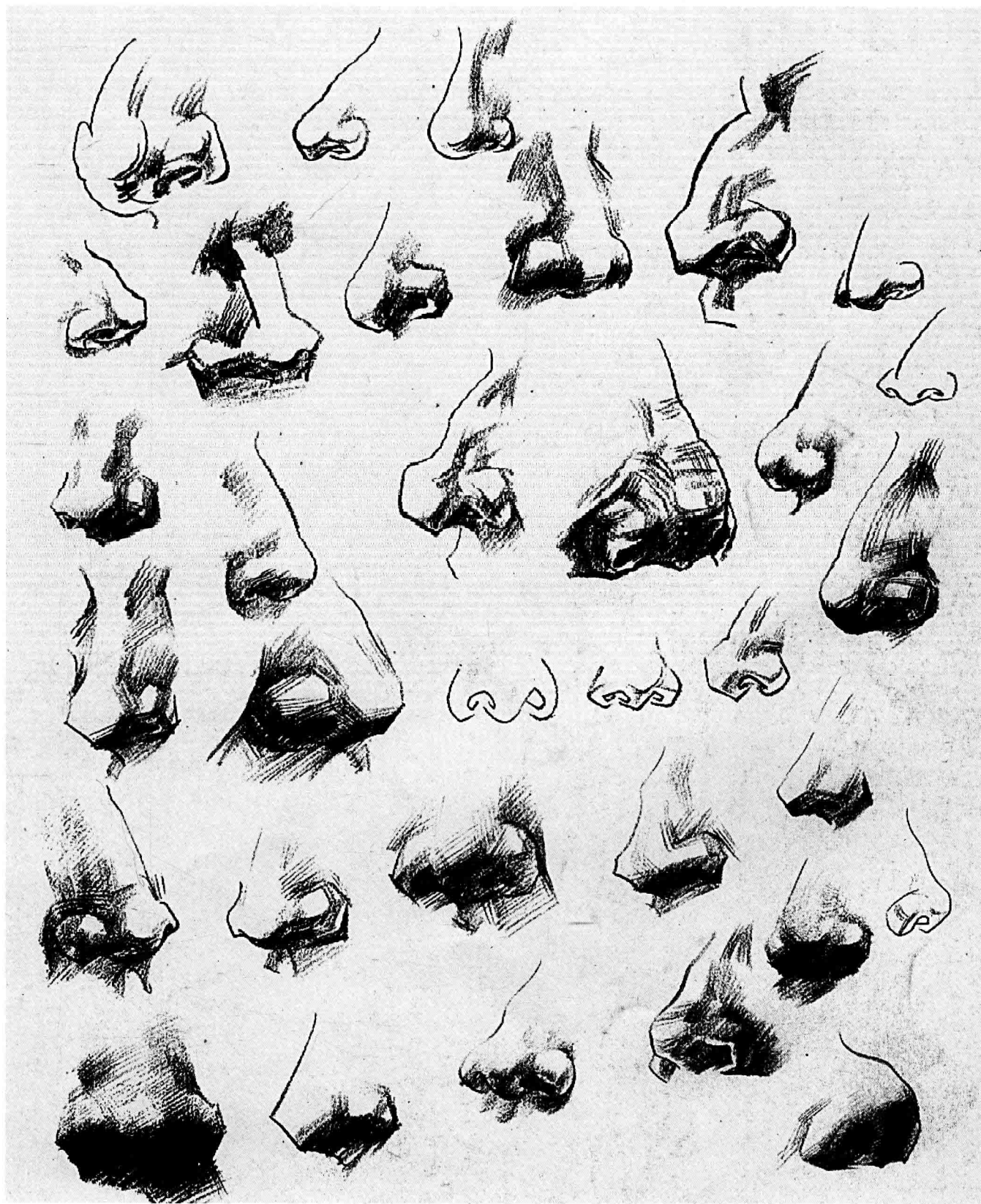
耳朵的结构：耳朵处于头的侧面，作画时它的重要性是不容忽视的。耳由外耳、中耳、内耳三部分组成，耳郭在外耳的最外部，它又分为耳轮、耳屏、耳垂三部分，耳郭的外缘是由软骨组成的。

耳朵的画法：一般侧重外轮廓形状和位置，里面结构表现较少，要和周围头发的关系结合在一起画，往往处理得较虚。



鼻子的结构：鼻子由鼻梁、鼻翼和鼻孔组成。鼻子上部为上鼻骨，鼻骨下方由软骨组成。鼻子位于头部的中间，体积突出，鼻翼、鼻根与脸之间有明显的结构界线，鼻根与两内眼角相连接，塑造其体积时要注意理解鼻子的结构关系。鼻翼和鼻头是与脸分界最突出的部位，由许多转折面构成。

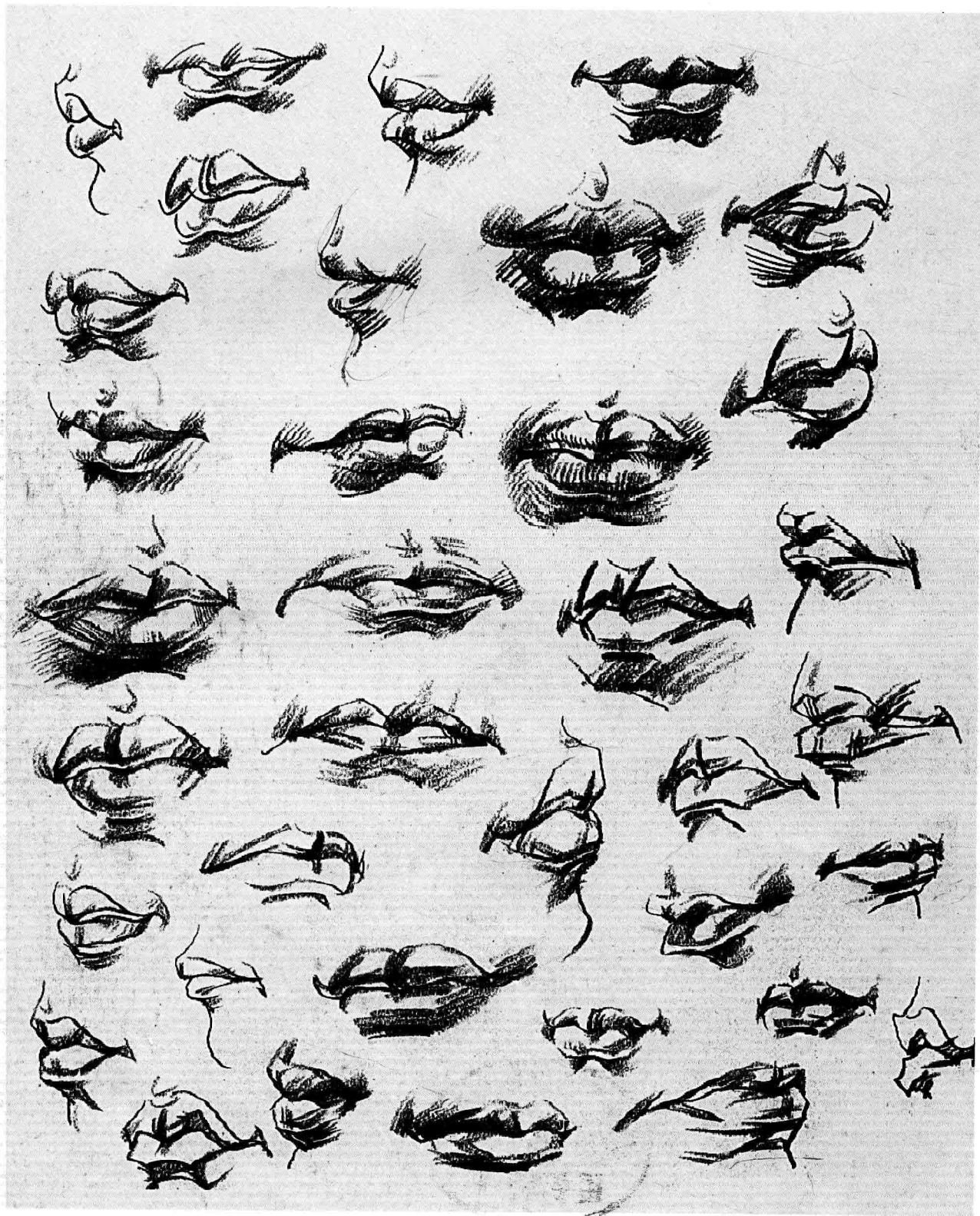
鼻子的画法：画鼻子时要特别注意对面的塑造，重在鼻梁的形状和鼻底的鼻孔穿插用线关系。



嘴巴的结构及画法

嘴巴的结构:嘴由上唇和下唇组成。上下唇闭合形成口缝，连接处为口角。上唇分成两部分，左右对称且中部凸起；下唇圆厚，中部略有凹陷，与上唇中部凸起处相吻合。上下唇中间厚，往两侧逐渐变薄，两唇闭合处并不平均，作画时要注意它们的虚实。嘴角处与面部表情肌相连，其微妙变化表现人的不同表情。嘴部的体面转折关系比较明显，作画时要注意对体面的表现。

嘴巴的画法:画嘴裂线要注意线的虚实与轻重关系，嘴角要重、要实。上嘴唇色重，边缘轮廓线较虚；下嘴唇较丰满，体现质感。



■ 人物头像速写

人物头像速写的主要任务是在较短的时间内概括地抓取对象的形象特征，表现其精神状态，以简括的艺术手法反映对象的形神。

头部结构及透视分析

头部的形体由头盖骨、面部骨骼和颌骨构成，按一般的认识把头部的基础形理解为椭圆形是难以把握头部结构的。因为椭圆形太不明确。找不到可以用作比较的点，并且椭圆形也找不到可以测量体积的依据。如果对头部的基础形定位在方形的平面上，那么就可以构成任何明确的形状，而且方块本身又具有较强的立体感，其运动变化产生不同的透视变形，既有助于对体积的认识，又有益于对透视的理解。头骨在不同部位和骨块上有明显隆起的结构或节，称之为“骨点”，这些骨点在造型上非常关键，抓形应首先抓骨点，通过骨点的连接概括出头部基本形。

由于头部骨骼在结构上是对称发展的，故而决定了生长其上的肌肉和软组织同样构成对称发展的肌肉结构。头部的肌肉主要集中在面部，肌肉的伸缩、松紧形成人的各种面部表情。

头部各部位的骨骼和肌肉是相互联系的，构成一个系统，不能孤立地去观察和描绘，作画时，应根据头部的体积结构由表及里整体地联系地去观察和表现，不同性别、年龄的人在骨骼和肌肉上的显露程度也是不同的，应区别对待。

头部是一个六面体，靠圆柱体的颈部支撑，颈部是人体比较灵活的部位，它的扭动关系直接影响头部面向的变化，产生不同的透视。常见的有俯视、仰视、平视、侧视，这几种透视变化使头部各部位的比例关系发生一定改变，要仔细观察和理解。

在人物头像速写中，除五官以外，头发的表现也很重要。画头发时，要考虑到被其覆盖的脑颅骨的形体准确完整。发式不同，体现出人物的身份、气质和性格也不同。

头像速写应注意的问题

1. 克服画长期素描反复比较的作画习惯，尊重直观感受，抓特征和要点，快捷简括地表现对象。

2. 简括不是简单，避免空泛和程式化的表现，不能机械地千篇一律地处理，应根据特定对象的不同特征，描绘出富有个性特点和神情状态的形象。

3. 作画步骤不是固定不变的，应灵活运用，按部就班作画步骤有悖于艺术规律，有碍艺术感觉的发挥和表达。方法不是最重要的，重要的是怎样创造出生动的视觉形象。

4. 整体着眼，局部入手，这是观察和表现对象的基本原则，刻画要适可而止，主要抓要点，传达出对象的整体形神即可。



头像速写范例

