



学院线

中央美术学院 清华大学美术学院 中国美术学院 鲁迅美术学院
四川美术学院 湖北美术学院 广州美术学院 天津美术学院 西安美术学院

品姜飞速写

高端访谈

站在高端 领略速写达人风采 走近高端 聆听速写华丽乐章
面对高端 探究速写艺术奥秘 拥抱高端 丰富速写绘画语言
高端速写作品尽在《高端访谈》

速写的密码

姜飞 著

胡琼 策划



CMS



湖南美术出版社



作者简介

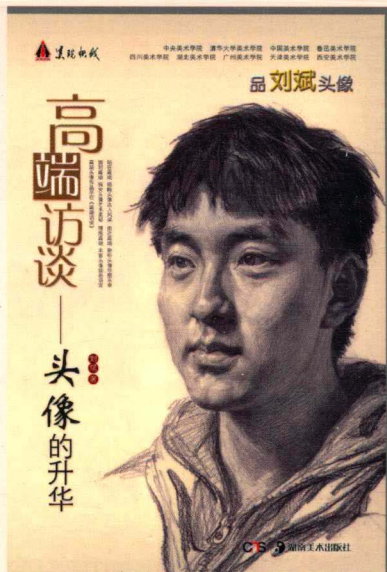
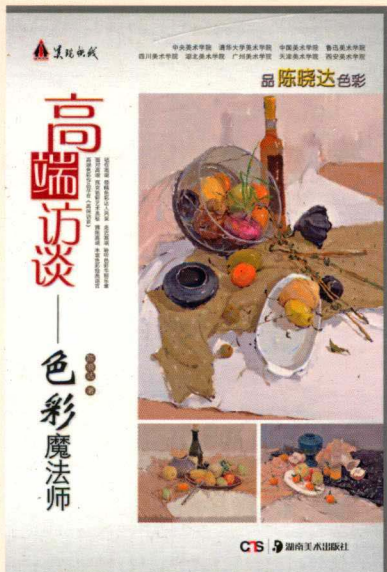
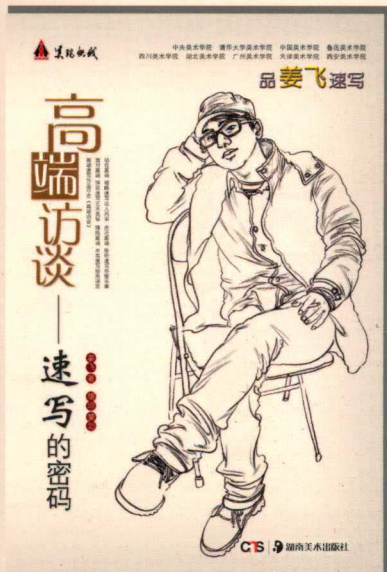
姜飞，1984 年出生于山东省威海市。

2005 年考取中央美术学院中国画专业，速写以 96 分的成绩取得当年单科第一名。在校期间曾获得中央美术学院一等奖学金一次，二等奖学金多次。2006 年春季下乡写生的人物速写组画，获得优秀作品奖，并参加中央美术学院优秀作品展。2007 年获得叶浅予二等奖学金，部分作品留校。2009 年以优异的成绩毕业于中央美术学院。

2005 年至今，受聘于北京央美轨迹画室，择位教学团队，任职教学总监。轻松易学的教学方式深受学生喜爱。带领数百名学生考上国内外著名艺术院校，大量作品出现在中央美院和清华美院出版的优秀试卷中。辅导过的学生多次蝉联各省联考速写单科第一，清晰的线描教学思路方便适用各省学生的联考、单考速写应试。

更多个人动态，欢迎关注新浪微博，@央美姜飞

邮箱 153380755@qq.com



《美院快线》编辑部成员洋洋、邹颖、祝莉、谭本芬、戴文奇、赵铮铮、周健向关注本书的全国读者表示感谢！

敬告读者：

我们长期诚征美术基础技法、考试类、少儿类作品与稿件。能与您携手合作是您对我们的信任；能有您对本书的建议，是您对我们的鞭策。我们将真诚、及时与您沟通。

QQ:154726649

E-mail:zcguo1226@126.com

“美院快线”编辑部

图书在版编目 (CIP) 数据

速写的密码 / 姜飞著. —长沙: 湖南美术出版社, 2012.6
(高端访谈)
ISBN 978-7-5356-5462-5

I. ①速… II. ①姜… III. ①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 134057 号

速写的密码

出版人: 李小山

著者: 姜飞

责任编辑: 赵燕军

装帧设计: 洋洋

出版发行: 湖南美术出版社

(长沙市东二环一段 622 号)

经 销: 湖南省新华书店

制 版: 重庆市金雅迪彩色印刷有限公司

印 刷: 重庆市金雅迪彩色印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/8

印 张: 6

字 数: 30 千

版 次: 2012 年 7 月第 1 版

印 次: 2012 年 7 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5356-5462-5

定 价: 38.00 元

【版权所有，请勿翻印、转载】

邮购联系: 0731-84787105 邮 编: 410016

网 址: <http://www.arts-press.com/>

电子邮箱: market@arts-press.com

如有倒装、破损、少页等印装质量问题，请与印刷厂联系调换。

联系电话: 023-67703677

上架建议：
美术类、辅导资料

ISBN 978-7-5356-5462-5



9 787535 654625 >

定价: 38.00 元

目录

CONTENTS

>> 第一章 速写教学常识	02
一、认识速写	
二、人体基本比例关系	
三、人物绘画技巧分析	
四、人体形体结构的认识	
>> 第二章 细节决定成败	04
一、速写之头部	
二、速写之五官	
三、速写之上肢	
四、速写之下肢	
五、速写之外轮廓线	
六、速写之内部用线	
七、速写之骨点关注	
八、速写之重心把握	
>> 第三章 完整作品解析	18
一、速写的步骤讲解	
二、速写的要素	
三、提升训练	
>> 第四章 作品分析讲解	31
	
NLIC2970804720	
>> 第五章 高考考题再现	34
>> 第六章 作品欣赏临摹	38
一、单人速写	
二、场景速写	

第一章 速写教学常识

一、认识速写

速写在美术学科中既是一种快速的写生技法，也是一种造型艺术，是独立的艺术形式。速写最早出现在18世纪的欧洲，速写在以前是创作前的准备和记录阶段。随着艺术的发展，速写也成为美术学习的必学科目。速写对于一个刚刚入门的学员来说是一项综合性的能力学习，素描中提倡整体意识的应用和发展，速写中则提倡综合锻炼能力。所以，速写是美术科目中的绘画基础课程。人物速写作为一门重要的基础训练课程和一种艺术表现形式，着重培养学习者敏锐的观察能力，以及捕捉形象的表现技能，也是当前美术院校检验考生综合素质的最基本要求之一。要画好速写除了进行必要的勤奋钻研，还要对优秀速写范画认真临摹，学习别人的表现技巧，并达到用于写生的目的。当然，对人体结构和人体运动规律以及线条的表现形式的深刻了解对于画好速写更是至关重要的。对于初学者来说，速写是一项训练造型综合能力的方法，是我们在素描中所提倡的整体意识的应用和发展。速写的这种综合性，主要受限于作画时间的短暂，这种短暂又受限于速写对象的活动特点。因为速写是以运动中的物体为主要描写对象，作画者在没有充足的时间进行分析和思考的情况下，必然要以一种简约的综合方式来表现。这是我们学习速写绘画的重要意义。



二、人体基本比例关系

男女成人直立时比例：以一个头长为单位，全身为7+1/2头长，全身1/2处在耻骨联合处。

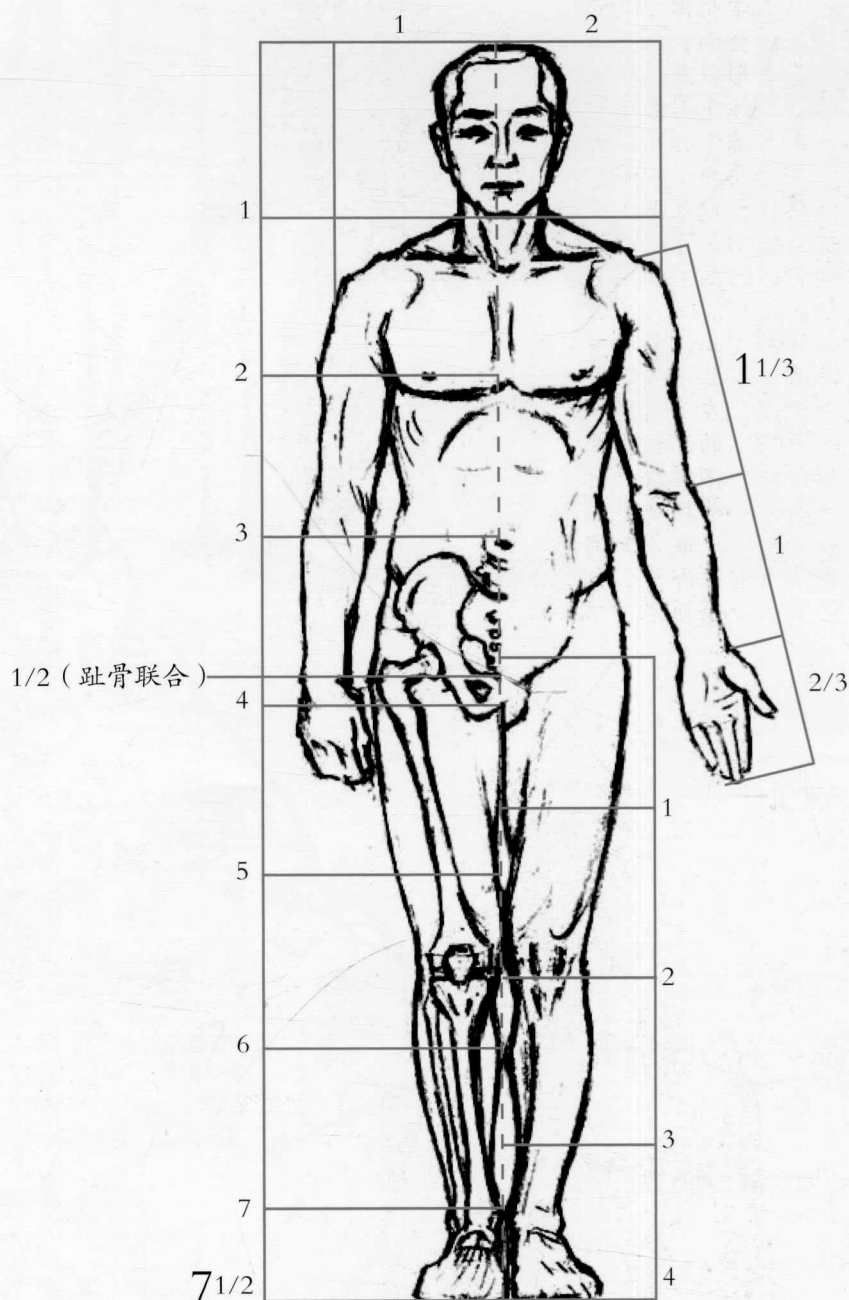
头与身体各部分的比例：

颌底至乳头为1头长，乳头至脐孔为1头长，躯干为3头长，男性肩宽为2头长，左右髂骨前上棘间为1头长。

上肢为3头长，上臂为1+1/3头长，前臂为1头长，手为2/3头长。

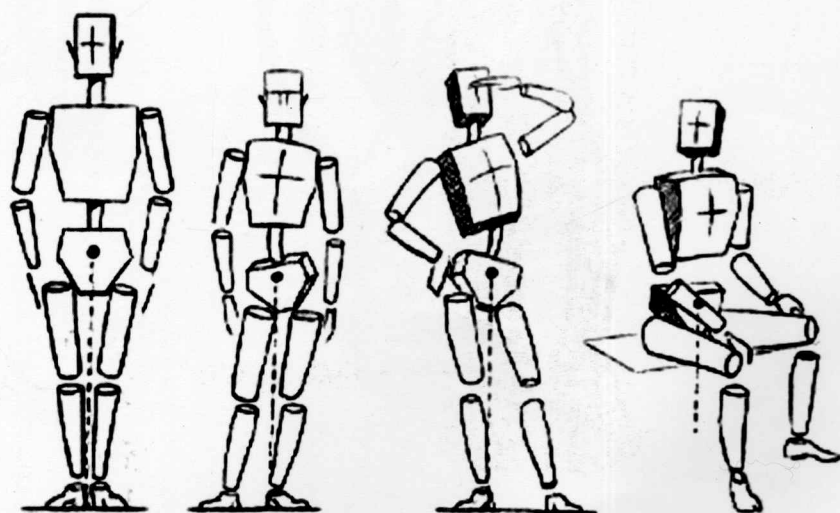
下肢为4头长，大腿为2头长，小腿为2头长，足底为1头长。

由于人与人个体的差异，地方和国度的不同，具体比例以实际模特为准，以上为一般成年人普遍比例，仅供参考。



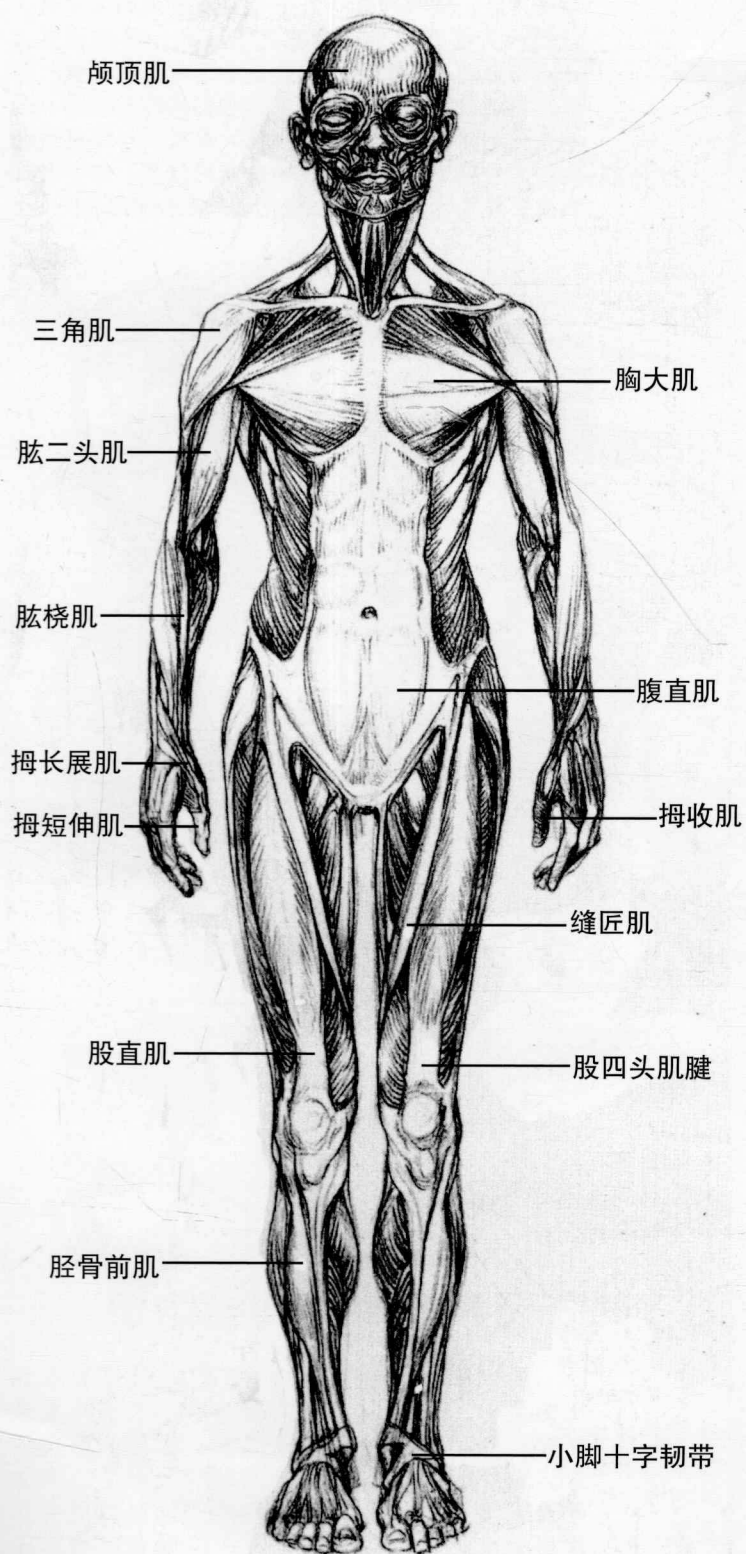
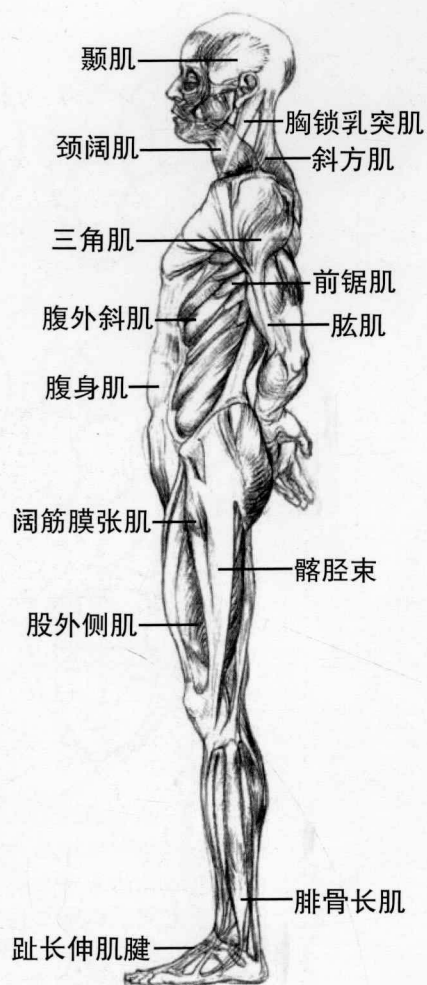
三、人物绘画技巧分析

人物速写练习从整体与局部的关系来讲：应该从局部的眼、耳、鼻、嘴、四肢、头发、衣纹到头部，再到全身；从姿态难易程度来讲：应该从简单的站姿到坐姿，再到复杂的姿态；从场景上来讲：应该从单人到多人再到复杂的场景；从练习方法上来讲：应该从临摹到写生再到默写进行循序渐进的练习。观察对象时，运用几何分析的方法来掌握形体，是一个有力的辅助手段。运用这种方法时，先找出人物的中心线、轴线、对称点，并使它们形成一种连接线，把几何形体的各部位连接成一个整体，从而确定出对象的运动姿势、重心和比例关系。



四、人体形体结构的认识

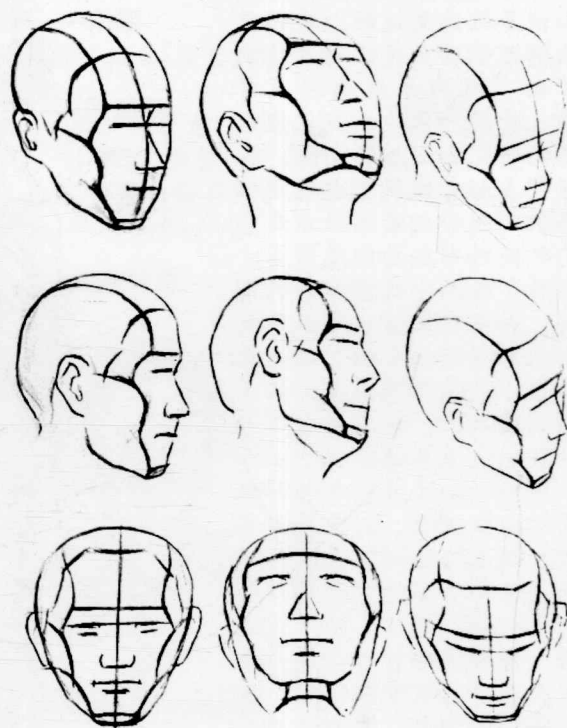
如何将速写画得深刻而有力，掌握一定的解剖知识是极为关键的。我们要从解剖学的角度，对人体的骨骼、肌肉等结构以及骨点、骨线、体块的变化做认真的研究和深入的了解，抓住骨点和骨线所形成的硬性和肌肉所形成的柔性以及它们之间所形成的刚柔节奏。当然，绘画中所需掌握的解剖，并不要求学生像医学解剖的那样仔细全面，而是在掌握一些基本形状及结构关系的基础上，注重对各部分的穿插关系熟练掌握。关于人体的结构主要指骨骼和肌肉的组织规律，以及基本体块的构成与运动关系。主要研究头部骨骼的生长规律和肌肉的组织规律。头颅骨圆润、面部骨骼方正。眉弓骨外凸呈房檐状遮住眼睛，额骨呈圆形隆起，左右对称。上颌骨和下颌骨的运动形成了嘴部的张合，颧骨隆突为脸部最宽处，这些均属骨骼结构。关于肌肉，我们只需记住一些基本部位即可，例如眼轮匝肌、口轮匝肌、咬肌等。





一、速写之头部

| 人物之头部



我们在进行人物头像写生的时候，可以将人物头部的形体概括为一个立方体，这是根据头骨和外形的结构来确立的。这样可以增加我们对人物头部的空间认识和立体表现，同时借助立方体来研究头部的透视关系也比较方便。

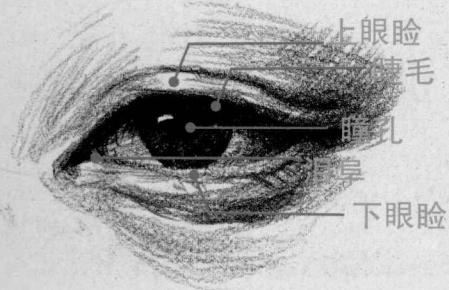
人物头部在正面和正侧面平视时是一个平行透视的立方体，透视变化不大；仰视时均为一个平行仰视的立方体，头颅和头发看见少，可见下颌底，耳部下降；俯视时是一个平行俯视透视的立方体，脑颅和头发看见多，看不见下颌底，耳部位置上升。四分之三侧面的头部是成角透视。在平视、仰视、俯视三种头部透视形里，它们的特点均为：面部两侧不对称，发际、眉、眼、鼻底、口缝横线向远方集中消失于视平线上的余点的位置。四分之三侧面头部三种角度的特征变化与正面和侧面相同。



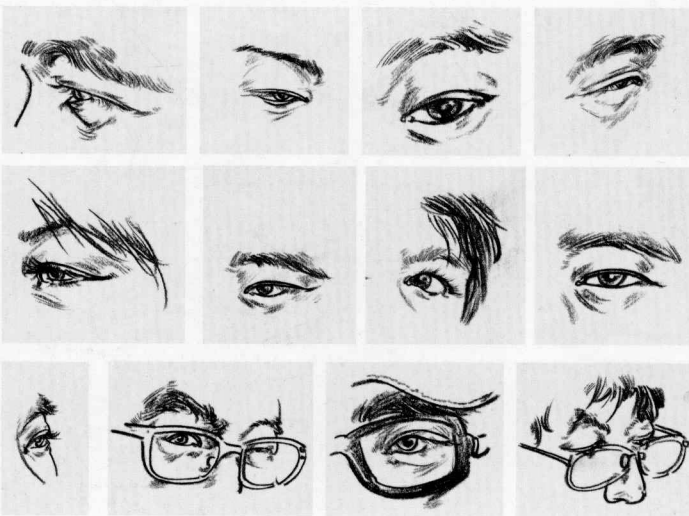
头的长宽比是诸多比例关系中最基本的比例关系。它决定头部基本形状。长宽比发生变化，头的形象就会发生变化。人物头部由顶骨、额骨、眉弓、颧骨、下颌骨、枕骨、颞骨等最重要骨头组合而成，各部分的肌肉附着在这些骨架上面形成了人物的不同特征，当然五官更是人物相互区别的主要部分，这些关乎着人物造型主要依据的物体，在不同视点，不同空间，都有着或微妙、或急骤的变化。

二、速写之五官

五官之眼睛



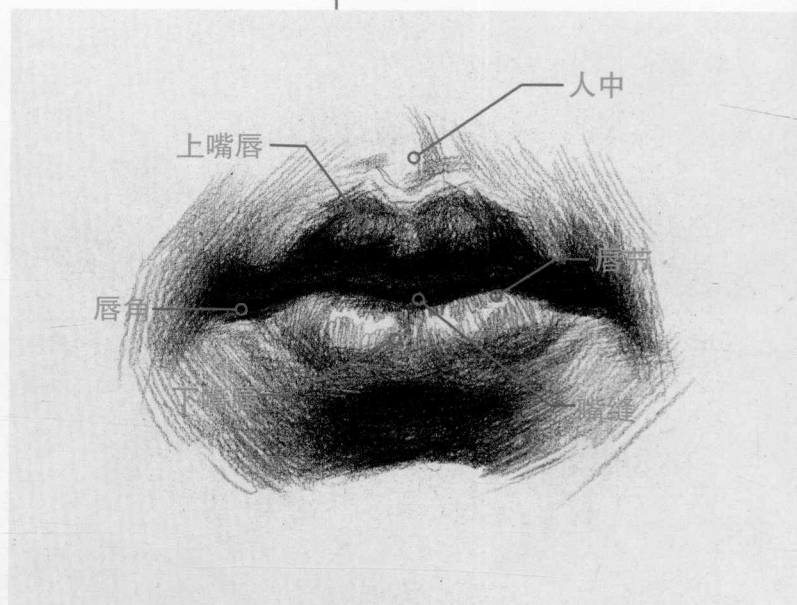
眼睛是人物头像速写表现的重点，这不仅因为眼睛是“心灵的窗户”，更重要的还在于眼睛是由不同材质构成的，以及眼睛自身复杂的结构。眼睛处在面部的中心位置，是五官中运动最频繁的器官。两只眼睛的结构方向正好相对，更增加了它的表现难度。因此，对眼睛生理结构的了解，就显得尤其重要。



眼睛的表现，不能只局限于眼睛本身，还应当包括眼部周围的形体表现。与眼部结构关系比较大的是眉毛和眶上缘。眶上缘是眼眶与额头结合处大的结构转折。由于眉弓的穿插，使转折的边缘产生了多变的平面，其间还有浓淡变化的眉毛，更使此处的变化显得模糊和微妙。这一部分的表现，直接影响到眼部刻画的可信程度，因此，一定要弄清眼睛的结构和周边骨骼结构变化。

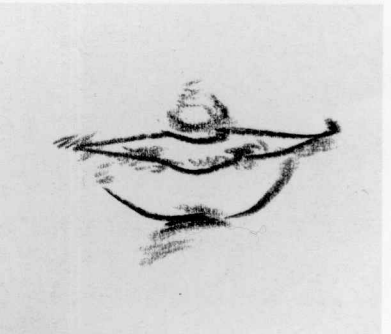
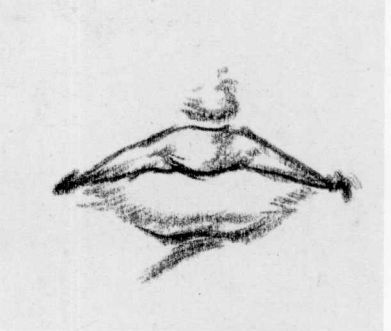
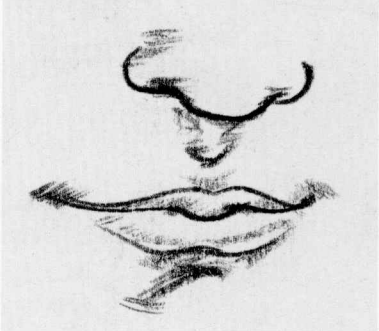
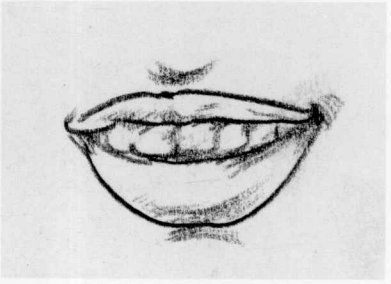
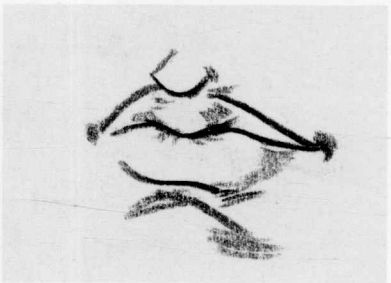
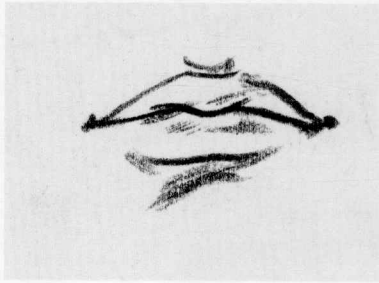
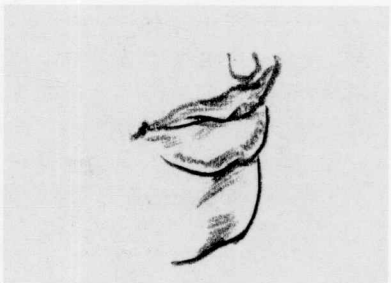
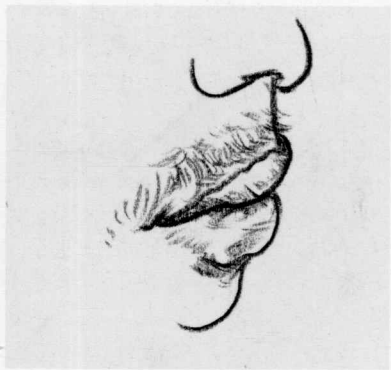


五官之嘴

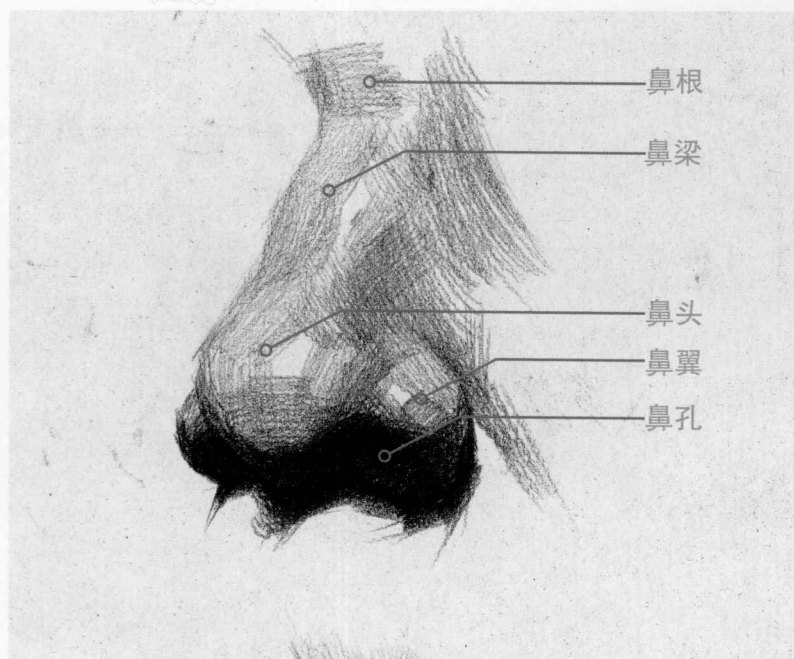


头部的透视相对复杂，当头部转动的时候各部位都会产生不同的透视变化，嘴部也会产生相对的变化。我们可以为嘴缝处定义一条中线，平视角度下，中线的水平位置基本保持在一条平行线上，当侧视角度变大时，较远一边的嘴角被挡住，需注意其中的穿插。

从横向来看，嘴是一个弧度，上嘴唇大体分为四个面，下嘴唇分为三个。纵向来看两头暗中间亮，上嘴唇两个面，一个立面（灰）一个底面（暗）。下嘴唇三个面，一个受光面（上嘴唇投影和亮面），一个立面（受光面和立面的转折处有高光），一个底面。唇缝是嘴唇比较明显的地方，要着重强调。



五官之鼻子



鼻子位于五官的中轴线上，是面部最突出的部位。鼻子由三个部分组成：

- ①鼻骨和软骨组成的鼻梁；
- ②椭圆形鼻球部和它下面的鼻中隔；
- ③两个向外下方倾斜的鼻翼和中空的鼻孔。

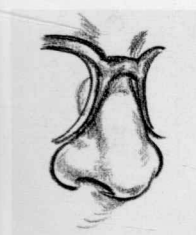
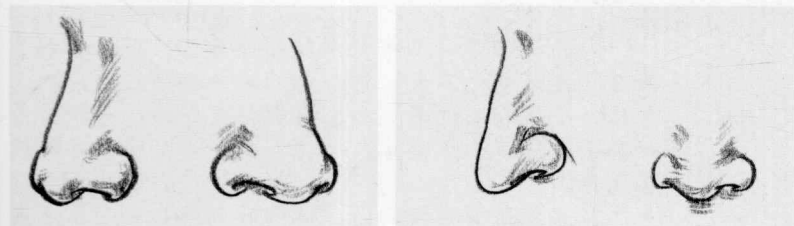
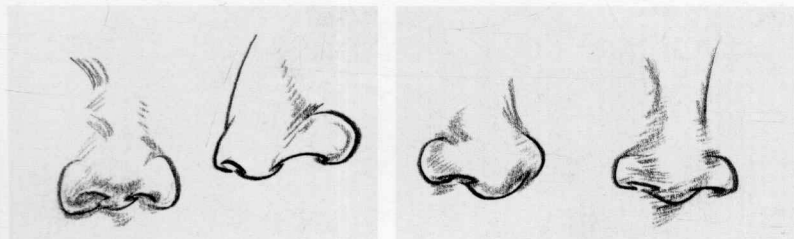
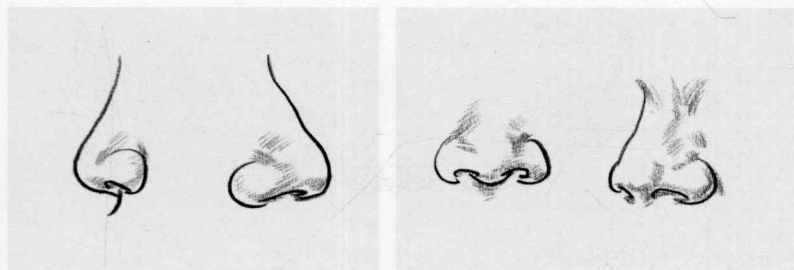
整个鼻子类似一个上窄下宽的梯形。在表现时，要注意它四个部分的变化。

1、鼻底部分。这一部分实际上是鼻头的底面。由于它在形体上与鼻子的其他部分在受光后对比强烈，所以，我们习惯上将它作为一个特殊部分来处理。这一部分的形体特点，是由鼻尖的转折面和两个鼻孔形成的复杂结构，大于 90° 的转折，使整个鼻底处于暗部，并形成了一条明显的明暗交界线。两个不规则的鼻孔，使它的周围产生了复杂的反光，这些反光和明暗交界线是鼻子的表现难点，刻画时要注意它丰富的明暗、虚实变化。

2、鼻头部分。它全部由鼻软骨构成，分为鼻尖和鼻翼两个部分。鼻尖形似球体，两个鼻翼似半球体，因而在形体特征上与鼻梁的梯形有明显的区别。这一部分是肖像面部的最高点，它又距离眼部较远，所以我们可以将它当作面部的第二个重点，需要进行仔细的刻画。

3、鼻梁部分。这一部分由鼻骨的下端和两块鼻软骨构成，位于鼻子的中段，近似标准的梯形，有一正、两侧三个明显的平面。对这一部分的刻画要注意三个平面的形状与结构变化，还要注意整个梯形的体积感和与其相邻部分的嵌接方式。

4、鼻根部分。这一部分完全由鼻骨构成。它紧靠双眼的泪阜，上端与额骨的下弯处连接。鼻根是鼻子最窄、转折最“急”的部分。它与眼部的连接方式也很突然。因此这一部分的对比变化比较大。但因为它与眼睛靠得太近，画时不要过分强调它的变化，以防削弱眼睛的表现。通常是只强调它靠近眼部结构地方的对比关系。

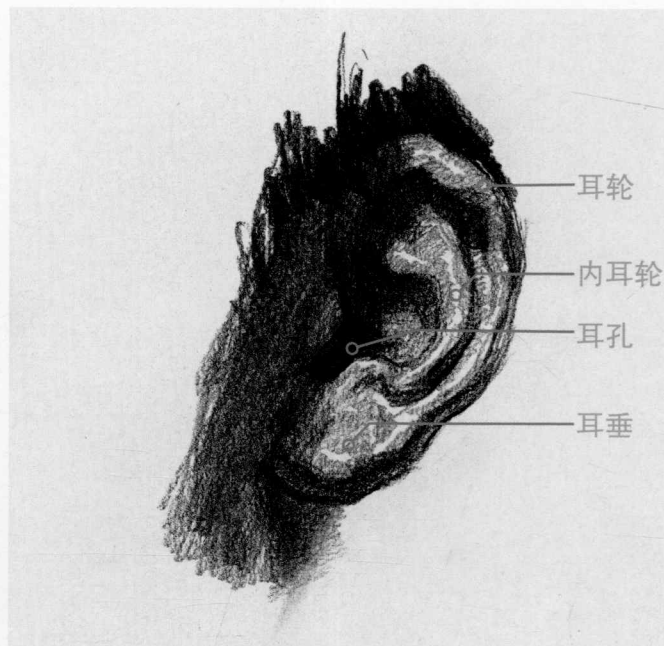


鼻子是脸部最富有体积感的部分，它使脸部产生了较强的明暗变化。刻画这一部分的手段比较灵活，既可强调明暗的作用，也可强调结构的作用：既可加强处理，又可削弱处理。鼻子的造型因人而异，是人物形体特征的一个重要组成部分，表现时要先掌握它的整体形象特征，再进行局部深入刻画。

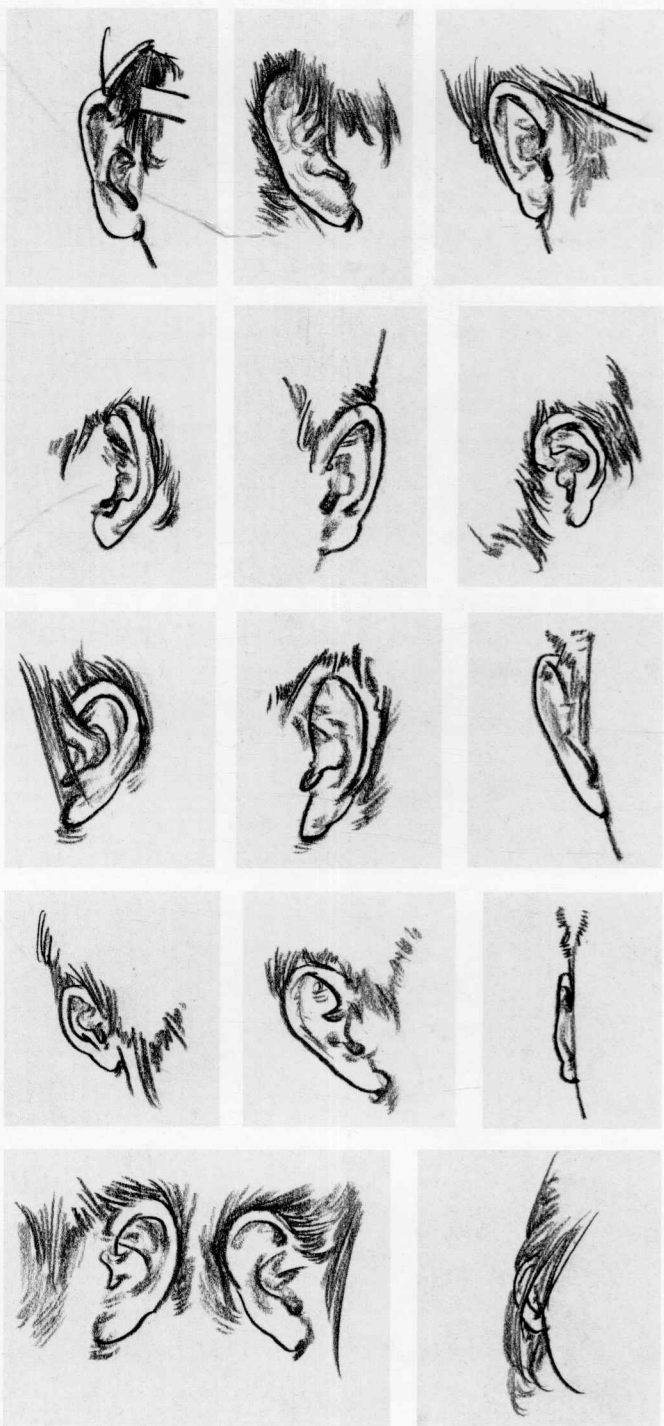




五官之耳



耳朵从外轮廓形看呈半圆形，含有外耳轮、内耳轮、耳孔、耳垂等诸多结构。对于速写人物面部刻画来说，画好其中的每一个器官，对形象的把握是极其重要的，而耳朵在人物面部绘画中占据着极重的分量。



人的头部是一个平行透视的立方体，在正面或者侧面平视时变化不大。仰视时均为一个平行透视的立方体，头颅和头发看见少，耳部位置下降。俯视时是一个平行透视的立方体，头颅和头发看见多，耳部位置上升。

在这里值得注意的是，耳部的高度与鼻子高度虽基本等高，但却不在一条水平线上。从侧面看，耳朵与下颌骨后外缘在一条直线上，并随着下颌骨倾斜。耳孔前方是前伸的颧骨和可动的下颌关节。耳朵的垂直位置大约在鼻底线和眉毛之间。

三、速写之上肢

| 上肢之手



| 上肢之手臂

上肢的长度约为3个头，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。在画人物速写时常常因为透视的原因，上肢比例会发生很大的变化。我们可以将上臂和前臂体积从整体上概括，将它们看作两个扁长的长方体。对上肢造型的把握，关键在于将它的各个部位用体块概括出来。只看骨骼的话，上肢的上臂和前臂的体积从整体上来看，可以理解为是两个扁长的方体，两头宽，中间低。当骨骼上附上肌肉，便成了两个椭圆。



四、速写之下肢

脚与鞋

鞋是需要重点刻画的部分之一。想画好鞋必须先了解足部结构。鞋的质地分很多种，理解质地就等同于把握了它的属性。一般在画鞋的时候我们采用三种方法：线性表现、线面结合表现、光影表现。在实际运用中根据人物的整体以及侧重点来进行刻画。



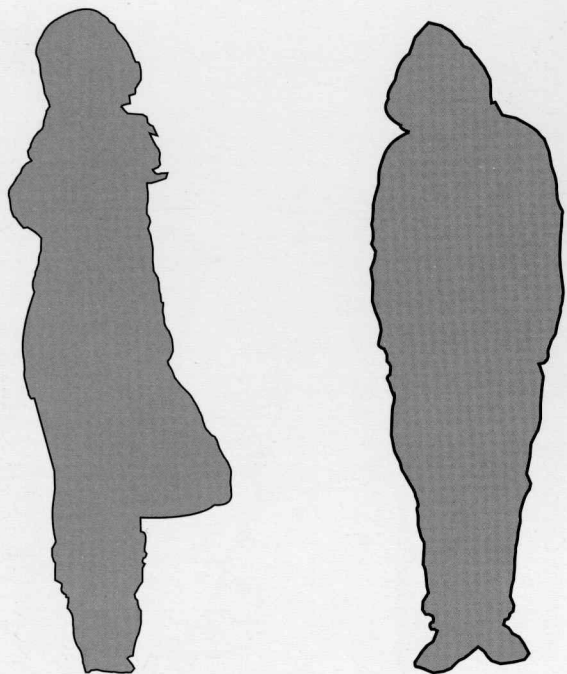
下肢之腿

下肢分三个部分：大腿、小腿和足部。整个下肢约为4个头长，从股骨大转子连线算起，到膝盖约为2个头长，脚背高约1/4头长。脚板约为1个头长，足宽约为1/3头长。从正面纵向看，大腿与小腿的中线不在一条垂直线上。从整体上看，下肢是连在躯干下端近粗远细的圆锥形体块。



五、速写之外轮廓线

外轮廓线的掌握对初学者来说非常重要，我们可以将这种外轮廓理解为造型。要练好造型就必须了解人体解剖，这有利于我们观察及表现对象的动态。保持对象重心的稳定，这需要人在运动中保持主要部位的移动与重心线所落支撑面一致。



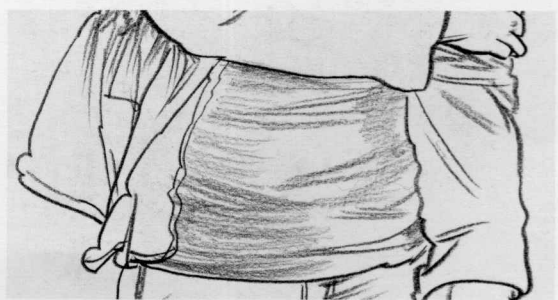
六、速写之内部用线



内部线条聚集，穿插较多，运线时，要力求简洁，富有变化。也就是说要讲究用线的节奏。比如动态线要根据动作的复杂程度决定动态线的多少，在每个动作中，主要的动态线仅有一条，其他的是动态辅助线。抓住人体的各个关键部位的结构关系，比如头与肩、手臂与躯干、骨盆与腿、大腿与小腿的关节和小腿与脚的结合处，要画实。其余的线要与此拉开虚实关系。

注意透视、比例关系，内线的运用要配合外轮廓线将人物的透视比例处理准确。

人物的特征、表情、动态都要由这些内轮廓线线抒发出来，对个性特征可以在适当范围内加以夸张，从而生动表现出对象的特点。



七、速写之衣纹

衣纹之褶皱

衣纹的变化是人体运动的外在体现，衣纹与人体的形体结构相互依存，互为表里。人体任何部位的衣纹都不同程度反映了内部结构的起伏变化。衣纹聚集在肩关节、肘关节、腰关节、膝关节等处。衣纹的走向就如一块布，当用一根手指或木棍支起时，顶起的点就像隆起的关节，布纹都朝着这个顶点集中，衣纹的走向也是如此。

