

敲门砖

临摹大典

5000例

上册

李家友·主编

人物速写·动态全集
COPY CLASSICS

重庆出版集团 重庆出版社

COPY CLASSICS

临摹大典 #动态全集

上册
VOLUME
ONE

COPY classics

目录# CONTENTS

第一章#临摹技巧 006

1临摹常见技法	006/
2人体结构造型	008/
3人体比例	010/
4组块分布	011/
5从剪影到内部形体	012/
6人体动态掌握	014/

006
118

第二章#跟大师学速写 016

1跟大师学造型	016/
2达·芬奇	017/
3费欣	019/
4米开朗基罗	020/
5鲁本斯	024/
6安格尔	026/
7荷尔拜因	030/

016

第三章#局部全集 034

1头部	035/
2五官	068/
3躯干	076/
4四肢	088/
5手	104/
6足	112/

034
258

第四章#站姿全集 118

1对比临摹	118/
2正面角度	134/
3稍侧角度	140/
4四分之三	147/
5全侧角度	156/
6背面角度	166/

7标准跨立式	177/
8扭转	207/
9前屈	222/
10侧屈	230/
11伸展	232/
12重心转移	235/
13背包的人	243/

第五章#坐姿全集 258

1对比临摹	258/
2扭转	264/
3双脚交叉	276/
4跷腿	280/
5双膝靠拢	290/
6双膝分开	296/
7一脚在前一脚在后	302/

第六章#蹲姿全集 376

1对比临摹 376/

2正面角度 378/

3侧面角度 384/

4其他角度 388/

376

8重心前倾 326/

9重心后倾 340/

10高重心 356/

11低重心 362/

12重心转移 372/



近年来，美术高考速写的命题模式似乎已将偏、难、怪纳为常态。这样的命题模式不仅让很多画室吃尽了苦头，更是让很多学生的努力都付诸了东流。每当看到那些一脸茫然走出考场的考生，都有一种让人眼角发酸的感觉！也让我们敲门砖编辑团队感受到身上担子的沉重感、责任感以及使命感。

很多学生不禁会感叹：难道是我不够努力？！难道是我不够聪明？！还是我根本就不适合画画？！速写是为创作积累素材的一个画种，当然好的速写本身就是一幅好的作品。练好速写没有捷径，需要经年累月反复的练习，方能有所建树。但要想获得高分，除了需要通过大量练习获得手头的提高外，更需要学习生活、观察生活，积累生活素材。说到这里，我想大家应该明白为什么自己考不出好成绩了吧？整天画一些画室的场景，或是一些摆出来的动态，长此以往，你不但积累不到生活的素材，作品覆盖不到考题的内容，久而久之还会失去对绘画的冲动和激情。而这对于一位画者来讲，恰恰是最要命的！

由本社编辑的《速写全集2000例》在2013年一经出版便得到了众多知名画室的高度认可，同时也为广大学子带来极大的帮助！《临摹大典5000例》是我们应广大师生的要求，于四万多幅名师作品中甄选了近5000例优秀实用的速写作品汇集而成的。本书将动态速写与主题速写分别收录在《临摹大典5000例》上、下两册之中。相对于《速写全集2000例》，本书具有作品数量更多、考题涵盖面更广、画作质量更优、高考针对性更强的特点。

本书中收录的作品，就是名师们从生活中提取的大量素材合集。多临摹好的作品，自然你的作品就不会差！根据自身特点再结合老师的要求选择性地临摹本书作品和写生，假以时日，再偏、难、怪的考题，相信你都能够从容应对！在此希望我们能看到越来越多的学生自信地走出考场，迈入理想的大学之门！

敲门砖编辑部

2014年4月

COPY CLASSICS

临摹大典 #动态全集

上册
VOLUME
ONE

COPY classics

目录# CONTENTS

第一章#临摹技巧 006

1 临摹常见技法	006/
2 人体结构造型	008/
3 人体比例	010/
4 组块分布	011/
5 从剪影到内部形体	012/
6 人体动态掌握	014/

006
118

第二章#跟大师学速写 016

1 跟大师学造型	016/
2 达·芬奇	017/
3 费欣	019/
4 米开朗基罗	020/
5 鲁本斯	024/
6 安格尔	026/
7 荷尔拜因	030/

016

第三章#局部全集 034

1 头部	035
2 五官	068
3 躯干	076
4 四肢	088
5 手	104
6 足	112

034
258

第四章#站姿全集 118

1 对比临摹	118/
2 正面角度	134/
3 稍侧角度	140/
4 四分之三	147/
5 全侧角度	156/
6 背面角度	166/

7 标准跨立式	177/
8 扭转	207/
9 前屈	222/
10 侧屈	230/
11 伸展	232/
12 重心转移	235/
13 背包的人	243/

第五章#坐姿全集 258

1 对比临摹	258
2 扭转	264
3 双脚交叉	276
4 跷腿	280
5 双膝靠拢	290
6 双膝分开	296
7 一脚在前一脚在后	302

第六章#蹲姿全集 376

对比临摹 376/

2 正面角度 378/

3 正侧角度 384/

4 其他角度 388/

376

3 重心前倾 326/

9 重心后倾 340/

0 高重心 356/

1 低重心 362/

2 重心转移 372/



近年来，美术高考速写的命题模式似乎已将偏、难、怪纳为常态。这样的命题模式不仅让很多画室吃尽了苦头，更是让很多学生的努力都付诸了东流。每当看到那些一脸茫然走出考场的考生，都有一种让人眼角发酸的感觉！也让我们敲门砖编辑团队感受到身上担子的沉重感、责任感以及使命感。

很多学生不禁会感叹：难道是我不够努力？！难道是我不够聪明？！还是我根本就不适合画画？！速写是为创作积累素材的一个画种，当然好的速写本身就是一幅好的作品。练好速写没有捷径，需要经年累月反复的练习，方能有所建树。但要想获得高分，除了需要通过大量练习获得手头的提高外，更需要学习生活、观察生活，积累生活素材。说到这里，我想大家应该明白为什么自己考不出好成绩了吧？整天画一些画室的场景，或是一些摆出来的动态，长此以往，你不但积累不到生活的素材，作品覆盖不到考题的内容，久而久之还会失去对绘画的冲动和激情。而这对于一位画者来讲，恰恰是最要命的！

由本社编辑的《速写全集2000例》在2013年一经出版便得到了众多知名画室的高度认可，同时也为广大学子带来极大的帮助！《临摹大典5000例》是我们应广大师生的要求，于四万多幅名师作品中甄选了近5000例优秀实用的速写作品汇集而成的。本书将动态速写与主题速写分别收录在《临摹大典5000例》上、下两册之中。相对于《速写全集2000例》，本书具有作品数量更多、考题涵盖面更广、画作质量更优、高考针对性更强的特点。

本书中收录的作品，就是名师们从生活中提取的大量素材合集。多临摹好的作品，自然你的作品就不会差！根据自身特点再结合老师的要求选择性地临摹本书作品和写生，假以时日，再偏、难、怪的考题，相信你都能够从容应对！在此希望我们能看到越来越多的学生自信地走出考场，迈入理想的大学之门！

敲门砖编辑部

2014年4月

临摹阶段安排表

1	临摹技巧与人体结构基本知识							
从常用的临摹技法入手，过渡到人体基本比例结构、观察方法、运动状态的学习中去。将这些知识转化为临摹意识，为后面阶段的临摹做准备。		本书着重对线面和纯线速写做讲解。主要体现在处理线的虚实、软硬、方圆、穿插、流畅性等方面。		对人体骨骼、肌肉的分布进行讲解，以及讲解人体在站、坐、蹲运动形式时的共性比例特征。		从“三体积”的运动规律入手进行讲解。让学生掌握“两横一竖三体积”在运动时的基本规律。		
2	大师作品鉴赏及临摹		学习内容		学习过程		学习目的	
选取鲁本斯、达·芬奇、安格尔、费欣、荷尔拜因等适合学生临摹的大师作品。		某些大师善于用线条强化、暗示内在形体的变化，某些大师善于用独特技法表现所画对象。这些都是需要学生在临摹过程中感悟的内容。		临摹大师作品，侧重感受每一处线条对形体的暗示。临摹时，要带着速写意识去感受。		从真正意义上感受大师作品给日常临摹带来的帮助。特别是形体造型与技法表现这两部分。		
3	局部专项训练		头部	五官	躯干	四肢	手、足	学习目的
主要分为头部、五官、躯干、四肢、手、足几大部分。每一部分都带有大量局部作品，并按照一定的类别进行分类。		头部基本知识讲解及临摹。按照“对临”、多角度、年龄段等范围分类。	包含眼、耳、嘴、鼻的基本作画方法及范画临摹。	包含常见的躯干运动规律，如各角度下的弯腰、扭转、侧倾等动态。	涉及上肢、下肢的常见运动形态。如弯曲、伸展等运动形式。	按照手部未带道具和手部带道具分类。足部按照鞋的种类分类。	让学生在临摹过程中提高局部刻画的能力。	
4	站姿专项训练		学习内容			临摹扼要		
涉及站姿动态中最常见的运动形式，并以此分类。每一部分都有该运动形式下的绘画重点分析。该部分的站姿动态未带主题，适合在速写的中初级阶段进行临摹。		包含对比临摹、多角度、标准跨立式、跨立式下的四肢运动、扭转、前屈、侧屈、伸展、重心转移等内容。			认真阅读并消化每一小节前的讲解内容。这部分内容讲解了在该形式下的临摹要点及动态特征。在不同的运动形式下，线条对内部形体的暗示也不相同，形成了该形式区别于其他运动形式的塑造重点。			

5	坐姿专项训练	学习内容	临摹扼要
	主要按照重心位置与四肢运动进行分类。每一部分都带有专项讲解。	分为对比临摹、重心前倾、重心后倾、高重心、低重心、重心转移、扭转、双脚交叉、跷腿、双膝靠拢、双膝分开、一脚在前一脚在后几个部分。	坐姿临摹的重点是找准重心不同时的人物比例，以及三体积的扭动关系和四肢在画面中的摆放方式。其中比较难把握的是被遮挡住的部分形体和肢体在空间中的透视缩变。

6	蹲姿专项训练	学习内容	临摹扼要
	考题中的蹲姿多以与坐姿、站姿组合的形式出现。该类动态的运动形式较少，我们按照多角度的形式对其进行分类。	分为正面角度、正侧角度以及其他角度。	临摹时需特别注意躯干与下肢的协调。在蹲姿动态中，对象大小腿处于“折叠”状，膝关节凸出。初学者常常不能准确地估画出腿部的动态。

7	下册拓展训练	学习内容	临摹扼要
	拓展训练为带主题的“三姿”动态、组合、场景速写等。适合学生在速写学习的中后阶段进行临摹。该部分内容收录在《临摹大典5000例·主题场景》中。	分为主题动态、组合、场景速写几个部分。主题动态为单个人物带主题的范围画，如学习类、休闲类、娱乐类、生活类、运动类、职业类等。组合多为带主题的两至三人组合。场景速写分为地点场景及命题场景两个部分。	与本书中的基本运动形态相结合，找到某一主题动态是处于哪种具体的运动形式中，再结合道具进行临摹。很多主题动态可出现在不同的场景中，这一点需要学生在临摹时将其作为素材进行储备，牢记它们的特点。

COPYING TECHNIQUES

CHAPTER ONE

第一章#临摹技巧

006

临摹常见技法

010

人体比例

012

从剪影到内部形体

008

人体结构造型

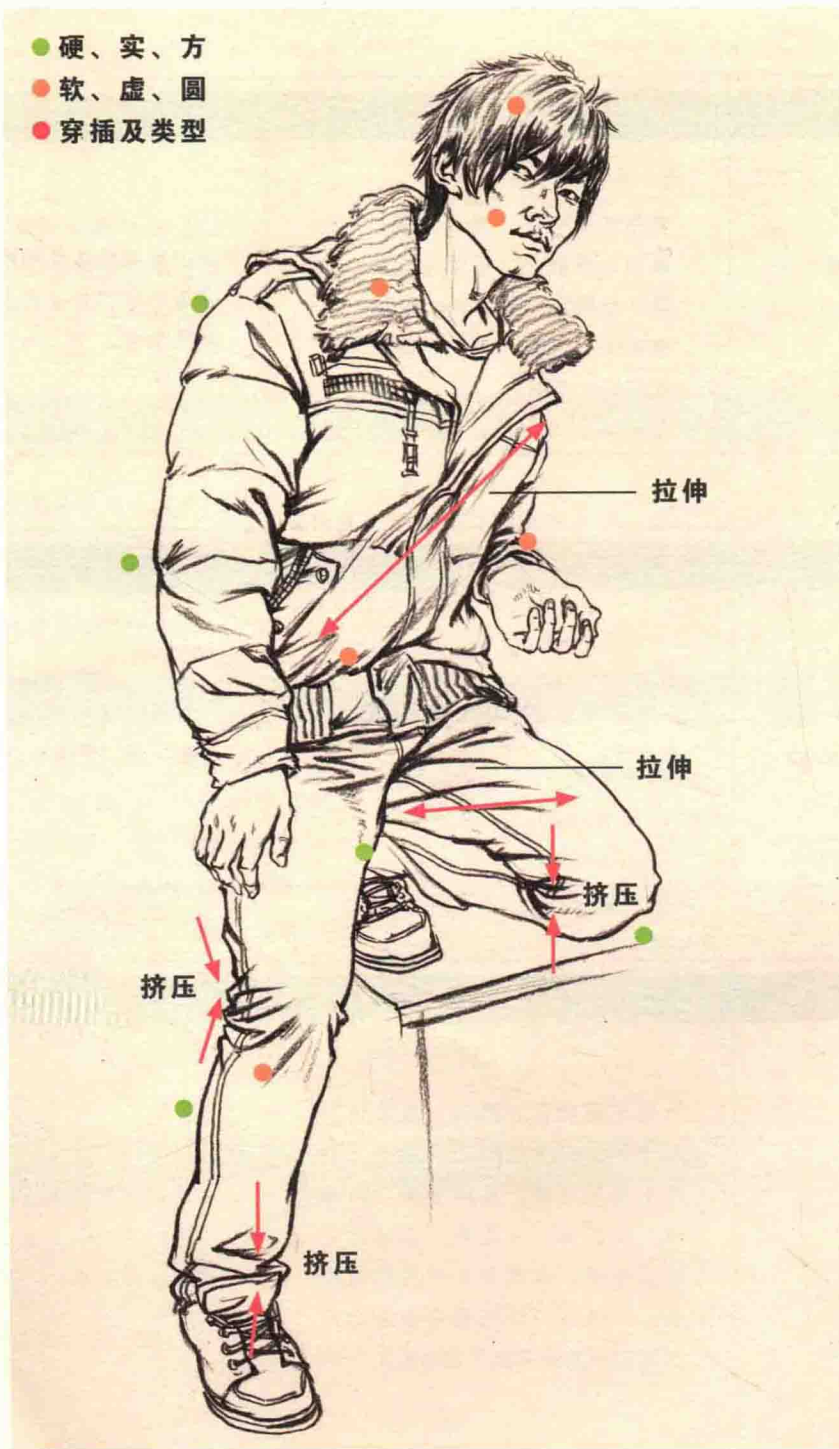
011

组块分布

014

人体动态掌握

- 硬、实、方
- 软、虚、圆
- 穿插及类型



1 临摹常见技法

绘画时，人物的形体特征、动态最终都需要以一套有效的手法来实现。我们将速写的表现手法分为两个阶段来学习。第一个阶段为接触表现手法，学习必不可少的表现手段，如线的虚实、软硬、方圆、穿插等；第二个阶段为活用表现技巧，即在众多优秀作品中学习与借鉴主观处理的表现技法，如处理疏密、流畅性、添加装饰面等。

■ 虚实

虚实的表现手法主要是为了体现出画面的空间关系与形体感。通常虚实的产生以以下三点为依据：1. 近实远虚。2. 上实下虚。3. 衣物与肌肉贴合的部分实，有空隙的部分虚。

■ 软硬

软硬对比的表现手法是为了暗示出人物的结构造型。

由于较软的线与较硬的线所出现的位置在画面中是比较固定的，学生可以通过熟记这些位置，在绘画过程中主动地画出有软硬区别的线条。

用线最硬的位置有枕骨处、肩部、肘部、腕部、指骨与掌骨、膝部、足底。用线次硬的有三角肌、肱桡肌、胫骨前肌、腓肠肌等鼓出的肌肉轮廓。用线较软的有面部、次要衣纹、裤缝线等位置。

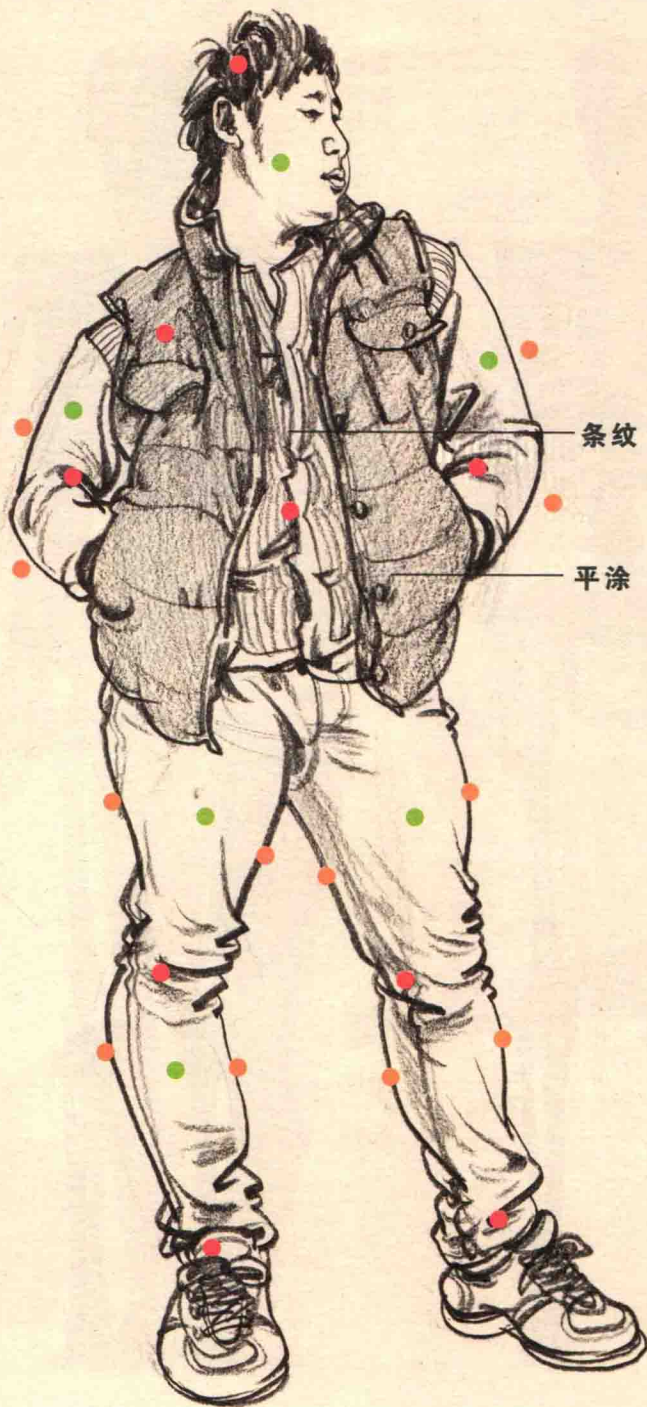
■ 方圆

方圆的表现手法主要是为了暗示形体内在的方圆特征。人体的膝盖、肘部、肩胛骨等凸出的骨骼转折处是方形的，表现时，应用转折较方的线条表现。除人体结构造型以外，衣褶也带有方圆变化。通常来说，横向的衣褶用较方的线处理得较多，竖向、斜向的用较圆的线处理得较多。

■ 穿插

人体内部线条与外部轮廓穿插的原理以及基本的穿插形式是速写绘画的重点。当布料覆盖在形体上时，布料会根据形体产生被支撑和被悬挂的效果，最终形成不同的褶皱形状。而支撑面上的布料是不会产生褶皱的，因此也不会出现线的穿插。当人体动态变化时，这些支撑面与受力方向也在发生变化，从而产生不同类型的褶皱。这些穿插的线条通常会出现在领口、腋下、腰腹、肘部内侧、裆部、膝关节内侧、裤脚等位置。受力的挤压时，产生较短的褶皱，受力拉伸时产生较长的褶皱。以上位置也正是人物速写的塑造重点。

● 疏
● 密
● 长线



较为主观的处理方法

■ 疏密

一幅画面中的疏密可分为客观处理与主观处理两部分。客观处理的依据是，关节运动的内侧会产生许多衣褶，这些能暗示结构的线条不能丢去，则自然产生密的效果。而在胸、胯、上臂、下臂、大腿、小腿等独立的大体块上，衣物包裹、依附在上面，很少会产生褶皱，则自然形成疏的效果。在主观处理疏密时，则会以明暗关系或衣物固有色为主，选择性地选择疏密出现的位置。

■ 流畅性

线的流畅性体现在长线的运用上。组块各有各的形状，其中胸腔、盆腔、胳膊、下肢的造型较整体，关节不会将这些位置分成小块小块的形状，它们适合用连贯的较长的边缘线表现。

■ 装饰性

面是线的汇集。在速写绘画中，面一般会以大面积线条交织的情况出现在画面中。这些线通常会以方格、条纹、平涂等形式出现。

2 人体结构造型

全身骨骼由206块骨头组成，主要分为躯干骨（包括胸腔、盆腔）和四肢骨以及头骨几个部分。

所有的骨骼都镶嵌在肌肉内部，当人体发生运动时，骨骼会在位置上发生变化，而肌肉会在大小上发生变化。

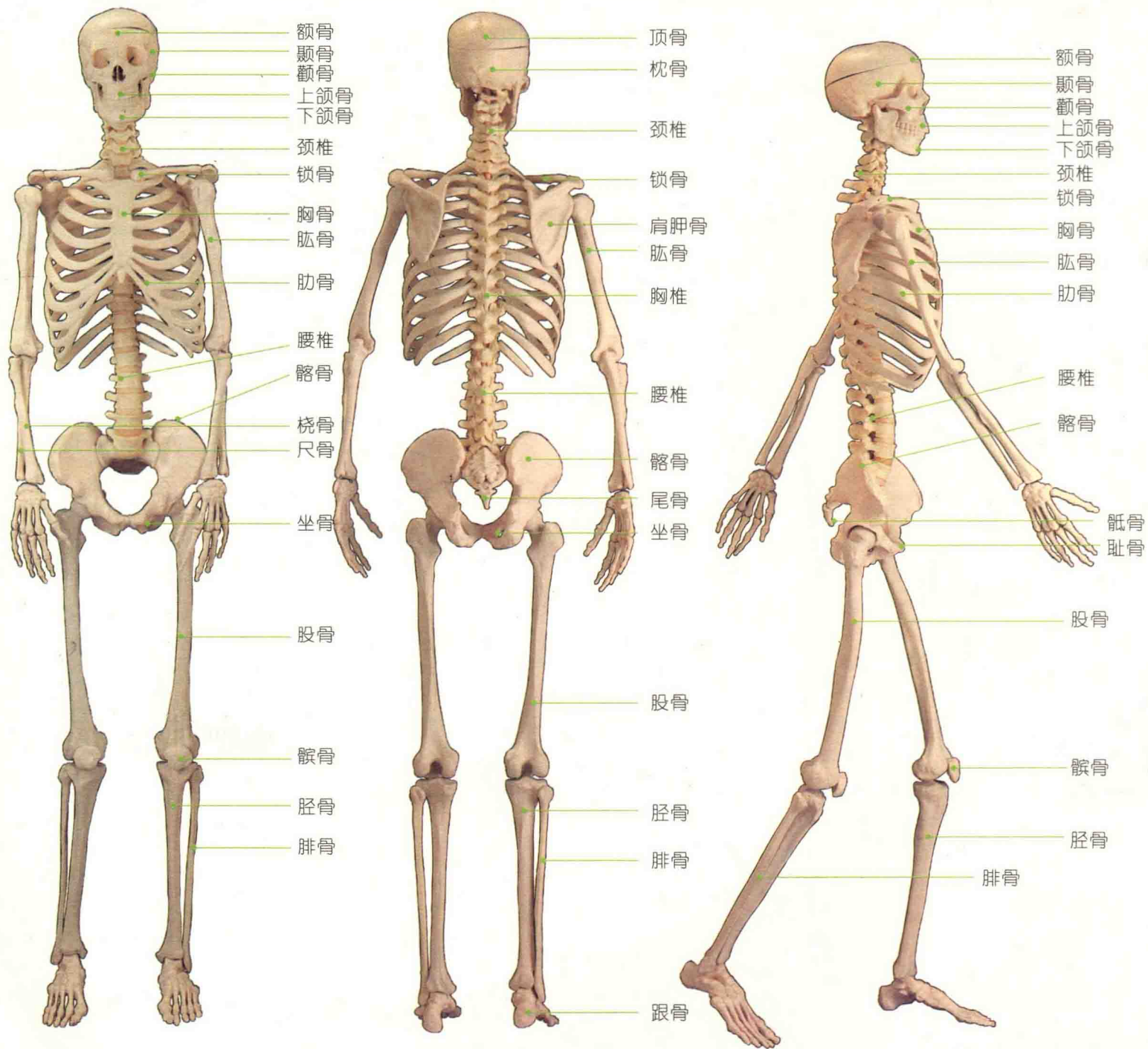
用短暂的时间了解这些知识，有助于我们在临摹人体时，找准其内部结构，避免画皮难画骨的情况。其实需要我们记住的一般是鼓出的肌肉结构，它们构成了人体外形的轮廓和起伏变化。

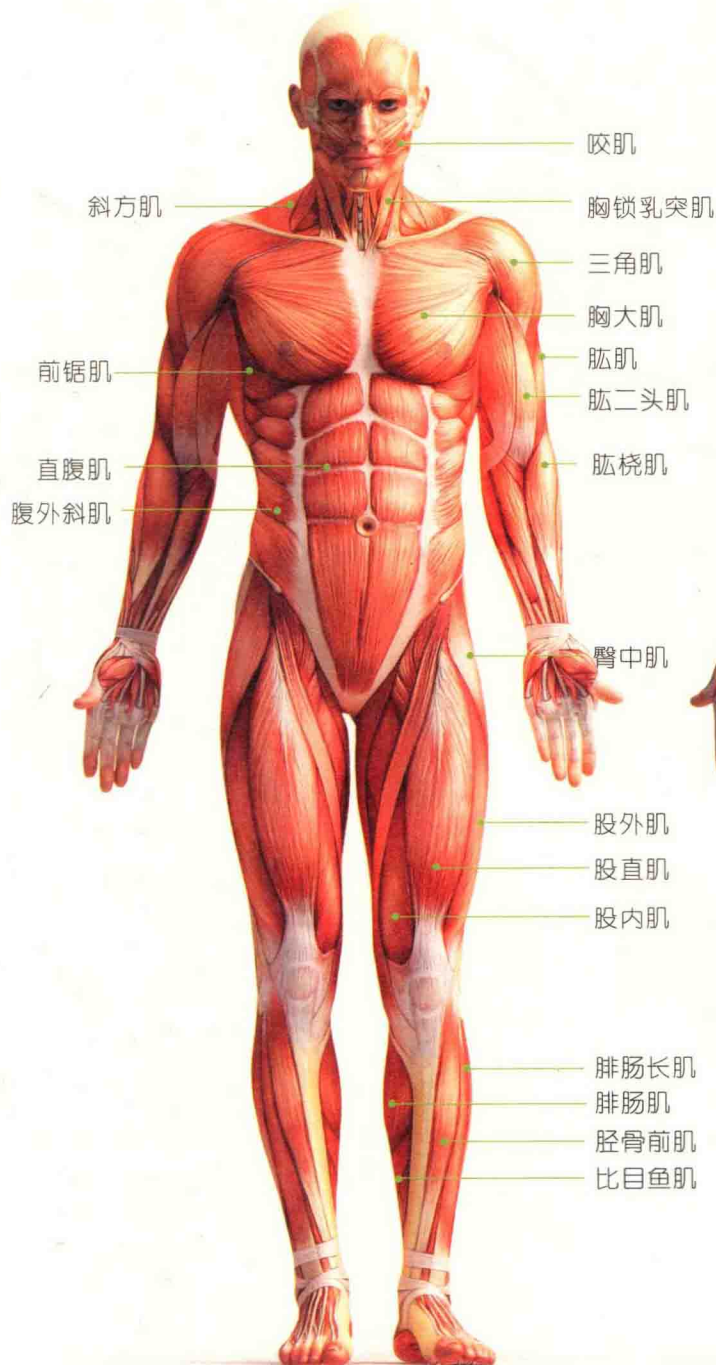
从正面来看，这几处是需要记忆的：

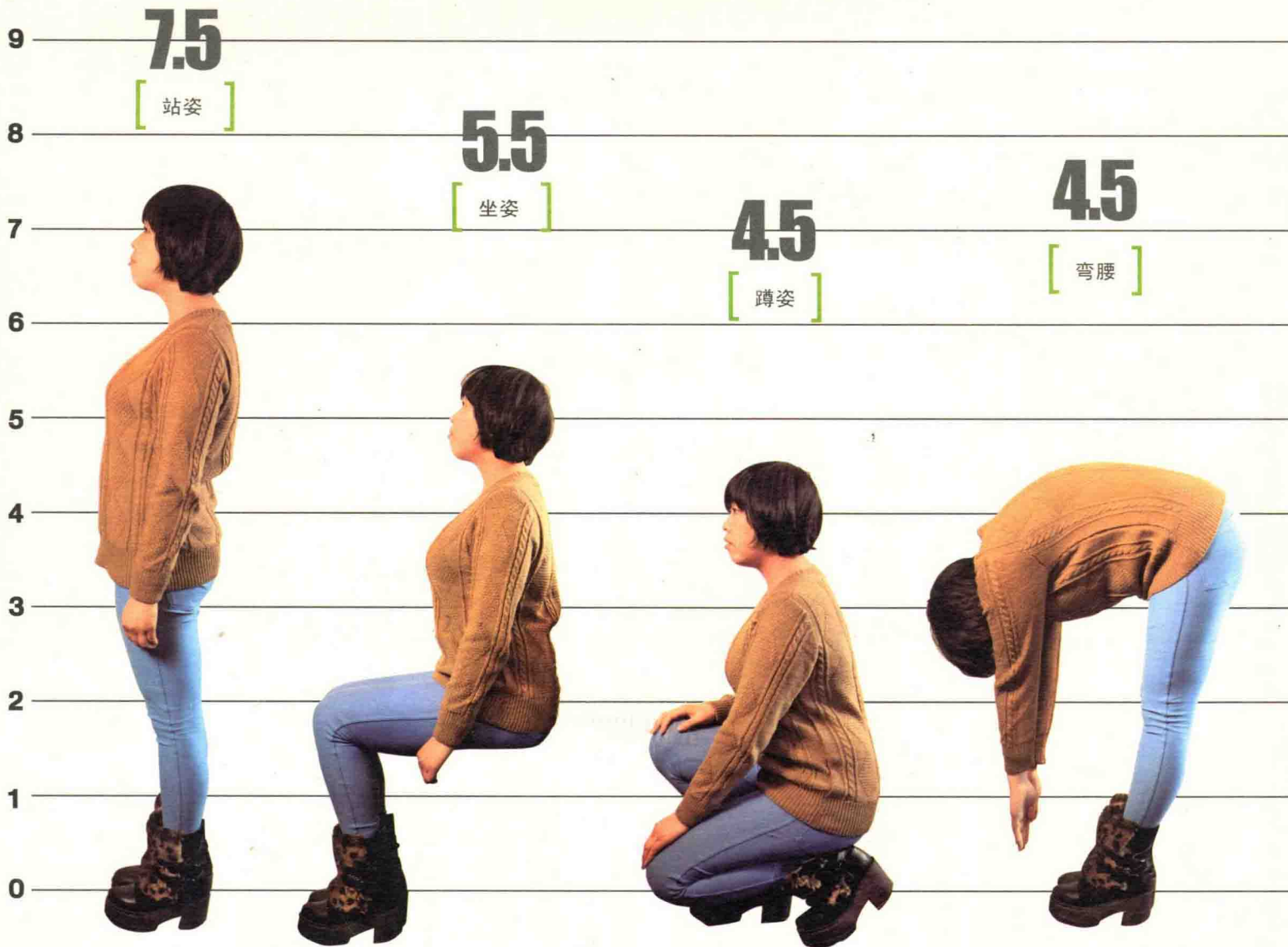
斜方肌、三角肌、肱肌、肱二头肌、臀中肌、股外肌、股内肌、腓肠长肌、腓肠肌、比目鱼肌。

从侧面来看，这几处是需要记忆的：

三角肌、胸大肌、肱二头肌、直腹肌、臀大肌、大收肌、半腱肌、腓肠肌。



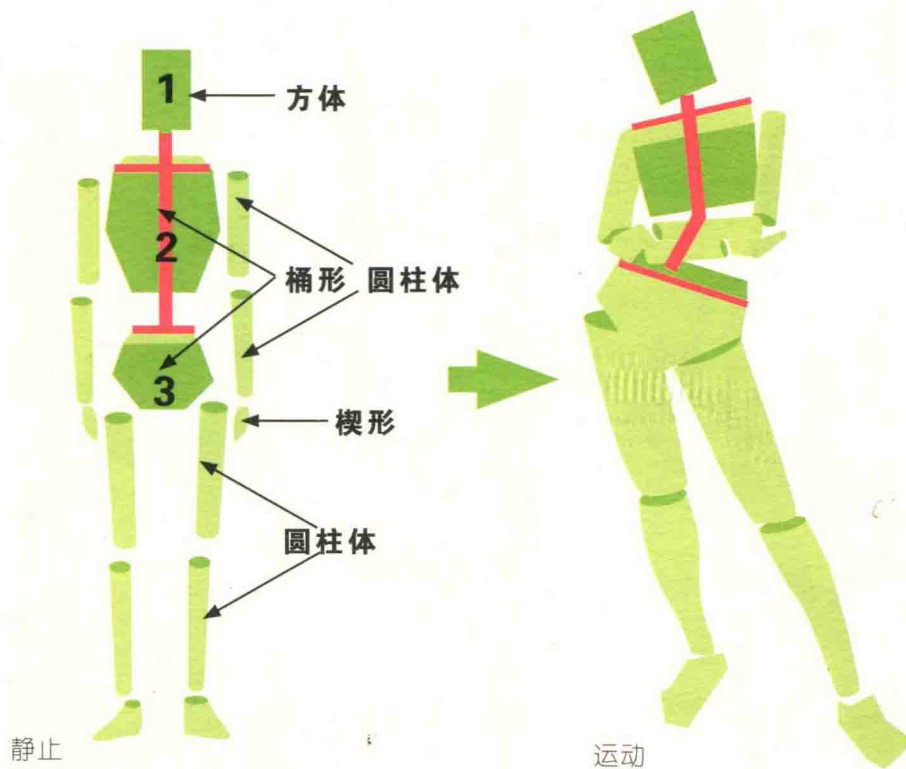




3 人体比例

人体比例是指人体或人体各部分之间度量的比较，它是人们认识人体在三度空间中存在形式的重要依据。我们通常用头高作为度量来计算人体比例。而比例并不是不变的。人的年龄、性别、动态等方面变化，都是引起比例变化的重要因素。

站立的青年以头高为单位来测量整体高度，标准比例约为1:7左右，但当人物坐下时，比例就变为1:5左右了。熟悉这些标准的比例，能让大家判断出大致的比例变化，将这些知识点带入到临摹中去也是非常重要的。



4 组块分布

为了便于观察人体动态，我们可以把头部理解为一个球体或方体；颈部理解为一个柱体；胸部和臀部理解成两个桶形；四肢看做是圆柱体和截锥体。

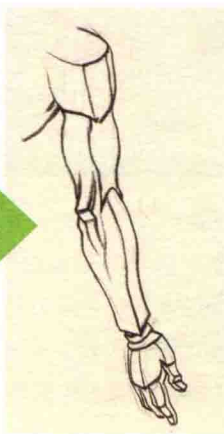
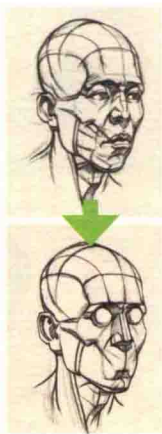
在这些造型中，脊柱连接头、胸、盆腔（三体积）。脊柱的弯曲、旋转能让这三个部分形成倾斜、扭转等运动。

在肩胛骨和盆骨处作横向辅助线，能明确地显示出胸部和盆骨两大体块的平行、倾斜、扭动、旋转等变化。

■ 切面观察

人体体表的表面是复杂的、不规则的曲面。而任何具象的物体，都可以理解为切面化后的形体，人体也不例外。

想要将人体体表切面化，必须与人体解剖中的骨骼和肌肉及人体空间结构中的方向、位置的概念联系起来。



剪影观察



●初级印象/朦胧



●中级印象/清晰



●完整印象/取舍

一个物体的形，是由边线围成的，也就是说边线围成的“剪影”构成了一个完整的形。

我们正是要通过训练将任何复杂的物体看做剪影，抛掉过于繁杂的细节，从而确定地归纳出它们的形体特征。

5 从剪影到内部形体

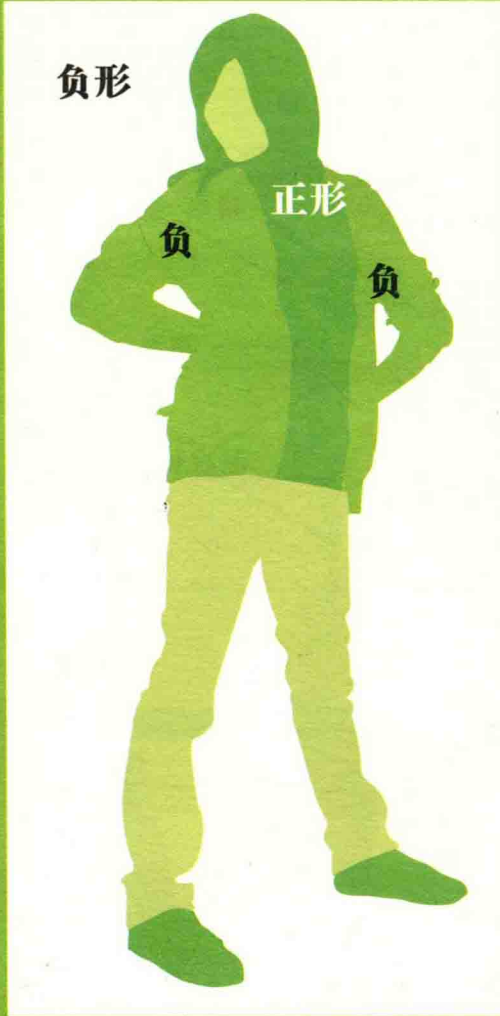


负形

正形

负

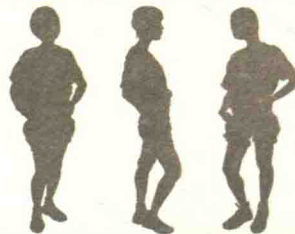
负



当我们在观察一个人体时，首先看到的不要是面部的细节、烦琐的衣纹以及因角度引起的透视缩变。我们可以通过将眼睛虚着观察对象，使其细节模糊，而只关注人物大轮廓，从而建立抽象与平面的形状意识。再在此基础上逐步寻找人物轮廓线上的长短、曲直、方圆等变化，区分出头、躯干、四肢的准确形状。当整体与局部的形，相互依存的形建立完成后，画准人体细节也不是什么难事了。



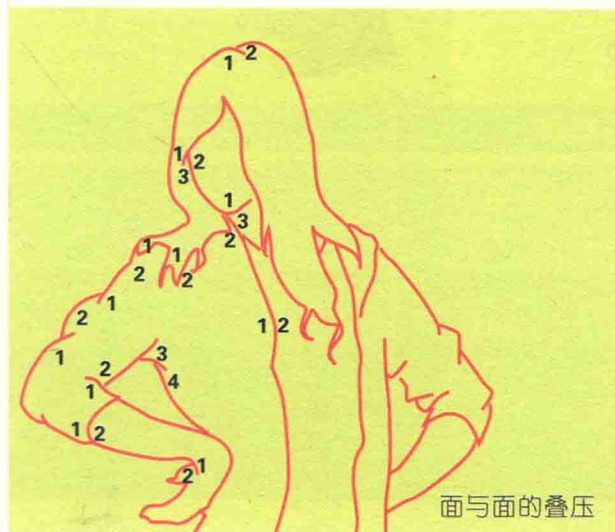
人物的角度不同，所呈现出的轮廓特征有非常大的区别。



■ 体积观察

体积与形不同，属于三维的范畴。想要在平面的纸上建立起三维的形体，找准边缘线的穿插与变化是关键。

首先，需要我们分辨出边线叠压的次序。在人体中，这种叠压不仅仅是两个层次的简单叠压，更多的是线面转化后的叠压。



线是面的边缘，线的结束点是面的开始。这种穿插与叠压关系是表现体积感的关键。

当然，明暗虚实的变化也对强化体积感有一定的帮助。两者结合起来观察，能让大家在临摹的时候非常清楚下笔的力度、用笔的走势等内容。

