

美术高考指南

——速写、素描、色彩、工艺美术

山东美术出版社

美术高考指南

——速写、素描、色彩、工艺美术

山东美术出版社

1988年·济南

美术高考指南
速写、素描、色彩、工艺美术

※

山东美术出版社出版
(济南经九路胜利大街)

山东省新华书店发行 山东新华印刷厂潍坊厂印刷

※

787×1092毫米 32开本 7印张 40插页 112千字
1988年5月第1版 1988年5月第1次印刷
印数1—3,760

ISBN 7-5330-0094-3/J·95

定价 4.85元

出版说明

我社出版的四本美术高考指南，对考生有计划有目的地进行考前准备帮助很大，深受读者欢迎。因为美术高考都是速写、素描、色彩同时考试，报考工艺美术院校的学生，除了考试上述科目外，还要考试图案设计和工业品造型设计，为了便利考生学习，我们将多次重印的《美术高考速写指南》、《美术高考素描指南》、《美术高考色彩指南》和《工艺美术高考指南》四本书合订成《美术高考指南》合订本，每本除了讲解基本技法外，还讲解临场考试应注意的问题，使考生做到心中有数，更好地发挥自己的技术水平。

美术高考速写指南

丁宁原 著

山东美术出版社

出版说明

近年来，报考高等美术院校的考生越来越多，很多考生虽然具有相当好的绘画水平，但由于没有掌握考场上的绘画要领，临场发挥不好而落榜。为适应广大美术考生的迫切需要，我们请美术院校有丰富经验的教师，针对历年考生在高考中遇到的问题和如何在考场上的四小时内完成作业，发挥出自己的水平作了具体指导。

这套书共分四册：《美术高考素描指南》、《美术高考色彩指南》、《美术高考速写指南》、《工艺美术高考指南》，对正在准备参加美术高考的青年，是具有一定指导意义的读物。

目 录

前言

一、美术高考速写指南

二、美术高考素描指南

三、美术高考色彩指南

四、工艺美术高考指南

目 录

一、速写的基本概念.....	1
二、怎样画好人物动态速写.....	2
1. 把握人物动作的规律.....	2
2. 动态速写与透视.....	6
3. 要有正确的观察方法.....	8
4. 动态速写步骤.....	10
5. 表现方法.....	13
三、速写训练方法.....	16
1. 多画.....	16
2. 速写的训练法则.....	17
3. 多想、多看、多记.....	18
四、考试注意事项.....	20
1. 思想准备.....	20
2. 进考场之后怎么办.....	22
3. 考题分析举例.....	24

一、速写的基本概念

速写一般指在短时间内用简练的线条扼要地画出对象的形体、动作或神态。速写大体可以分为三类：一是资料性速写。它的目的是记录生活，为创作准备素材。这类速写要求作者在深入观察的基础上，准确地把握对象的外部特征，同时加深对描绘对象各部分之间相互关系及内部结构的理解，运用简练的笔法抓取对象的本质特征，记录形体结构和相互关系。表现方法不必过分考究，以清晰、准确地记录对象为目的。二是练习性速写。目的是通过练习，培养作者敏锐的观察力和迅速描绘对象的能力。这是美术工作者最重要的基本功之一，更是初学者进行基础训练的必修课。内容以人物为主，包括社会现象及自然风貌，形式不限。

速写还是一种创作体裁。作品可以作为艺术品，具有独立的欣赏价值。由于速写具有真实、质朴、生动、及时等特点，常为报刊所采用。有的还具有历史价值，是一种其他形式所不能代替的绘画体裁。

美术院校速写考试科目的内容，主要是人物动态。下面着重谈一谈这方面的要求。

速写考试的目的在于检验考生观察、感受能力的灵敏及迅速捕捉对象的技能。通过这些方面来考察学生的艺术素

质，并不侧重测验考生绘画技巧的熟练程度和作品的表面效果。因此重点是要求人物形象、比例准确，动态生动，造型结构舒展、结实。表现手法一般不加限制，以能较好地完成上述要求为目的。

速写考试的内容，一般是单个较为静止的人物慢写（在速度上，画得稍慢的速写）与活动的人物速写相结合。

为了便于考察，考试中一般选用较为常见的典型动作。例如稍有扭转或有一辅助支撑点的站立动作，有转折动作或配有小型道具（如书籍之类）的坐着的动作。

二、怎样画好人物动态速写

这个题目涉及的范围较大，下面仅围绕考试要求，提出几个方面的问题作些分析。

1. 把握人物动作的规律

下面分析一下站立及坐着的人体动作规律。站立的人很少处于立正姿势，人们的习惯动作是重心落在一条腿上，另一条腿处于放松状态，这样便于交替休息。这种姿势是站立的典型动态。图1中的人体重心在左腿上，由左腿支撑，骨盆便自然向右倾斜。为了维持身体平衡，胸廓向相反的方向倾斜，于是全身自上而下形成一条S形曲线，而肩线、胸线、腰线、骨盆两端点及两膝关节的连线则呈辐射状，其延长线向重心一侧消失。这是站立姿势的基本要领。在站立动作

中，有时上臂作一辅助支撑点，常常影响到肩的倾斜方向，但基本运动规律是一致的。（图2）

在历年高考速写时，也经常选用坐着的姿势。一般安排上身有一定扭转变化，再配有书籍等小型道具。

把握坐势主要是理解三个体块的扭转关系及脊柱的弯曲度。图3是左臂靠在椅背上的常见动作。由于左臂的辅助支撑，右臂放松，胸廓倾斜，脊柱正面呈较强的S形曲线，两肩高低悬殊。把握住这几点，就可抓住大的动势。画坐着的侧面像，应特别注意两点：一是上身的倾斜程度；二是脊柱的弯曲程度。有些考生往往忽略了这两点，把本来很有变化的动作画得很呆板。另外还要注意背部外轮廓线的特点，由于颈部和腰部最灵活，所以背部的弯曲并不是呈圆滑的曲线，而是在颈和腰部呈现两个转折点。（图4）

图5是坐在平面上的几种姿势。图5A是向前弯曲的坐势。把握这个动作要注意两点：一是通过观察，确定由头、髋骨和脚所构成的三角形状，这一形状决定了人的动势；二是正确画出背部外轮廓线，把握脊柱的弯曲程度。

图5B是一种常见的平地侧坐，左臂为一支撑点。把握这个动作除了抓住由头、臀部及脚构成的三角的基本形状和比例外，还要注意躯干是一侧压缩，一侧伸张的变化，几条结构线呈强烈的辐射状，形成明显的张弛和疏密对比。

图5C是背部及一上肢有依托的平地坐势。这个动作较前两个稍复杂一点，上身不仅前倾，而且由于右臂的支托，又使身体同时向左倾斜。胸廓呈现向前左方倾斜趋势，而骨

盆正相反，向右后方向倾斜。结构线亦呈辐射状，四肢动态变化大。画这个动态，要注意几个部位的透视变化和比例关系。

通过上面几个例子的分析，可以初步掌握人体基本构成及简单动势规律，有了这个基础，画起人物动态来就能避免盲目性，便于抓住要领，做到心中有数。

在把握人物动作中，需要特别注意以下几个结构关系：

甲、头、颈、肩关系。头部的运动依赖颈部的支托。颈部的结构决定了头部的俯仰、左右摇动及扭转等运动规律。颈从头的后部向下延伸，象木器的榫头一样，斜插在前低后高的肩上。颈从侧面看呈倾斜的长方形（图 6 A）。颈部并不是滚圆的圆柱体，从正面看由三块相互支持的三角形构成，即左、右两条胸锁乳突肌和中间突出的喉头；在两条胸锁乳突肌下端靠拢处构成明显的颈窝。这些结构形成了颈部的外形特征（图 6 B）。胸锁乳突肌是颈部九对肌肉中最富于造型意义的一对，不论正面、侧面或头部扭转，胸锁乳突肌在外形上最明显，所以我们应该首先记住它。正是由于颈部的这种结构，头部的扭转运动是沿着一条向前倾斜的轴线进行的，因此从正面看，凡自然左右扭转的头部，五官均向一方倾斜（图 6 C）。从背面看，由于颈肩部被健壮丰满的斜方肌连在一起，所以颈和肩之间不象正面和侧面那样有明显的界限和转折，而是浑然一体，运动中富于力量感。这是在刻画人物背部时要注意抓取的重要特征。（图 6 D）

乙、脊柱的造型及运动规律。脊柱由若干可以活动的脊

椎骨连接而成，能作多方向的运动，其中又以颈椎和腰椎部分活动性最大，胸椎与肋骨及胸骨构成的胸廓则相对固定。这样，当身体前屈时，背部为弓形，在颈及腰部呈现两个转折点（图7 A）。当身体后仰时，由于胸廓的外形并无大的变化，所以背部形成S形，其弯曲部位主要在腰部（图7 B）。身体侧弯的屈曲部位主要也在腰部，为了保持平衡，骨盆要向相反的方向倾斜，这使脊柱的弯曲加大，并使全身的曲线变化加强（图7 C）。对于以骨盆为支点的动作，如坐、骑等，躯干常常处于放松状态，使背部呈现自然弯曲，这个特点不可忽视。（图7 D）

丙、手和脚的结构及运动。在人物动态速写中并不要求详尽地刻画手的结构，但手的动势特点对表现人物神情却是十分重要的。

手是通过腕部与前臂连接的，初学者常常忽略腕部。手和腕的体积呈降梯形，是靠楔合的方式连在一起的（图8 A）。手和前臂间能作前后的屈伸运动，主要依靠腕来完成。因此画屈曲的手时，应特别注意腕部的存在及其外形特点（图8 B）。手由掌部和指部两部分构成。掌部是一个整体，手指则运动多变，指间节连成的弧线确定了手指的大形，不论手指分合，这几条弧线的关系是不变的。画手时要把拇指以外的其他四指当作一个整体来看待，注意由四指各关节所组成的每一个转折面的形状，抓住手的大形后先把这几个转折面找准，然后再区分一下指缝即可。切勿把四指作为四根圆棍分别来画（图8 C）。另外拇指是可以单独活

动的，它可以灵活地与其他四指对握，从而完成无比复杂、灵巧、有力的操作活动（图8D）。把握了以上这些特点，就可以把手部的复杂变化概括起来。

脚虽然不象手那样有复杂的形态和多变的运动，但脚仍然是使初学者感到难画的部位。侧面的脚近似三角形，中间由拱形的脚背作桥梁，联结前边的趾部和后边的足跟，形成强有力的弹性结构。这个形体是容易把握的，但画面中的脚很少处于这种角度。由于脚在人体（也常常是画面）的下部，两脚呈现向前两侧分开状，所以不论正面还是侧面，脚部常常处于复杂的透视角度中，特别是画正面的脚，更难表现。因此，初学者务必不要忽视对脚部形体结构的研究。平时要多注意观察，画到脚部时不要马虎过去，更不要回避。理解拱形脚背的存在，注意体积、透视，切不可画成本棒下边钉一个铲头的样子。另外，画脚时也要注意踝关节（脚脖）的外形特征。外低内高两个踝关节突起，这是富于造型意义的特点，抓住这一点，则有助于表现脚部的结构特征（图9）。

2. 动态速写和透视

初学者往往忽视人物动态速写中的透视关系。实际上速写中的若干错误恰恰是因对透视不理解或未画准造成的。现在我们仅就经常出现的错误谈三个应注意的问题。

（1）注意人体几个部位结构线的消失变化

站立的人及坐着的人由于不正对画面，所以他们的肩线、胸线、腰线、骨盆端点连线及双膝连线等，这些本来平

行的线在画面上已不平行，而是向一方消失于视平线上的一点。这种消失现象使人体两侧的相关部位产生了近大远小的透视变化。这是我们在写生中随时都会碰到的。正确地理解并画准这些变化，不仅使动态准确，还能确切地表现出描绘对象的体积感。当然，人体的动态是多变的，由于身体的倾斜，这些结构线常常并不消失在视平线上，而且各部位本身也不一定处于平行状态，但这只能使透视变得更复杂，不能因此而忽视透视的存在。画速写并不要求象画静物那样先找出视平线，并用消失辅助线校正轮廓。画速写主要还是根据总的感觉来画，但在画的过程中注意视平线的位置及消失变化的趋势却是十分必要的。在人物组合及场面速写中，运用透视规律，可以帮助画准人物之间的比例关系。（图10）

（2）注意因距离太近造成的变形

有的考生由于缺乏经验，在画速写时离模特儿太近，结果由于视觉原因产生过度变形，画出的人物比例失调或动作别扭。产生这些毛病有两种情况：一是由于离模特儿太近，形成强透视，人物的近侧和远侧在视觉上产生过分的近大远小变化，即使作者“准确”地把这种视觉效果描绘下来，画面上的人物也会感到不舒服。图11A中，由于模特儿膝关节以下距离作者太近，看起来就特别大，虽然是“照实”画到画面上，但感觉很别扭。二是由于作者离模特儿太近，平视只能看到身体的一部分，其它部分是用“扫描”的办法不断移动视点来画的，结果造成消失点的不统一。如图11B就是作者平视画头部、胸部，俯视画下肢，虽然也是“忠实”

地描绘视觉现象，但由于视点的上下移动，造成身体下部的变形。避免这些毛病的办法是选择合理的距离。画站立的模特儿，一般要在三米以外。理想距离应该是描绘对象高度或长度的两倍。如果考场上人多，只有近距离有较好的角度，应该取略低于头部的视平线。这样在画头与躯干时不会出问题。在画下肢，特别是画脚时，要有意识地减弱所看到的透视变化现象。例如模特儿前后两脚的大小差别、位置高低和脚形的透视变化，以矫正视点移动造成的透视不统一。（图11C）

（3）注意透视面缩小的比例关系

动态速写中，人体的很多部位经常处于不同程度的透视缩小状态中，如图12中，模特儿的大腿长度，由于透视关系，已经变得很小或较小。但初学者常常凭“想当然”把这些部位画大了，以致造成比例失调。而且往往找不出错在哪里。即是艺术院校的学生，也比较普遍地存在这类问题。例如把本来已经变的很窄的石膏底座的一个面画宽了，导致底座部分比例不准（见图12）。克服这个毛病的办法是深入进行观察，必要时进行测量，以确定各个部位的相关位置，而不要单凭感觉来画。

3. 要有正确的观察方法

观察方法就是正确认识对象的方法。在动态速写中，主要是正确对待整体观察与深入观察的关系。通过整体观察，可以抓取对象的神态和动势特征，把握整体与局部的关系。

深入观察则是研究对象的内在结构与外部形体变化及各个局部的具体构造，以求画得准确深入。

速写是短期作业，基本上一次完成，在画的过程中不能反复修改，因此要求作者在下笔之前对描绘对象的神态表情、动势特征、比例关系有一个较完整的认识。但画速写又不可能有充分的时间进行推敲，所以能否在观察中迅速捕捉住对象特征就尤其重要。

画速写要求一开始就从整体着眼。即画人物动态时，必须一眼把整个人物包揽进来，才有可能看准对象总的体态动势。要抓住身体的倾斜、扭转，头与躯干、四肢相互处的位置及体形比例等总的感觉印象，而不要去关心五官面貌及手脚长的如何。这便是整体观察。这种观察的目的，主要是抓取对象的基本特征。

在画面上把握住对象的基本动态特征之后，还需要再进一步深入刻画。速写、慢写中的深入刻画，并不要求象素描那样细致的描绘，而是在准确地把握了模特儿的人体结构和动态后，进而对人物的形象、神态，手的姿态、肢体的转折以及衣纹等加以刻画。对这些具体部位的刻画，只能用局部观察的方法。在局部刻画的过程中，要时刻注意与整体的关系，随时检查这一局部是否脱离了整体。在局部刻画完成后重新进行整体观察，按照整体关系对局部进行调整。

对于较快的速写，是一次顺序完成的，也只能从局部下手，一部分一部分地画完。但这更需要整体观察，应该本着“盯住整体画局部”的原则进行。在画每一个局部的过程中