

敲门砖

SINCE 2009
STEPPING
STONE

人物速写

基础·速写
李家友 主编

点拨



图书在版编目 (CIP) 数据

基础·速写/李家友主编. —重庆: 重庆出版社, 2013. 3
(点拨系列美术丛书)
ISBN 978-7-229-06340-5


I. ①基… II. ①李… 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(2013)第041578号

基础·速写

JICHU · SUXIE
李家友 主编

出版人: 罗小卫
本书策划: 李家友 邹 颇 范 星 郑文武
责任编辑: 郑文武 张 跃
装帧设计: 吴 倩
责任校对: 李小君

 重庆出版集团 出版
重庆出版社

重庆长江二路205号 邮政编码: 400016 <http://www.cqph.com>
重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印制
重庆出版集团图书发行有限公司发行
E-MAIL: fxchu@cqph.com 邮购电话: 023-68809452
全国新华书店经销

开本: 1020mm×720mm 1/8 印张: 6
2013年3月第1版 2013年3月第1次印刷
ISBN 978-7-229-06340-5
定价: 29.00元

如有印装质量问题, 请向本集团图书发行有限公司调换: 023-68706683

版权所有 侵权必究

目录

CONTENTS

ONE 基础知识讲解 02

- 基本身体比例 /02
- 人体比例与坐、站、蹲 /02
- 人体比例实际运用 /03

TWO 解剖局部 04

- 头部 /04
- 眼 /06
- 嘴 /07
- 鼻 /08
- 耳朵 /09
- 手部 /10
- 脚部 /11
- 腿部 /12
- 躯干 /13

THREE 写生观察 14

- 重心观察 /14
- 动态线的观察 /15
- 动态特征的观察 /15

FOUR 常见“三姿” 16

- 站姿 /16
- 坐姿 /22
- 蹲姿 /28

FIVE 优秀范画 34

目录

CONTENTS

ONE 基础知识讲解 02

- 基本身体比例 /02
- 人体比例与坐、站、蹲 /02
- 人体比例实际运用 /03

TWO 解剖局部 04

- 头部 /04
- 眼 /06
- 嘴 /07
- 鼻 /08
- 耳朵 /09
- 手部 /10
- 脚部 /11
- 腿部 /12
- 躯干 /13

THREE 写生观察 14

- 重心观察 /14
- 动态线的观察 /15
- 动态特征的观察 /15

FOUR 常见“三姿” 16

- 站姿 /16
- 坐姿 /22
- 蹲姿 /28

FIVE 优秀范画 34

【基本身体比例】

我们惯用的传统度量方法为，将头骨视为一个计量单位，将各肢体理解成线段。即头高为1，肩宽为2，躯干为3，上臂为1.5，前臂为1，髌宽为1.5，手为0.8，大腿为2，小腿为1.5，足部为1，即可得到简化后的人体比例数据。

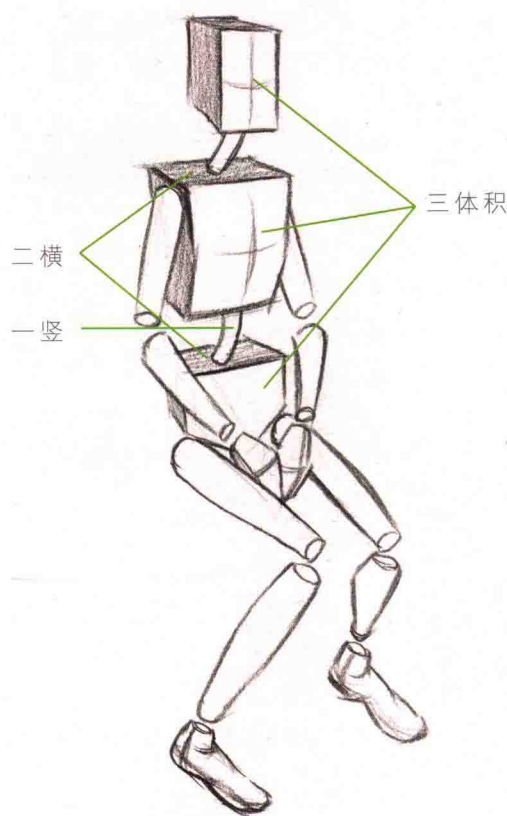
速写训练首先就是训练学生的观察能力，改变局部观察对象的习惯，最终学会整体观察。在训练的最初阶段，有效的方法就是从快到慢，通过大量人物动态写生或动态小稿训练，充分理解“一竖两横三体积四肢”的变化规律，逐渐掌握整体的观察方法。在能掌握整体观察的前提下，再对人物细节和局部进行考究，切勿因小失大。

一竖 指的是人体脊椎的这条主线，决定着人体躯干部分的运动，是我们画人物速写必须注意的重中之重。

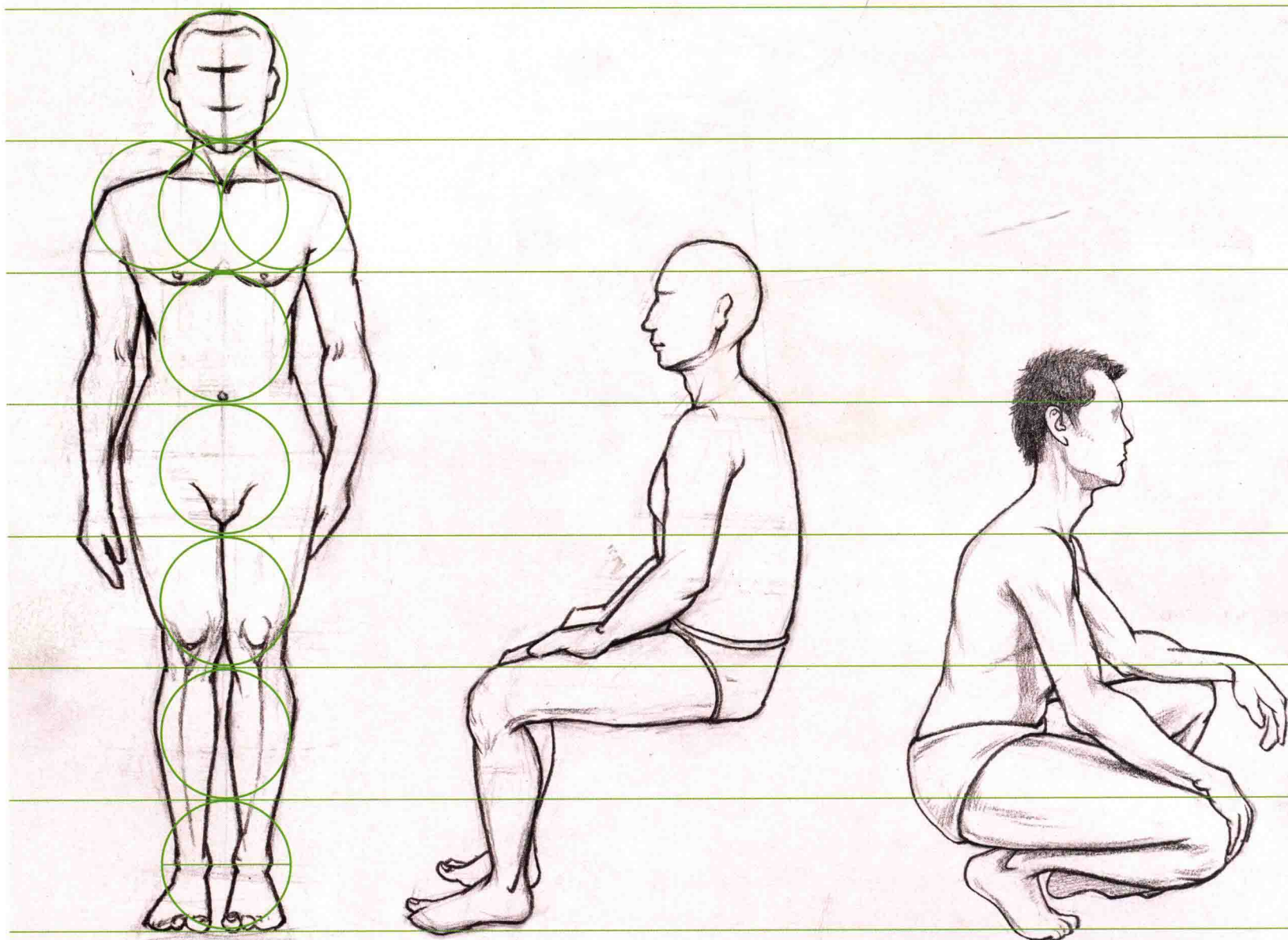
二横 是指人物肩头两点间的连线与髌骨间的连线，这两条线决定着人体的扭动和倾斜。当人体运动起来时会呈现出相反的倾斜，可利用这种相反的倾斜画出人物的动感。

三体积 指的是把人物的头部，胸部及髌骨看成三个大小不同的体积。一般把头看成较小的长方体，把胸部看成较大的倒立梯形体块，把髌骨看成比胸小的正梯形体块。三大体块在运动中可生产丰富的变化，应注重对这三大体块的扭动关系、透视关系、比例关系的表现。

四肢 在速写表现中起着平衡人体与肢体表情的作用，动态中往往最难确定的便是手、脚的摆放，在动态中最具有表现力。

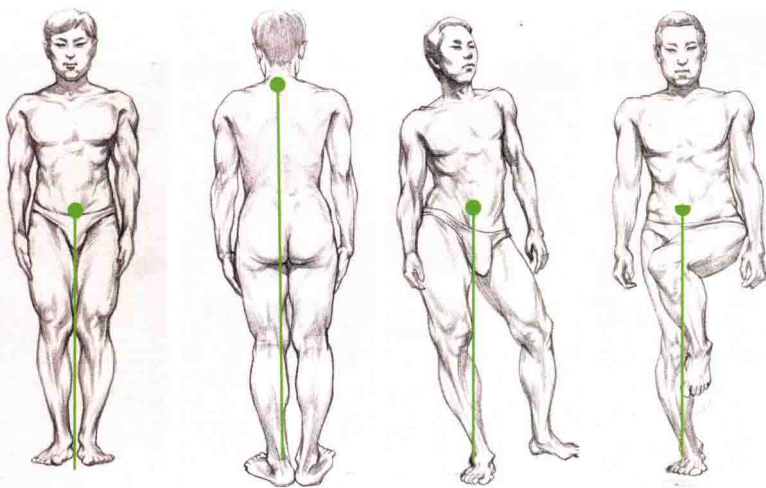


【人体比例与坐、站、蹲】



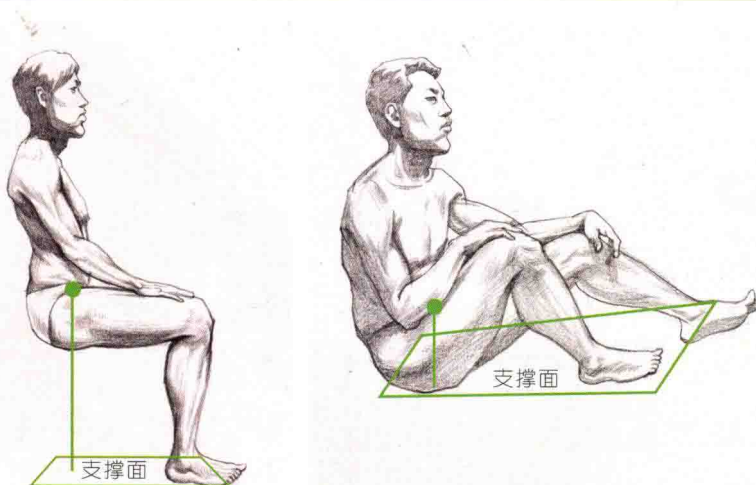
对于站立且静止的人体，重心位置在肚脐以下，位于两肩连线水平线的中间位置。下面归纳几种人在不同站姿时重心的确立原则：

1. 正面人体重心线以颈窝为标准作垂线。
2. 背面人体的重心以第七颈椎为标准引一条垂线。
3. 双脚吃力的情况下，重心一般会出现于两脚之间或微偏向吃重多的脚那边。
4. 单脚吃力情况下，重心线会贯穿吃重脚的内脚趾骨。



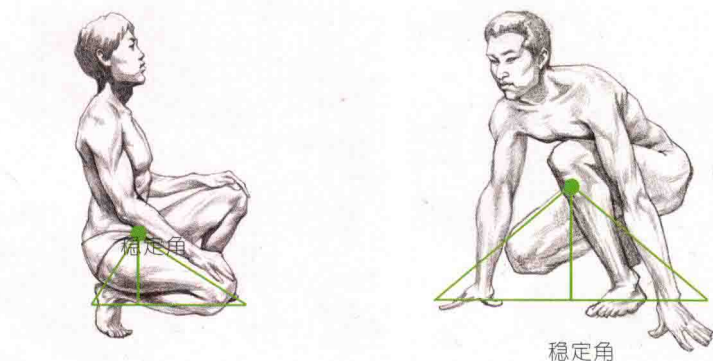
坐姿的主要重心受力点落在臀部，重心下降后身体比站立时更加稳定。下面归纳几种人在不同坐姿时重心的确立原则：

1. 坐姿重心落在臀部，臀部坐得越高则重心越高，臀部坐得越低则重心越低。
2. 不排除对象托腮和仰卧时，有一部分重力转移。



蹲姿的主要重心受力点落在双脚，重心比坐着时更加稳定。下面归纳几种人在不同蹲姿时重心的确立原则：

1. 画双脚对称的正面蹲姿时，主要是左右两只腿受力，重心落在两脚之间，身体有前倾的倾向。
2. 画一只脚垫在臀下的蹲姿时，腿是刻画的重点，重心落在垫脚的臀下，并且整个身体向垫脚的一方倾斜。

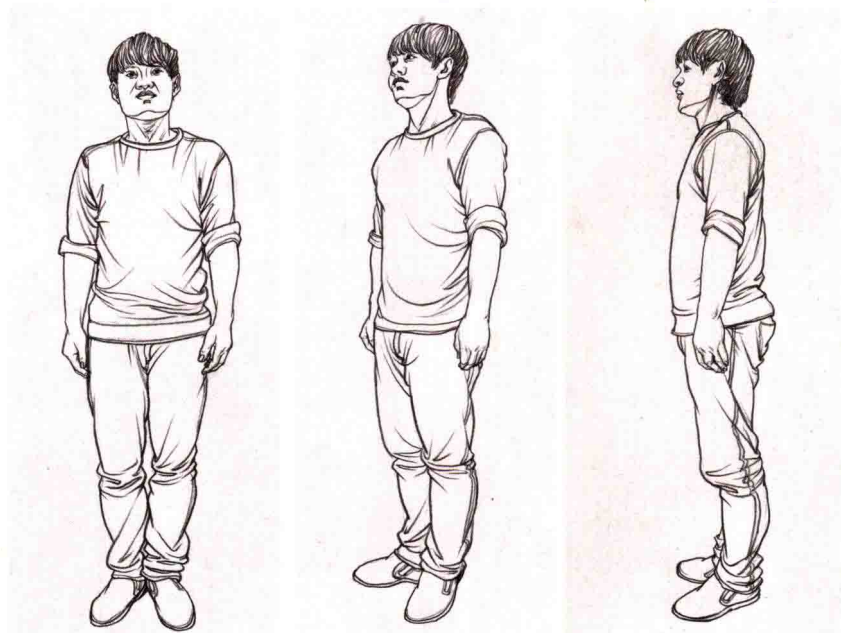
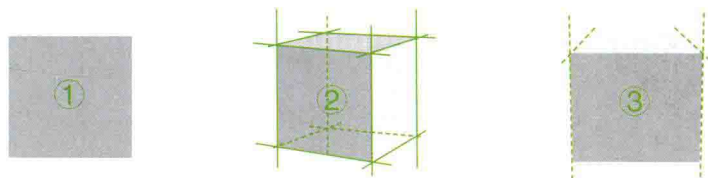


【人体比例实际运用】

人是立体的，以头高、头长、头宽构成的头部立方体为测量单位能更直观地测出人体各肢体的长度、宽度、厚度。而从三维的角度观察人体，就必然会产生透视变化。

不难想象，当人身体直立、两眼向正前方平视时，所处的空间位置能用多个立方体组成的一个长方体概括起来。当我们在正侧面角度观察模特时，人体的厚度受到两点透视影响。从其他侧面角度观察时，人体的厚度与宽度受到三点透视影响。具体体现在，离视平线较近一侧的肩宽显得更宽，较远一侧的肩宽显短；较近一侧的手臂显粗，较远一侧的显细等。人是复杂的整体，当用“整”的方法概括出身体大的透视变化后，这种观察法同样适用于观察人体中更细微的部分。

如为球体或方体的头部透视变化；为柱体的颈部透视变化；为两个梯形的胸腔与盆腔透视变化；为圆柱体和截锥体的四肢透视变化。当人的动态发生变化时，这些几何体的透视也随之发生变化。这种方法，能够帮助我们快速地掌握当观察角度与人物动势发生改变后的比例结构变化。当我们能理性地将其统一起来时，便能画出因视觉、动态变化而发生透视变化的人体比例了。

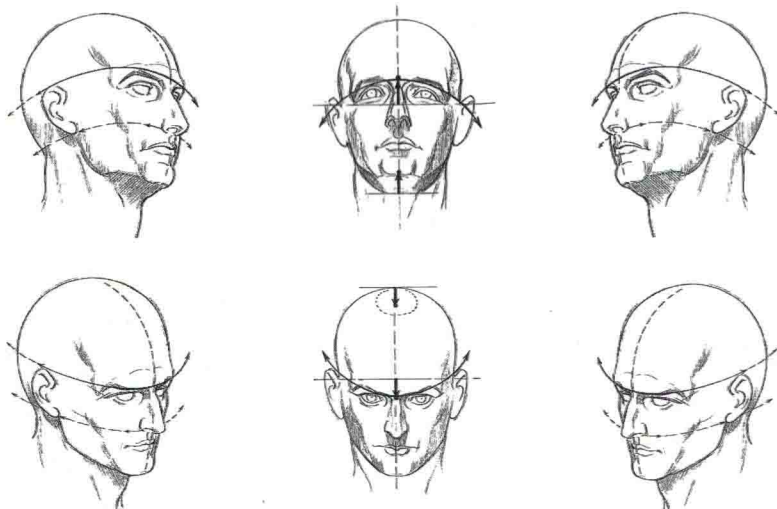


◆ 透视引起的比例变化

【头部】

头部是人物速写中最具特征的部分，它不仅体现出人物的不同性别、年龄、情绪，还可添加适当的道具以体现出职业。首先要把握头部的大动态（头部的动态主要体现在脖子的转折变化上），其次要抓准人物的面部特征（包括人物相貌和表情），最后要把握好头部线条的疏密关系（头发线条较密、面部较疏）。

头部视角——仰视和俯视



头部通常的绘画步骤



短碎发男青年

特点：男性的短碎发就是把头发剪得比较细碎，头发层次感很突出，有一定的凌乱感，是男士最为常见的发型。

注意事项：短碎发分的层次较多，通常以一小撮为一组进行刻画。



三七分碎发男青年

特点：三七分碎发从头部一侧分成两边，较多的一边头发留得较长，较少的一边头发留得较短。

注意事项：因碎发两边的长短并不一样，并且头发方向也不同，所以两边以不同的方式分组。



一九分碎发男青年

特点：一九分碎发较三七分碎发的绘画有许多相似之处，只是分发更为有偏向，分向一侧的头发极少，绝大部分头发分向另一侧。

注意事项：右图中模特的一九分碎发较短，整体以短碎发的形式分组，分组时注意头发的生长方向。



在头像的绘画中女性的头部显得更丰富多姿。女性的五官本来就相对男性要细腻，再加上她们往往拥有一些多变的发型，所以在绘画时相对男性头部难度要稍大一些。一些短发女青年的头部画法可以参照短碎发男青年来绘画。但对于一些比较女性化的发型我们就需要认真研究，从而得出绘画重点和基本的塑造方法。

平刘海学生头女青年

特点：学生头顶部头发较多较厚，形成蘑菇形轮廓，两侧和后部头发向上轧剪，有自然参差层次。

注意事项：平刘海的学生头刘海通常齐眉梢而剪，眉毛既要表现出来，又要有隐隐被遮住的感觉。



短直发女青年

特点：短直发的样式很多，通常都表现为过耳的长度，头发层次较少且显得比较顺滑。

注意事项：右图中模特的头发为三七分短直发，头发较多的一侧较长，而且比较厚重。



长直发女青年

特点：女青年的长发是最重而且面积最大的一个块面，其线条要顺着头部形体流畅地勾画出来。

注意事项：注意每组头发之间的穿插和层叠关系，这样头发也会显得更有体积感和质感。



花苞头

特点：束起的长发往后脑靠拢，绘画时分为天灵盖和两侧三个部分来绘画，规律地向后走线。

注意事项：花苞头紧紧的包裹着模特头骨，绘画时一定要清楚她头骨的轮廓，通过线条的曲折和疏密表现出来。



直发马尾女青年

特点：马尾是指将大部分的头发往头后部集中，用一个皮套或其他的可以松紧的装饰品，将其扎起来竖在半空中的造型。绘画时头发向后部分与刘海分开来画。

注意事项：头发线条的走向和穿插要体现出头部的体积，要有球形的感觉。

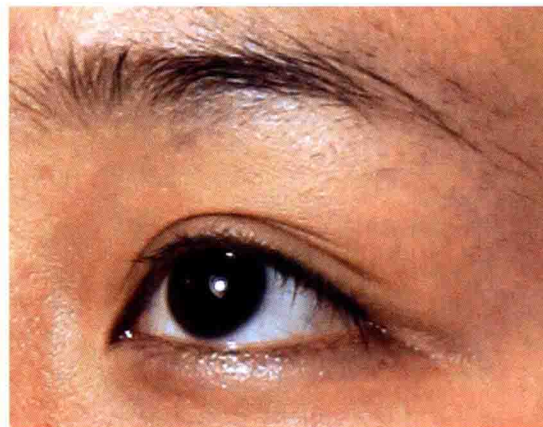


【眼】

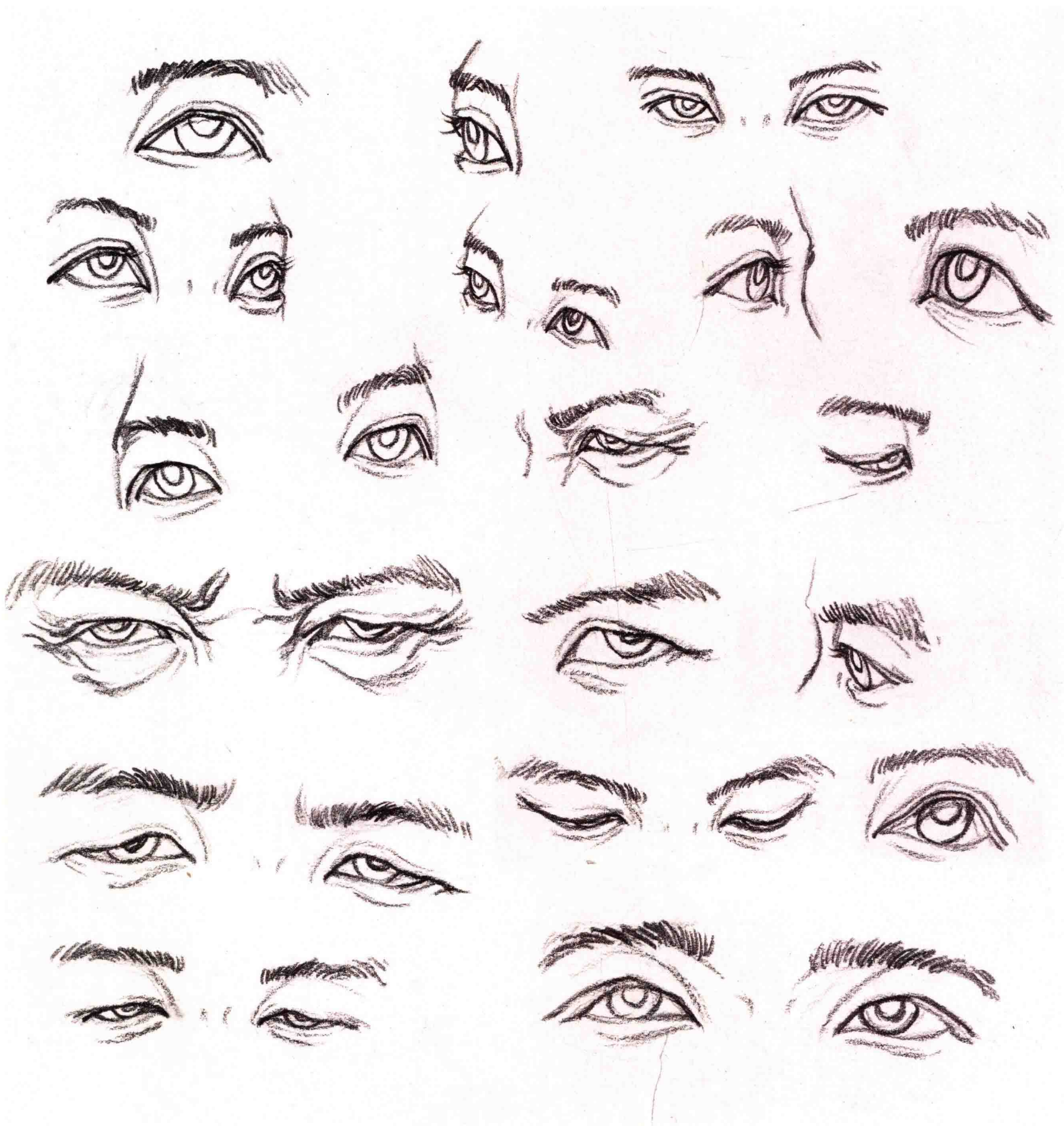
人物速写局部刻画的重点主要是五官，其中对眼睛的刻画又是五官中最重要的而且是最难的，这是传神的关键部位。眼睛一般以内外眼角为左右末梢，呈菱形，上眼睑较厚，有投影，所以一般画得浓重些。下眼睑较松弛，多为受光的地方，所以可画轻些、淡些。眼珠需在受光面留出高光点，瞳孔要画得浓重一些。上眼睑要比下眼睑厚且长。画眼睛注意抓眼神，把握其精神状态，画出眼睛注视的方向，眼睛要和眉毛之间一同画，眉毛的状态直接影响到眼睛的表情。



◆ 男性眼睛照片



◆ 女性眼睛照片



【嘴】

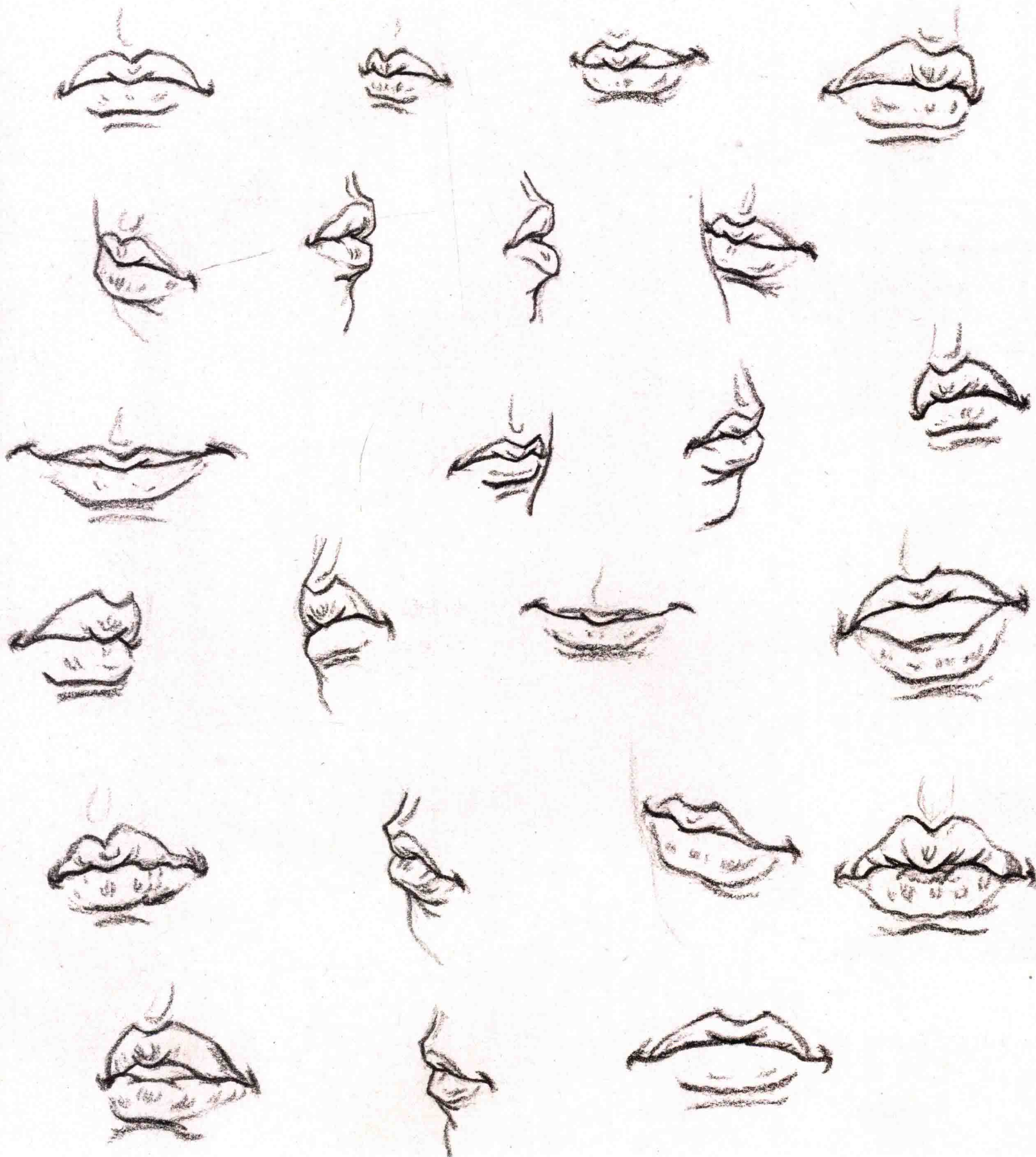
嘴巴分为上唇、下唇、口缝、唇结节、嘴角、人中等部分。当嘴唇紧闭时上唇紧压着下唇。在人体全身的肌肉中，嘴的肌肉是最灵活的，随表情的变化而变化，画嘴的表情要和肌肉联系起来考虑，特别要注意嘴唇与嘴圈部位肌肉的相互关系，嘴唇的动作是由嘴部肌肉推动的，如抿嘴、微笑、大笑等，嘴圈部位的肌肉都会发生不同的变化。嘴唇的轮廓处理要有虚有实，嘴角随面部表情变化而变化，面部的表情不同，嘴角的形状也不一样。



◆ 男性嘴部照片

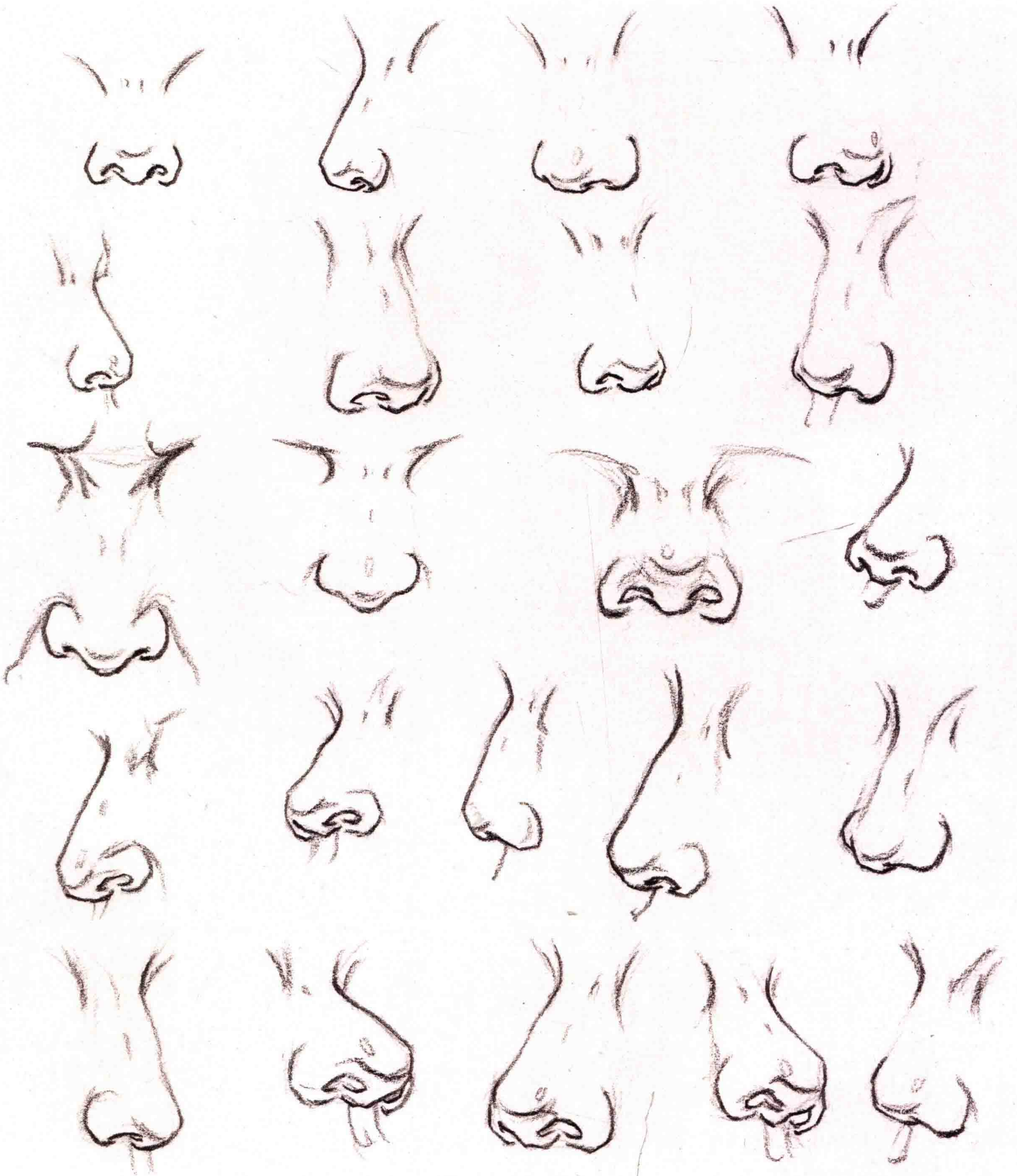
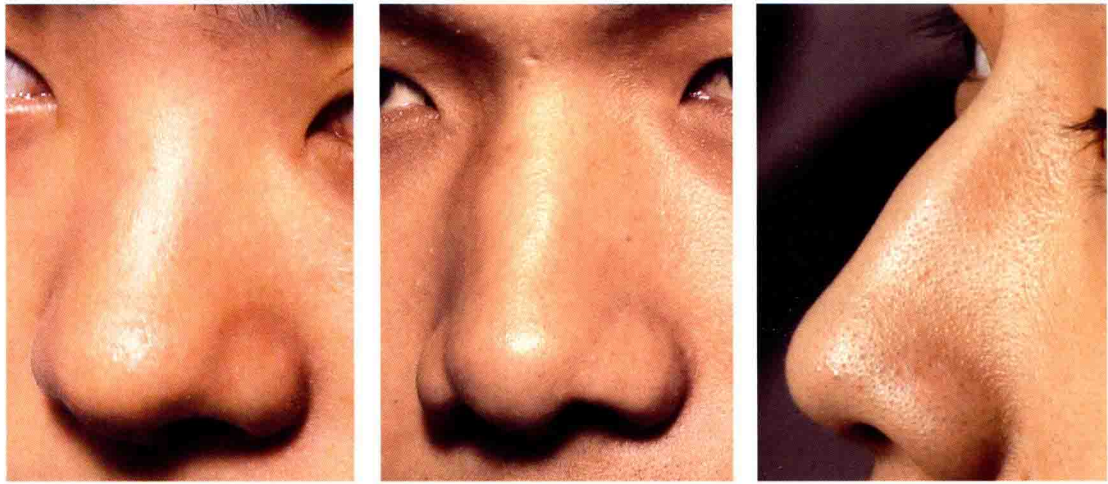


◆ 女性嘴部照片



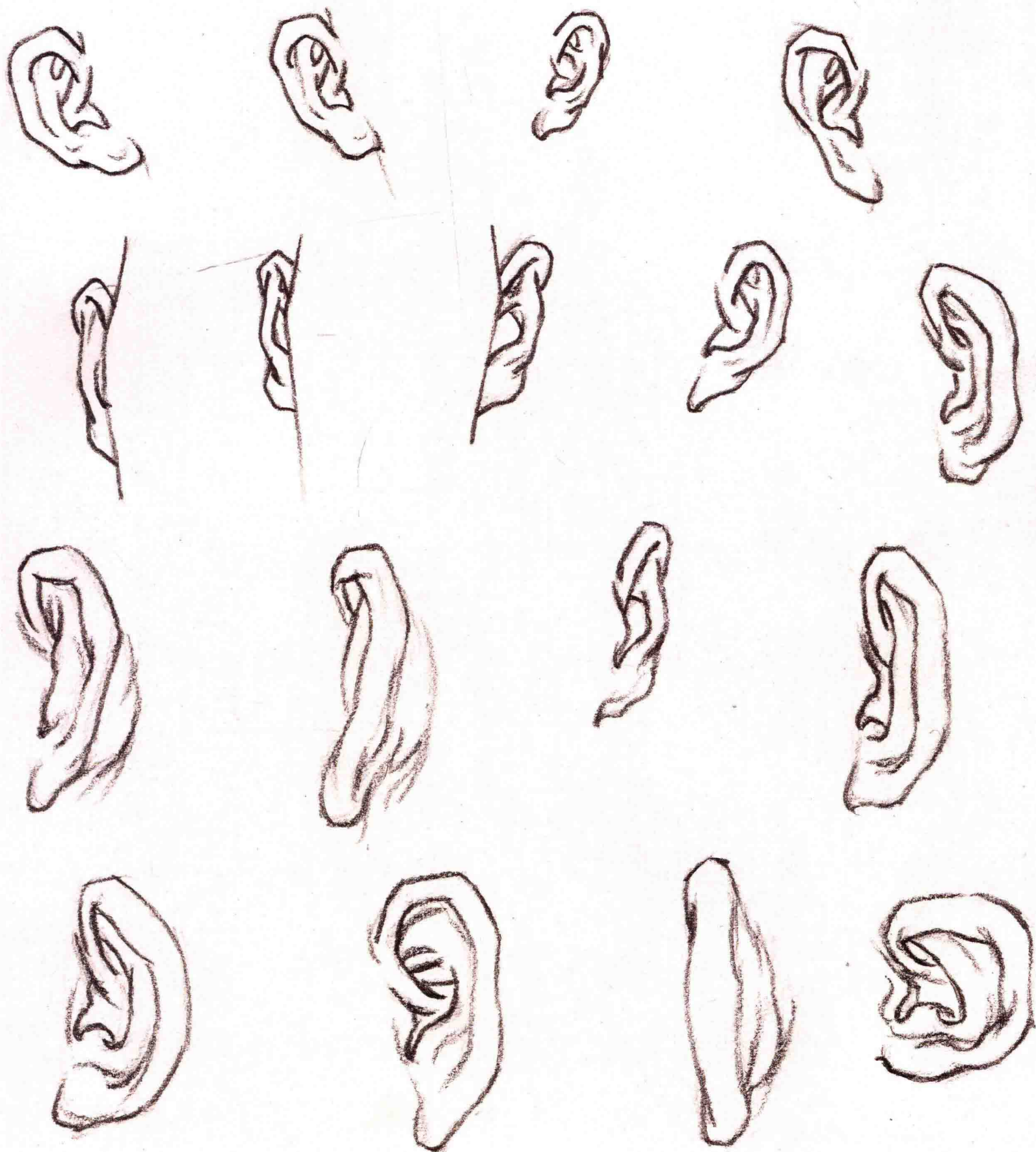
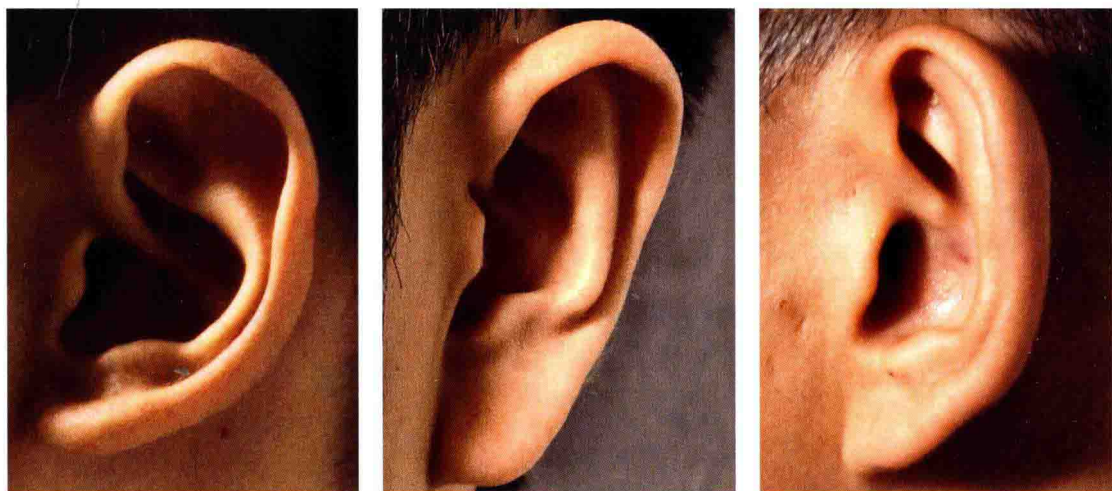
【鼻】

鼻子是面部唯一纵向的器官，又在面部的中央，它因为隆起而挺直，又是其他面部器官对称线之所在。鼻子分鼻梁、鼻头、鼻翼和鼻孔等部分，画鼻子时要注意它与其他部分结构的组合关系。画鼻子注意体积刻画，分出正、侧、底几个面，鼻尖是整个鼻子最高点，可稍作强调。鼻翼两侧有两条肌肉，随表情的变化可使鼻翼拉开与收缩，这两条肌肉因人而异显露不一，要注意观察表现。鼻子的长短决定了面部的长短，鼻子画长了，脸就画不短，所以对鼻子长宽比例的把握很重要。



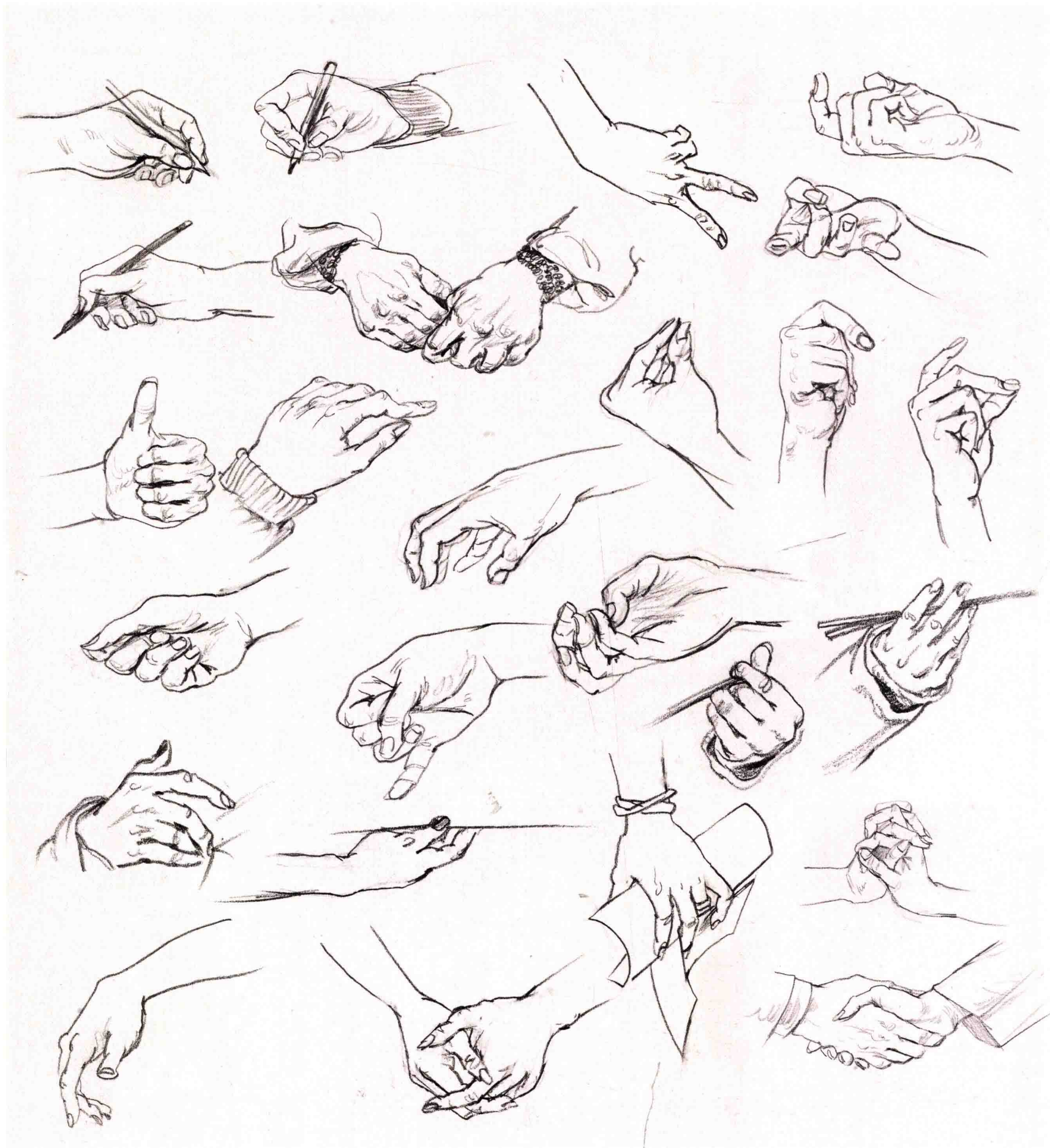
【耳朵】

我们通常指的双耳其实是指耳廓，即围绕耳洞的肌肉部分。这样的外形可以将声波导入中耳。耳廓由富有弹性的软骨组成，表层覆盖着细小的神经、血管、脂肪、筋膜及皮肤。画耳朵要根据角度来处理虚实，正面人像的耳朵画虚点，侧面人像的耳朵画得要具体一些。不同人的耳朵形状有一定的差别，可以适当扩大其特点来画。耳的长度与眉底到鼻底的距离大致相等，它的总体斜度与鼻子相近似，一般来说，外耳轮比较硬，耳垂较细嫩且富有弹性。



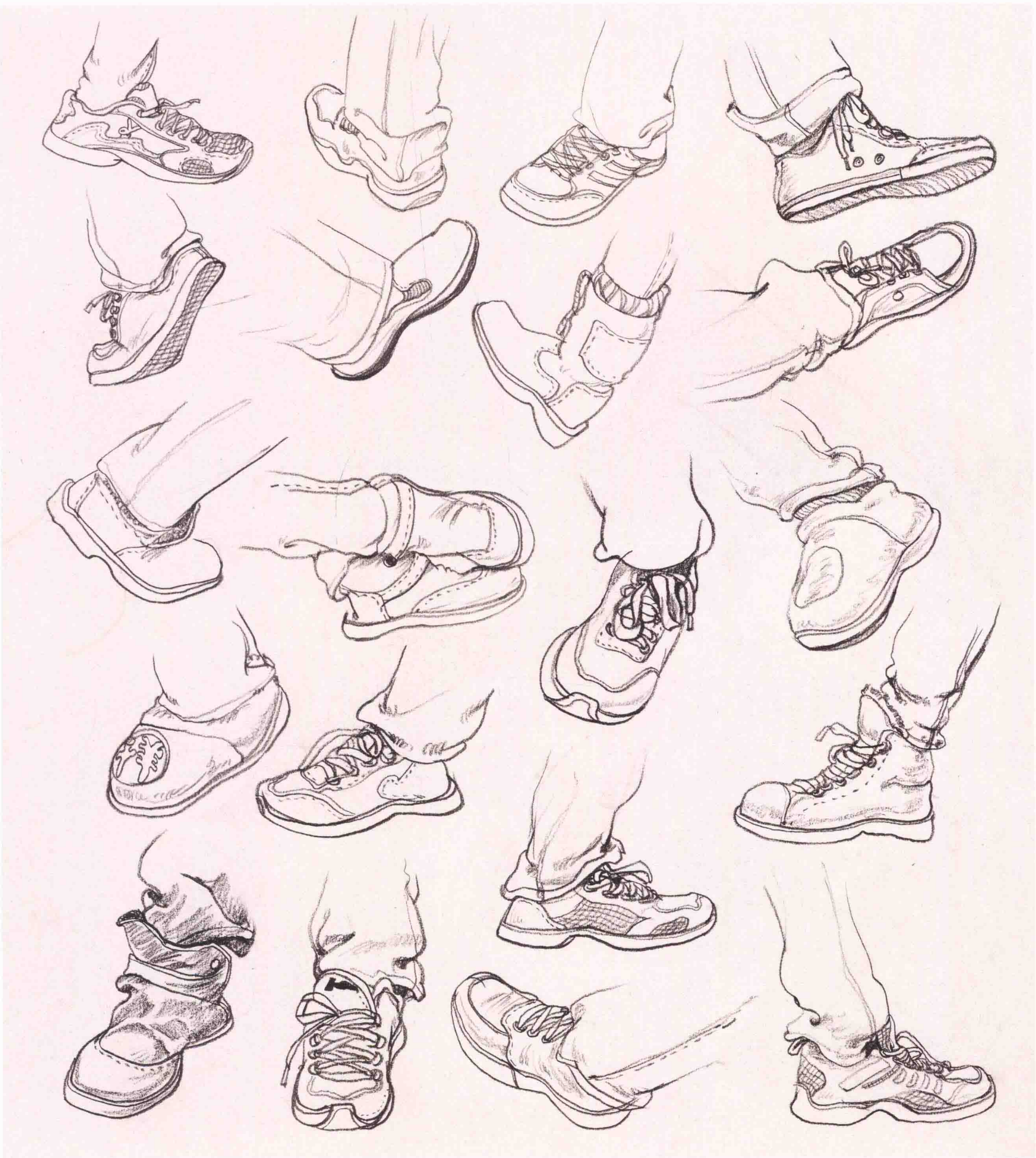
【手部】

对于人物速写来说，双手的触摸、打手势与紧握的意义往往不亚于面部表情，它是仅次于头部的第二重要部位。手的长度约为宽度的两倍，一般来说，手的长度约为零点七个头长，两只手并拢正好是面部的宽度。画手时要注意腕关节的运动，从拇指到腕关节处是画手应抓住的重要结构部位。手在使用中出现的各种动作变化增加了画手的难度，画手首先要抓准整个手的动作特征，从骨节入手确定腕、掌、指的透视变化和比例关系，要把握住整个手指在特定动作下的伸屈状态。



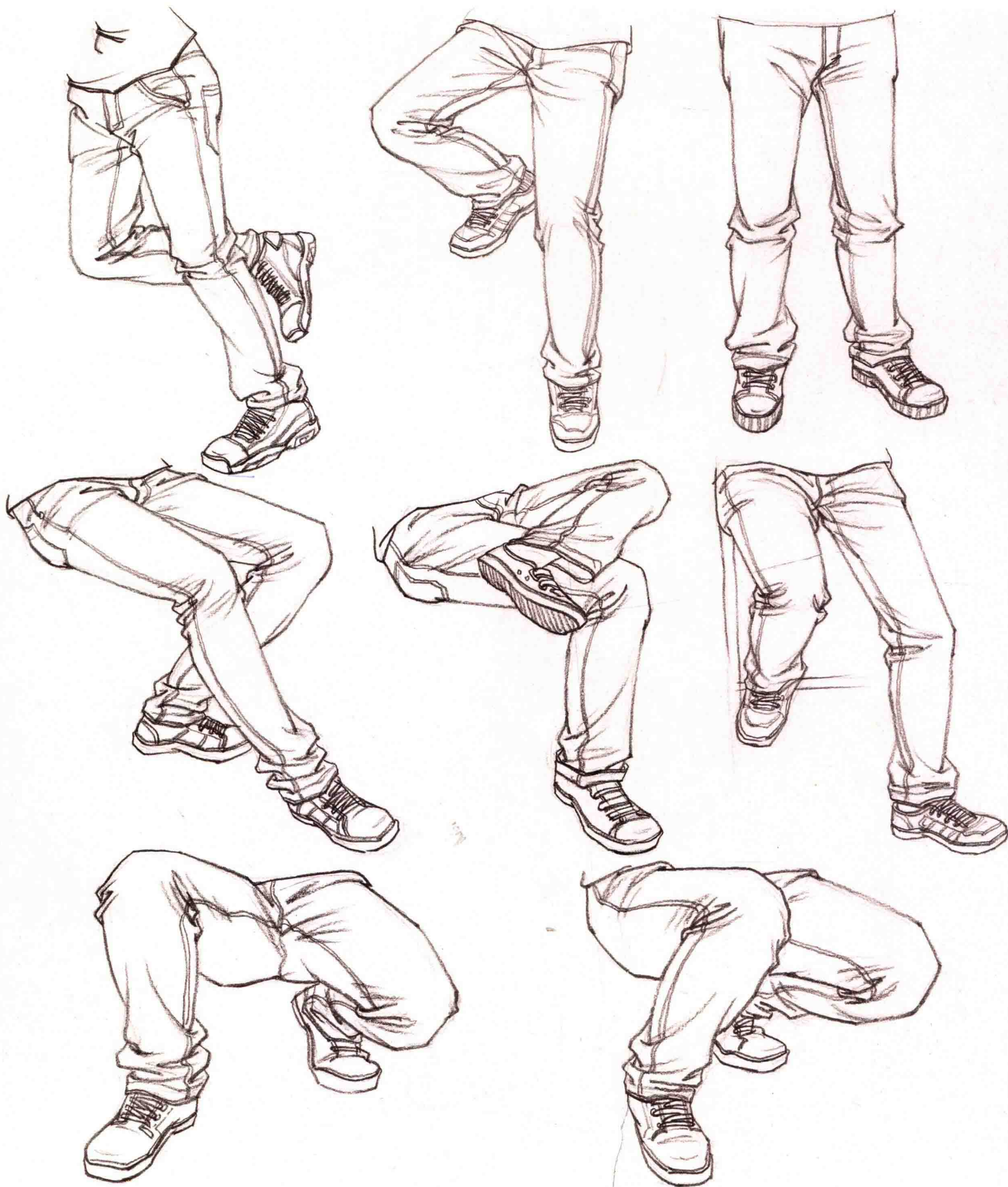
【脚部】

画脚步其实就是在画鞋，但画鞋必须要了解脚的结构关系，不然画出的鞋子是“不合脚”的。通常在绘画表现中人的两只脚是一前一后的状态，不要将他们画成一样的大小，应根据近大远小、近实远虚的原理来表现，所以前面的鞋一般比后面的鞋画得大一些、实一些。



【腿部】

通常我们说的腿部包括大腿、小腿和足三个部分，有时候为了动态表现的完整，还要加上髌骨的表现。从坐姿变成站姿时，大腿肌肉可以将我们全身的重量抬起来，它们还能使我们保持站立的姿势，也能使我们走路、跳跃或是跑步。足和手一样是人体运动系统的重要部件，支撑着人体各部分的协调运动。足在踝部的转动幅度小于手在腕部的转动幅度。人体运动与足关系密切，两只足的力度对比以及形成的外形变化，不同的动态，左右足在受力上是不同的，透视角度也有变化。

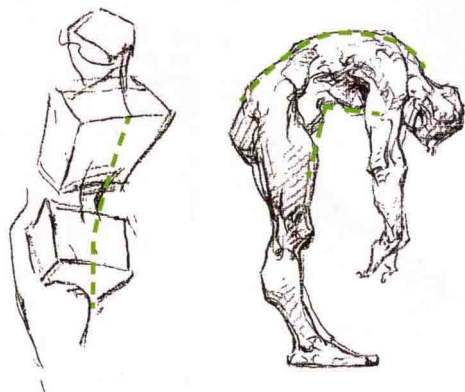


【躯干】

躯干的绘画包括手臂的绘画，所以在画手臂时，注意胳膊和肩部的结构和空间以及透视关系。在画躯干时要重点画好胳膊与躯干的衔接、动态关系和大的动势，要应该通过对衣纹的细致刻画表现出体积和空间感。刻画衣纹时，先分析衣纹的产生原因，重点掌握其结构属性和变化规律，如螺旋型、兜布型、垂落型等。



当人站立时，胸腔与盆腔体块向前顶出，腰部形成了一条向腹部方向小幅度弯曲的曲线，人体着衣后，腰部位置与衣料间产生空隙，进而产生褶皱。当人作弯腰动作时，脊柱中部顶出，使整个背部形成完美的弓形，与脊柱中部位置贴合的衣料被绷得很紧，而胸腔与盆腔形成夹角后使腰部位置与衣料间产生空隙，这个位置的褶皱从侧腰出发，到背部中部止。



正面直立

侧面弯腰



【重心观察】

重心是人体的重量中心，是支撑人体的关键，抓住重心才能把握人体的动态平衡。当人正直站立时，重心的位置在人体骶骨与脐孔之间，由重心垂直于的地面线则称为重心线。重心线的落点在一定支撑面内，人体则可依靠自身维持平衡；如在支撑面外，则需要靠外物维持平衡。

由此构成了动态的三种基本动态特征。重心落在支撑的一只脚上，称为单脚支撑动态；重心落在两脚之间，称为双脚支撑动态；重心落在两脚两脚即支撑面外，人体要保持平衡，则要依靠辅助物体支撑，称为有辅助支撑点的动态。

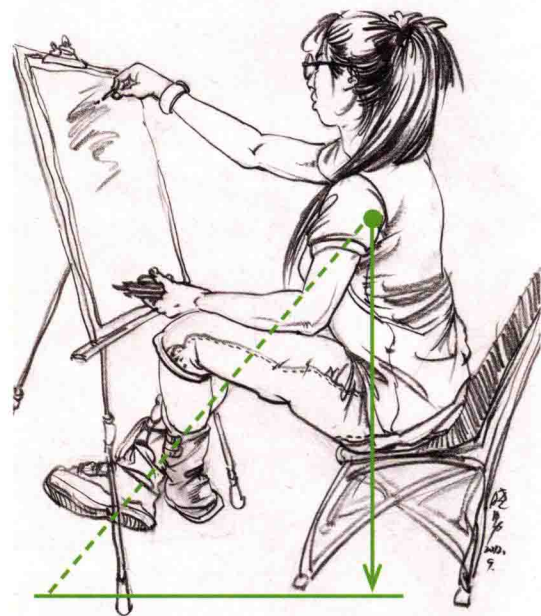
A. 单脚支撑的动态，重心落在支撑的腿上。

B. 双脚支撑的动态，重心在两腿之间。

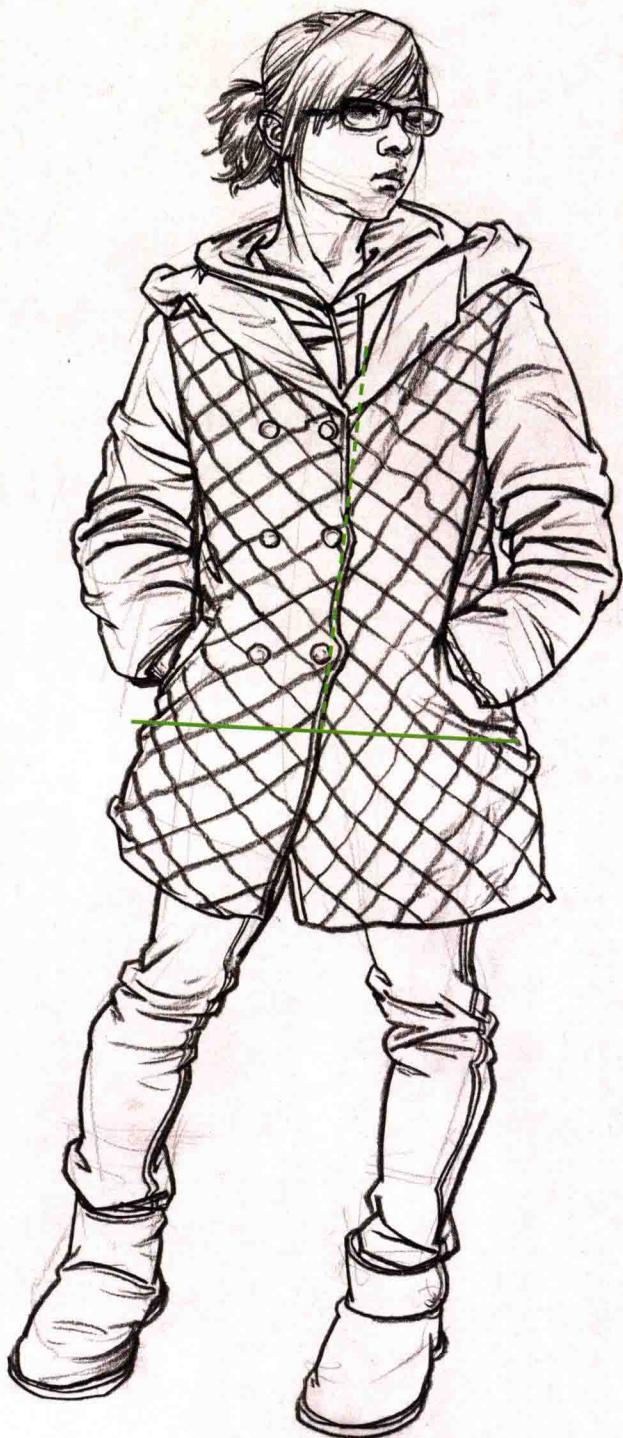
C. 有辅助支撑点的动态，重心在两脚与辅助的支撑物之间。



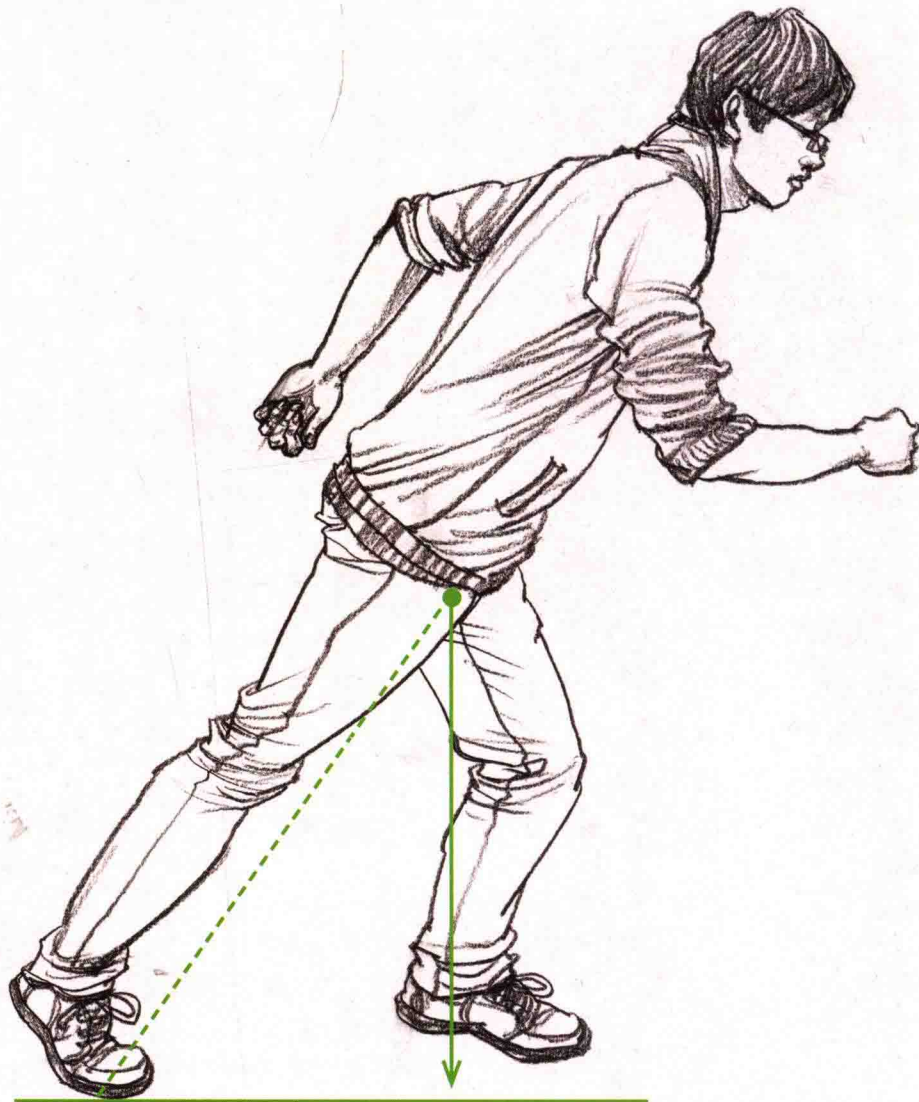
◆ 人物躯干后仰，重心线通过后侧椅脚落在地面



◆ 人物躯干前倾，重心线通过前侧椅脚落在地面



◆ 人物躯干站立，重心线穿过两条腿中间



◆ 人物前倾，重心线穿过左脚脚尖

基础动态是指静止的、出现频率较高且不带主题动态。这种动态可以在学速写的初级阶段帮助大家进一步了解人体构造及动态表现，是不可或缺的训练部分之一。在后面的学习中，它还能够帮助大家在此基础上更轻松地表现出多种画面主题。