



[美] 杰夫·麦伦 著 汤凯青 译

美国人物速写基础教程



上海人民美術出版社



SKETCHING PEOPLE



美国人物速写 基础教程

[美] 杰夫·麦伦 著 汤凯青 译



上海人民美術出版社

作者简介

杰夫·麦伦是一位资深的艺术家和图形设计师,在近十年中从事多项研究工作。另外,他还活跃在许多其他领域,如杂志、电视游戏以及舞台设计。他毕业于福勒顿市加利福尼亚州立大学,获得美术学士学位,并在位于加利福尼亚州好莱坞的美国动画学院(American Animation Institute)学习绘画。杰夫作品运用了传统绘画技巧来创建人物角色或者描述故事情节,更多杰夫的相关作品,请浏览网站www.jeffmellem.com。

SKETCHING PEOPLE: LIFE DRAWING BASICS. Copyright © 2009 by Jeff Mellem. Manufactured in China. All rights reserved. No part of this book may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means including information storage and retrieval systems without permission in writing from the publisher, except by a reviewer who may quote brief passages in a review.

Right manager: Ruby Ji

本书简体中文版由上海人民美术出版社独家出版
版权所有,侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2010-347

图书在版编目(CIP)数据

美国人物速写基础教程/(美)麦伦(Mellem,J.)著;
汤凯青译. —上海:上海人民美术出版社,2010.11

(西方经典美术技法译丛)

ISBN 978-7-5322-7000-2

I. ①美… II. ①麦… ②汤…

III. ①人物画—速写技法(美术) IV. ①J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第201457号

西方经典美术技法译丛

美国人物速写基础教程

著者:[美]杰夫·麦伦

译者:汤凯青

策划:姚宏翔

责任编辑:姚宏翔 丁雯

装帧设计:周怡洁

技术编辑:季卫

出版发行:上海人民美术出版社

(地址:上海长乐路672弄33号 邮编:200040)

印刷:上海丽佳制版印刷有限公司

开本:889×1194 1/16

印张:8

版次:2010年11月第1版

印次:2010年11月第1次

书号:ISBN 978-7-5322-7000-2

定价:38.00元

测量长度单位换算表

1英寸 = 2.54厘米

1厘米 = 0.4英寸

1英尺 = 30.5厘米

1厘米 = 0.03英尺

1码 = 0.9米

1米 = 1.1码

感谢

在此我要感谢我的家庭对我编写工作的支持。感谢我的父母格伦和埃普丽尔，他们给予我谆谆教诲并且不遗余力地支持我的兴趣爱好。感谢我的兄弟丹尼，他给予我很多帮助并且给我提出许多好建议。感谢我的兄弟埃里克，他总是能使我心情愉快并且同我一起分享许多有趣的故事。

我还要感谢Aylard一家，尤其是托德和姬儿，他们热爱艺术而且他们的许多想法都能使我耳目一新。

我还要感谢美国NHRA直线加速赛的朋友们，他们在我著书期间不断地鼓励我并且提供了很多帮助。特别感谢马特·赫德，他丰富的印刷知识使我获益匪浅；还有洛林·韦斯特，他校对了早期的书稿。

我还要特别感谢我的老师，他们为我的绘画艺术打下了坚实的基础：导师拉格博格使我学会用绘画来描述一个故事；格伦·威尔普教授了我绘画的基本法则。

我要感谢北灯出版公司(North Light Books)出版印刷了我的拙作。

最后我还要感谢以下这些艺术家，我的绘画受到这些大师们的影响很大：米开朗琪罗^①、奥诺雷·杜米埃^②、海因里希·克雷^③、比尔·沃特森^④、查克·琼斯^⑤以及所有用线条勾勒生活的伟大艺术家们。



译者注：①米开朗琪罗(Michelangelo)：意大利文艺复兴时期成就卓著的艺术。

②奥诺雷·杜米埃(Honoré Daumier)：法国画家和平版印刷家。

③海因里希·克雷(Heinrich Kley)：德国漫画家。

④比尔·沃特森(Bill Watterson)：美国著名漫画家。

⑤查克·琼斯(Chuck Jones)：美国著名动画制作人。

序言 | 8

第一章

观察画法 | 10

细致的观察是所有绘画的基础。无论你是观察某一事物的外轮廓、某一人物的衣装穿着、肢体语言，还是学习美术解剖，都应当先观察然后再进行绘画。

第二章

动态 | 20

动态绘画是日常人物速写的第一步。当你想捕捉所见人物的动作时，可以运用上一章所掌握的观察画法。

第三章

基本形态 | 26

如果你把绘画看做一栋建筑，动态绘画是地基，那么基本形态——球体、立方体和柱体——就是房顶、地板和墙体。

第四章

衣服褶皱 | 46

在公众场合我们不太可能看到裸体的人物模特，所以掌握动态的衣服纹理对于日常的人物速写非常重要。

“我希望通过学习本书中的绘画基本法则，你将不再为如何绘画而绞尽脑汁，而可以随心所欲地用艺术表现你的人生。”

——杰夫·麦伦

目录

第五章

66 | 表情

当我们看一个人时，最先观察的是他的脸部。通过观察脸部不但能辨认其身份，还能了解他的情绪是生气、悲伤、高兴、厌恶还是带有恶作剧意味，这些都可以通过脸部表情表现出来。



第六章

78 | 肢体语言

当人物用动作表现情绪时，绘画将开始变得生动起来。



第七章

90 | 布景

视觉艺术家描述一个故事情节——哪个部分需要强调，哪个部分需要弱化，从场景的哪个角度进行描绘，观众距离事发地点有多近——这些都要对画面的布景进行斟酌。

第八章

110 | 明暗

我们看到物体呈现各种微妙的光影效果都是由于光的作用。

122 | 画廊

127 | 索引

序言

每一位艺术家都梦想能坐在咖啡馆里，打开速写本，将日常生活中所看到的角色和美丽景象捕捉记录下来。对于视觉艺术家而言，速写本就像一本日记，不但可以将他或她的所见所闻记录下来，同时也是一个属于个人的空间，从中可以发掘新的想法并且提高自己的绘画技巧。但不幸的是，如果你没有遵从一定的步骤方法，很可能无法捕捉不停运动的事物，这样的速写经历会让人产生挫败感。

在画室中练习速写，其优势在于可以对环境进行掌控，绘画者可以按照各自的需求调整人和物的运动节奏。但是户外写生则要求绘画者更灵活机变，快速地捕捉事物，从而描绘真实的世界。这就需要一种本能的反应，熟练掌握一些基本的绘画技巧。

速写本是提高你绘画能力的绝佳媒介，因为你随时随地都可以将任何有趣的事物绘画出来。无论你在哪里写生，绘画的基本原则是不变的。线条、形态、阴影、色彩以及构图的原则都不会发生改变。但是由于你处在画室以外，无法控制你绘画的对象，所以你必须提高某些绘画技巧，而这些技巧在平时往往会被忽视。例如你在机场绘画一对情侣时，无法控制他们拥抱的时间，所以必须尽快地捕捉他们的动作或者凭借记忆进行绘画。与之相反的是，如果你对着模特或者照片进行绘画，很可能直接跳过动态绘画这一步骤，直接描绘人物的轮廓和阴影。日常户外写生能提高你的技艺，因为它要求画家必须真正了解绘画的基本原理。

随身携带速写本是一种乐趣。你可以随时在上面发展你的奇思妙想，探索新的领域。但是绘画也会陷入瓶颈，这时会让人沮丧万分。这时会连续数日觉得无人可画，绘画能力也随之停滞不前。你必须清楚，当进行一项难度较高的创作时，从收集相关资料一直到完成绘画是一个漫长的过程。创作停滞时应当融入新的想法和创意，而不是守株待兔，等候下次创作高峰。承受住压力，持续不断地练习，这些问题总会迎刃而解。如果你在尝试绘画创作时面临挑战的话，可以由浅入深，循序渐进，这些努力总会取得回报。

每天练习绘画30分钟以上。通过每日的练习，你的思路会变得开阔，会对解决各种难题更得心应手。同时注意

绘画时要保持心情愉快，四处游历收集绘画主题和创意并将绘画技巧融汇贯通。学习新的绘画技巧并不意味着要去刻意地尝试。我经常保持微笑，有时绘画的最终结果会很难预料——例如不经意的对比效果；对人物姿势的真实记录，甚至即使画面变得不可收拾，我都能积极地应对。绘画时的心情会通过你的作品反映出来。

最后，速写本也是私人工作手册。你可以在里面记录各种未成形的想法，或者将所见所闻用小插图的形式记录下来。有些绘画会只用线条勾勒动作，不再继续深入或者根本没必要继续仔细地刻画，因为你已经用这些线条表现了事物的本质，或者你从这些画中汲取灵感，有了新的创意和想法。关键是捕捉记录任何使你感兴趣的事物，可能是人物的某个肢体语言、某个神情或者是你正在练习的某种绘画技巧。这样就会有放矢地进行绘画，每一幅图都是对不同的效果进行尝试。同样，这些画作并非用于公开展出，所以没有必要将其全部完成。这样你对速写会充满兴趣而不是满怀畏惧，因为你不用期待每一幅画作都看上去“完美无缺”。

刚开始在户外写生时，你可能会觉得紧张，因为来往的行人会不时地观看你的画作，你就像一位行为艺术家。他们经常会越过你的肩膀从后面观看你绘画，甚至有时还会进行评论（即使大多数都是鼓励的言论），这些你都应该习以为常。写生的最佳地点是一些公众的娱乐场所，例如动物园、商场和集市等地方。这时，人们会将你视为娱乐的一个部分，不太会对你的画作苛刻地评头论足，而是会欣赏你的作品。

我第一次带着我的速写本走出画室，到户外进行写生，突然发现我的周围聚集着50个以上的年轻学生，他们正好是去动物园郊游。

你可以躲在某个角落进行写生，但是我保证总有人会发现你。你应该选择一个能更好观察对象的写生地点，而不是为了隐秘在一个小角落进行绘画。你融入写生场景越快，就越能适应被来往行人注目，因为他们本身就是你观察的对象。

速写工具

你选择的速写工具也会对绘画感受产生影响。你的绘画工具要便于携带，这样在户外寻找写生地点时能方便地取用。如果是拖着一些沉重的工具到处写生，你会产生一种抗拒心理。你需要携带的只是简单的一本速写簿和一些轻便的绘画工具，如铅笔或者钢笔。

速写工具没有必要非常精致和昂贵。你可以去画纸商店购买几令不同种类的纸张，并到复印店将这些纸装订成册。这样就可以选择不同色彩和质地的纸张进行绘画，而大多数速写本整本都是白色的纸张，这样做会降低支出的成本。另外，还可以将这些纸张一裁为二，使它更加方便携带。你可以在家中用其他方法对纸张进行装订，制作一本属于你自己的速写本。

铅笔和墨水笔可以放在口袋里随身携带，而且它们也是很好的速写工具。钢笔是速写的绝佳工具，一方面它们便于携带，另一方面你可以用不同的力度来绘画不同粗细的线条。你可以选择各种颜色的钢笔墨水，而且由于这些墨水是水溶性的，用毛笔蘸水可以在画纸上形成水墨效果。

正确使用和保养钢笔工具非常重要。不要让钢笔吸管中的墨水干掉，如果不经常使用的话，请将钢笔中的墨水全部挤出。而且你只能选择一些专用的钢笔墨水，不能使用墨汁、绘图墨水、水彩颜料等其他材料，否则会对钢笔造成损伤。绘画技巧比采用的工具更加重要，所以我不会推荐某个特定品牌的绘画工具。绘画钢笔比较昂贵，而且你需要花费一定的时间才能找到用起来得心应手的钢笔。我个人比较喜欢使用登喜路并木(Falcon Namiki)钢笔，可以用它表现不同的线条变化；派克卓尔系列(Parker Sonnet)钢笔用起来也比较顺手；另外我使用的钢笔墨水是一家小公司生产的，名字叫鲶鱼牌(Noodler's Ink)墨水。

上色工具

我发现水彩颜料是最方便携带的上色工具。你需要的只是一小套便携式水彩工具，而且你可以把颜料管中的水彩颜料放到小罐子中，这样可以节约支出。另外你还需要好的毛笔、小笔洗以及一块布或者纸巾(用于擦干笔刷)。虽然这样看起来要带的东西也不少，但是比起携带一堆彩铅、马克笔、颜料和调色板要简单方便得多。在此基础上还可以精简，你可以买一种较便宜的毛笔，它将笔洗与塑料的笔身结合在一起，这样就不用另外携带笔洗了。虽然这种毛笔质量不佳，但是对于简单的上色或者为钢笔画添加水墨效果，选择这样的毛笔就足够了。

我会将所有必要的工具放在口袋中以方便取用。如果要翻箱倒柜才能找到所需的工具，很可能你会懒得去使用它。与其带一些从不使用的绘画工具，还不如减少你的负荷。



如何使用本书

本书用于帮助你理解传统绘画的基本法则，并将其运用于速写。每一章都是以前一章为基础，所以我建议你从头开始阅读，循序渐进。本书教授的绘画技巧非常重要，即使你已经是一位出色的画家，阅读本书也可以获益匪浅。我希望通过学习本书中的绘画基本法则，你将不再为如何绘画而绞尽脑汁，而可以随心所欲地用艺术表现你的人生。

观察画法

细致的观察是所有绘画的基础。无论你是观察某一事物的外轮廓，某一人物的衣装穿着、肢体语言，还是学习美术解剖，都应当先观察然后再进行绘画。这并不是说只是机械地将所见景象临摹下来，由于绘画艺术是视觉传递的媒介，所以创作的人和物都应与其看到的真实形态有所关联。即使是抽象艺术，虽然这种绘画只是通过和谐的色彩、对比或者肌理效果与现实世界建立联系，但是这些也都是来源于艺术家的观察。

写实绘画的难点在于如何将三维的物体在平面上进行表现，并且让它栩栩如生。仅仅用线条就能在画纸上体现景深看似不可思议，但是只要调整明暗、边线和体积的相互关系，当我们接受这些视觉变化时，就会意识到这些空间的存在，即使它们本身并不存在于画纸上。

无论是人体绘画还是野外写生，敏锐的观察都是一种至关重要的技能，对于写实绘画更是不可或缺。当你熟练掌握观察技巧以后，就能够分析事物是如何组合在一起的，并用不同的方式进行创作，本章节内容会对你拓展技巧有所裨益。



你所看到的事物对绘画的影响

绘画艺术是视觉传递的媒介，起始于观察，终结于艺术家将其可视化。类似图中的写实速写是对真实人物的直接表现。



“天赋！人们所谓的天赋其实并不存在，只是一种用正确的方法不断做事的能力。”

——温斯洛·霍默^①

画室技巧

在画室对着模特进行绘画是学习掌握速写观察法的最佳路径。因为模特会较长时间保持相对静止，你能够有机会研究人物的形态，并将其准确地通过绘画进行表现。

15分钟的速写训练就能给予我一定的研究人物的体态，我可以花费数分钟专注于某一视区，而不用担心姿势突然发生改变。

译者注：①温斯洛·霍默(Winslow Homer):19世纪下半叶最重要的美国画家，他描绘海景的作品是美国艺术界中最优秀的作品之一。

由点到点

在绘画中准确地重现一个物体，采用由点到点的画法无疑是一种很好的选择。先绘制物体的某个局部，接着将其作为参考逐一添加更多的线条，这样画面就会不断地“延伸发展”。与这些绘画好的局部和线条进行联系比较，标出转角和平面发生变化的起始点，画面就会由局部发展逐渐充实整个画面。

整个过程的关键在于观察事物时假设其本身就是二维的。摒弃你所绘物体本身具有的立体感，只要将你所见到的轮廓描绘出来。很多人在绘画时往往会走入误区，不断地去修正“画面”，以符合设想中的线条位置，而不是画出其真正看到的边线。事实上应当用二维的方法去观察轮廓线之间的联系，从画面中的已绘部分开始进行测量比较。如果忽略了测量这个步骤，那么画出来的只是你的想象，而不是其真实呈现的样子。

运用由点到点的方法

如果你绘画的物体结构比较复杂，很可能会因为繁复的局部而无从下手。其实只要先画一个具有明确长宽体块的局部，这样就可以建立起一个测量单元。然后观察与这一单元邻近和延续的区域，寻找与结构线平行和交叉的线条。在绘制一根线条前，应先在画面上准确地标示出起始点和结束点，这样有利于分析该线条的长度、角度以及与已绘部分的关系，运用这种由点到点的方法你会受益匪浅。采用这一方法时应避免死板僵硬，可以采用一些较为松散的线条。



使用模特

户外写生时往往很难进行测量和比较，因为人们往往不会长时间地保持静止的姿态，但是模特可以做到这一点。在绘画这一作品时，我有足够的时间来仔细地构架人物的轮廓，例如调整辅助线和测量长宽距离，随着绘画的深入使结构更加准确。

由点到点地速写

由点到点的画法是对你观察技巧的一种考验。这种方法需要集中思维和分析能力，并能强化你的精神注意力。切实地去尝试由点到点的画法，你可以遵循以下的步骤或者采用自己的临摹对象。



1| 由参考点开始

由局部开始绘画，有利于建立画面的比例关系。你绘画的其他线条都可以追溯到第一根线条，与其有所关联。在这一范例中，我选择由脸部开始，因为它适宜于与其他部分进行测量比较。

2| 在初始线条上添加

现在你可以将第一根线条作为参考，在画面中添加更多的线条。脸的长度与从鼻尖到椅背的距离相等。你可以看到一些点和参考标记，这些都有助于添加更多的绘画部分。



3| 关注角度，距离和位置

每个线条都有三个要素：长度、角度和位置。将已绘部分与将要添加部分的长度进行比较，通过这种方式可以得到线条的长度。一旦知道长度，就可以计算出与已画线条之间的角度。最后，通过寻找基准线和交叉点可以确定线条的准确位置。

4 | 发展画面

运用画面中的现有部分有助于添加更多的线条。不要跳到画纸其他区域作画，试图稍后将两部分连接起来。较好的做法是在原有的基础上进行发展延伸，这样更容易得到准确的线条角度、长度和位置。



5 | 结束

在准确地画出所有的线条后，可以回过头添加细节，例如阴影和色彩。

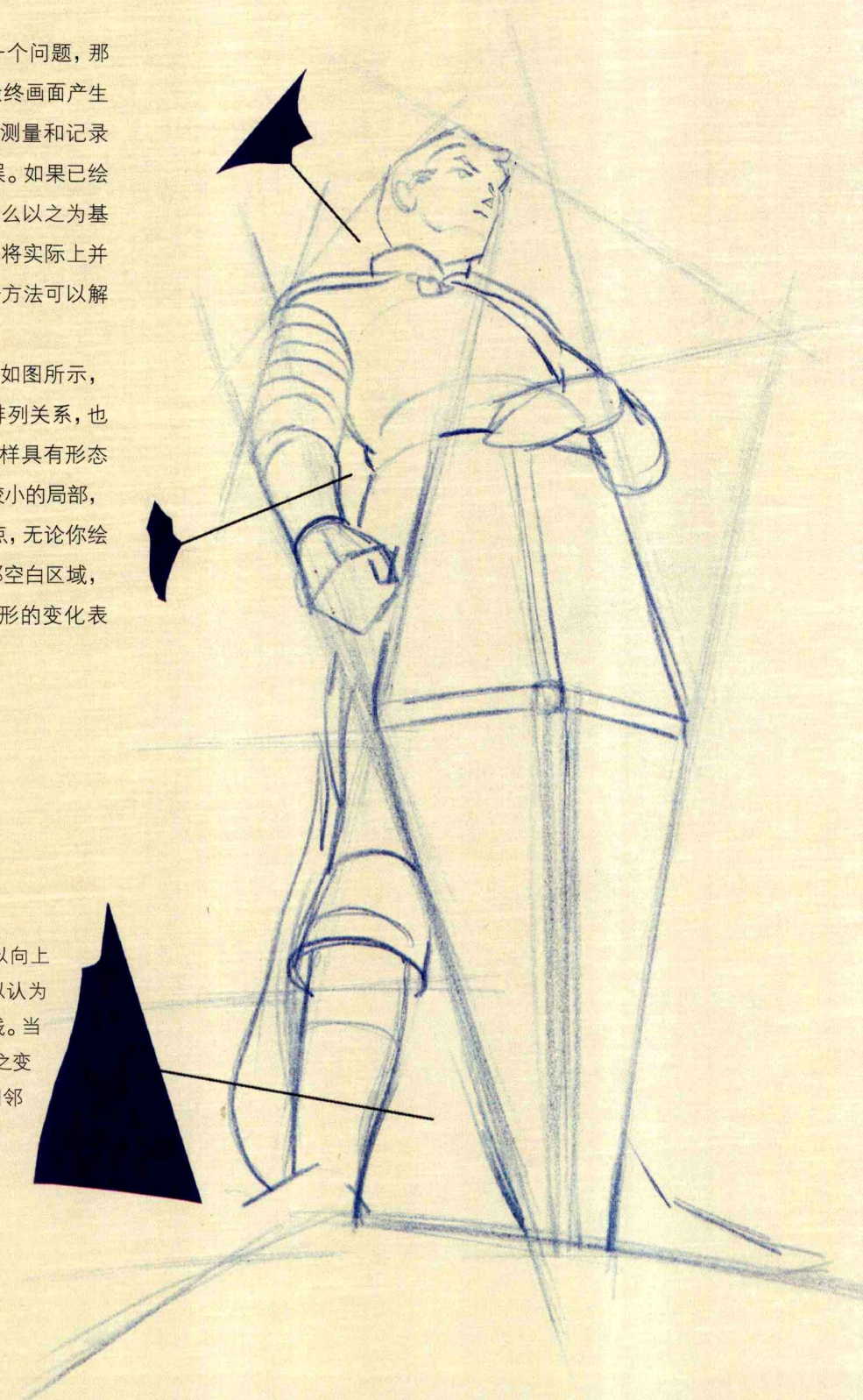
辅助线 | 正负形

在使用由点到点的画法时会出现一个问题，那就是绘画过程中任何小的差错都会对最终画面产生很大的影响。由点到点的画法要求你在测量和记录的过程中必须做到一丝不苟和准确无误。如果已绘画部分的比例关系或角度存在错误，那么以之为基准的添加部分也会南辕北辙。使用切线将实际上并不接触的轮廓和形态连接在一起，这一方法可以解决部分问题。

如果你准确地绘制了这些辅助线，如图所示，这些线条不但可以显示出各部分间的排列关系，也会将空白区域划分明晰。负形与正形一样具有形态和边线，有助于将整个物体划分成多个较小的局部，并能用来验证你观察的准确性。谨记一点，无论你绘画的是具有体积感的物体还是与其相邻空白区域，观察画法就是把你所看到的用线、面、形的变化表现出来。

规划你的速写

在这幅肖像速写中，盾牌的左下边线可以向上延伸至人物前臂的外侧轮廓线，同时可以认为盾牌的左上边线向上延伸到右脸的轮廓线。当然随着观察点的不同，以上辅助线也会随之变化，但是这样有助于使一些实际上并不相邻的部分相互联系起来。



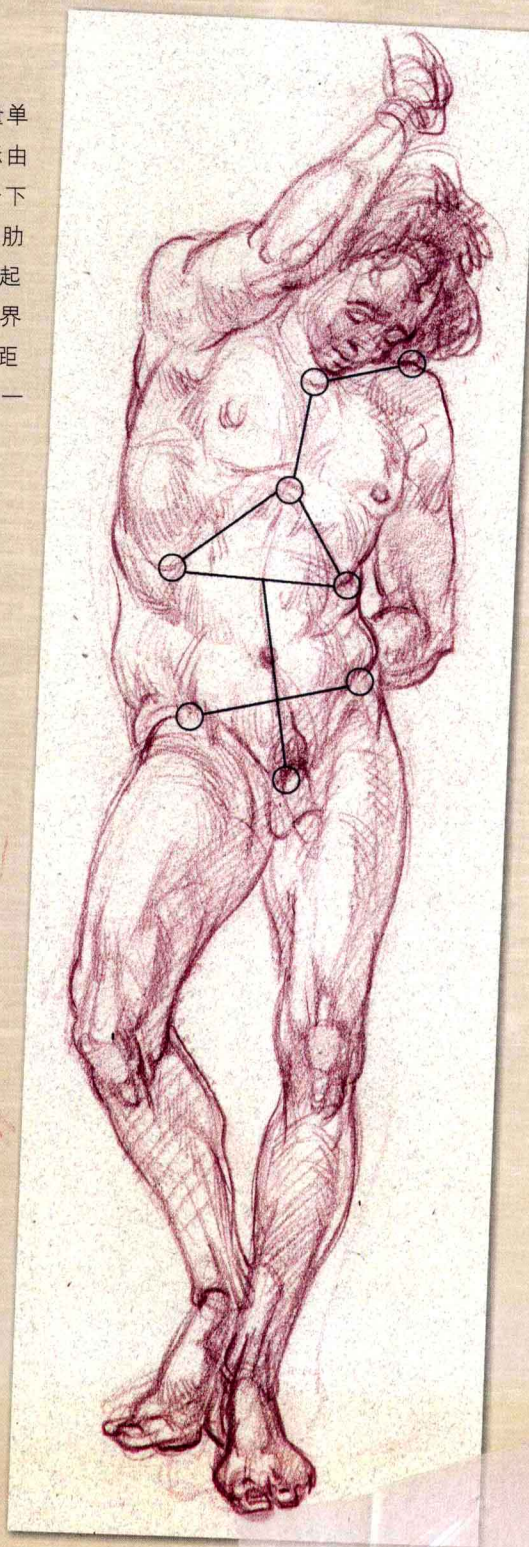
界标和比例：头部宽度

通过细致地观察能够确切地将物体在画中表现出来，因此对该物体的理解有助于找到一些关键点。你理解得越多，观察就会越细致。尽管人们的体态大小各有不同，但是其人体结构具有类似的比例。无论是高大的健美运动员还是一位矮小的骑师，如果你以头长为单位，会发现他们大约都是七个半头的高度。两者骨骼结构的比例相同，只是前者较为高大。

理解了这一点，你可以运用由点到点的方法将人体的界标标出。但是首先你要先确定一个单位量用于衡量比较写生物体。一些艺术家会以头长为单位拆分人体的比例。但是其问题在于有时各个界标之间的距离会发生变化，例如乳头到肚脐的间距，处于动态的人体界标会上下移动，这样就会对测量造成困难。更好的方法是将头的宽度作为测量单位，因为骨性（骨骼与皮肤邻近的区域）界标之间的距离不会随着动作的变化而变化。两耳之间的距离为头的宽度；我们通常称之为五眼线，因为头部宽度一般为五个眼睛的距离。以头宽为测量单位，采用从点到点的方法从已画部分开始依次摆放界标^①，这样有助于你绘出正确的人体比例。

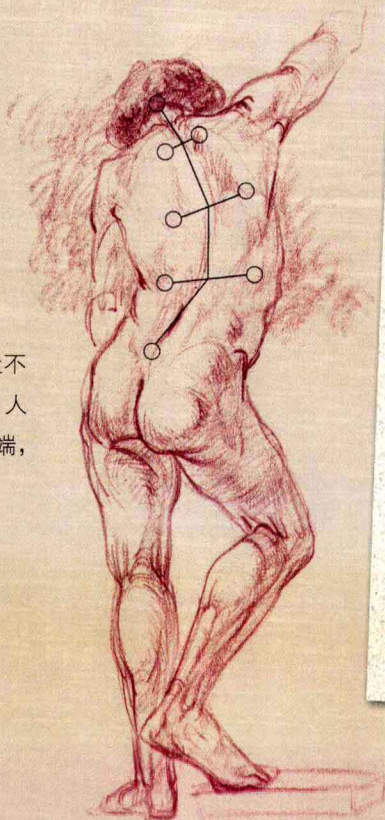
人体正面界标

采用头部宽度为测量单位，人体正面的界标由上至下依次为：鼻子下端，颈窝点，胸骨下端，肋骨下端以及骨盆突起处。股沟上端是辅助界标，它与邻近界标的距离大约是测量单位的一半长度。



人体背面界标

人体背面的界标可以参考脊柱。尽管界标的确切位置不在脊柱上，但是可以通过穿过脊柱的线条进行定位。人体背面的界标由上至下依次为：颅底下端，肩胛骨上端，肩胛骨下端，肋骨底端以及尾骨中央。



译者注：①界标：一个容易识别的解剖学结构，在对另一结构定位或决定某些量度时用的一个参考点。