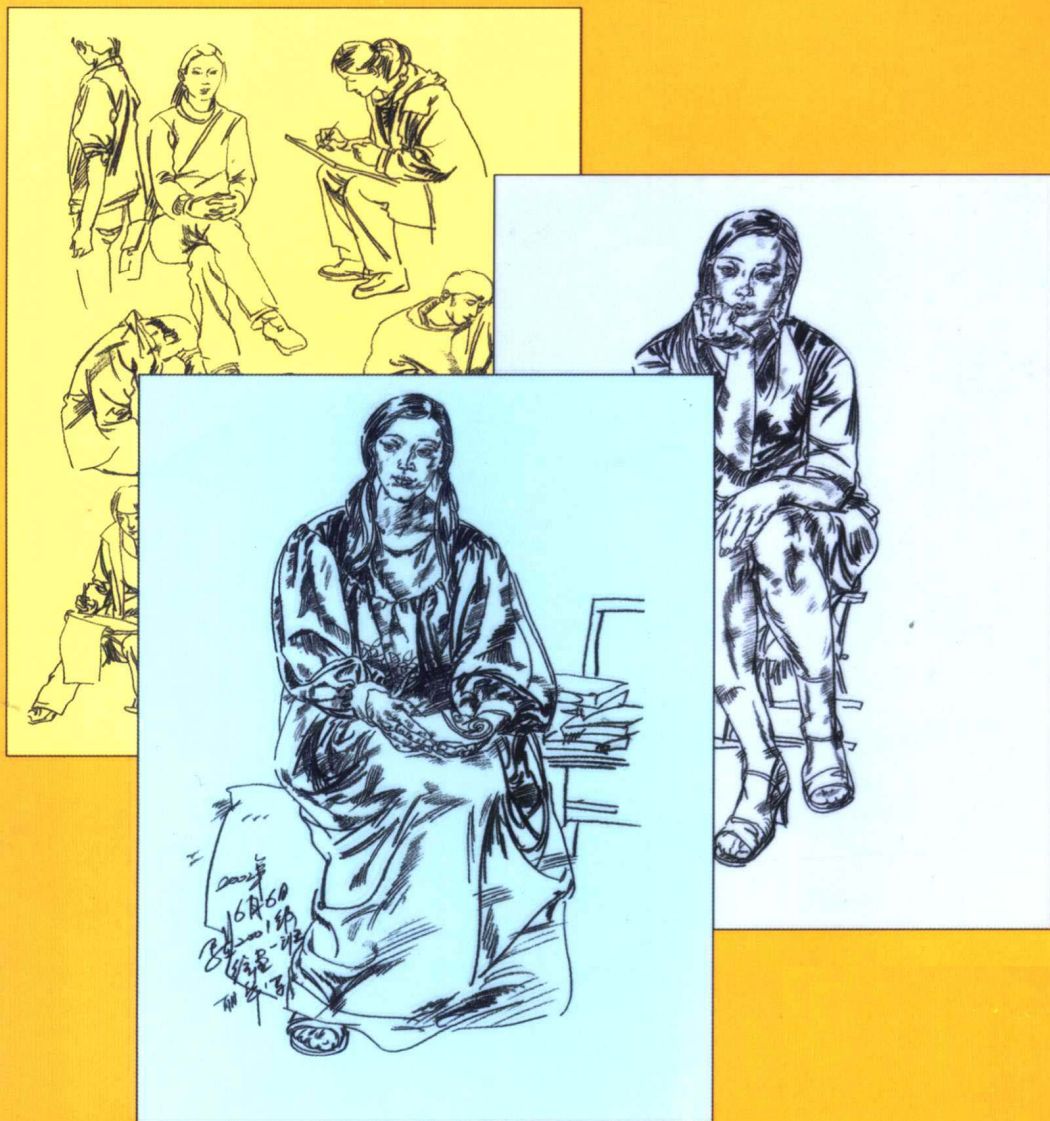


● 河南美术出版社



美术基础技法丛书

速写新起点

张丽华 著

速写新起点

NEW START ON SKETCHES

● 张丽华 著

● 河南美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

速写新起点 / 张丽华著. — 郑州: 河南美术出版社, 2005.8

ISBN 7-5401-1391-X

I. 速… II. 张… III. 速写—技法 (美术)
IV. J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 058649 号

书 名 速写新起点
作 者 张丽华
责任编辑 张之强
出版发行 河南美术出版社
地 址 郑州市经五路 66 号
电 话 (0371) 65727637
印 刷 郑州九州印务有限公司
开 本 889mm × 1194mm 1/16
印 张 7.5
印 数 1-3000 册
版 次 2005 年 8 月第 1 版
印 次 2005 年 8 月第 1 次印刷
标准书号 ISBN 7-5401-1391-X/J · 1277
定 价 25.00 元



目 录

一、“慢”画速写 /2

二、研究性步骤 /2

三、下笔直书“推画” /11

四、线条的两种面貌 /16

五、以几何形表现头像 /21

六、结构与衣纹 /27

七、线条的提炼、概括与勾勒 /51

八、以几何形画手（脚） /68

九、常犯的错误 /71

十、认识人体运动规律 /72

十一、动态的捕捉与默写 /74

十二、组织人物与场景 /89

十三、几种应变形式 /116

一、“慢”画速写

你可能有这样的经历和体会，尽管很认真地对待速写，尽管很勤奋很努力，不懈地到广场车站、农贸集市上画运动着的人物写生，但笔下所画出的痕迹总那么潦草。“速”固然是“速”了，“写”出的却不像一张画，而且在经过相当长一段时间练习，画过几本写生集之后，仍不见有令人满意的起色。什么原因？就是被“速写”的表面意思迷惑了。作为造型艺术训练的两大画科——素描（指长期色调作业）、色彩，都有很严格很周密的入门训练，那带有研究意义的长期作业，通过循序渐进的“慢性”练习，把各个环节所要解决的问题，放置于不同的训练课题和步骤中，一步一个脚印地接近问题的实质，最终深入进去，获得认识的真知。但速写却没有。速写强调瞬间调动起的绘画激情和欲望，强调脑、眼、手、笔的高度和谐统一，强调笔触的自然、质朴，如果按部就班地去描摹，就失去了“速”和“写”的意义。大师笔下的写生就很难规定为“步骤”或程序。但这并不是说速写可以信马由缰地率性为之，就无教学规律可循。在长期教学过程中，我从素描训练的整体观念和思辨性步骤中，总结出一套类似长期研究性写生的方法，不妨一试，这就是——“慢”画速写：先把绘画表现情绪控制起来，从最基本的造型元素入手，分步研究微观的“细枝末节”，这些微观的琐碎元素有：构图、解剖结构、体块几何形、衣纹组织规律、线条对衣纹的提炼、线条手段面貌等等。这些基本的问题不解决，拿起画笔戳向画纸，就无所适从。笔笔都是技术，技术性的难题不解决是无法谈什么艺术性的。

二、研究性步骤

就人物“慢写”而言，我所倡导的步骤分两大步，实习中务必把这两步做好，做足。

第一个步骤是“定点切形”的“形体分析”。这里又分六个小步骤。

（一）**构图**。习作性练习的构图上下左右要适中，且充分利用画纸空间，一般是定准上、中、下三个点。上、下留空以八开纸为例，不论坐姿站姿，上下各留一厘米为宜（特殊的构图用意除外）。中点较难定，有时是手的位置，有时是臀，有时是膝，有时是站立时上衣下摆的衣襟。总之，是一个明显的可参照的转折或醒目的部位。至于左右，以不偏不倚适中为宜。【图1】

（二）**人物动势大形**。只用几条线便把人物大形大势、大的动态特征抓住，并很快地“切”到纸面上去，不要顾及细节，不必面面俱到。某些动态还可在抓形时有意夸张动态幅度和特点。只有迅速地抓出大形，才能定好人物大势。接下来，可以定各体块与各肢体之间的关系，看准角度、透视等变化，画出肢体的遮挡与穿插。【图2】

（三）**肢体体块的几何形**。画出的形体不应只是两条轮廓线，不应是平片，而是有体面转折关系的几何立体型（这里用“型”不用“形”，是指立体的“型”）。这当然与人体结构有关。体块的大形和“榫接”、“契合”关系决定着肢体的体、面，人体的动态和透视也改变着原体块的几何形、面。另外，衣服的质感和衣褶的起伏也对几何形有一定影响，抓取时须认真观察，仔细分析。【图3】

（四）**头像立体几何形**。研究性慢写中，头像虽占的面积较小，但却是画面刻画的重点。人物的形、神及作者的笔法常常是一张画成败的关键。所画五官决不应是毫无关联的“零散部件”，应是有机结合的整体，这个有机联系的整体就是结构和结构体现出的几何形，后面的下笔刻画不论是详是略，都以这个几何形分析为基本依据。人物的形貌千差万别，却又非常微妙，很小的一点差池会造成肖似性的千里之谬。写生慢写中，我主

张形象要像，形象的肖似性是主要的。这里对形象五官的找“形”勿宁说是找“型”，除去平面的形，更重要的是立体的几何形。【图4】

（五）手、脚的立体几何形。道理与五官一样，在形外找体积。手形动态复杂多变而又细微，灵巧的动态除表示人物动作外，更参与了形象和性格的塑造，对手的结构、动态、笔法描绘难度和准确性要求，一点也不亚于面部。尽管手形动态多变，双手组合动作十分复杂，仍可以从几何形上给以概括。画手应注意手掌和手指的解剖结构和外形，要注意手掌与手腕连接处的结构关系。手掌手腕是有一定距离的，这里有八块骨头，起连接转动作用。注意五指的关节形成的一个体面和形，要从形上观察五指的变化。【图5】

脚常常被写生者忽视，成为画面的败笔。起草时先看准结构意义的体块，看准透视关系。脚与小腿连接处是踝，有内高外低的区别，以此连接为中心，脚可做幅度不大的转动。脚的结构，像一个富有弹性的拱桥，支撑着人体的运动。脚弓的拱形连接着脚跟和脚趾，后跟和脚趾都可理解为方形的几何形体。脚趾可看作大拇指和其他四趾两部分，大拇指后是拱形脚心凹陷处。画正面脚时，要把脚弓对脚趾的叠压、脚趾体积对脚心的遮挡关系画出来。虽然穿上鞋子后会遮盖一些变化，但处理不好就画不出透视。【图6】

对人物头像和手、脚几何形的概括，应建立在严格的解剖基础上，要熟记艺用生理解剖关系。

关于艺用解剖书，在此推荐两种，一种是70年代人民美术出版社出版的（美）佐治·伯里曼著的《人体与绘画》、《艺用人体结构》、《画手百图》三本小册子（现已合并为一本）。另一种是（美）伯恩·荷加斯著的“解剖系列丛书”。伯里曼的书，除了介绍人体解剖结构知识外，是有“画法”的，把科学性的东西画得很有方法，笔触生动流畅，有表现力，画的虽是局部解剖，但不死，不僵硬，是很有生命力的一段段形体。荷加斯书中的解剖是夸张了的人体体块，他对运动中的人体很有研究，人的各种动态能在他脑子里活动起来，夸张的体块几何形也便于记忆。

（六）衣纹特征。慢写中主要通过衣纹来塑造形体结构和布置笔法。起草时，应先把由结构和动态体现的衣纹做一番初步探索。主要看衣纹的这些特征——位置：衣纹由身体体块的挤压、遮挡、牵拉而产生，衣纹总产生于体块运动矛盾的地方。走向：由挤压、集中的肢体体块部位向隆起部位放射散开。疏密：运动挤压牵引幅度大处为密，形体隆起放松处为疏。虚实：虚实不是视力看见的虚实，不是远近，是处理。一般讲，起伏大处、转折方硬处、光线明暗对比强烈处为实，反之为虚。【图7】

以上六步以虚线、长线、直线为主，体现出肯定的“切形”的意味，这实际是在用脑、用眼、用笔预先设计一下人物造型，体会一遍形象形体特征，为下一步深入刻画打下一个基础，这是一个不可缺少的研究性步骤。

第二个步骤是下笔直书的“推画”。



图1 构图

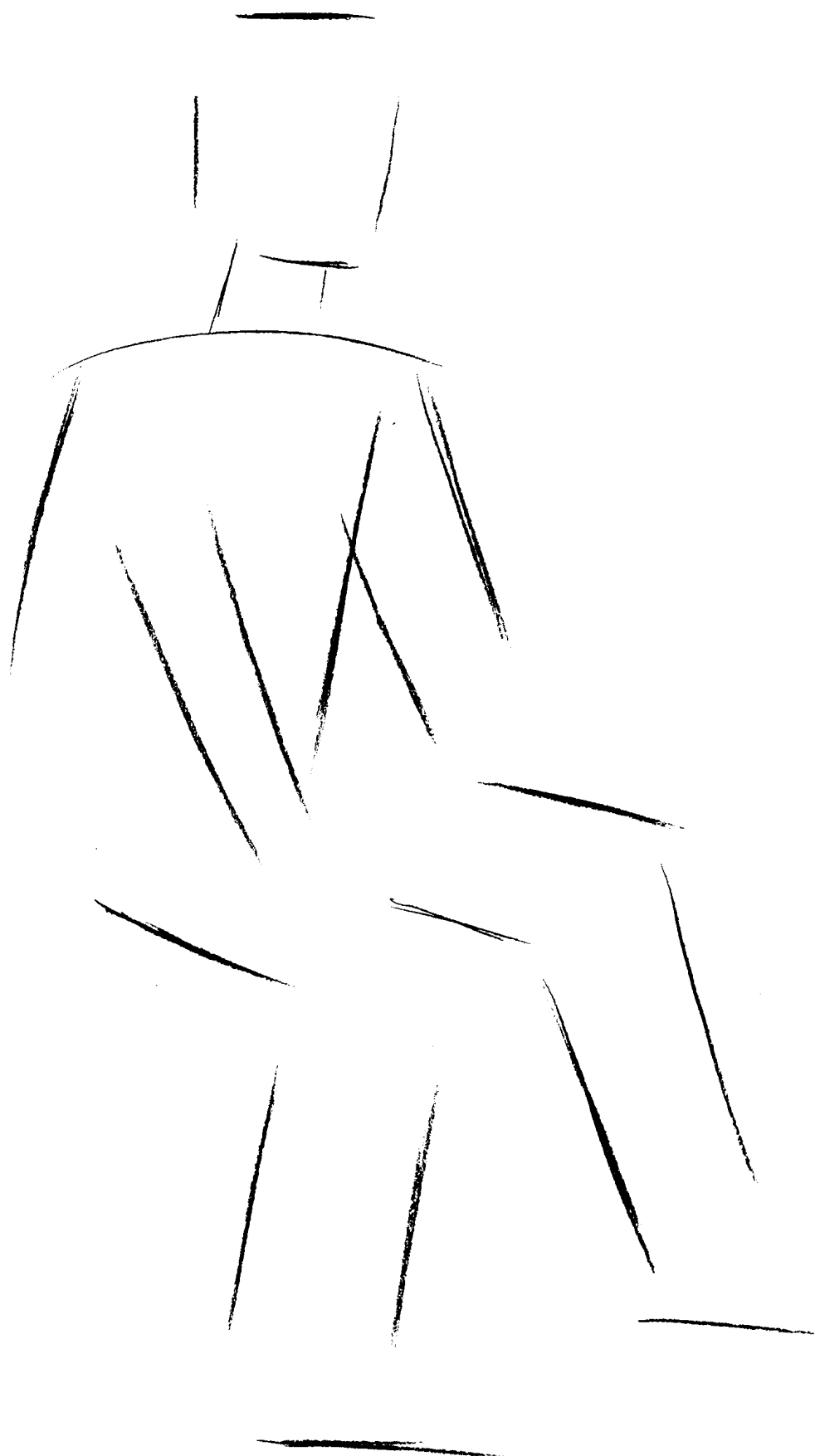


图2 人物动势大形



图3 肢体体块的几何形



图4 头像立体几何形



图5 手的立体几何形



图6 脚的立体几何形



图7 衣纹特征

三、下笔直书“推画”

有了以上步骤的初步分析,下一步是直接下笔推画的“写”的过程,上一步已对构图造型等有了初步认识和掌握,接下来便可专注于线条的变化。为什么一定要有“推画”的步骤呢?原因之一,推画能保证线条笔触的连贯性。速写的用笔,仍是一个线条问题,速写过程中容不得“描”。由浅入深、由简入繁的步骤是描,线条的渐次显影也是描。速写的用笔应像书法的用笔,即下笔直书,书写过程中,任何漏字、改字、添字都会影响整行整篇作品气息的连贯性畅通。原因之二,线条与笔锋的转折有一个内在的逻辑性,像汉字草书中的笔顺,一组衣纹表现过程中先画哪条后画哪条,如果处理得好,会收到优美顺畅的效果,否则,东添一笔西添一笔,就会琐碎。速写的连续用笔也保证笔锋转换的自然,在变化中求得统一。原因之三,是在下笔推画的过程中较容易找到笔触虚实变化的依据,是中锋是侧锋,是勾勒是皴擦,是重线、淡线、粗线、细线、虚线、实线,在表现的逻辑中同时对比,随时找出笔触与对象质量感的对应关系。再一个原因是,只有下笔直书,才符合绘画速度的“速”的表现样式和“写”的意义,一旦描摹,一旦拼凑堆砌,势必会影响速度和线条的质量,影响情绪的流淌宣泄。

我一般要求是,选择黑白对比强烈、略带生涩味道、能粗细轻重控制的炭笔作画。执笔姿态一如铅笔钢笔写字的书写方式,以保证笔锋的中锋下笔。炭笔要削得尖细,便于刻画细部,便于线条对纸地的勾和勒。不宜粗粗地下笔,一般不要把笔放倒,放倒的笔触可表现特殊的色调和质感,线条本身却不易画出力度。

推画宜先从面部开始。我一般先画人物的眼睛、眉毛,次画鼻子、口、脸部轮廓线,再画头发和耳。目的是使自己在开始感觉较敏锐较新鲜,表现状态较佳精力较集中的情况下,画好人物的头像五官,这样,这幅画就成功了一半。画头像注意形象的肖似性,虽然面积小,但一定要精彩。除了谨小慎微地画人物的生理外形,更注重内心世界的把握,还应注意笔触对自然形的放松刻画,不能因为五官的仔细描绘而影响线条笔意的传达。对头像的结构分析、刻画,我主张参照光照明暗效果画出头面体积与五官结构,只强调面的方向、边缘界限、面的穿插榫接关系,不要有意渲染光源方向和色调的绝对值,尤其不要涂得死黑。色彩的刻画让位于大结构和五官,并着意于色调与线的虚实、衔接、转换。这就是“线性结构”。线性结构是形体分析的一个必然阶段,以这时候的效果结束,略注意表现的完整性即可。在慢写中,对面部线性结构的分析刻画,既要准确深入地描绘人物特征,又应采取与全身协调一致的表现笔法。【图8】

画好人物头像后,下面的心态和用笔会相对放松一些,对形的处理,虽然仍立足于写实,还应更主动一点,必要时给以适当的概括、夸张,经过变相处理的形,才更符合“造型”的意愿。就是要发挥运笔的灵活性,发挥笔触的表现力,把线条的诸多变化画出来,使勾勒、皴擦、点染等有机联系在一起,形成一个形体准确,形象、生理、心理特征鲜明,笔触生动的画面。

到画人物手的动态时,又恢复到开始时的状态上来,仍像画面部一样严谨认真,应慎重、入微,但不可“谨毛而失貌”,不能因拘泥于绝对形似而放松对形的主动处理,或影响笔意的施展。像面部形象一样,手也有性别、年龄、身份、职业、性格的区别,也有喜怒哀乐的表情变化。【图9】

接下来再画人物衣着。【图10】

画人物的脚和鞋,应画得写实、舒适而又笔调放松,画好脚与鞋的联系,脚对鞋的影响等要悉心观察。画好鞋的样式但用笔不要太复杂,笔触不能太多,不要去死抠鞋帮、鞋扣、鞋带等细节,要画得恰到好处,在不妨碍人物造型和鞋样式的情况下点到为止,不能画得过于详尽而成为夺人眼目的“焦点”。【图11】



图8 推画宜先从面部开始



图9 画人物衣服和手



图10 接画人物衣服