





YIKAO



JIBENGONG

张勇 主编

艺考基本功

RENWU SUXIE 人物速写

王涛 著

中国纺织出版社有限公司 | 国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

需要全本请访问 www.ertongbook.com

YIKAO JIBENGONG

张勇　主编

艺考基本功

RENWU SUXIE

人物速写

王涛　著







目录

一、速写的工具、材料 / 02
（一）铅笔 / 02
（二）炭笔 / 02
（三）钢笔和中性笔 / 02
（四）速写纸和速写本 / 02
二、人体解剖知识 / 02
（一）人体骨骼 / 02
（二）人体肌肉 / 02
（三）人体比例 / 03
（四）人体动态 / 03
三、局部练习 / 05
（一）眼睛的练习 / 05
（二）鼻子的练习 / 06
（三）嘴部的练习 / 07
（四）耳朵的练习 / 08
（五）头部的练习 / 09
（六）手部的练习 / 11
（七）脚部的练习 / 12
（八）衣纹的练习 / 13
四、站姿人物速写练习 / 15
（一）站姿人物线描表现法作画步骤 / 15
（二）站姿人物线、面结合表现法作画步骤 / 16
（三）表现解析 / 17
（四）装饰线的运用 / 18
（五）站姿人物速写作品图例 / 19
五、坐姿人物速写练习 / 28
（一）坐姿人物线描表现法作画步骤 / 28
（二）坐姿人物线、面结合表现法作画　步骤 / 29
（三）表现解析 / 30
（四）装饰线的运用 / 31
（五）坐姿人物速写作品图例 / 32
六、蹲姿人物速写练习 / 41
（一）蹲姿人物线描表现法作画步骤 / 41
（二）蹲姿人物线、面结合表现法作画步骤 / 42
（三）表现解析 / 43
（四）装饰线的运用 / 44
（五）蹲姿人物速写作品图例 / 45
七、人物组合速写练习 / 55
（一）人物组合速写线描表现法作画步骤 / 55
（二）人物组合速写线、面结合表现法作画步骤 / 56
（三）表现解析 / 57
（四）人物组合及场景速写作品图例 / 58

中国纺织出版社有限公司 | 国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

一、速写的工具、材料

（一）铅笔

铅笔是最常见的速写工具，其特点是运笔流畅，易于修改，且携带方便，尤其适合初学者使用。画人物速写一般选择 2B ~ 5B 的铅笔较合适。作画时通过运笔的轻重和笔芯与纸面接触角度的变化，可表现出不同深浅、粗细的线条和微妙的调子层次。铅笔的缺点是色调不能画得很深，即使是用 6B 型号以上的铅笔也不能画出像炭笔那样深的线条。因此，用铅笔所画的速写画面对比效果要相对弱一些。

（二）炭笔

炭笔也是画速写的常用工具。炭笔的笔芯是以木炭粉为主要原材料加工制成的，其质地松脆，色调比铅笔深得多，画在纸面上的线条黑白反差强烈，犹如墨色勾出的一般，且没有反光，能表现出丰富的层次变化。但是炭笔画出的线条在纸面上的附着力较强，用橡皮不容易擦掉，因而很难修改，初学者使用起来有一定的难度。

（三）钢笔和中性笔

钢笔有普通钢笔和速写钢笔之分。速写钢笔就是将普通钢笔的笔尖弯成一定的角度，画出的线条粗细变化丰富。采用钢笔作画要使用色黑且浓度适中的碳素墨水。中性笔也就是我们常说的签字笔。这种笔是当今工作、学习中使用率最高的笔，有 0.3mm、0.5mm、1.0mm 等多种规格。钢笔和中性笔能画出流畅的黑色线条，缺点是不易修改。

（四）速写纸和速写本

一般来说，画速写对纸张没有特别严格的要求，表面不是特别光滑、易于着色的纸张都可以用来画速写。具体选择什么样的纸张，要根据所使用的作画工具来决定。如使用铅笔、炭笔、木炭条及炭精条作画时，最好使用表面略粗糙，有明显纹理，且有一定厚度的素描纸、牛皮纸等；使用钢笔、中性笔作画时，以选择质地密一些的纸张为宜，如打印纸、绘图纸等。另外，还可以选择不同尺寸、纸张的速写本，外出写生时携带起来非常方便。

除了前面介绍的工具外，还要准备修改画面用的橡皮、削铅笔用的美工刀及画板、铁夹子等。



铅笔、炭笔和橡皮



钢笔和中性笔



速写纸和速写本

二、人体解剖知识

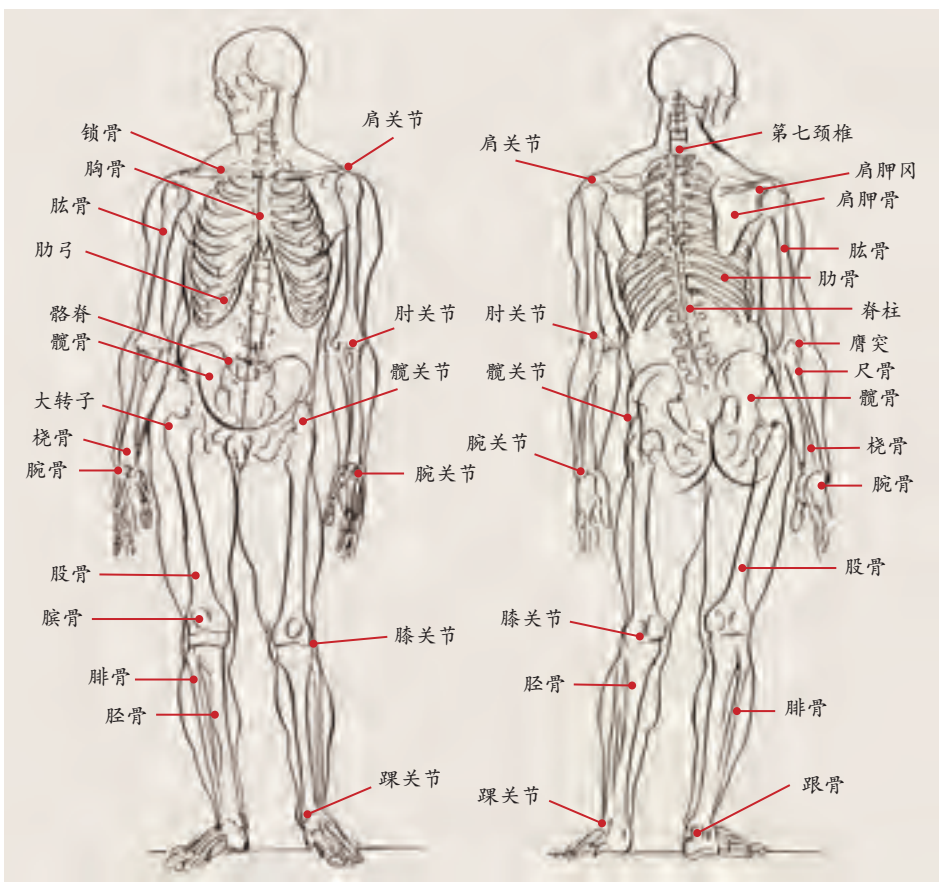
（一）人体骨骼

骨骼是人体的支架，在外形上决定了人体比例的长短、体型的大小以及各肢体生长的方向与形状，并通过关节行使各种运动。骨骼在外形上直接显于皮下的部分称作骨点，它是塑造人体各部位的重要标记。骨骼与骨骼之间由关节连接，关节是人体运动的枢纽。人体各部位的关节有着不同的类型与形状，可做出屈伸、内收、外展、回旋等运动。

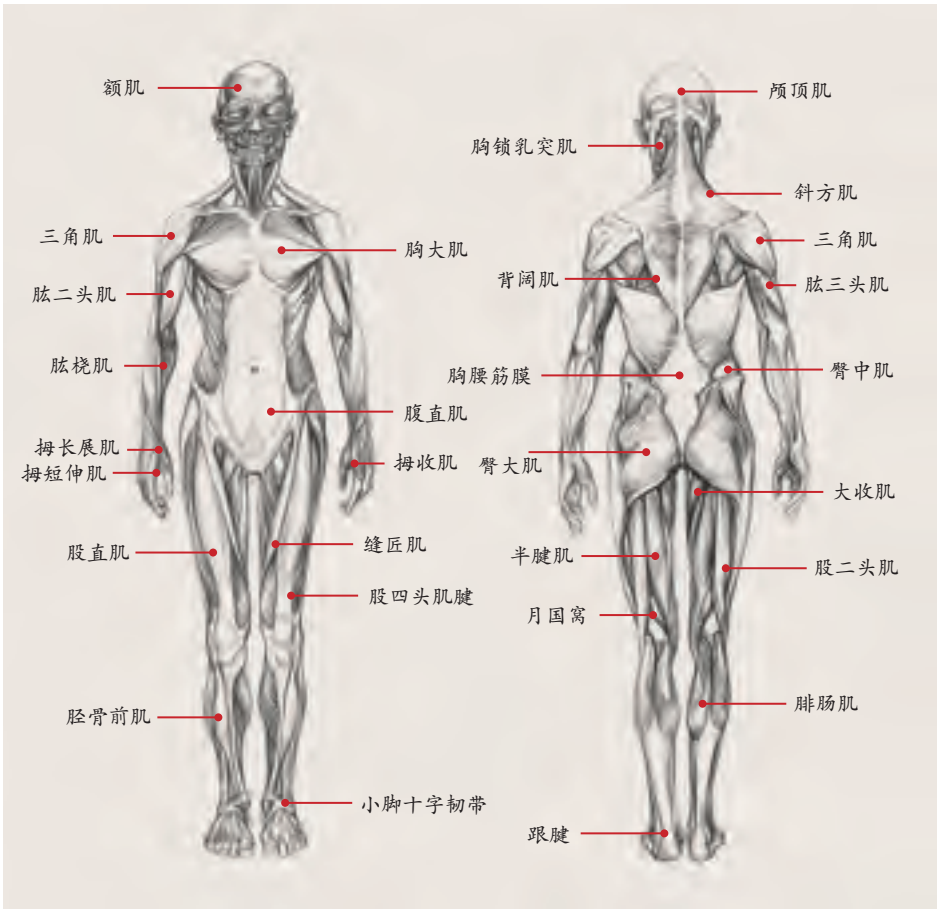
人体的躯干从颈部到骨盆为止，都是由脊椎连接的，正常人的脊椎从侧面看呈 S 形。我们将胸部前面的骨骼称为胸骨。肋骨从胸骨开始呈椭圆形围绕着脊椎，组成了胸廓，并向下延伸至身体两侧，此处为肋骨的最低位置。躯干下部，也就是骨盆的部分呈楔形，由脊椎和逐渐缩小的腰腹肌肉与椭圆形的胸廓相连，并与头部和胸廓构成了人体躯干的三大体块。从通常的站立姿势上看，胸廓和骨盆两大体块呈现出相对平衡的关系，以保持站立时的稳定。胸廓后倾，肩部后拉，胸廓正面突出；骨盆稍倾斜，下腹内收，臀部呈弧形隆起。

（二）人体肌肉

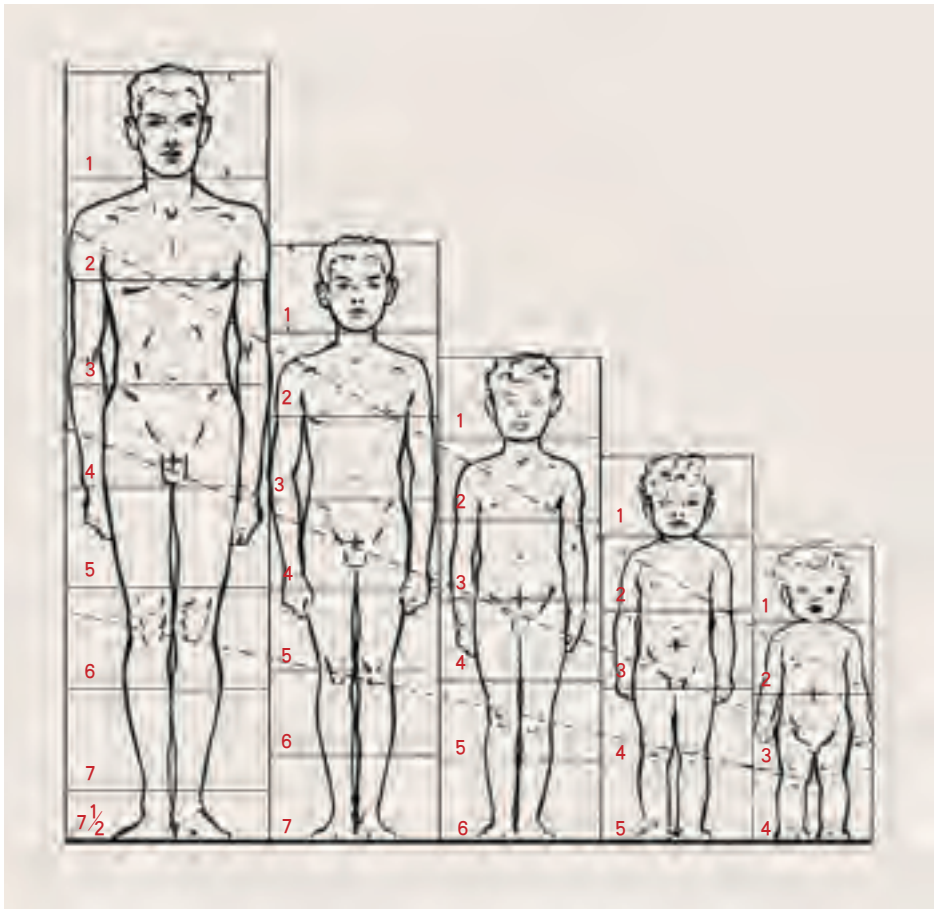
肌肉附着于骨骼、关节之上，每一块肌肉一般都跨越一个或两个关节，生长在相邻的两块骨骼的骨面上。由于肌肉的收缩牵引着关节运动，产生了人体的动作，因此肌肉的外形特征对人体造型起着重要作用。从造型的需要出发，研究肌肉时要注意了解肌肉的形状、位置和生长的起点、止点，这样可以掌握人体运动时在形体结构上产生的变化。



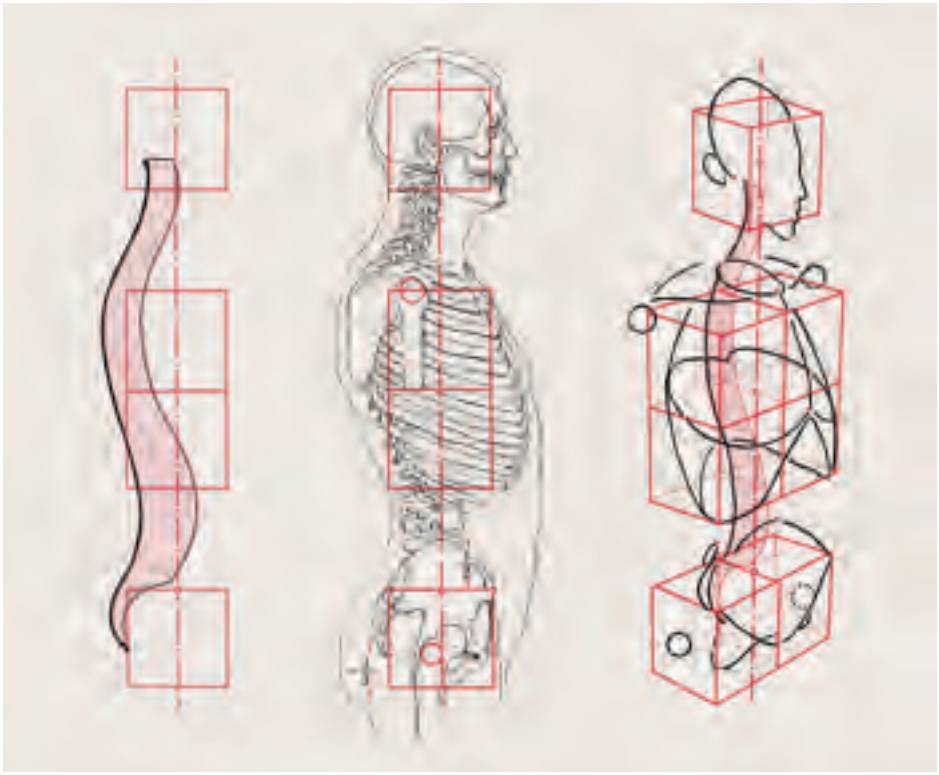
人体骨骼



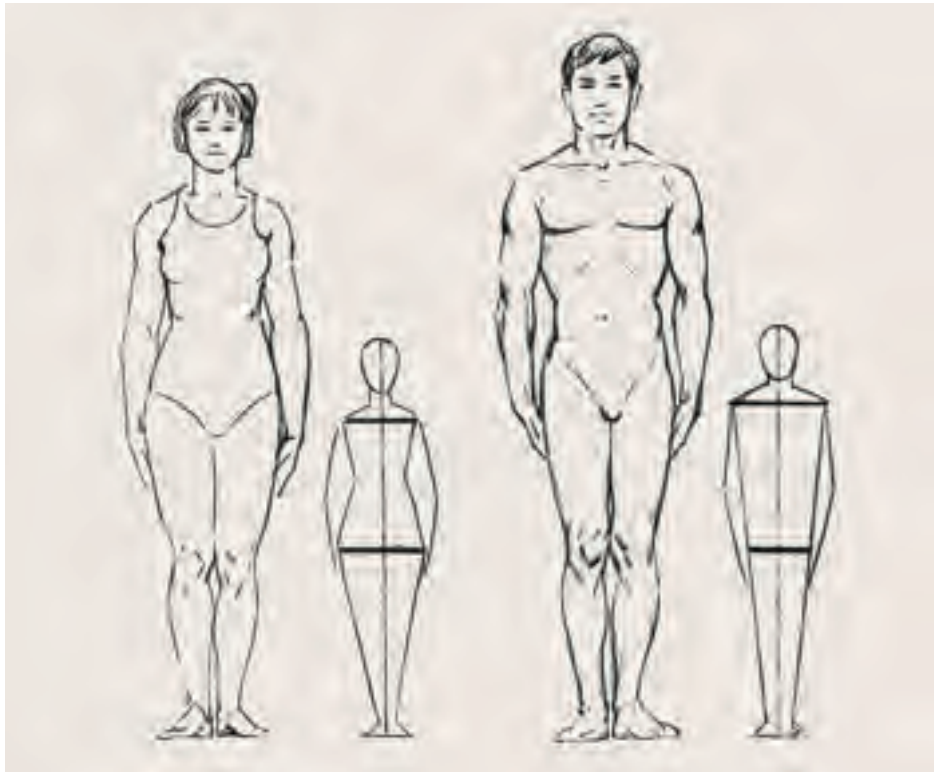
人体肌肉



不同年龄段的人体几何比例（成人为7个半头高）



头部、胸廓和骨盆通过脊椎相连接



男女体形的差异

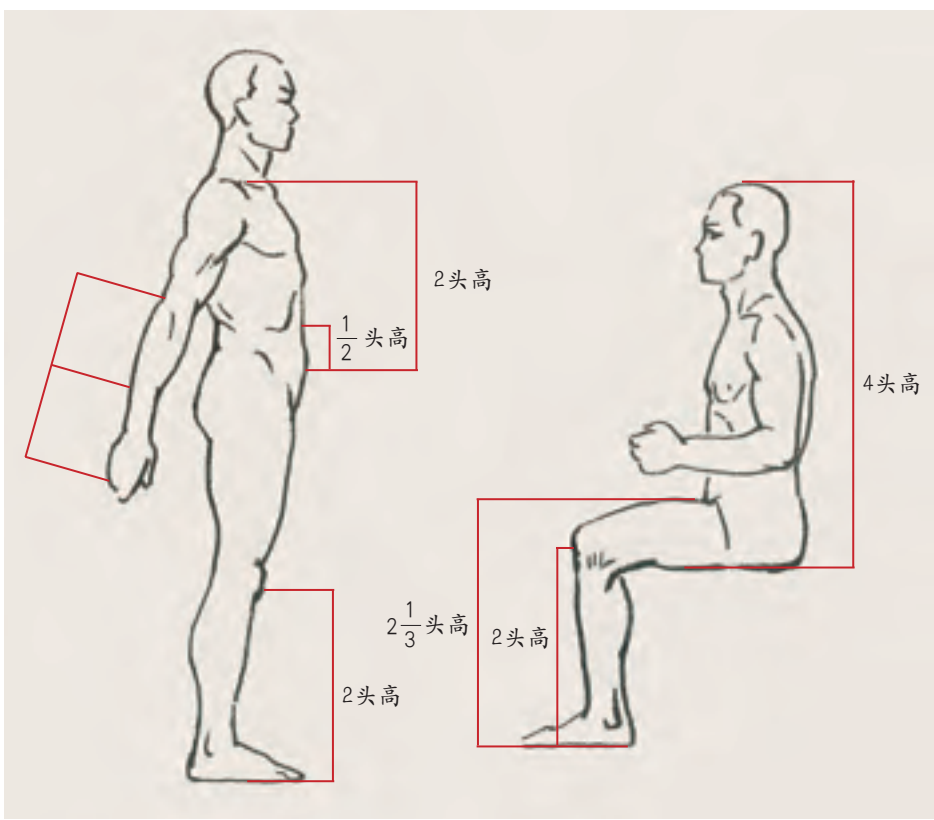
每块肌肉都分属不同的类型，以四肢处为主的长肌，它的长径大于横径，两头称肌腱，是肌肉生长的起止点，中间称肌腹，形状肥长，呈扁平状的称为腱膜。研究肌肉时应注意以下两点：一是肌肉的形状、位置，生长的起、止点。一般肌肉起始处为固定点，止点向起始处收缩，肌肉便缩短变硬，放松后肌肉松弛、变软。二是要了解肌肉的作用，以便掌握运动时的体形变化。

（三）人体比例

在画人物速写之前，首先要了解人体各部分之间的比例关系，这是我们学习好人物速写的前提。现实生活中的成年人，身高比例大致都在 7 ~ 7.5 个头高。一岁时的婴儿其身高比例大约是 4 个头，身体的中心点在肚脐附近的位置；三岁时，身高的比例大约是 5 个头，身体的中心移到了小腹上侧；五岁时，身高比例为 6 个头左右，身体中心在小腹下侧；十岁之后，身体中心几乎没有太大的变化，身高比例也开始逐渐接近 7 ~ 7.5 个头高。

男性和女性的体形有较大差异。男性的肩宽略大于两个头，而女性的肩宽则略小于两个头。在高度一样的情况下，男性的胸廓宽度和厚度都要大于女性。男性骨盆的宽度一般是头部宽度的 1.4 倍左右，略小于胸廓的宽度。最瘦弱的女性骨盆的宽度也是头部的 1.5 倍，略大于胸廓的宽度。

人在变换不同的动态时，身体的比例也会相应地发生变化，一般可概括为“立七坐五盘三半”，即成年人在站立时身高等于 7 个头高，垂足坐姿时身高等于 5 个头高，盘膝而坐时身高等于 3.5 个头高，头部的长宽比是诸多比例关系中最基本的关系比，它决定着头部大体的基本形状。



站姿和坐姿人体比例

（四）人体动态

人体的动态变化万千，但仍有一定的要点和规律可循。写生时除了要考虑人体的比例、结构之外，还应注意以下几点。

1. 人体的重心

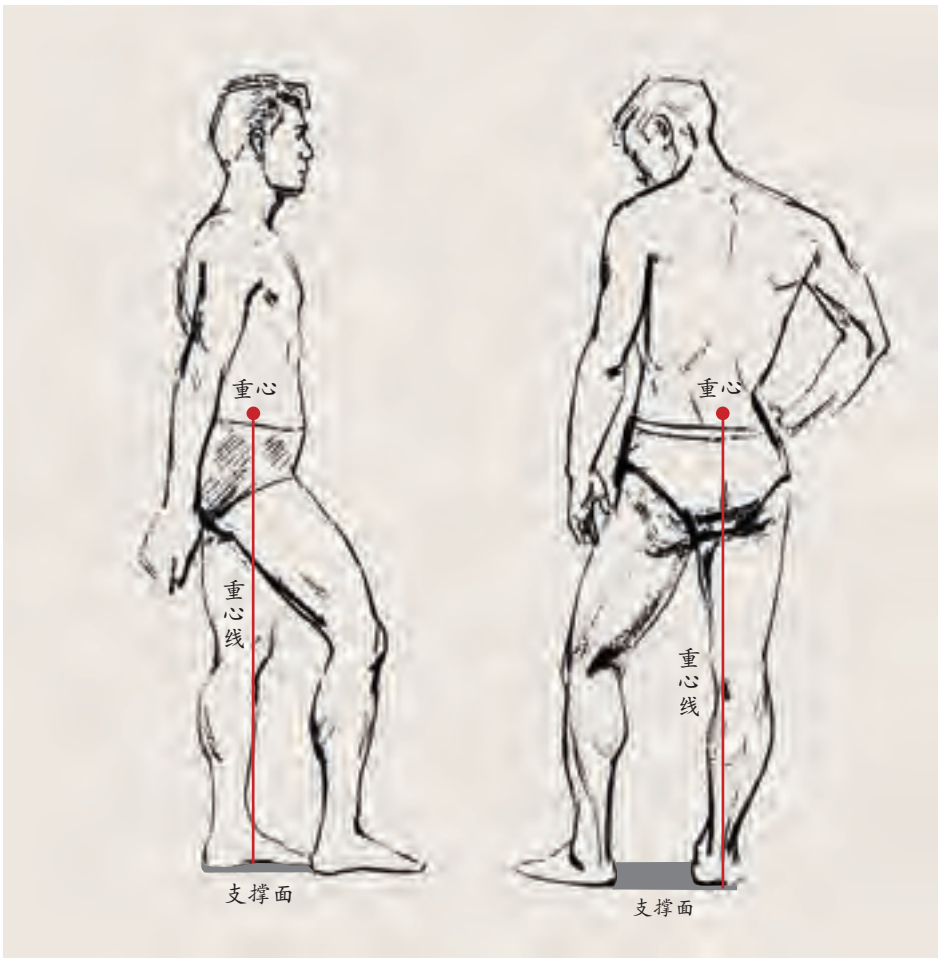
人体重心是指人体重力垂直向下指向地面的作用点，是人体头部、躯干和下肢等重力的合力作用点。人体重心略低于人体体积中心，人体重心的位置随着人体姿势变化而移动，而人体体积中心的位置是固定不变的。

人体是由许多肢体连接而成的杠杆系统，其动态可以千变万化，因此人体重心的位置也会随之发生变化。当人体静止站立时，重心大致位于肚脐以下的位置；当人体一侧的下肢侧伸时，重心就移到一侧了；当人体前臂上举时，重心就会升高；当人体下蹲时，重心会下降；当人体前倾时，重心前移；当人体后伸时，重心后移。

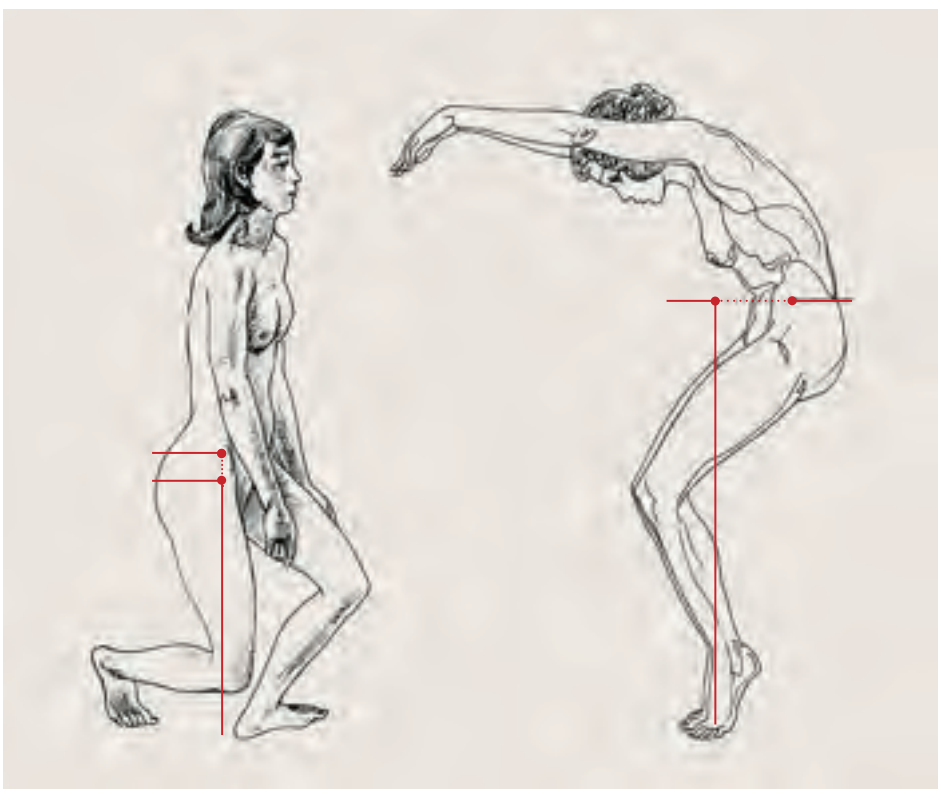
在画动态速写的过程中，一般要凭借直觉判断人体中心的大致位置，观察方法一般就是从人体在地面的支撑面向上作垂直线来对人体重心作估计。在画比较稳定、持久的动态时，最好是从几个角度进行观察。

2. 人体的支撑面

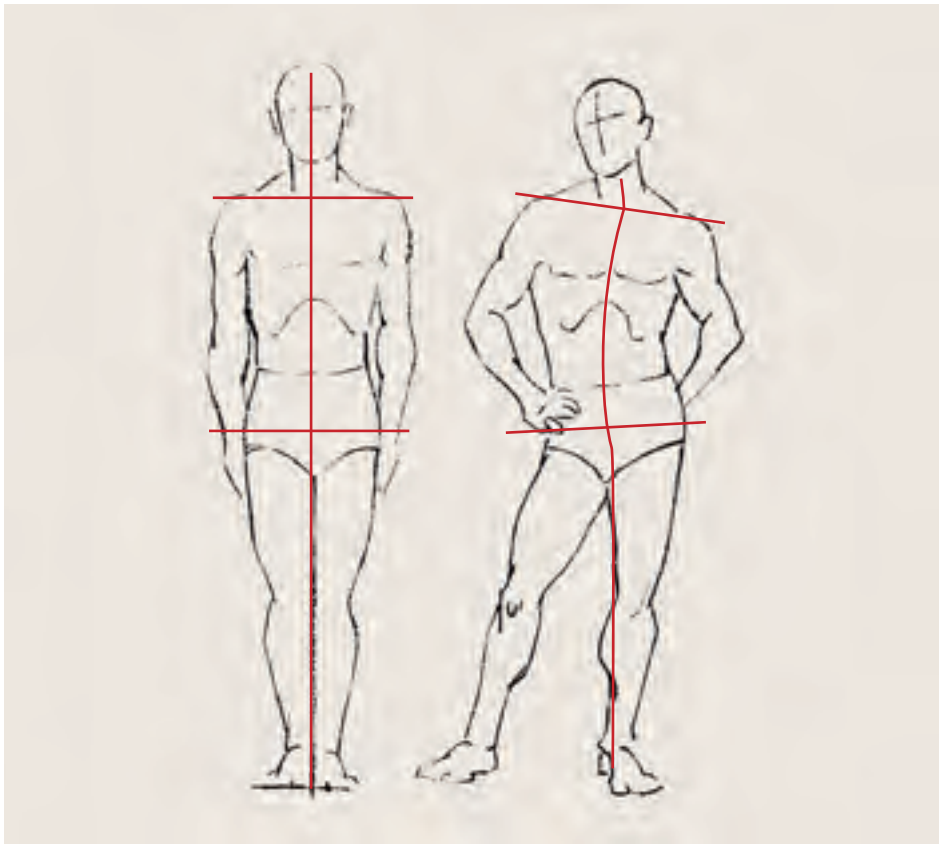
支撑面是支撑人体接触点的面积和这些支撑点之间的边缘所围成的空间。支撑面越大，稳定度越高；反之，支撑面越小，稳定度越小。人体的重心线（重心引向支撑面的垂线）落在支撑面内，人体稳定、平衡；反之，重心线偏离支撑面，人体则开始失去平衡，并变得不稳定。



人体重心和支撑面



人体在不同动态时的重心位置



脊柱线、肩峰连线和大转子连线

通常人在站立时支撑面就是脚的底面及两脚之间所包含的面积。坐卧时的支撑面包括人体与地面的接触面和支撑物与地面的接触面，以及两个支撑面之间的整个区域。

3. 一竖、两横、三体积、四肢

为了分析动态并掌握其规律，作画时可将复杂的人体归纳为“一竖（脊柱线）、二横（两侧肩峰连线和两侧大转子连线）、三体积（头、胸廓和骨盆）、四肢（两侧的上肢和下肢）”。

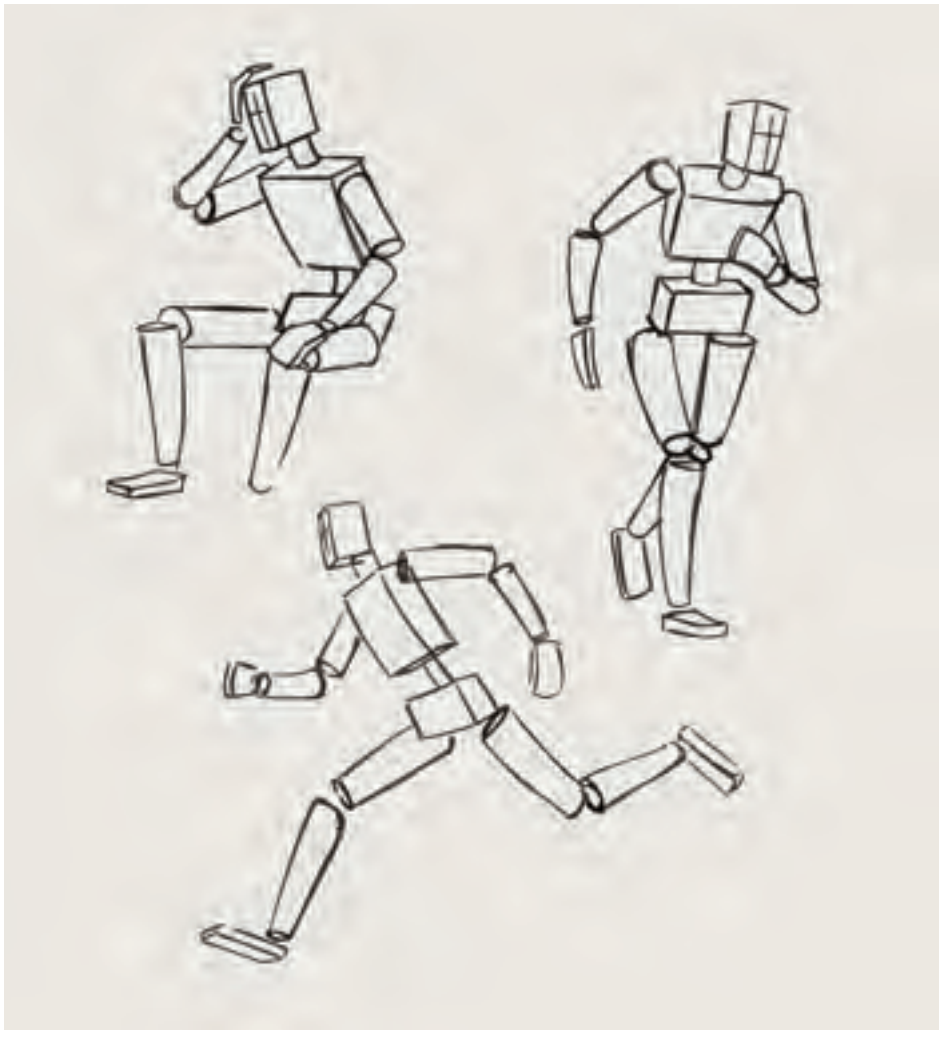
脊柱线从前面或后面看是一根竖线，从两侧看则呈四个弯曲。运动时弯曲状起相应变化。

肩部连线和大转子连线在人体直立时呈平行状态，运动时两条线倾斜，不平行。

头、胸廓和骨盆可理解为近似长方形的体积。运动时，三体积之间通常是相互扭转的。

四肢可理解为八段直线或圆柱体。

画人物速写时，可先画出脊柱线的动态变化和两条横线的倾斜角度，然后再分析三体积和四肢的扭转关系，这样有助于画准各种复杂的动态。



三体积和四肢的动态变化

需要全本请访问 www.ertongbook.com

三、局部练习

（一）眼睛的练习

眼睛由眼眶、眼睑和眼球三部分组成。眼球被上、下眼睑覆盖，瞳孔的位置靠近上眼睑，是眼球上最黑的地方，最亮的高光一般都紧靠瞳孔。画眼睛时上下眼睑的边缘线不要画得太“死”，不能画成两条没有变化的黑线，要结合其结构和受光的不同表现出虚实变化。上眼睑较厚，弧度较大，再加上睫毛、投影的原因，边缘线要画得粗一些、重一些。下眼睑由于受光较多，应画得淡一些、虚一些，与眼球相交的部分也没有上眼睑明显。画头部特写时，上、下眼睑要表现出一定的体面关系。画侧面和有仰视、俯视角度的人物时，要注意眼睛的透视变化。

1. 眼睛的表现步骤



步骤一：用铅笔的侧锋轻轻地勾勒出眼睛的轮廓，要注意内、外眼角的高度和两眼之间的距离。



步骤二：用实线对眼睛、眉毛进行具体刻画，要注意黑眼球的大小比例，要表现出上眼睑的厚度。

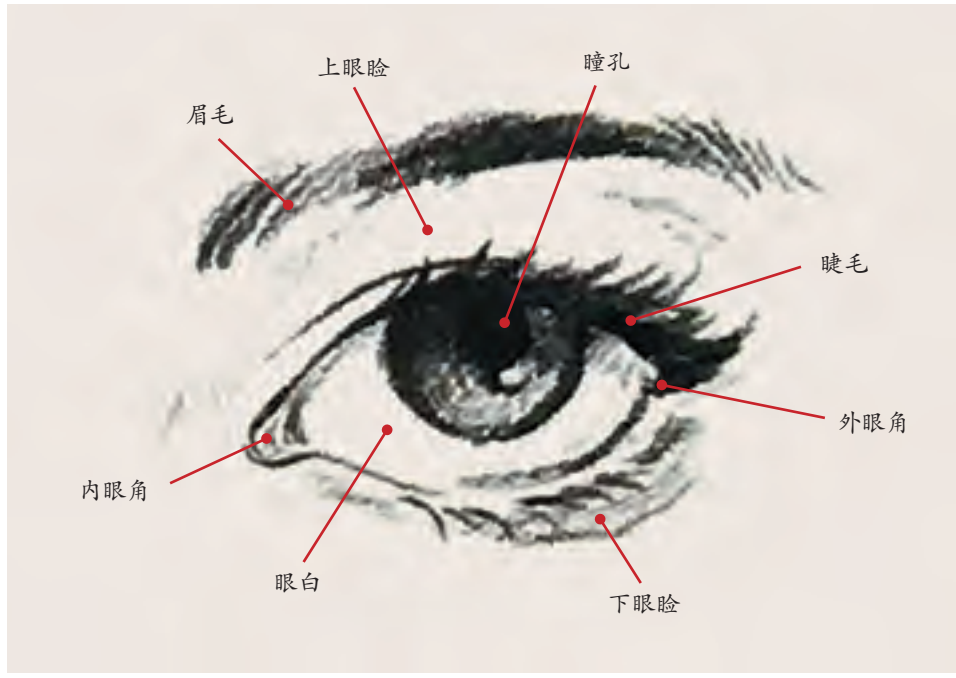


步骤三：加重眉毛和瞳孔，黑眼球要处理得透明一些，不能画成没有变化的一片“死”黑，高光和反光是表现的关键。



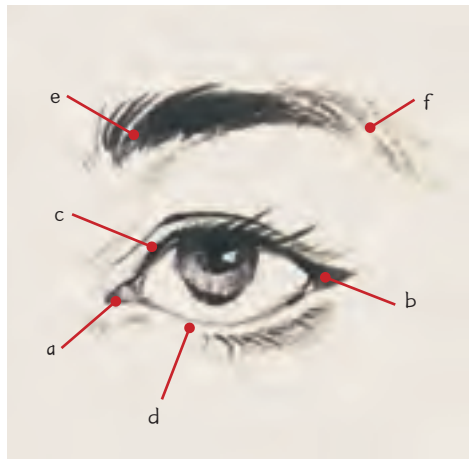
步骤四：最后用较淡的明暗调子表现出眼睛周围的结构，下眼睑不要画得太实。

2. 眼睛的表现要点





画正侧面角度的眼睛时，要注意a、b两点对眼球的包裹关系，两点呈倾斜状态，外眼角c点的位置要准确，要注意上下眼睑的弧度变化。



两处画正面角度的眼睛时，a、b（内眼角及外眼角）要画得稍重一些。上眼睑c要比下眼睑d调子深，且造型要饱满。眉毛处从e点到f点要表现出从深到浅的明度变化。

3. 不同角度的眼睛练习



（二）鼻子的练习

鼻子是五官中体积感最强、最突出的部位，刻画时要表现出立体感，要注意鼻梁与鼻翼的关系。鼻梁上部靠近眼角，鼻翼与面部的分界较明显，而鼻梁中间部分的两侧与面部是融合在一起的。画头部特写时，要画准鼻头、鼻翼与鼻底连接处的结构，鼻头和鼻翼处较圆，要画出圆润感，要画准鼻孔与鼻翼的透视变化。另外，要恰当表现出鼻翼与嘴角以及周围肌肉的相互联系，这是刻画表情时需要特别注意的地方。

1. 鼻子的表现步骤



步骤一：用铅笔的侧锋轻轻勾勒出鼻子的大致轮廓。



步骤二：用有变化的实线对鼻子进行具体刻画，要注意鼻孔的位置和透视关系。

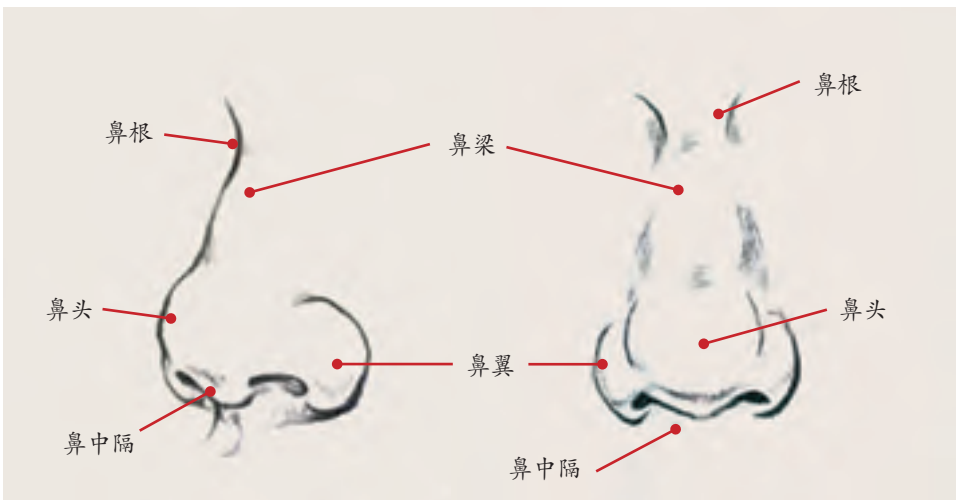


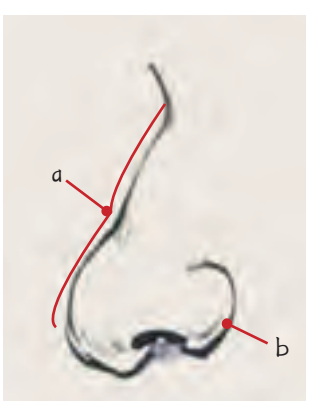
步骤三：大致勾勒出鼻子的明暗交界线，并画出暗面调子。



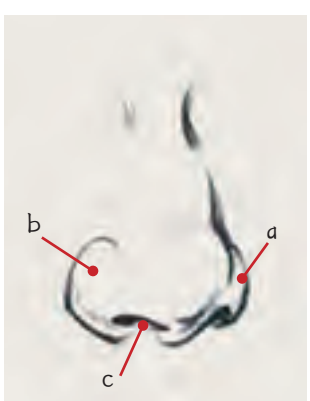
步骤四：深入刻画鼻子的体积感，丰富鼻子的明暗层次。

2. 鼻子的表现要点





在画侧面鼻子时，要注意鼻梁轮廓线a的倾斜角度，b为鼻翼的轮廓线，其外形近似括号形（），但表现时要注意方圆变化。



画这个角度的鼻子时，需要注意鼻翼a和b近大远小的透视变化；c为鼻孔的形状，要画得扁平一些，不能太圆。



b点（鼻中隔）的线条要插入到鼻孔中，a点（鼻翼）的线条则从鼻孔中向外延伸，刻画时要表现出这种穿插关系。

3. 不同角度的鼻子练习



（三）嘴部的练习

嘴是面部神情的重要表现器官，也是五官中运动幅度最大的器官。嘴部依附在半圆柱体状的上颌骨和下颌骨之上，因而其形态也呈现出与所依附骨骼相同的弧度，中间部分前突，两个嘴角后收。

嘴部分为上唇和下唇，两唇相合处为口裂，口裂两端为嘴角。上唇以“人中”为中心，分为左右两部分，其底部逐渐向口裂处内收。从侧面看，可以明显看到上唇底部转进口裂里的转折面，上唇中间是上唇结节突起。下唇顶面为朝上的倾斜面，中间微微凹陷，两侧圆润而突出。下唇底部呈凹陷状，称为颏唇沟，是下唇结构的重要部分，也是表现人物不同年龄的关键部位之一。上、下唇闭合时，口裂及上唇上缘似弓形，下唇下缘则为弧形。

画嘴时要注意其结构、体积，要画得饱满、圆润，上裂线和上、下唇的边缘线要有虚实变化，嘴角处要画得实一些。

1. 嘴部的表现步骤



步骤一：用较浅的线条画出嘴部的大致形状，要注意上、下嘴唇的不同厚度。



步骤二：用实线对嘴部进行具体刻画，要注意线条的粗细、深浅变化。

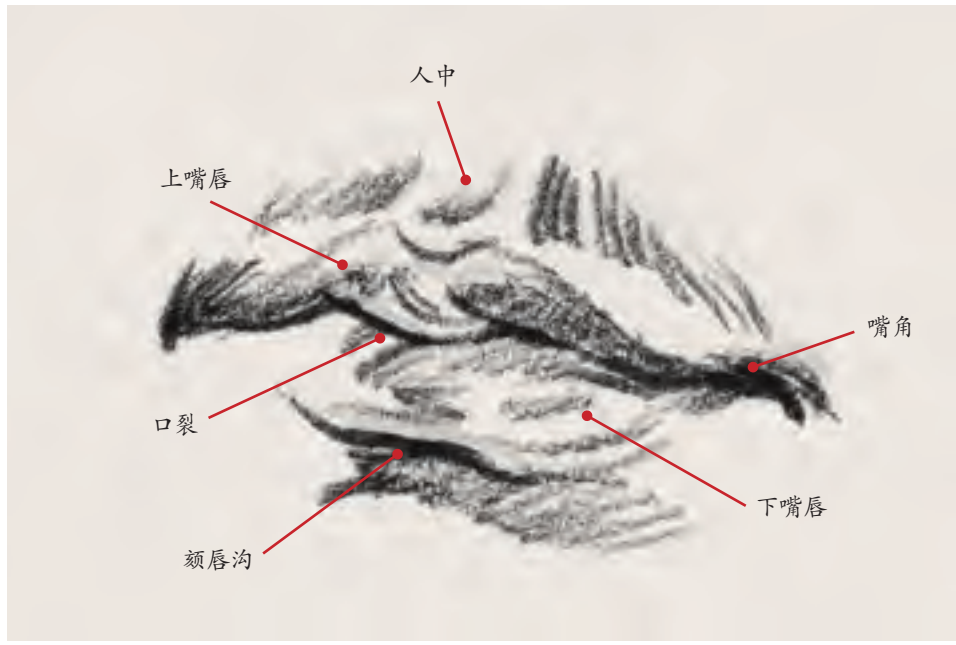


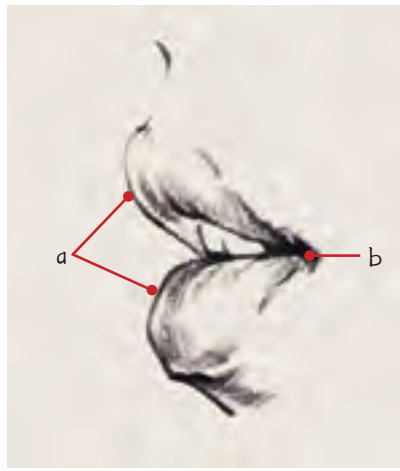
步骤三：画出大致的明暗调子，强调结构的转折、向背和体积关系。



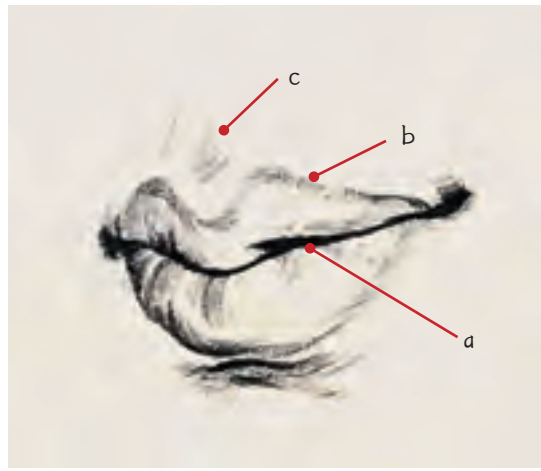
步骤四：深入刻画嘴唇的厚度及褶皱，使造型和质感得到更充分的表现。

2. 嘴部的表现要点





在画嘴部时，首先要表现出体积感和柔软的质感。图中 a 的位置为上、下嘴唇的轮廓线，要画得饱满、圆润，线条的颜色要稍浅；b 点为嘴角处，用笔可相对重一些。另外，牙齿也不要画得过重。



上图中，a 线为口裂，是画嘴部时最重的一条线，但也要有深浅变化，一般嘴角和唇结处要更重一些；b 线是上唇的轮廓，不宜画得过重，表现出体积感和质感即可；c 点为人中，要弱化处理。

3. 不同角度的嘴部练习



（四）耳朵的练习

耳朵主要由耳轮、对耳轮、耳屏、对耳屏、耳垂几部分构成。画耳朵要抓住外形特征，要注意耳轮的转折变化以及各部分之间的连接关系。耳朵的长度是宽度的两倍。从侧面看，耳朵的倾斜度和鼻子大致相同。画正面人物速写时，耳朵要画得概括一些，但其基本形状和位置要画准确。

1. 耳朵的表现步骤



步骤一：先用较浅的线条勾勒出耳朵的大致轮廓。



步骤二：用有粗细、虚实变化的线条对耳朵进行具体刻画。

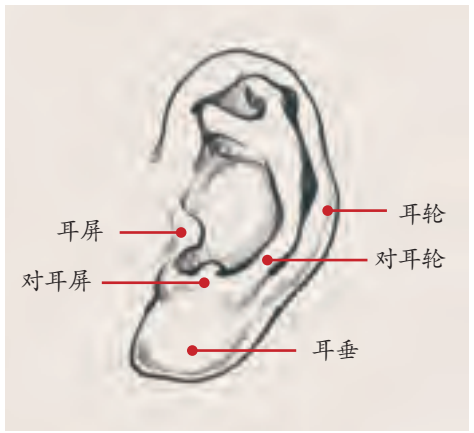


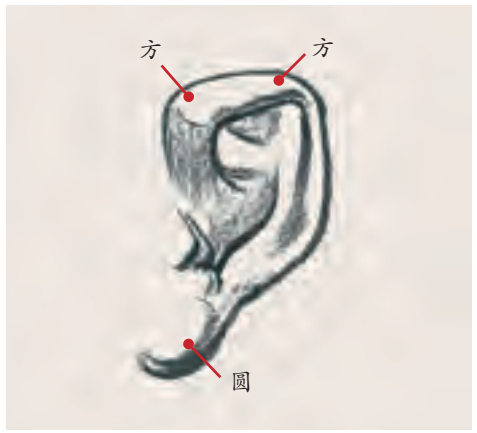
步骤三：用铅笔的侧锋画出明暗调子，强调耳朵的结构转折及体积感。

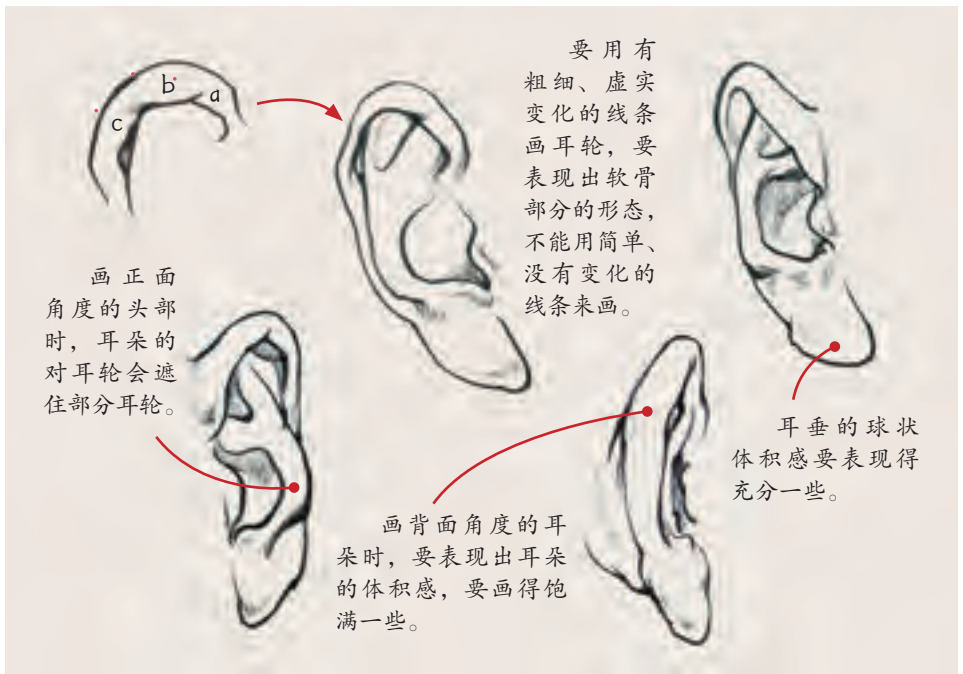


步骤四：增加耳朵的细节，加深暗部调子，使耳朵的造型更加完整。

2. 耳朵的表现要点







3. 不同角度的耳朵练习



（五）头部的练习

我们可以把头部理解成一个立方体，而这个立方体就构成了头部的三维空间。画正面头部速写时，要强调五官及头部外轮廓线的表现力，要注意脸部两侧的微妙形体转折变化，以避免头部缺少立体感。画 3/4 侧面的头部时，要注意因透视而产生的角度变化。

头发是头部重要的组成部分之一。画头发要考虑头部的体积，用笔要自然、松动，额头周围的头发可适当画得具体一些。画头发最忌讳的就是涂改，所以要大胆、肯定地下笔，要锻炼一次性画成功的能力，并且要学会在画失误的情况下怎样去扭转画面的表现效果，千万不要依赖橡皮的修改来解决问题。

1. 头部的表现步骤



步骤一：先用铅笔轻轻勾勒出头部的外形轮廓，要处理好头部和颈部的衔接关系。



步骤二：用直线确定眼睛、鼻子、嘴在面部的高低位置，并勾勒出耳朵的轮廓。

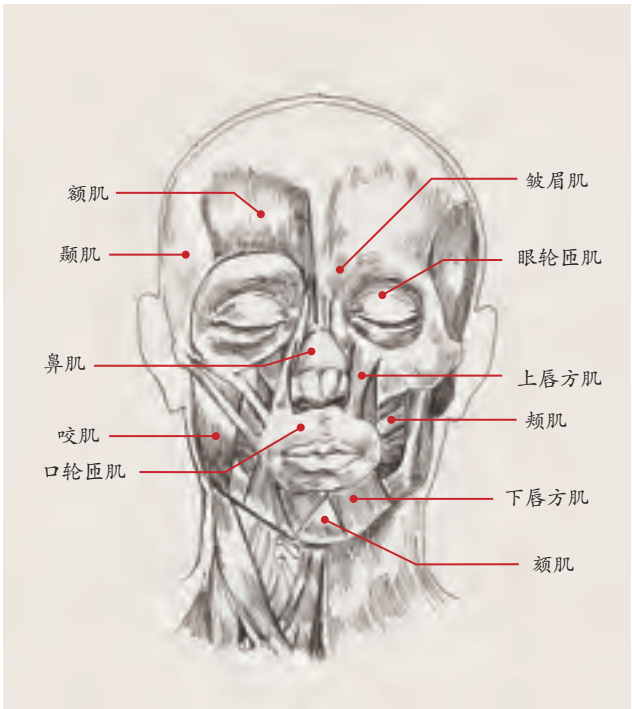


步骤三：画出五官的具体形态，要注意透视变化。接着再画出头发的大致调子。



步骤四：对五官、头发进行深入刻画。要抓住人物的神态特征，头发要既有细节表现又要画得整体。

2. 头部肌肉和头发的表现要点





一般来说，女性的头发比较长，男性的头发比较短。中老年人的发型偏朴素一些；青年人的头发比较有个性和造型感；少年儿童的头发以短发为主。在画头发之前需要观察发型特点走向。男性的头发偏短，层次不明显，但要将头发的走向和体积感表现出来。



对发型特点和头发走向的把握是表现头发的关键，刻画时要进行分组处理，每一组的走向都会形成不同的视觉效果。各组头发的穿插可以表现出前后空间层次。

3. 不同角度的头部




















需要全本请访问 www.ertongbook.com

（六）手部的练习

手是人的“第二表情”，能够体现人的精神面貌。手的形态和变化较复杂，所以平时要多进行写生练习。画手要注意手腕、手掌与手指的衔接关系，要注意手掌与手指的长短比例、各手指的长短比例以及手指各关节之间的长短比例。画手首先要观察手的整体外形，再观察手掌的形、四指连在一起的形以及大拇指的形。手指要强调各手指的前后关系，强化各关节点。画手时尽量用铅笔的侧锋画粗线条，这样更容易表现出手腕、手掌和手指的厚度。

1. 手部的表现步骤



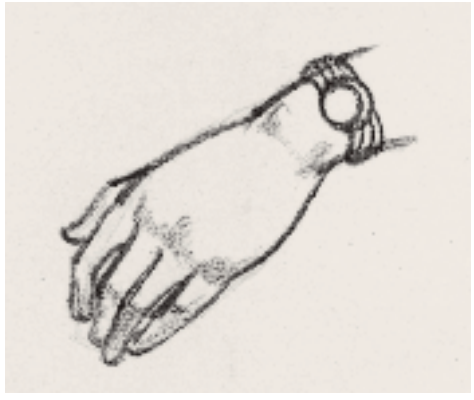
步骤一：用较淡的线条概括地勾勒出手部的大致形态。



步骤二：用实线具体刻画手指和手腕，要注意二者的相互关系。

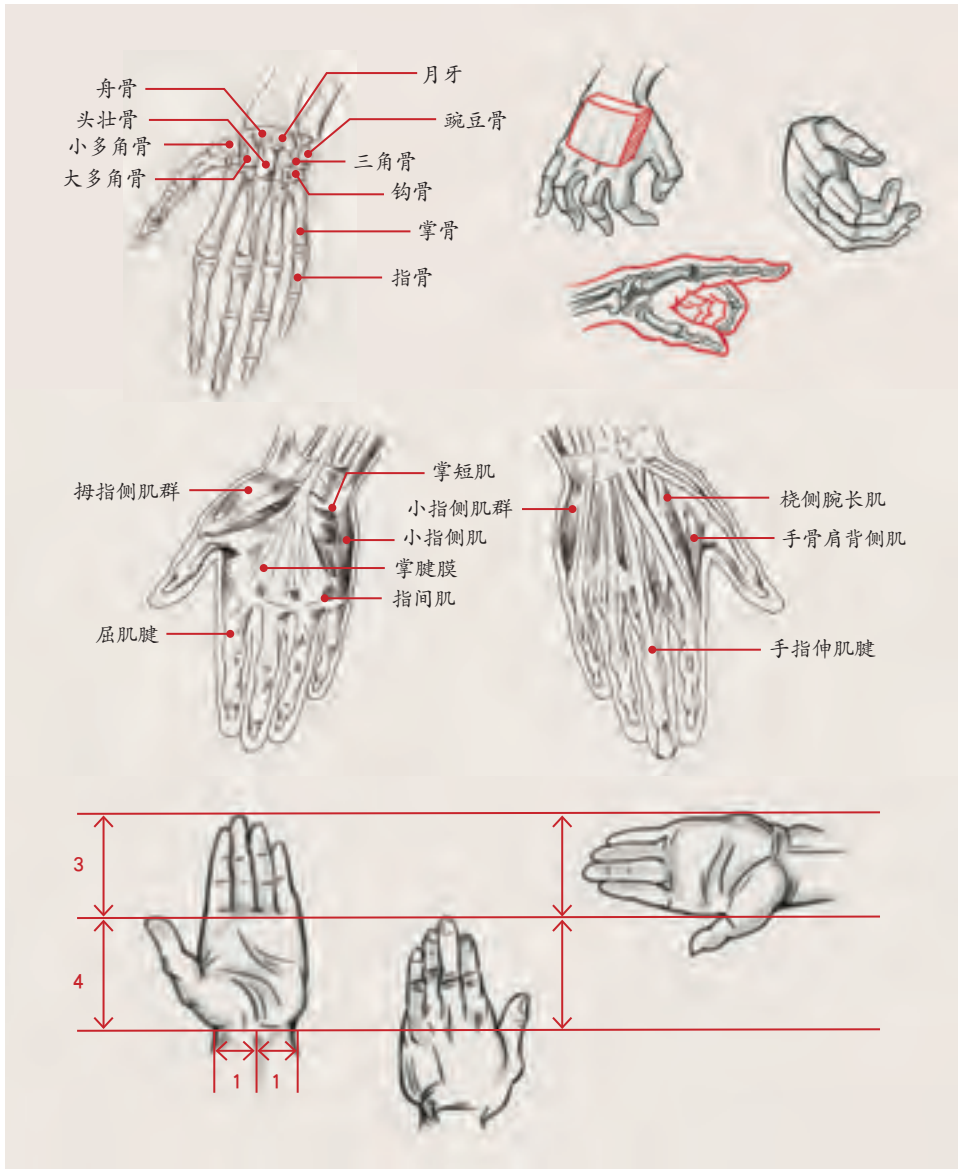


步骤三：接着再画出手腕，并用较淡的短线表现手指上的关节点。



步骤四：最后用简单的调子强调一下体积、结构关系，再画出手腕上的手表。

2. 手部的骨骼、肌肉和比例



图中标注出了手掌与手指的比例关系。

3. 不同动态的手部练习



（七）脚部的练习

通常情况下，画脚基本是画鞋子的造型。我们可将鞋子理解成一个不规则的长方体，然后以此为基础画出整个鞋子的大形。画脚要注意脚的角度及透视变化。另外，还要注意鞋子的厚度，不要把鞋子画得太窄、太单薄，否则会影响脚部体积感的表现。鞋子表面的材质质感一定要表现出来，这样才能使画面更具有趣味性。

1. 脚部的表现步骤



步骤一：先用较淡的线条概括地画出脚部的大致形态。



步骤二：然后用实线画出鞋和裤脚的轮廓，要注意二者之间的相互关系。

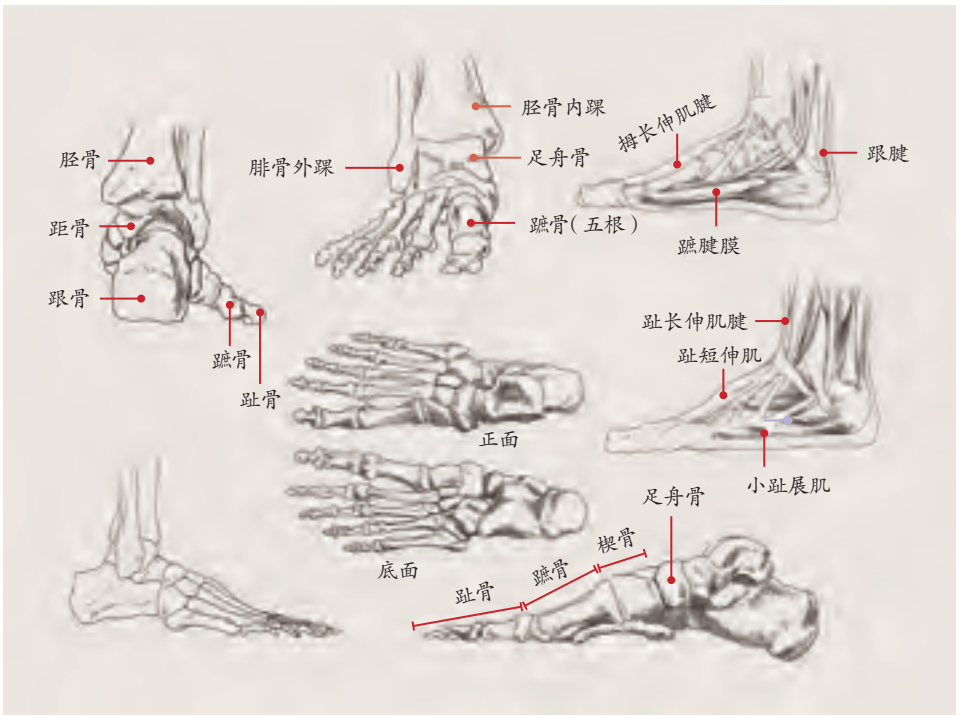


步骤三：画出鞋带、缝纫线等细节，要注意线条的虚实、轻重变化。



步骤四：加强对鞋子和裤脚体积感、质感的表现，使造型更加丰富、完整。

2. 脚部的骨骼、肌肉和表现要点







画鞋时要分出鞋底和鞋面两部分，这样更容易表现出脚的体积感。同时要注意鞋子两侧曲线的变化，内侧线向里收，外侧线向外扩，不要把鞋画得左右脚不分。

3. 不同角度的脚部练习





（八）衣纹的练习

衣纹在人物速写的训练中占有很重要的地位，如果画不好衣纹，即使把形体画得再准确，画面看上去都会很难看。表现衣纹时要有取舍，例如，衣袖处的衣纹大约有十七八根线条，可以通过归纳、概括，将其组织为八九根代表主要结构关系的线条，这样就不会导致面对复杂的衣纹而无从下手。

1. 衣纹的表现步骤



步骤一：先用铅笔轻轻地勾勒出衣袖的大体形态。



步骤二：然后具体画出衣袖的外轮廓线，要注意线条要有虚实变化。

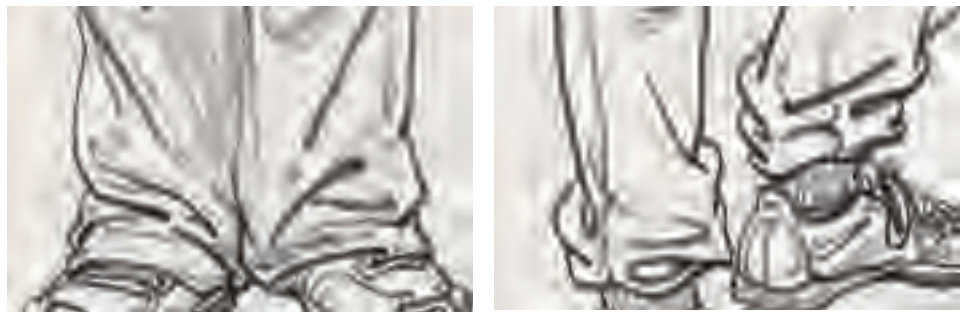


步骤三：画出衣袖上的衣纹，要注意大的走势和疏密、聚散关系。

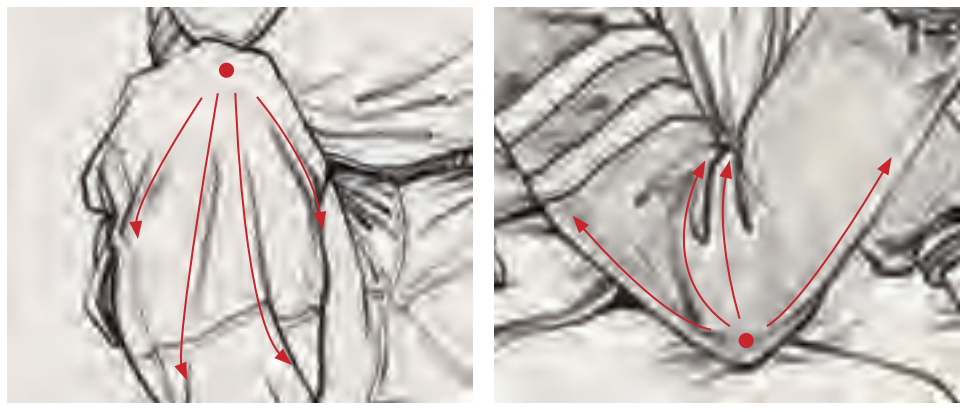


步骤四：添加次要衣纹，加深轮廓线和主要衣纹，并略施明暗调子。

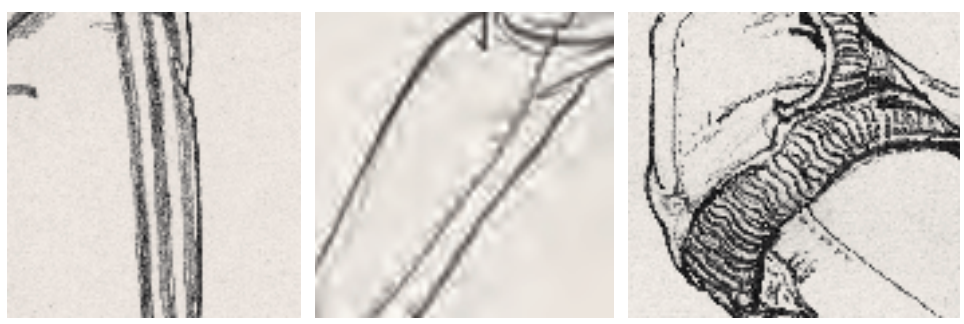
2. 衣纹的表现要点



叠压衣纹：一组叠压衣纹可以拆分为几根线条，常见为“小 S”“大 S”“R”“√”“→”等形状，还可根据需要增加次要衣纹。



顶点衣纹：所有衣纹都朝顶点聚拢，具有指向性，但要注意顶点处无衣纹。顶点衣纹适用于膝盖、肘部、肩头等部位。



装饰线：指增加画面装饰效果的线条，如对裤缝、裤口、袖口、衣领等处的缝纫线进行强调等。增加不同的装饰线可以表现出服装不同的面料质地，并起到丰富画面的作用。

3. 不同状态的衣纹练习















四、站姿人物速写练习

（一）站姿人物线描表现法作画步骤

步骤一：先用铅笔轻轻勾勒出人物的外形轮廓，然后用较实的线条从上至下进行具体刻画，先画出人物的头部。

步骤二：接着画出人物的双臂和衣服的外轮廓。画手臂时要注意与肩部的衔接关系。

步骤三：画出人物的双脚，要注意双脚的前后位置、角度和透视变化。双脚的刻画要有主次、虚实变化，鞋底的厚度、鞋带的穿插关系要交代清楚。

步骤四：深入刻画人物的头部，并画出上衣的口袋、拉链等细节。

步骤五：最后画出裤子上的口袋、衣纹等细节，并从整体关系出发对一些局部进行适当的丰富和调整。



步骤一



步骤二



步骤三



步骤四



步骤五

（二）站姿人物线、面结合表现法作画步骤

步骤一：先用较淡的线条勾勒出人物的大致轮廓，然后从上至下用线、面结合的形式进行具体刻画。先画出人物的头部和颈部，要注意二者的衔接关系。

步骤二：画出人物的右臂和右手，肩部和肘部的结构和转折关系要准确。

步骤三：画出人物的左臂、左手、躯干及大腿部分，要注意衣纹的疏密、聚散和线条的浓淡变化。

步骤四：画出双腿和双脚，要注意由透视关系而产生的变形、缩短现象。

步骤五：最后画出背包和上衣上的图案。块面上的调子不要涂得太深，明度不能超过轮廓线。



步骤一



步骤二



步骤三



步骤四



步骤五

需要全本请访问 www.ertongbook.com