

人物速写篇



提供更优质的美术辅导

——动态

人物速写-动态

老师在本节课程中整理了一些最为广大美术爱好者急需的学习章节，以方便大家更为高效的学习、掌握知识。

- 一、伯里曼动态基础
- 二、动态关系
- 三、动态抓形
- 四、完成步骤教程
- 五、临摹训练
- 六、大师作品欣赏

一、伯里曼动态基础



本书的出版是以作者和读者为出发点的。通过新颖方法、大量案例、思维、知识、经验和智慧来丰富知识。从“怎样来认识世界”到“为什么要改变”，从而为读者提供知识、经验和智慧。本书是作者多年从事教学和研究的成果，也是作者多年从事教学和研究的成果。本书是作者多年从事教学和研究的成果，也是作者多年从事教学和研究的成果。



怎样画人体轮廓

他不仅写书,还经常做演讲。在越南,他经常到农村去给农民讲课,以开荒拓荒和做农活。他是一个具有高度政治觉悟的人,他经常向农民宣传,要他们努力工作,为国家做贡献。



凡有上述症狀者，應即服藥，否則上列諸症均可能擴大而致危險。

原標本現藏於中國科學院植物研究所。標本產自於雲南河口鎮。該地現為雲南河口鎮。該地現為雲南河口鎮。

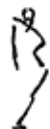


以得明证者之同意而得之。
例如：某教授在讲台上说：“
大家，请看我手中这块布，它
是红色的。”

以香港為首這一班班師，以廣州為首這一班土匪，雖然同為粵人，但由於價值觀不同，所以立場迥異。



通常，对同类型的函数，可以单独编写一个子例程，实现该例程的功能。



總的說，我國制藥業的「
病」，是這制藥一業病，就是，
人與企業之間關係差。



用铁头钻开孔，把铁钉
组成一个应力体，有铁翼、
铁头、铁翼、铁翼，用铁钉
固定，用铁钉进行焊接，



因此, 要防止假冒, 以保
到健康之功效, 应购买有
效成分之第一品牌。



在人的心理活动中，情绪是伴随着认识活动而产生的。情绪是人对客观事物的态度体验及相应的行为反应。



已贈與外債。海定同外
一、已贈與外債。



与这些酶与心法,那魂
却与胸器相合。另外还有
一系统,然后性征人形来
心,以魂来为魂心,或
增心,或为魂心或为魂
心。



現在與這天相稱的只有
新白龍潭、大湖和小湖。在
湖和五夫。六月的煙草
三角片的中點則在於其
處。因此是這天。



这些官能的组合, 构成了人体的轮廓, 表示出了人脑的大体构造以及人脑各部分相互联系和传递信息的功能, 可称之为轮廓。

记得，当初，我和有良被家人排斥入世时，他们就是坚定不妥协的，说对就坚持到底，而我不肯。这样，兄弟俩互相间就常常有口角和争执发生。记得，有良就常常埋怨自己，而我和有良却觉得，那么人世间又有多少事情能够做到呢？何况是兄弟呢。

通过这个过程可以观察到材料的变形, 从而从身体的一边可以观察到其运动的方向。在身体另一侧则会出现对侧的变形, 此时则会出现弹性、延展性的、收缩性的、伸展性的和粘性的等等情况, 这就是人体的表现。

[illegible]

“我从小就对音乐产生了浓厚的兴趣。当时，我的主要精力都集中在对音乐的热爱上。我的老师告诉我，音乐是一种语言，一种可以跨越国界的语言。因此，我决定将音乐作为我的职业。从高中开始，我就开始系统地学习音乐理论，并参加了各种音乐比赛。在大学期间，我进一步深化了对音乐的理解，并开始尝试创作。毕业后，我进入了一家音乐公司工作，负责策划和推广各种音乐项目。在这个过程中，我积累了丰富的经验，并结识了许多优秀的音乐人。现在，我已经是一名专业的音乐制作人，负责为各种影视作品和广告制作配乐。我希望通过我的作品，能够带给听众更多的感动和启发。”





图32 旋转和扭转

人体在运动中，身体各部分会不断地发生位移，产生各种各样的姿态。这些姿态，有的只是瞬间的定格，有的则会持续一段时间。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。

32



图33 旋转和扭转
人体的重心在运动中不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。



人体的重心在运动中不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。在运动中，人体的重心会不断地发生位移，从而产生各种各样的姿态。

33



34



35

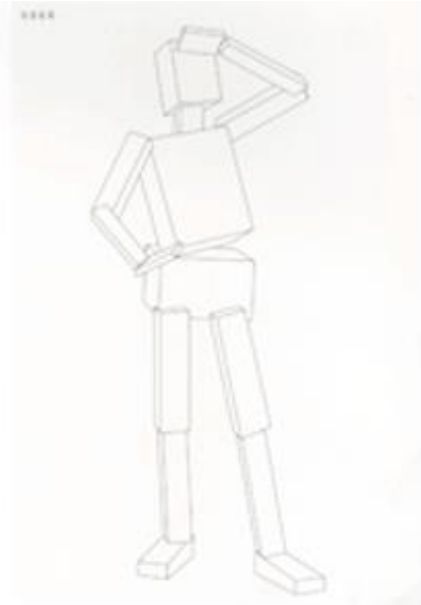
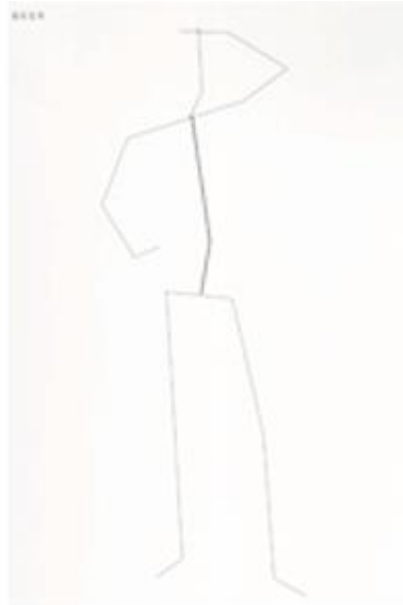


36

二、动态关系

我们在绘画过程中应注意以下几个方面

- 1、动态是因人体动作变化产生的，它是外形上、衣服与身体贴得较紧的部位最明显。
- 2、画动态时，要抓住大的部位，抓关键的动势并注意动态的重心。
- 3、动态线是非常简练的线条，要根据动作的复杂程度决定动态线的多少。在每个动作中，主要的动态线仅有一条，其他的是动态辅助线。
- 4、抓住人体的各个关键部位的结构关系，如头与肩、手臂与躯干、骨盆与大腿、大腿与小腿以及小腿与脚踝的结合处。
- 5、在动势表现中我们要抓住头、颈、肩、腰、胯等部位的扭转变化，注意它们之间的内在联系，明确人体的重心。

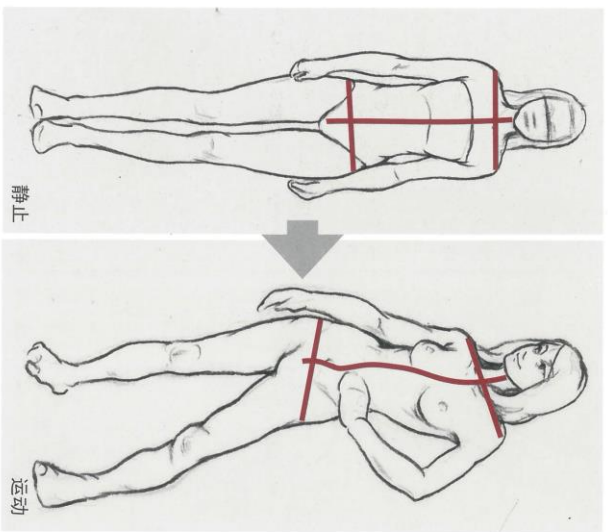
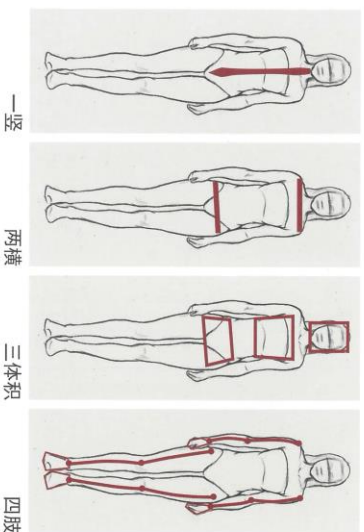




动态

人的动态多种多样，想要准确地表现动态，就一定要学会观察动态的方法。其中最常用的是观察人物的“一竖两横三体积四肢”，即人物脊柱、肩部连线、髋部连线、头胸盆三体积以及四肢的运动态势。一竖（脊柱）是人体最重要的支撑结构，是人体运动的枢纽和主要动态线，主导着头、胸腔、盆腔三个体积的运动。两横（肩部连线、髋部连线）之间的关系，显示着骨盆两大体积的倾斜、旋转、平行等关系。三体积（头、胸腔、盆腔）在空间上的位置移动是人体运动的基础。四肢是人体中最灵活的部分，关系到动态的平衡和表现力。

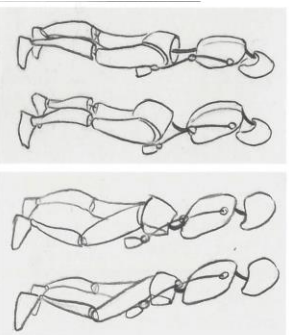
一竖两横三体积四肢



优质/高效/精准/全面

动态的夸张

当人的两横呈平行关系时，动态较小，给人静止的感觉。当人两横间的倾斜角度较大时，就产生了动态。



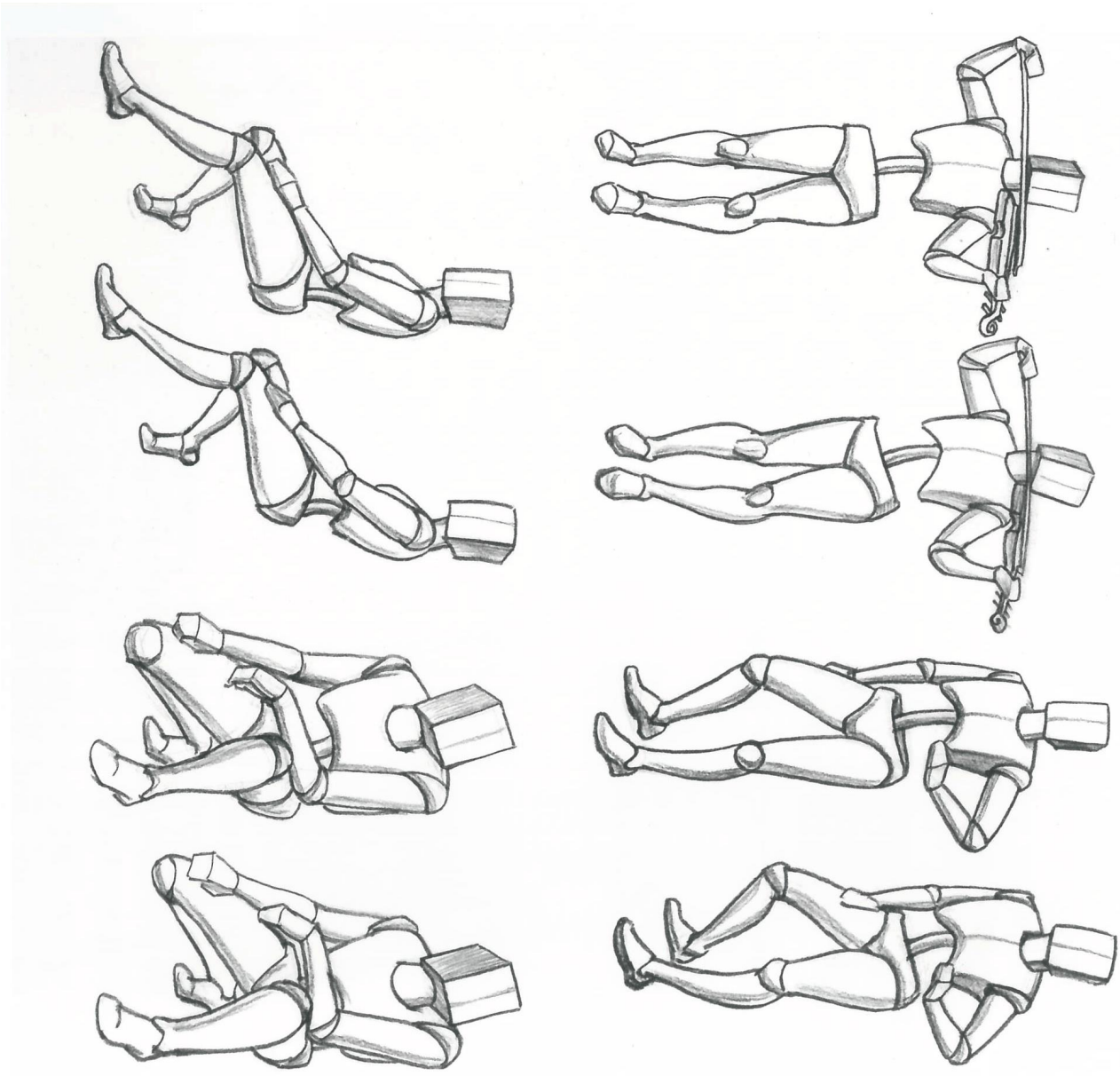
在表现动态时“宁过而勿不及”。将人物两横的倾斜关系、体块间的扭转关系、四肢的动态进行夸张，就能产生具有表现力的、动态强烈的动态了。



你能找到画面中人物的两横关系以及三体积的朝向，准确分析人物的运动形式吗？

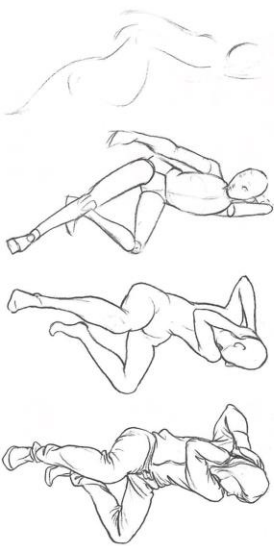
七、动态的夸张

正常状态下的人体，其各个体块之间的动态变化是不明显的，在我们了解了人体的基本比例和动态以后，我们可以适当夸张人物的动势，这对提高人物动态认识和画面的表现力都有帮助。



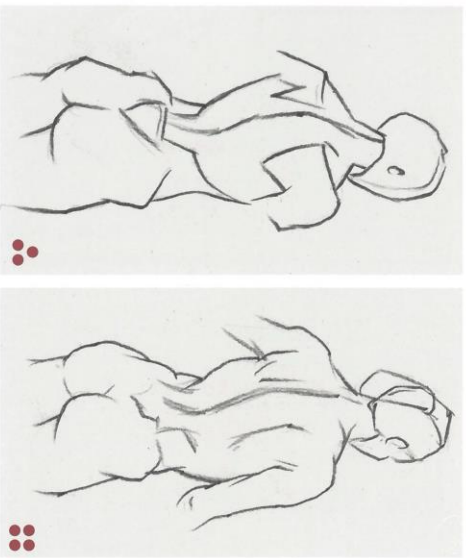
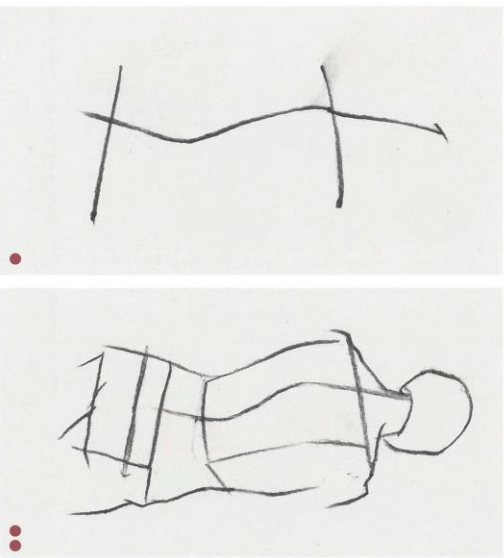
3 方圆意识

尽管人体并非由球体、方体和柱体组成，但是这些基本形态与内部复杂的肌肉、骨骼群组造型相似。在脑海中构建人物造型时，对方圆形态的把握有助于我们更简便、准确地画出人物造型。

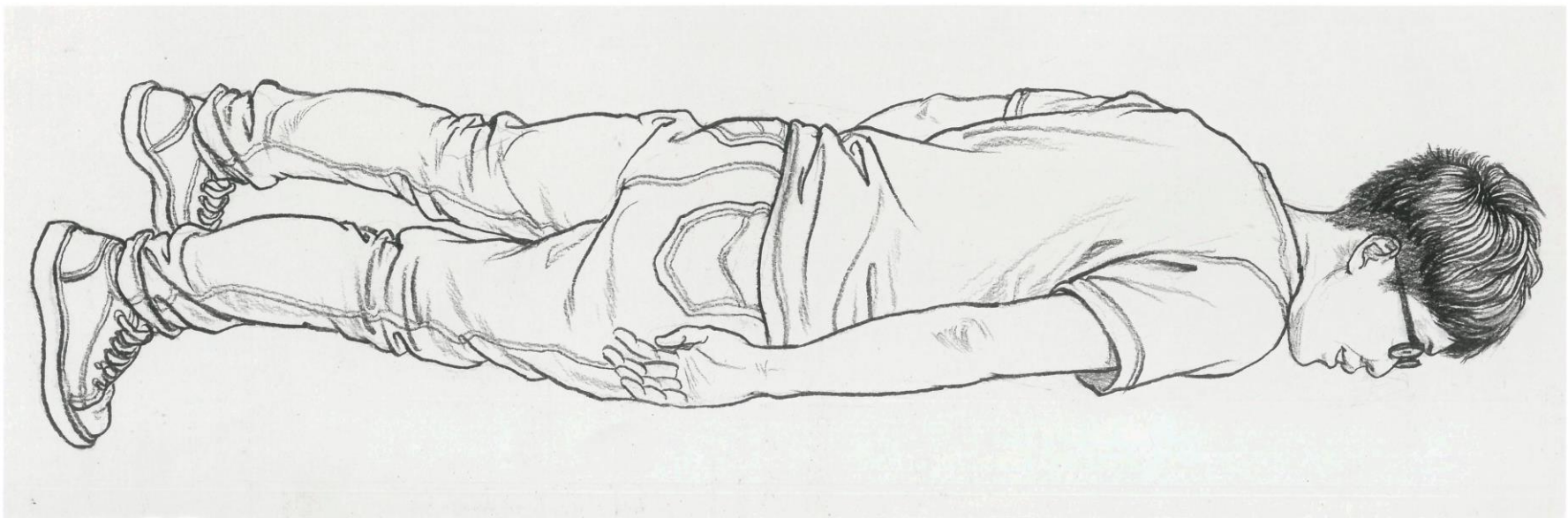


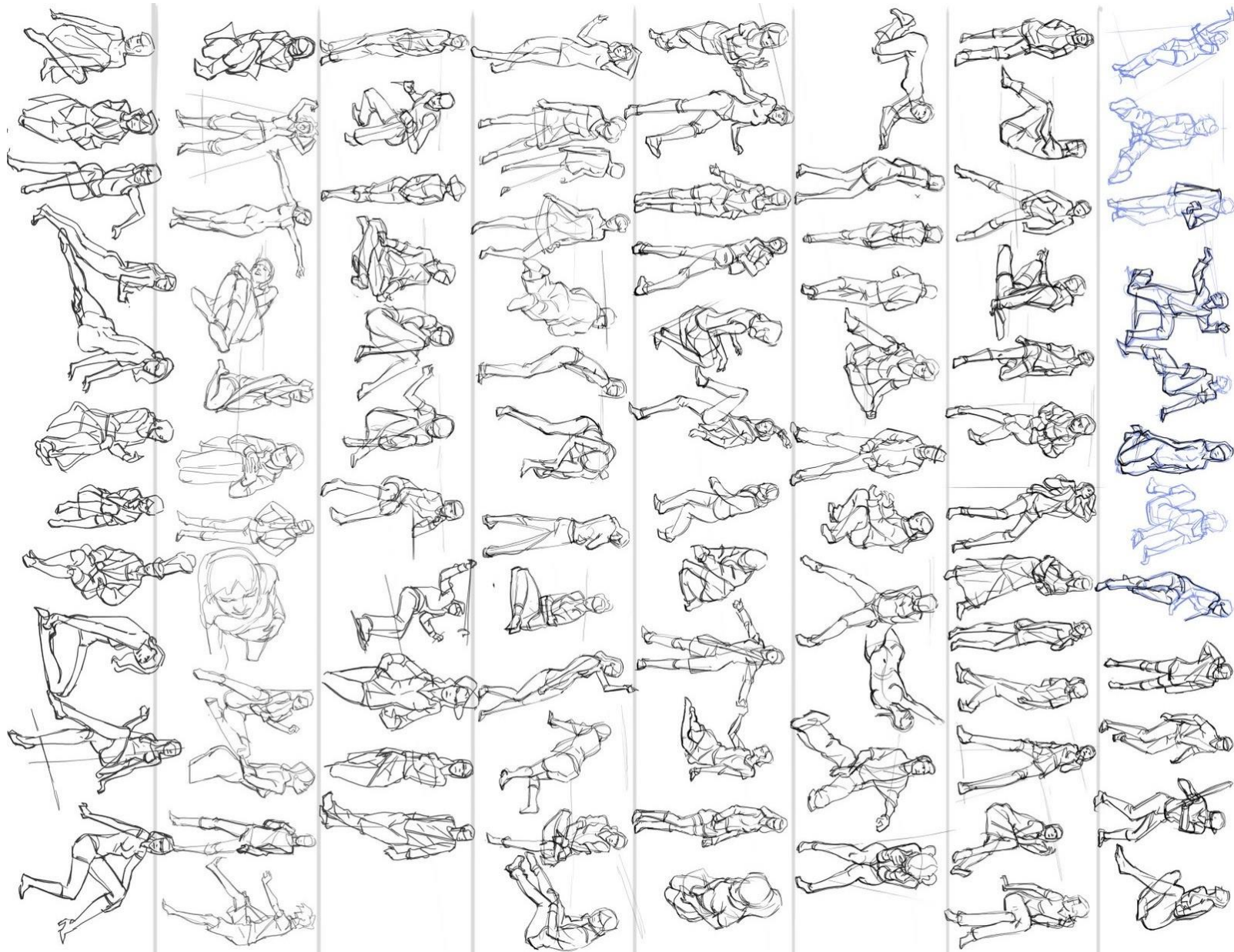
捕捉动态 方圆形态 解剖形态 穿衣形态

4 人体形态的造型步骤



1. 从一竖线开始寻找人体中线（脊柱）和肩脚连线、髋部连线。
2. 以方圆结合的形式概括出人体的切面形象。注意头为球体、颈为柱体、胸腔为方体、盆腔为方体、四肢为柱体。
3. 回顾人物解剖知识，将切面化的形体转换为实际的人体形态。
4. 完善细节，把握形体的边线的起伏变化。

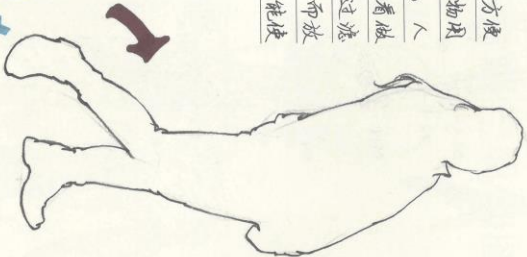




三、动态抓形

一、抓形方法 ▶ 01. 剪影抓形法

在找形的过程中，最方便有效的方法就是把人物用剪影的形式概括出来，人和复杂的物体都可以看做剪影，这样能让我们过滤掉细小复杂的物体，而放眼整体的关系，这样能使大形更加准确。



1. 绘制剪影

首先我们在观察人物的时候，舍弃所有的内底形状，把轮廓线勾勒出来，需要注意用长线去外理，如果是练习形体，那么轮廓线要有简单的叠压关系，如果是在起稿，那么用虚线去勾，来确保形体的准确。

2. 加入内衬
有了剪影这种人物的大框架之后，我们需要把内底部分一一分析，这样就使得平面的形用线和体的关系变得更加立体。



4. 完整效果
这张就是通过剪影抓形法去确定大的形体，从而逐步完善画面细节，但是要把这种步骤反过来去外理，那么很可能会发生胳膊长腿腿短的问题，所以一定要先确定整体，再加细节。

3. 区分色块

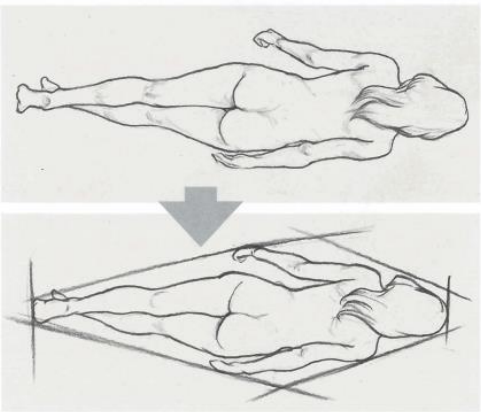
虽然把内底形体区分开了，但也要使内底在塑造中更加方便。



抓动态的其他方法

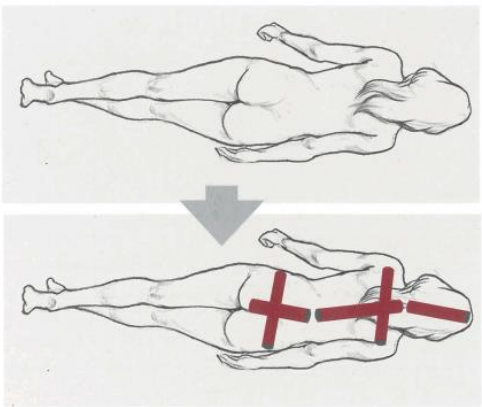
除了观察人物的一竖两横三体积四脱外，还有几种方法适合初学者观察动态。并且这几种方法也有利于观察人物的形体造型。将形体和动态结合起来观察，再反映到画面中，就不难画出具有表现力的人物速写了。

1 外形框架抓动态

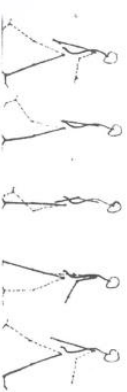


用直线轮廓把观察对象包裹起来，把握整体的纵横比例以及倾斜程度。包裹时，尽量用圆形、三角形、四边形等简单的图形做框架，图形越简单越不容易产生误差。将人物整体放入一个框架包裹后，再在人体上用其他图形包裹局部形体，形成多个简单图形包裹的外形框架。

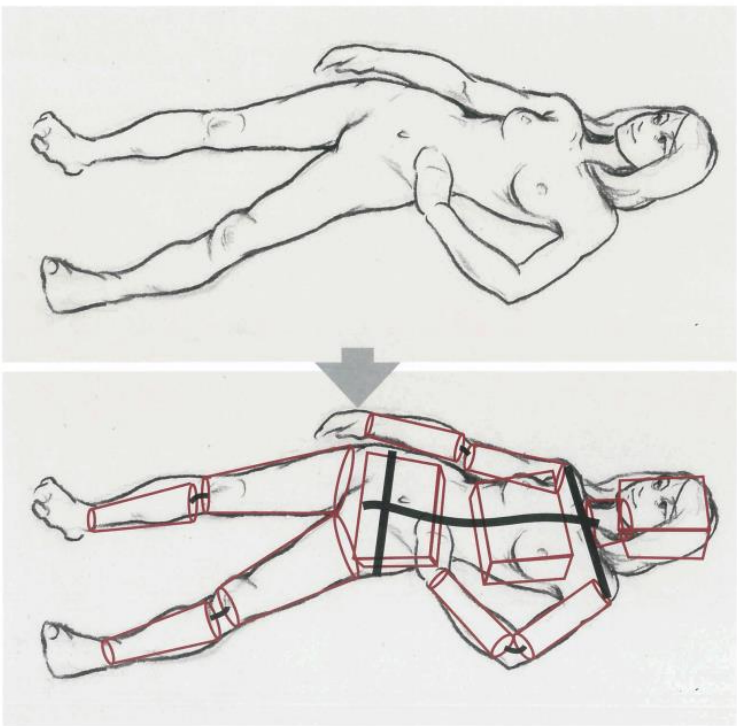
2 中轴线抓动态



想象人体中有几条穿过头部、肩部、腰部、上肢和下肢中心的线。观察它们的旋转方向，便可清晰地把握肢体在空间中的方向和倾斜程度，也易于初学者把握动态。

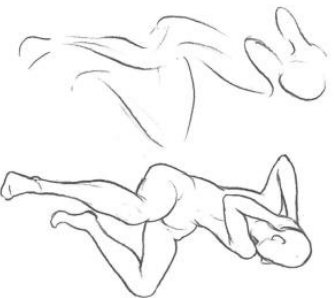


3 方体、柱体抓动态



将头、胸腔、盆腔假设为立方体，可确定人体这三部分的立体倾斜度以及立体空间感。我们也正是用此方法观察人物的三体积。同时，人物的四肢可用圆柱体来概括，各部分的重合、倾斜、纵深感就更容易区分。

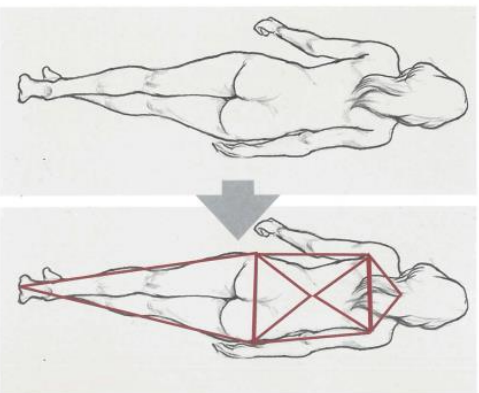
4 韵律线抓动态



左侧图片中的线条并没有精准地暗示出对象的轮廓，只是记录下人物的运动节奏和躯体位置。人物的动态由各种“S”形线条构成，显得流畅而生动。

右侧人物的形体在左侧曲线的基础上成形。这些边线的转折与变化要参照人体本来的肌肉和骨骼形态。

5 三角形抓动态



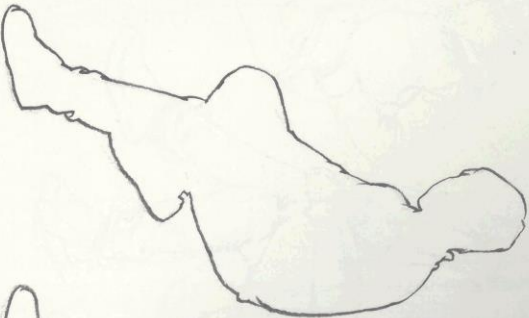
把三点连成三角形，便能确定各点的位置关系。三角形是最小单位的多边形，因此，在把握形体动态时误差较小。将关键的各个点连接起来就能得到大小各异的三角形。

三、从快写到慢写 ▶ 01. 快写到慢写的过渡方法

从快写到慢写的训练正是从对形体的一种过渡，有了对快写的认识之后，可以轻松地进行深入的刻画。



1. 观察画面
确定比例关系。



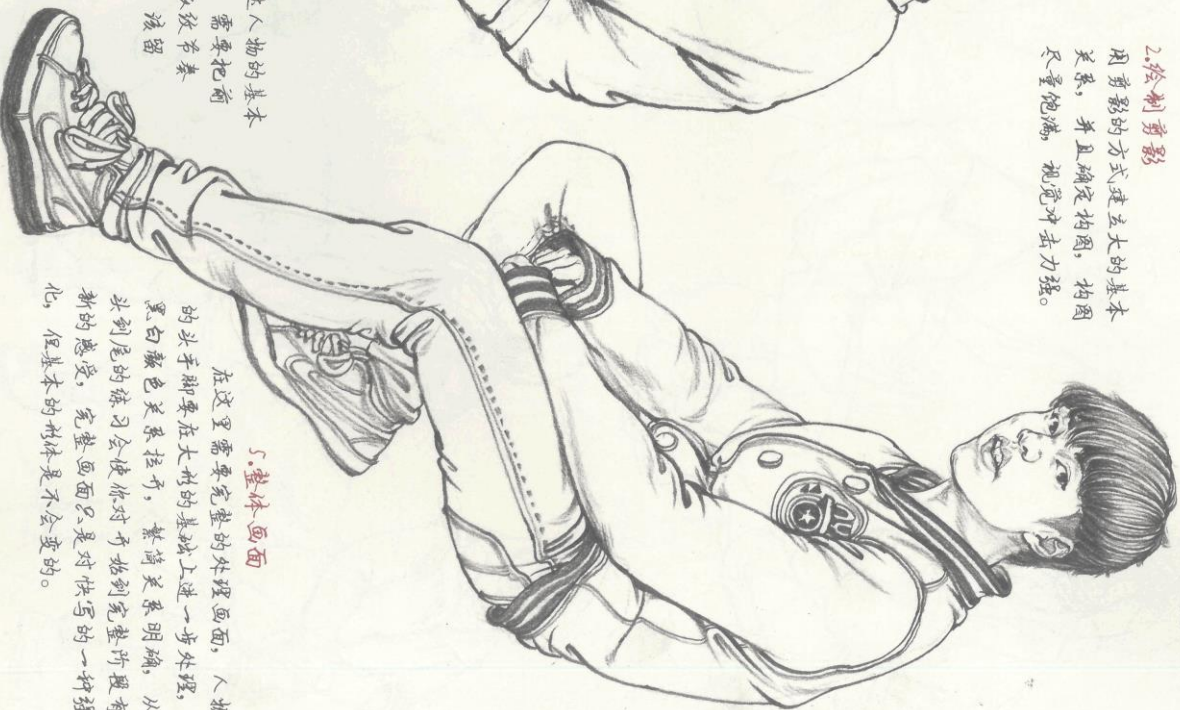
2. 绘制剪影
用剪影的方式建立大的基本关系，并且确定构图，构图尽量饱满，视觉冲击力强。



3. 找好动态及结构线
确定好模特的大动态关系，后背的弧度，四肢的位置走向。

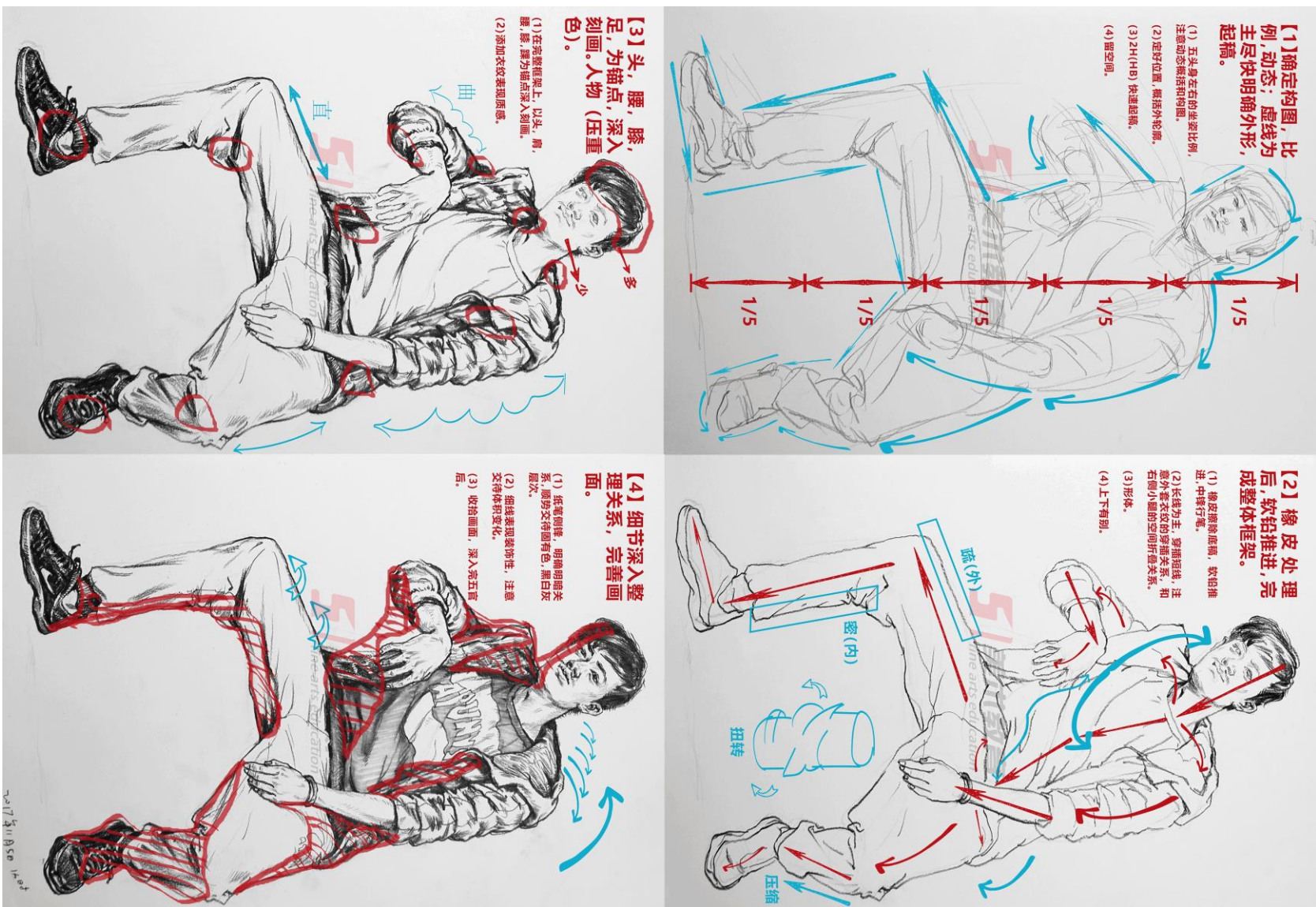


4. 快写
通过快写来表达人物的基本造型和线的掌握，需要把前后的空间感拉开，衣纹节奏感把握好，该弃就弃，该留就留，妥善处理。



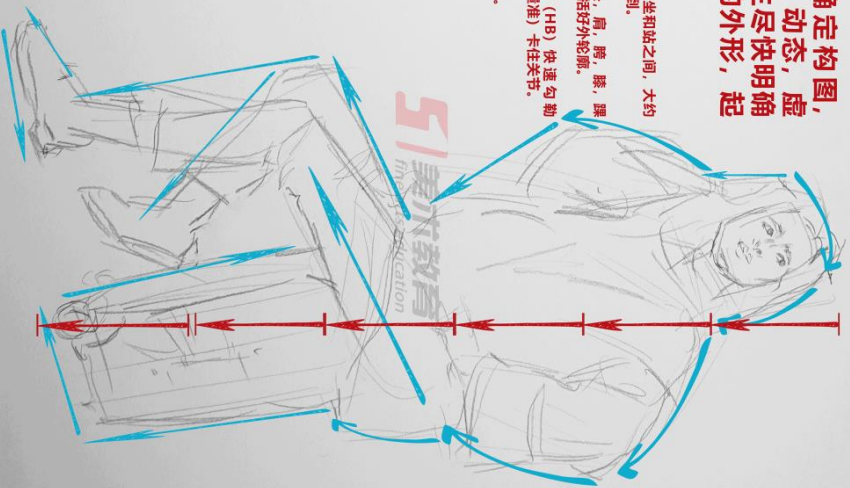
5. 整体画面
在这里需要完整的外理画面，人物的头手脚要在大的基础上进一步外理，黑白颜色关系拉开，线条关系明确，从头到尾的练习会使你开始到完整所题有新的感受，完整画面只是对快写的一种强化，但基本的形体是不会变的。

四、完整步骤教程



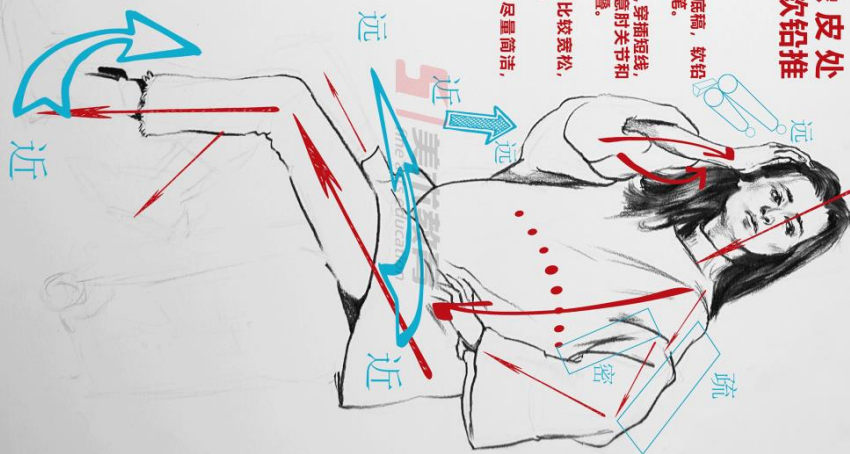
【1】确定构图，比例，动态，虚线为主尽快明确人物的外形，起稿。

- (1) 介于正坐和站之间，大约6个头长不到。
- (2) 定好头，肩，胸，腰，腿的位置，概括好外轮廓。
- (3) 2H 或 (HB) 快速勾勒外形，(尽量准) 卡住关节。
- (4) 留空间。



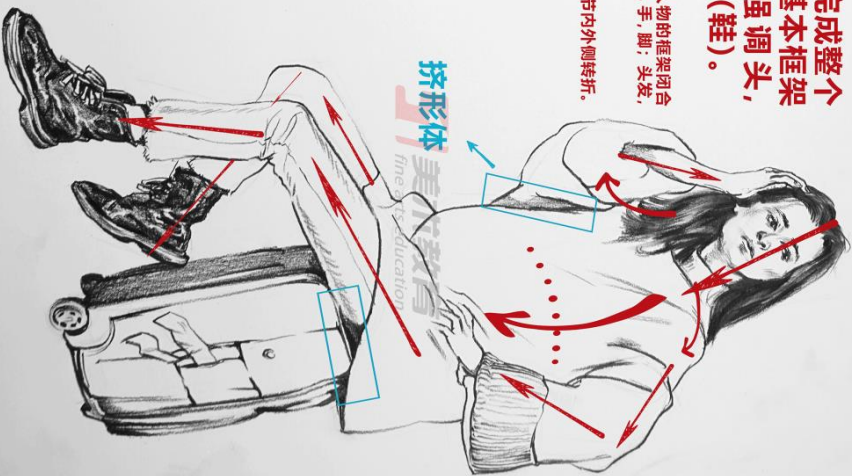
【二】橡皮处理，后，软铅推进。

- (1) 橡皮擦掉底稿，软铅推进，中锋用笔。
- (2) 长线为主，穿插短线，交待形体，注意时关节和上臂的空间折叠。
- (3) 针织外套比较宽松，注意交待形体。
- (4) 腿的交待尽量简洁，概括。



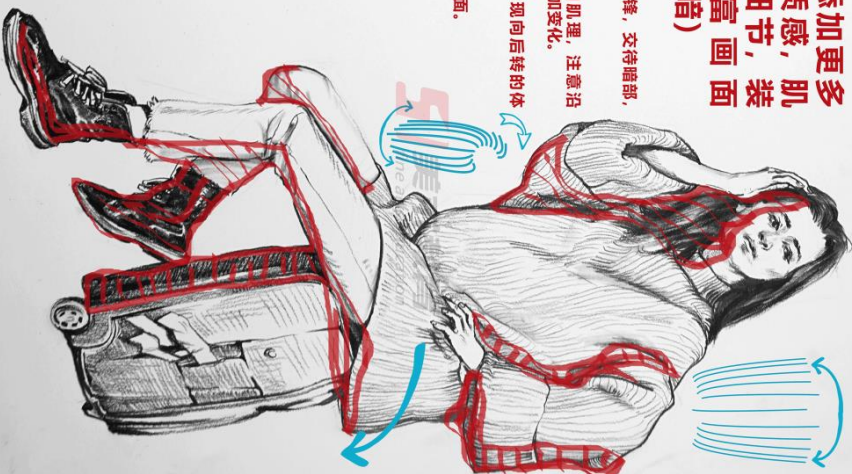
【3】完成整个人的基本框架，之后强调头，手，脚(鞋)。

- (1) 整个人的框架闭合后，优先头，手，脚；头发，鞋压重色。
- (2) 明确关节内外侧转折。



【4】添加更多表现的细节，肌装饰丰富画面(加明暗)

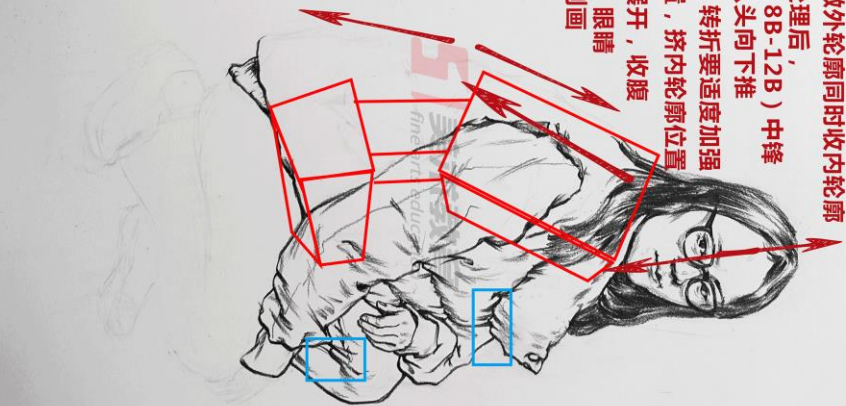
- (1) 纸笔侧锋，交待暗部，注意概况。
- (2) 细笔加肌理，注意沿形体起伏添加变化。
- (3) 侧锋表现向后转的体积。
- (4) 收拾画面。



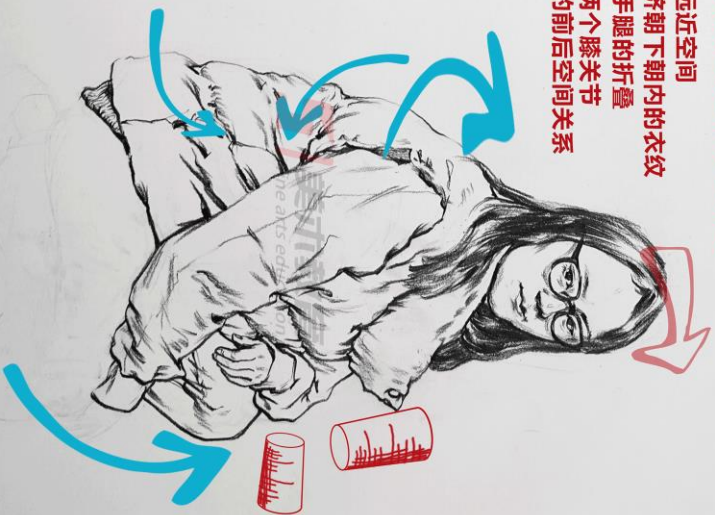
- 【一】起稿，定比例动态，构图，
2H硬铅长线概括起形
(1) 硬铅2H，比例三头身
半左右，尽量概括衣纹
和形体
(2) 外轮廓，内轮廓人物
的长相特征
(3) 适当卡转折



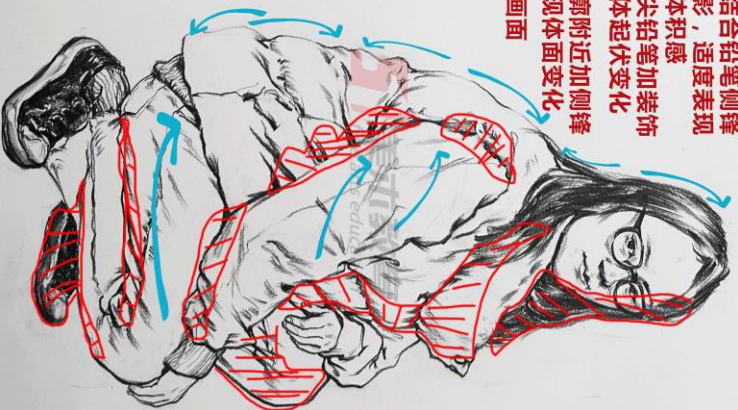
- 【二】橡皮处理后，从头向下
推进做外轮廓同时收内轮廓
(1) 橡皮处理后，
软铅(8B-12B)中锋
行笔从头向下推
(2) 形体，转折要适度加强
(3) 卡位置，挤内轮廓位置
(4) 背腰展开，收腹
(5) 五官，眼睛
细致刻画



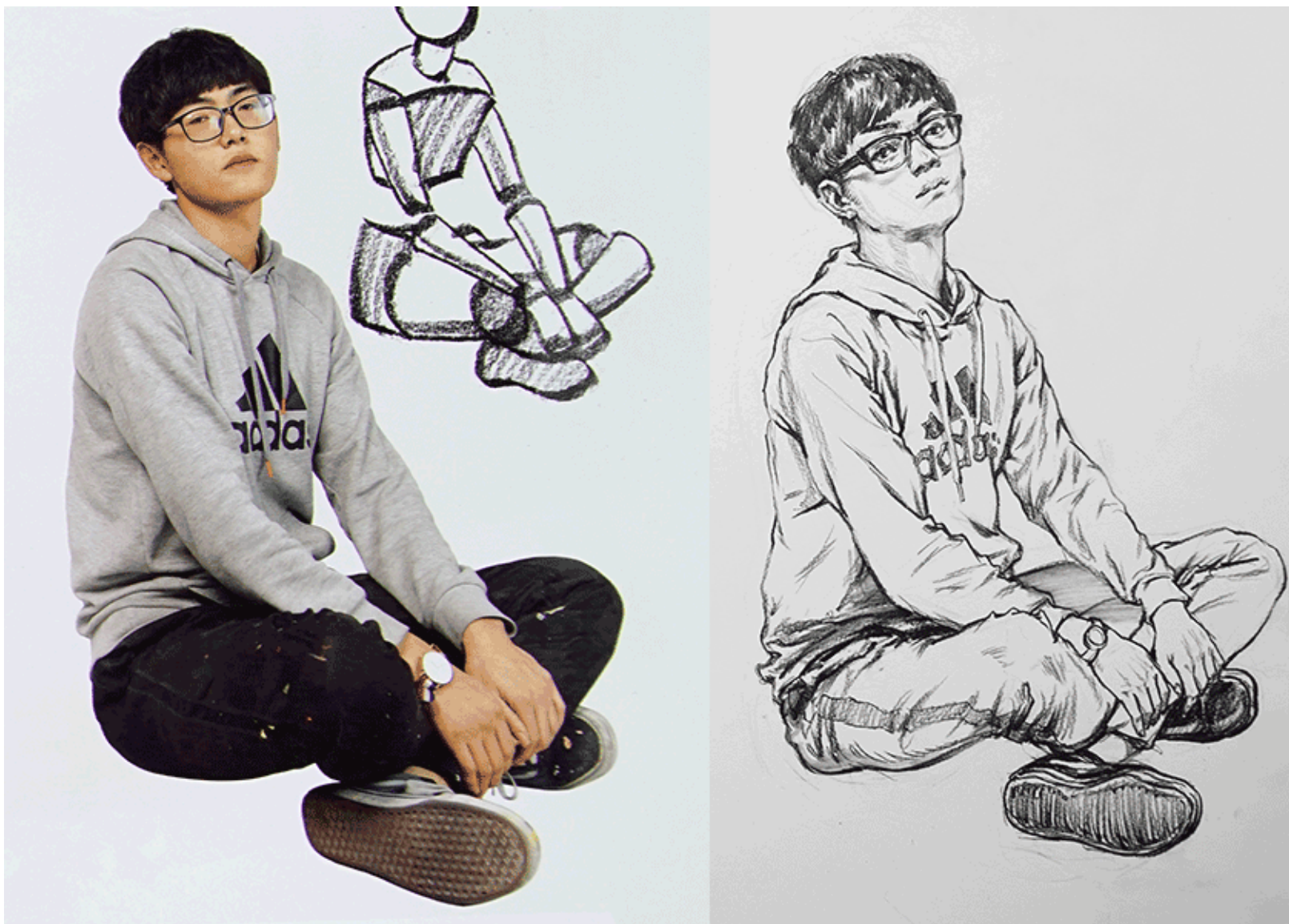
- 【三】完成框架后，深入头手脚
(1) 远近空间
(2) 挤朝下期内的衣纹
(3) 手腿的折叠
(4) 两个膝关节
的前后空间关系



- 【四】加光影，整理细节，
收拾画面
(1) 纸笔结合铅笔侧锋
加光影，适度表现
明暗体块感
(2) 内侧尖铅笔加装饰
沿形体起伏变化
(3) 外轮廓附近加侧锋
线表现体面变化
(4) 收拾画面



五、临摹训练

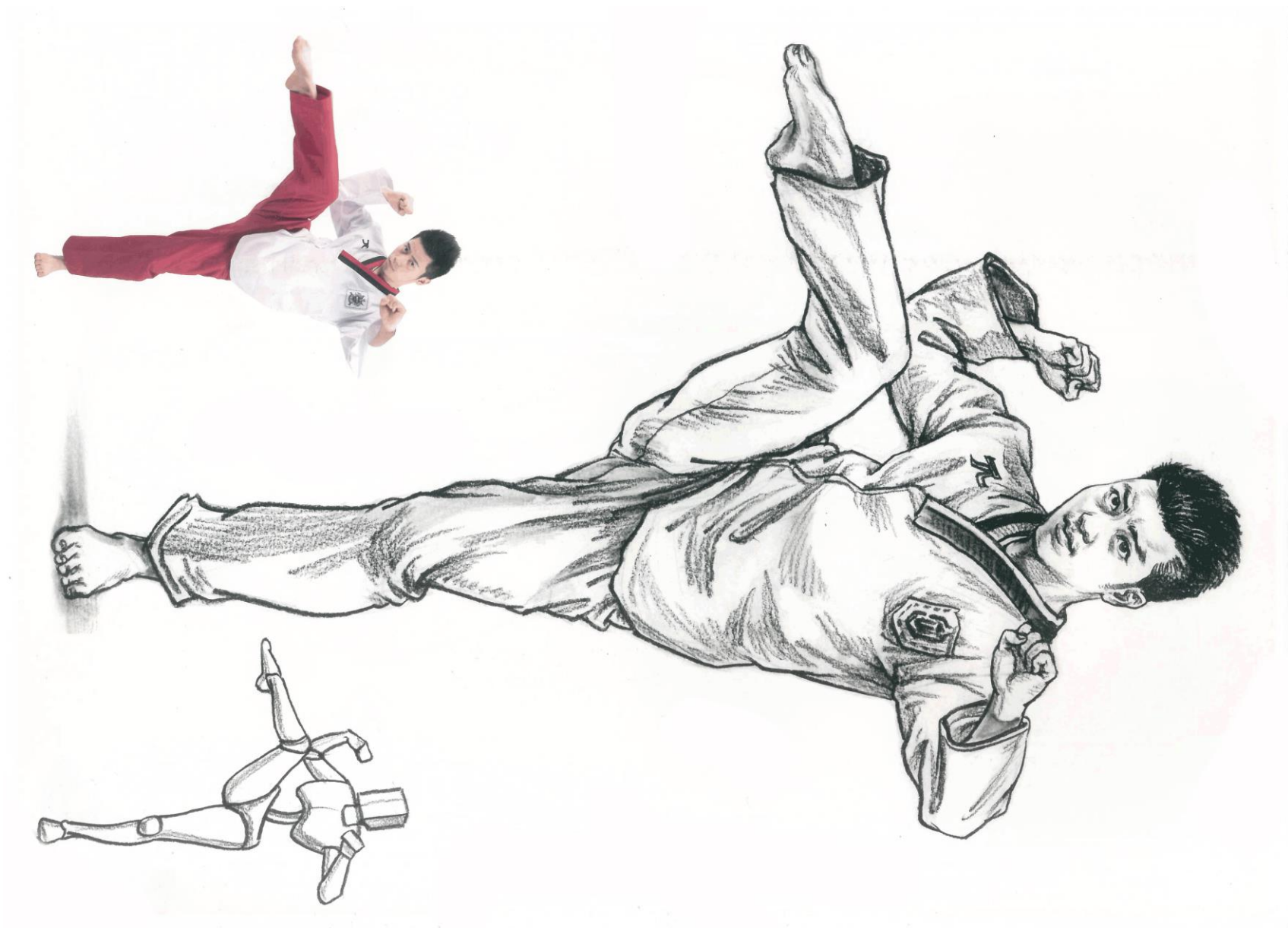


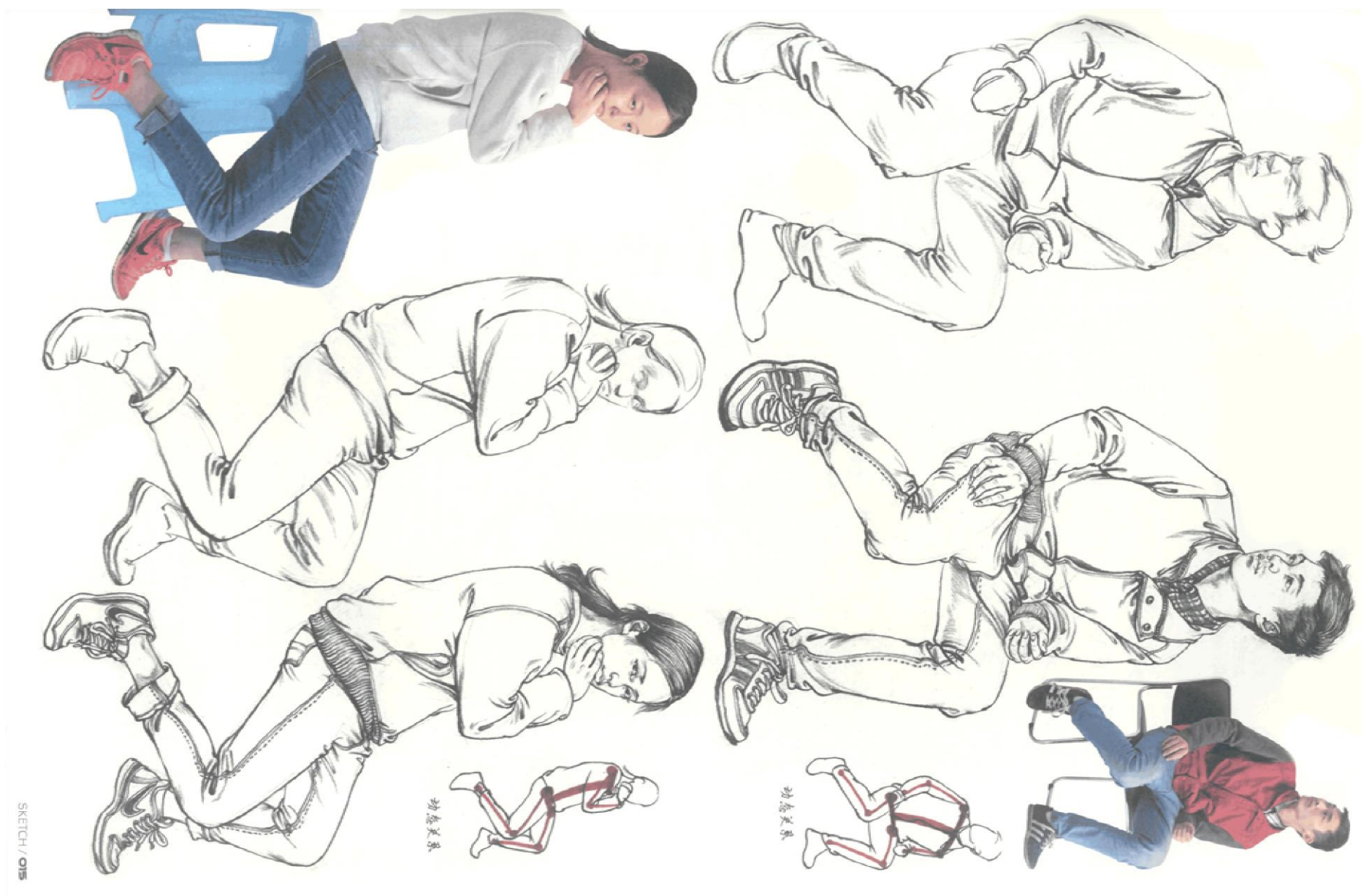












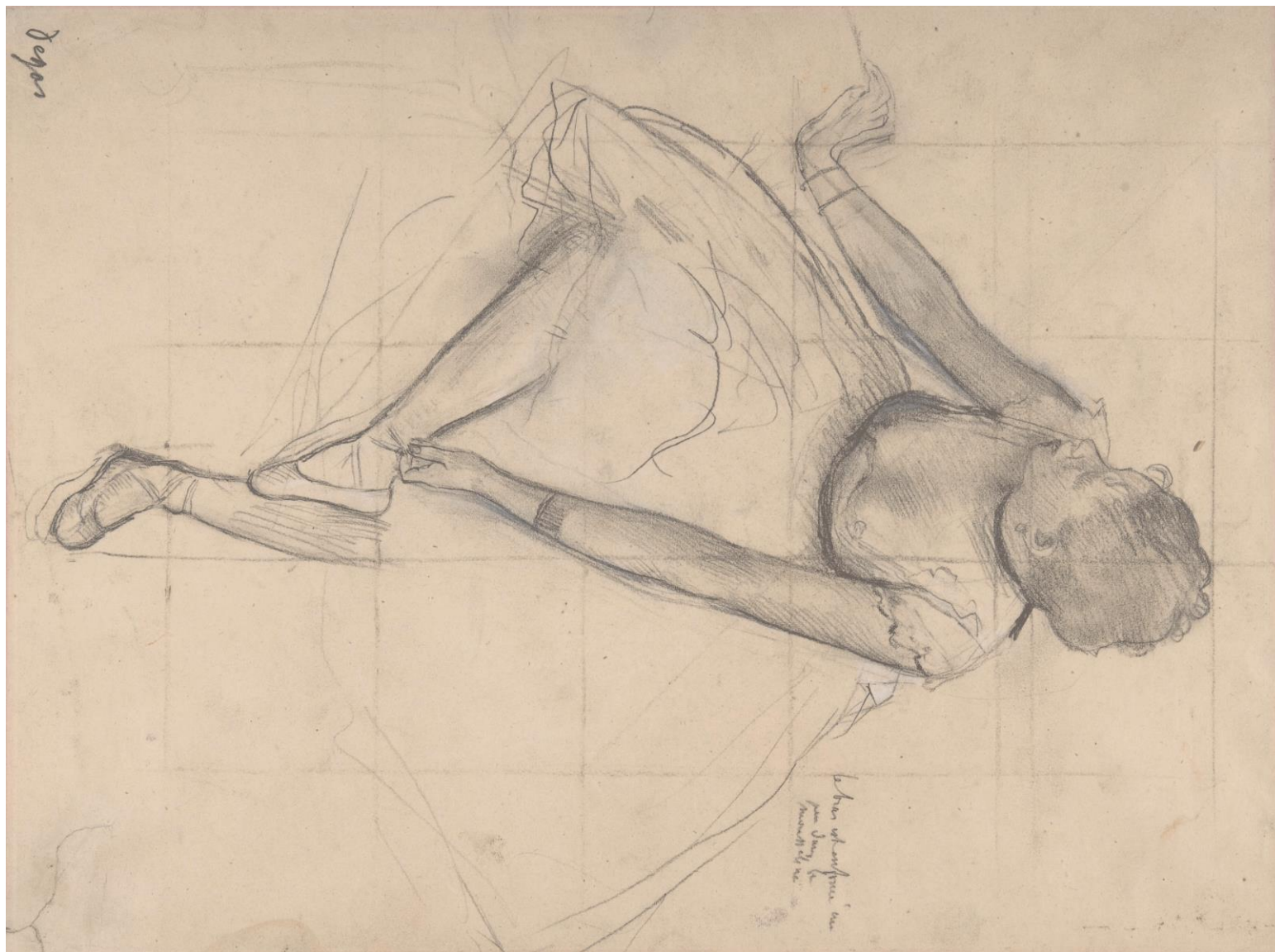
六、大师作品欣赏



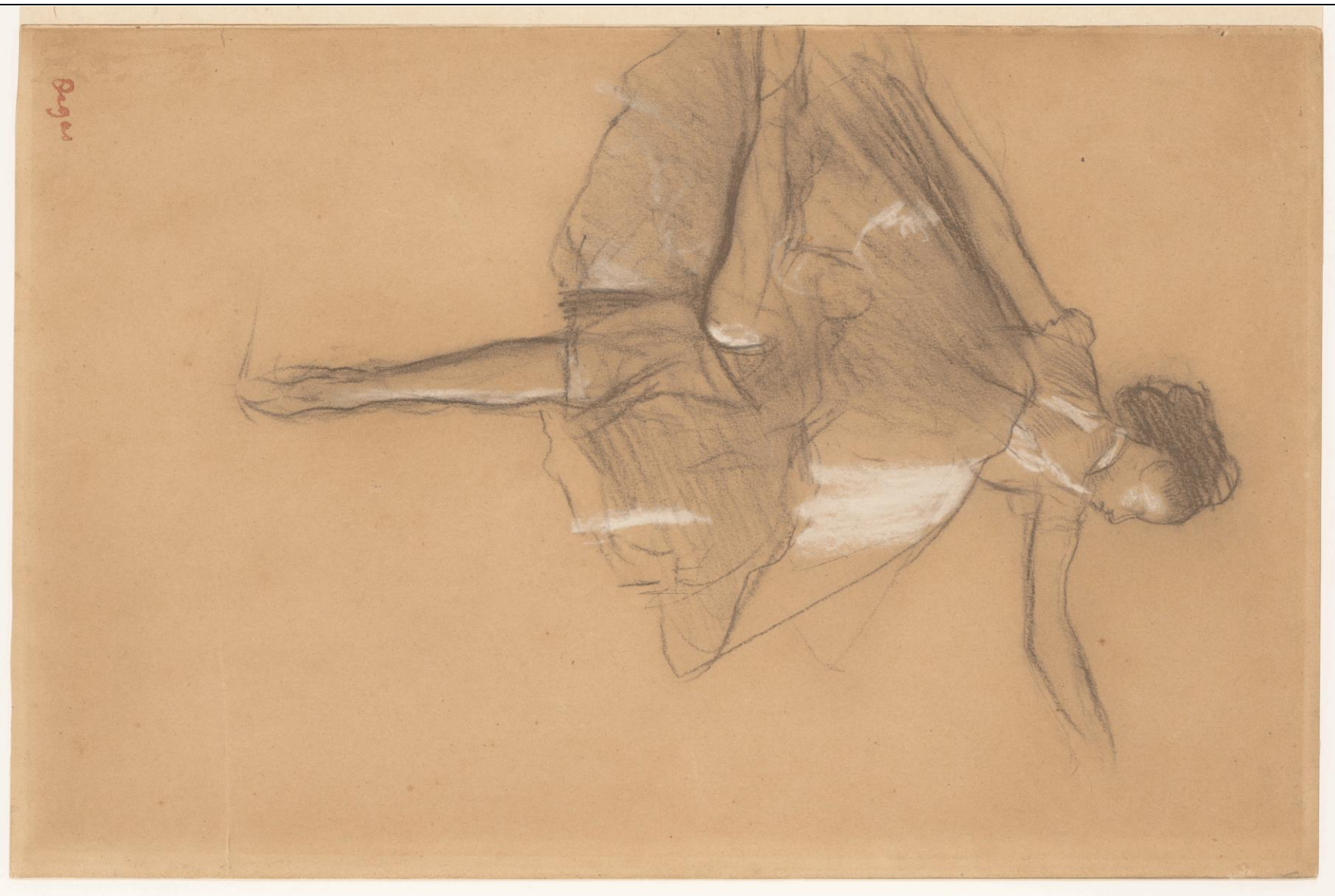
作者 | 德拉克罗瓦



作者 | 埃德嘉·德嘉



作者 | 埃德嘉·德嘉



作者 | 埃德嘉·德嘉



作者 | 埃德嘉·德嘉



作者 | 德拉克罗瓦

本章节引用参考书籍如下：

《顶配·人物速写·组合与场景》、《对话照片·速写人物》、《对画Ⅱ·线描》、《全能冠军》

扫描下方二维码



关注“51 美术网”公众号

→ 回复“人物速写动态”领取高清大图

想学习更多免费干货教程的话

请持续关注 51 美术教育

扫描下方二维码

