

空间与结构  
分析  
基础美术阶梯训练教室

素描石膏  
面像画法

陈志明 著  
浙江人民美术出版社

美院之桥





陈志明，毕业于浙江美术学院(现中国美术学院)版画系，现任教于浙江艺术职业学院美术系，副教授。曾出版有多种素描教学用书。

---

#### 图书在版编目 (CIP) 数据

分析空间与结构：素描石膏面像画法 / 陈志明著.  
杭州：浙江人民美术出版社, 2007.1  
(美院之桥：基础美术阶梯训练教室)  
ISBN 978-7-5340-2248-7

I.分... II.陈... III.石膏像—素描—技法(美术)—高等学校—入学考试—自学参考资料  
IV.J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 143922 号

---

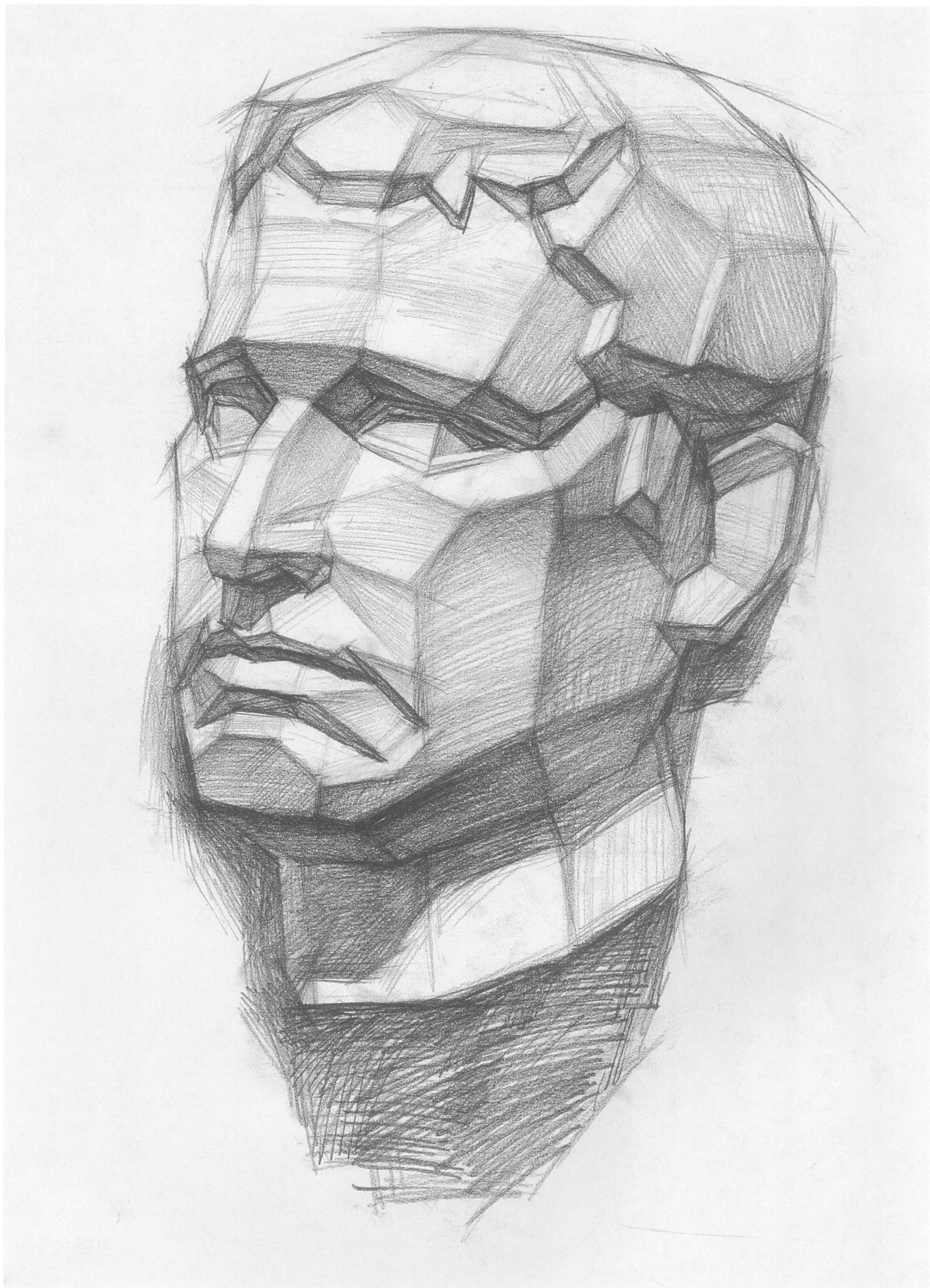
著 作：陈志明  
责任编辑：江健文  
装帧设计：见 闻  
责任印制：陈柏荣

#### 分析空间与结构 / 素描石膏面像画法

|      |                                                       |
|------|-------------------------------------------------------|
| 出版发行 | 浙江人民美术出版社<br>(杭州市体育场路 347 号)                          |
| 网 址  | <a href="http://mss.zjcb.com">http://mss.zjcb.com</a> |
| 经 销  | 全国各地新华书店                                              |
| 制 版  | 杭州海得宝图文制作有限公司                                         |
| 印 刷  | 浙江新华印刷技术有限公司                                          |
| 版 次  | 2007 年 1 月第 1 版 · 第 1 次印刷                             |
| 开 本  | 889 × 1194 1/8                                        |
| 印 张  | 8                                                     |
| 印 数  | 0,001—3,000                                           |
| 书 号  | ISBN 978-7-5340-2248-7                                |
| 定 价  | 36.00 元                                               |

如发现印刷装订质量问题，影响阅读，请与出版社发行部联系调换。







**关于石膏面像素描 /3**

**石膏面像写生构图 /4**

**头部解剖 /4**

**结构分析 /6**

**空间表现 /7**

**五官造型 /8**

**画法 / 分析与理解 / 石膏耳朵.石膏眼睛.石膏鼻子.**

**石膏嘴巴.贝多芬石膏切面像.贝多芬石膏圆面像.**

**亚历山大石膏切面像.亚历山大石膏圆面像 /10**

**画法 / 步骤示范 / 贝多芬石膏圆面像.阿克里巴石膏面像.**

**阿波罗石膏面像.酒神石膏面像.罗马王石膏面像.**

**勇士石膏面像.摩西石膏面像.亚历山大石膏圆面像.**

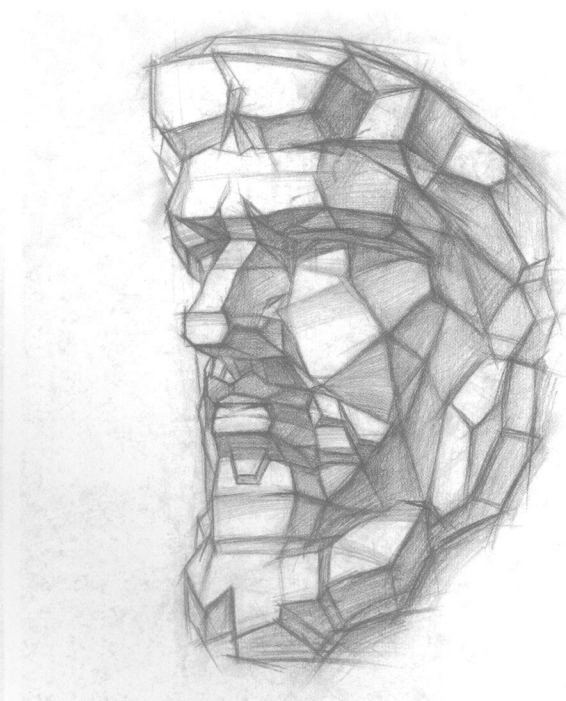
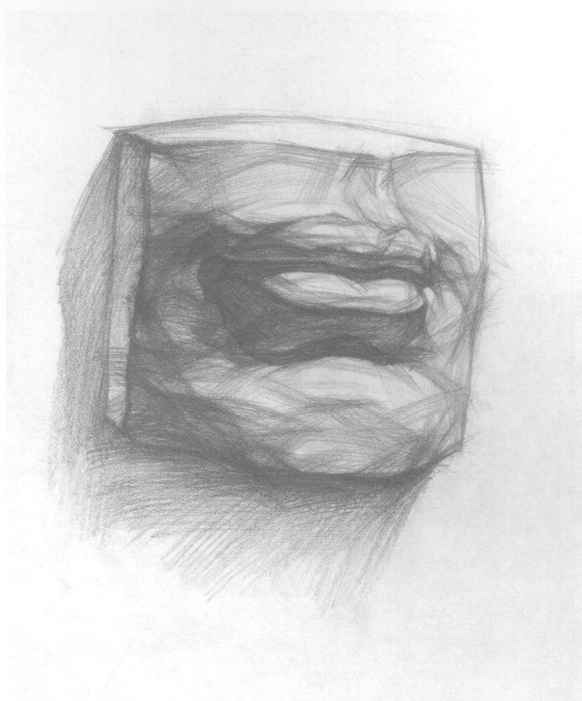
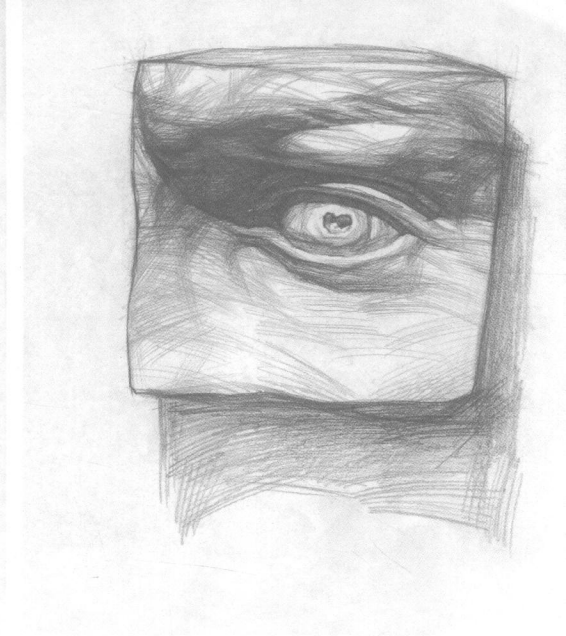
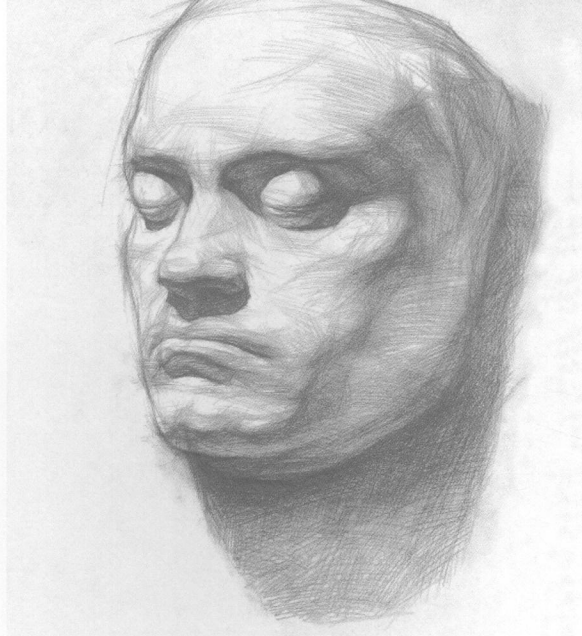
**卡拉卡拉石膏面像 /26**

**范本 /50**









## 关于石膏面像素描

素描石膏面像是从素描静物向素描石膏头像过渡的中间环节,是石膏头像写生的准备阶段。

石膏面像相对于石膏头像,在难度上要低一些。因为石膏面像相对来说比较局部,所表现的东西较少,主要集中在对脸部及五官的研究,因此在空间的处理上也相对简单,没有太大的深度变化。但与静物相比在某些方面难度却大大地增加了。由于表现的是人物,结构相对复杂,并且每个面像的表情、个性、造型特征各不相同,因此在表现时对形准的要求会更高,稍有不准,就会不“像”。

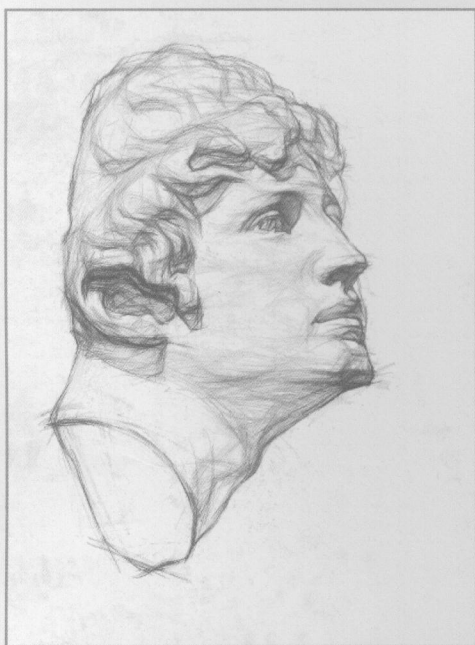
对石膏面像的写生训练,要把重点放在对脸部解剖结构的分析与研究上,包括脸部肌肉、骨骼及五官的造型等等。因此,要注重解剖知识的学习。在学习了解脸部肌肉与骨骼的形状与位置,理解肌肉与骨骼构成的外部形体特征,依照肌肉与骨骼的结构与形态,准确地塑造脸部形体,为进一步的石膏头像写生训练打下基础。



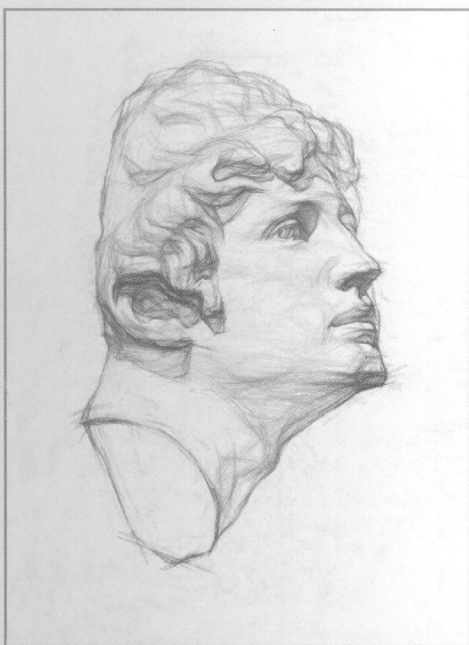
## 石膏面像写生构图

完整合适的石膏面像写生构图，在画面四周应留有适度的空间。面像在画面所占的面积不可过大，也不能太小；位置不要居正中，也不要太偏。一般情况下，面像正面朝向的一边应稍多留一些空间，以免造成压抑感。同时，底边也应比顶部多留一些空间，不然会有下坠感。

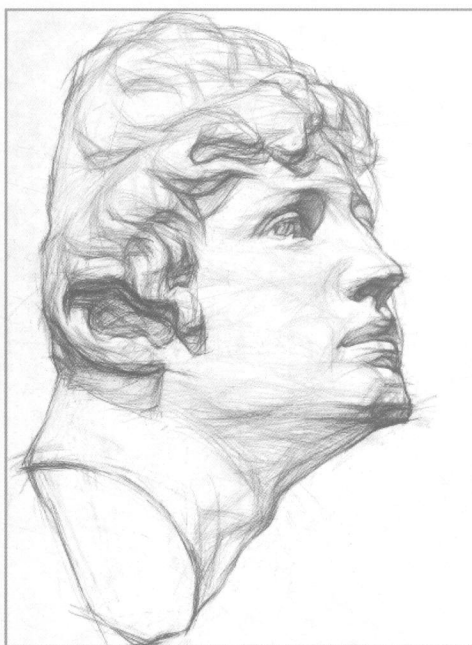
石膏面像写生的构图，以画面内容而言似乎并不复杂，但仍有必要引起我们的重视。因为好的构图是顺利完成作品的前提，能为作品的进一步深入打下良好的基础。所以初学者千万不要忽视或轻视构图的重要性。



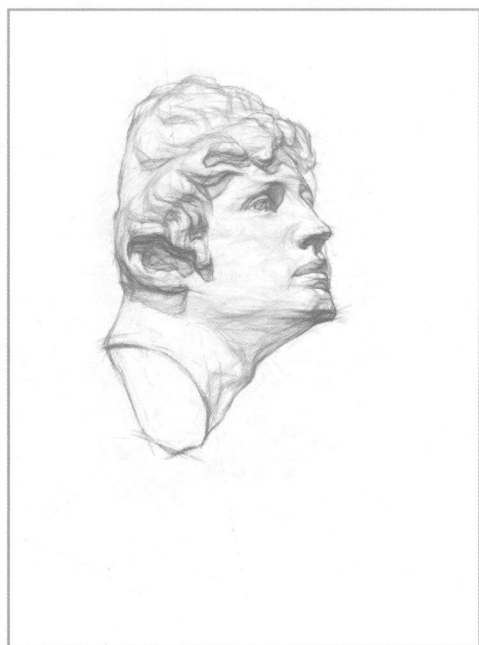
合适的构图



太居中



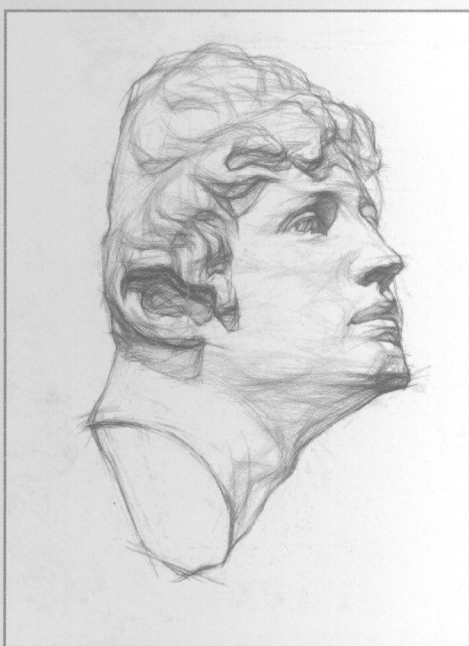
太满



太空



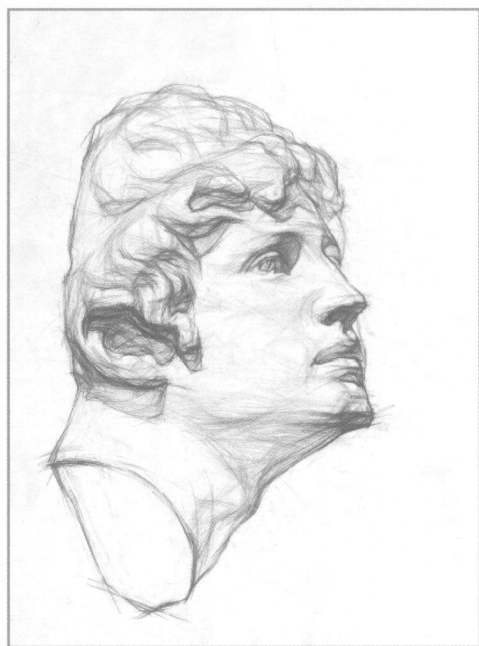
偏左



偏右



过高



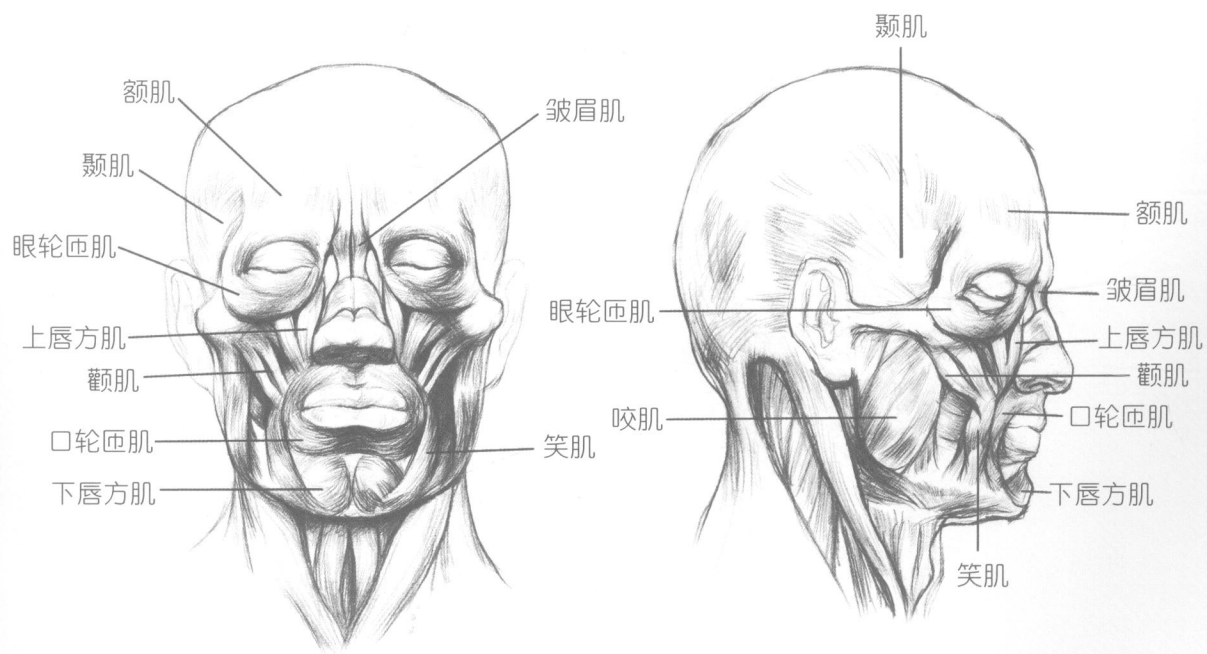
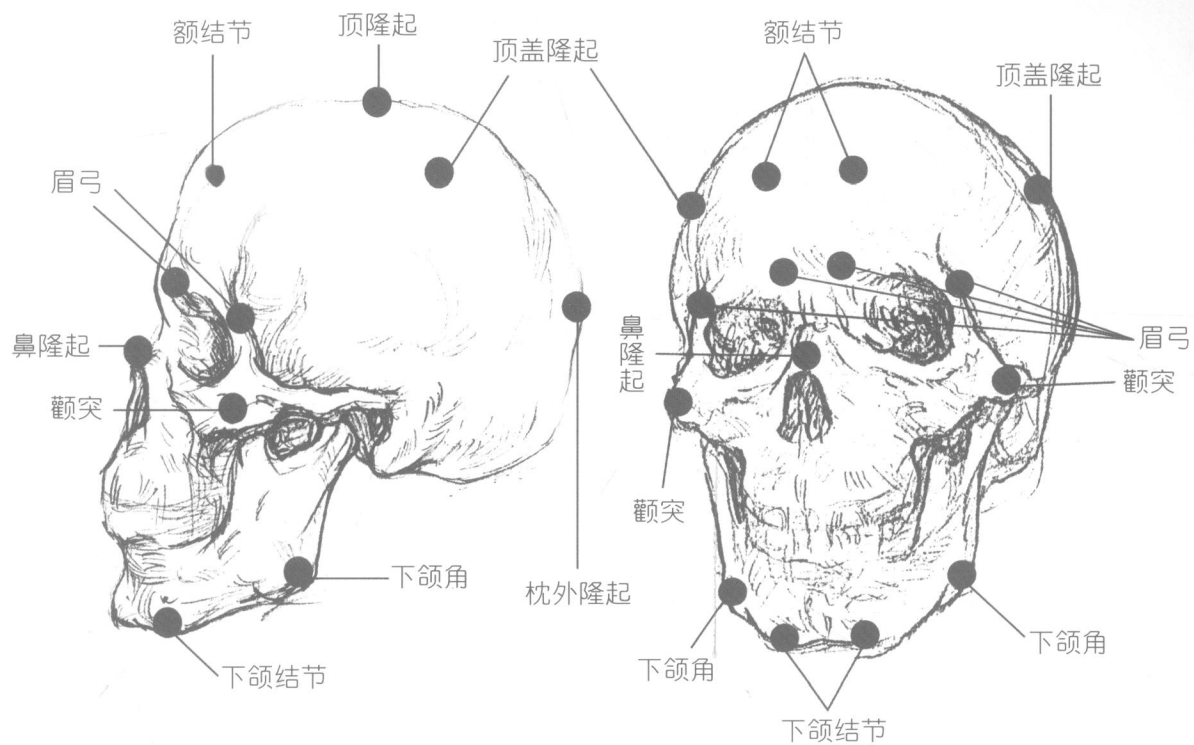
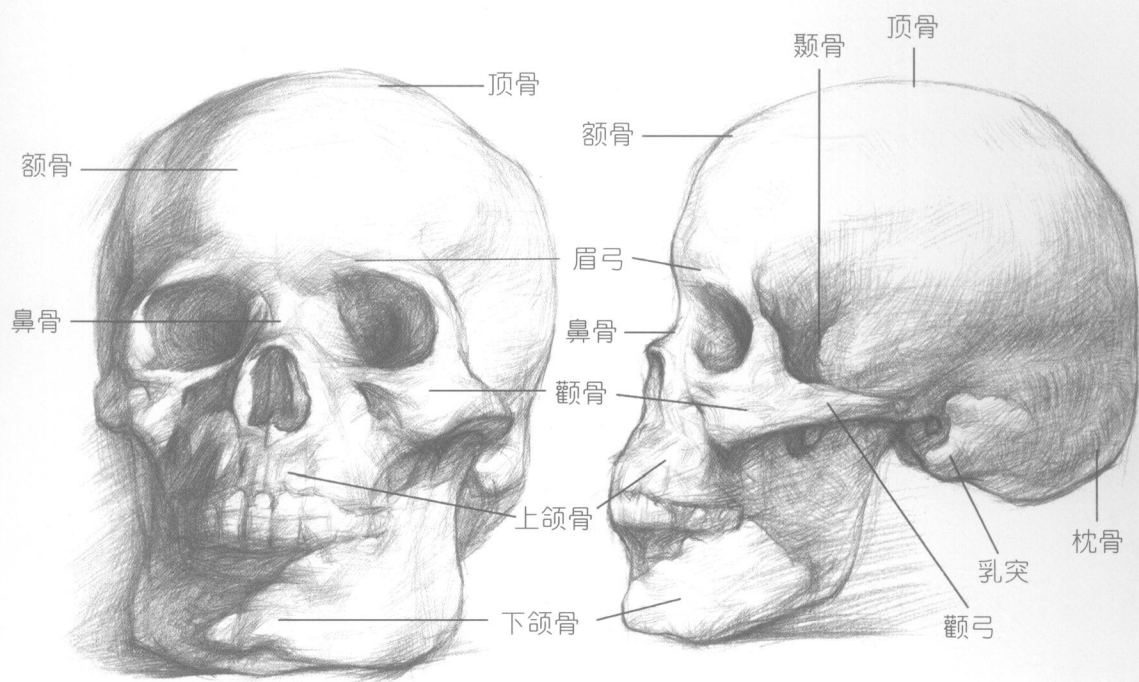
过低

## 头部解剖

头部是由头骨与脸部肌肉两部分组成的。头骨是头部造型的基础，决定头部的形状。脸部肌肉附着在头骨的表面，与脸部表情密切相关。

头骨由脑颅部与面颅部构成。脑颅部骨骼包括：额骨、颞骨、顶骨、枕骨。面颅部骨骼包括：鼻骨、颧骨、颧弓、上颌骨、下颌骨。额骨从鼻骨向上延伸到顶骨，两侧与颞骨相连。颧骨构成脸骨。从颧骨横跨至耳部的一





部分为颧弓，上面连接额骨外缘，下面连接上颌骨。上颌骨形成固定牙齿的圆柱形上牙床，它的上面连接颧骨与眼窝。下颌骨位于脸部底部，形似马蹄，后端上接颞骨。

在整个头骨上分布着一系列对头部造型起着至关重要作用的高点。这些高点是骨骼较为显露的地方，是造型的基本点。这些高点是额丘、顶隆起、顶盖隆起、鼻隆起、眉弓、颧突、乳突、下颌骨、额隆起、枕外隆起。这些部位肌肉薄且少，骨骼形成凸起的端点，把这些骨点连接起来就形成了头部的造型。可见这些点是我们确定头部基本形的基点，应引起足够的重视。

在了解头骨的同时，我们还应该了解与熟悉头部肌肉的基本形、生长起止关系与穿插关系及运动规律，这对生动地表现脸部形象十分重要。头部肌肉是覆盖在头骨表面的薄层，由表情肌与咀嚼肌两部分组成。表情肌包括：眼轮匝肌、皱眉肌、鼻肌、上唇方肌、颧肌、笑肌、下唇方肌和口轮匝肌。这些肌肉与皮肤紧密相连，它们的收缩与伸展使脸部产生各种表情，同时也与脸部皱纹的产生有关。咀嚼肌包括：咬肌、颞肌等，起着牵动骨骼产生咀嚼的作用。头部肌肉形体较平、较薄，被脂肪所包裹，常态下在外观上表现较为平缓，在运动中会产生一些起伏变化。但有些在外观上的形状则较明显，如口轮匝肌、眼轮匝肌、咬肌等。

我们可以通过对石膏肌肉解剖头像和石膏头骨的写生，来分析研究、了解把握头部的解剖结构。



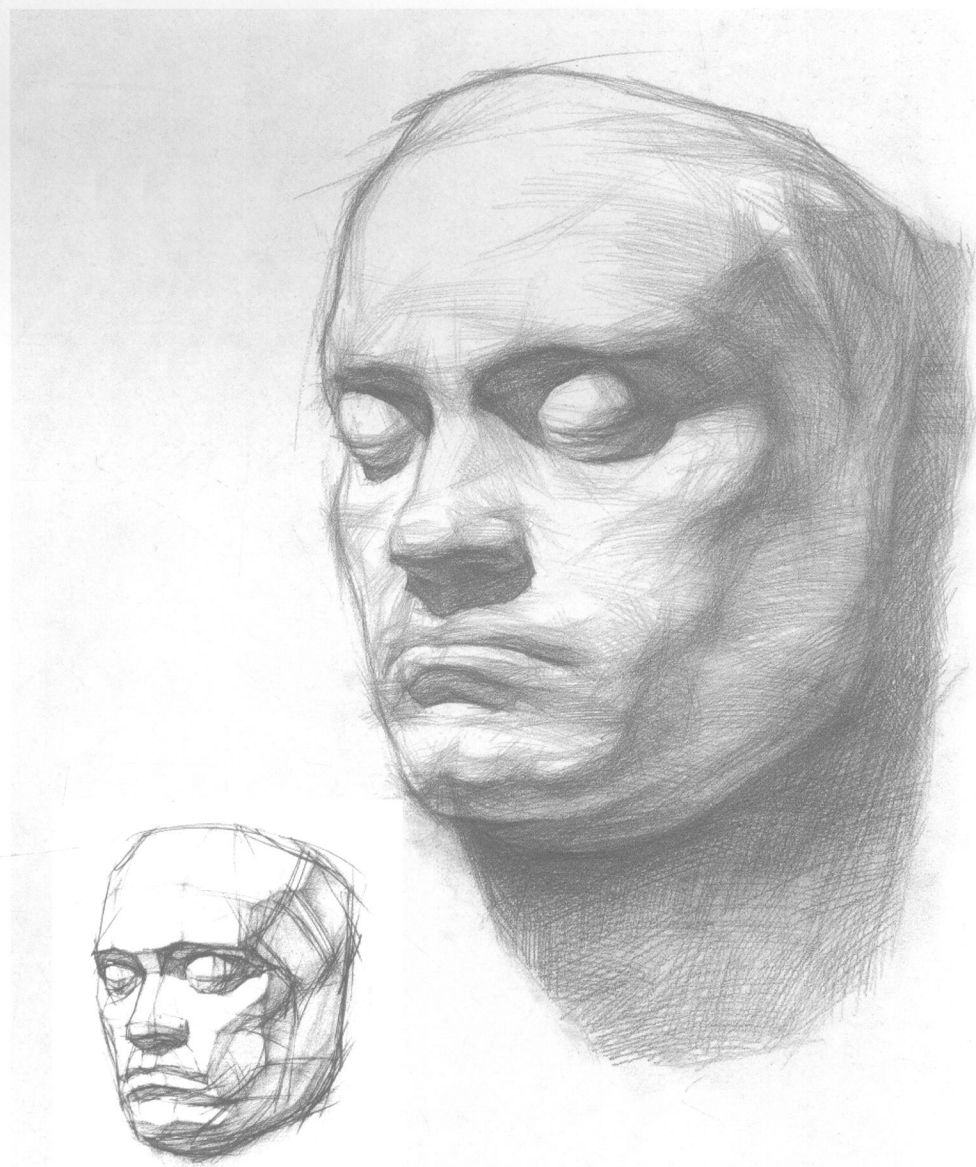
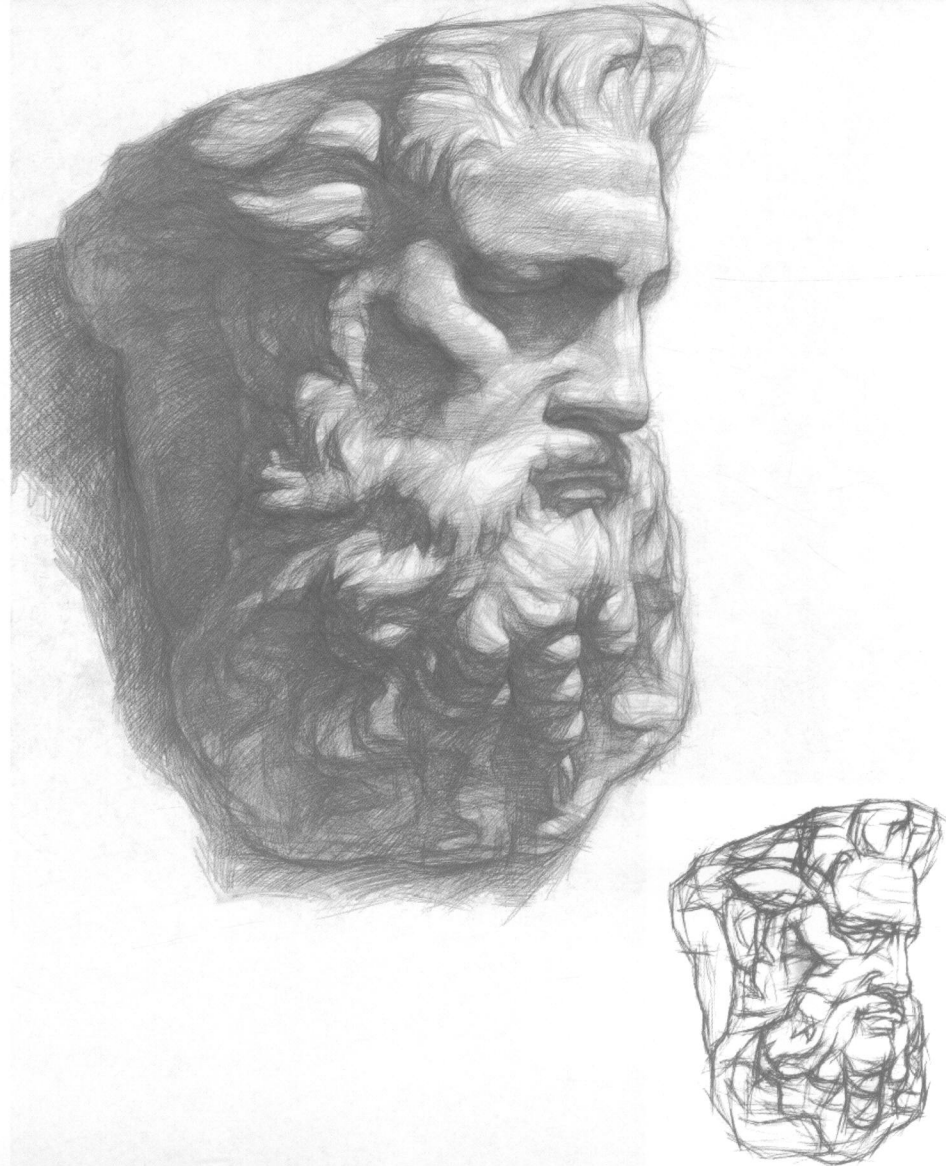
## 结构分析

此处的结构主要是指物象的形体的结构，是物体形体占有空间的方式，是物体的组成部分在空间的搭配，排列，连接及构造。在物质世界，结构存在于一切有形的物体之中，形体结构的研究是基础造型的必经之路。在诸多造型规律之中结构是最基本、最有制约力的造型因素。

我们知道，在自然界中，任何物体都具有一定的形状、体积、质感、量感、色彩等视觉特征。其中形状与体积是这些物体在空间的最基本的存在形式。具有一定的形状与体积，占有一定空间的物体就构成一定的形体。这特定的形体内部必然存在自身特有的构成关系。这种构成关系本质地决定着物体的外部特征，是造型的基本依据。结构是形成形体特征的内在因素，结构是因，形体是果，形体与结构是不可分割的结合体。

任何物体的形体结构，无论是简单的，还是复杂的，它们的基本的存在状态都可以归结为圆球体与立方体。方、圆两种基本几何形体可以组合、构成各种不同的形体结构特征。任何复杂多变的形体都是这两种基本状态的组合与延伸。反而言之，就是每个物体的形体结构都可以用圆与方这两种基本状态去进行分析与综合。

现实空间中具有体积和容量的实体都具备点、线、面的完整构造组合。同样的要在二维平面上体现具有立体感与空间感的物体，亦有赖于点、线、面的完整的组合。点、线、面是构成形体结构的基本要素。点与点之间的互相连接，线条之间的互相穿插，面与面之间的互相交结，加上三者之间的互相结合，最终呈现出物体的结构与形态。



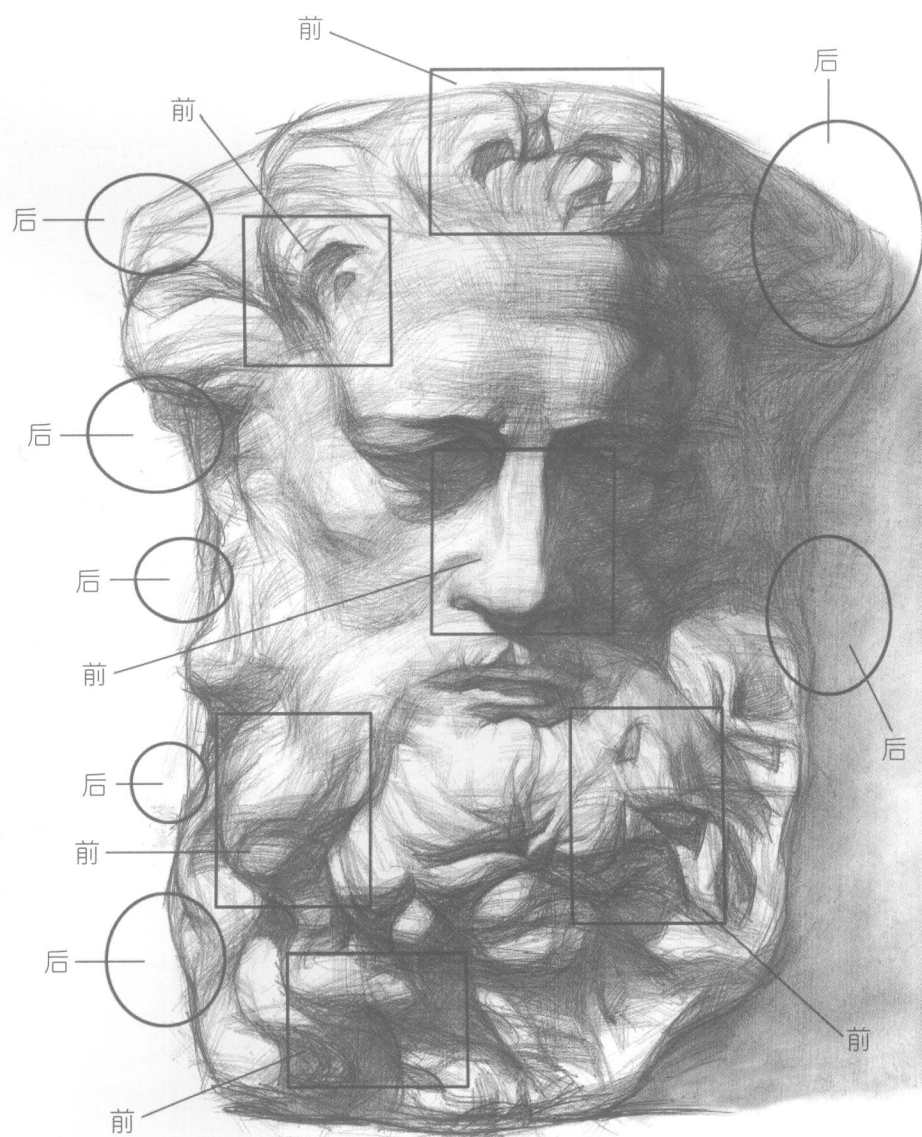
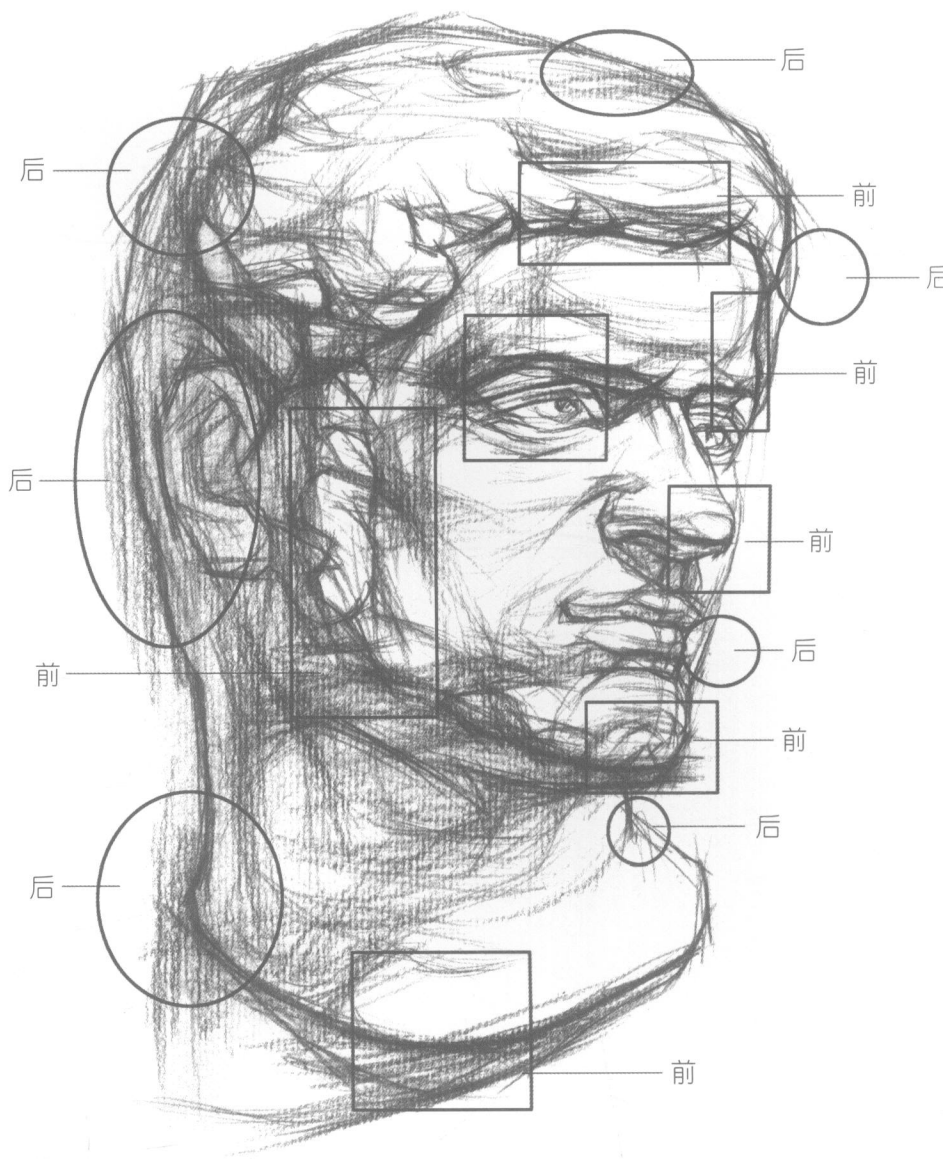


空间在平面绘画形式中的视觉体验，可以理解为观察物体时产生的距离感与纵深感。其中包括物体的体积与形状因所处的位置不同、距离不等而产生的透视上的变形。同时包括由于大气、尘埃的作用，物体因距离上的原因而引起的在色调层次上产生的深浅不同的变化，以及表面上细节的清晰与模糊之分。

绘画是在二维的平面画面上创造三维的、立体的形象。在平面绘画中，空间的表现具有生动的绘画性，注重空间的表现，可以获得立体的、真实的视觉效果。空间是绘画的一个重要的造型要素。基础素描训练强调的是具有长度、宽度和深度的三维绘画空间概念，一般是指深度空间的体现。

三维空间在绘画平面的表现与物体形体因透视变化引起的变形有关，同时也与物体的明暗在空气中的虚实对比有关。只要正确认识物体近大远小、近高远低的透视现象，掌握形体结构点、线、面在空间中的递增与缩减变化的透视规律，使用线条相互穿插、形面相套叠、体块相互榫合的方式，就能够准确表现出形体的空间关系，使描绘的物体呈现出一定的空间感。另外，明暗是表现空间的另一种有效的手段，利用明暗的深浅变化以及它们相互之间的对比关系可以比较合理地表现画面的空间关系，更能真实地反映客观空间。明暗在空间的表现中有其自身的规律，在一般情况下，近处形体细节清晰，层次丰富，对比强烈；远处则细节模糊，层次单薄，对比较弱。离光源愈近的物体亮度愈高，明暗的对比愈强，表面细节愈丰富、愈清晰；反之，离光源越远的物体则亮度越低，明暗对比越弱，细节表现得比较模糊。愈亮的物体在空间感觉上愈靠前，而暗色的物体则有后退的感觉。明暗对比较强的部分会产生前突，明暗关系对比弱的部分则表现为后退。运用这一规律，能画出不同空间中的形体不同的明暗层次，表现出物体的体积感与空间的纵深感，使形体空间与环境空间相结合，从而真实、准确地表现出物体在空间中的立体感。

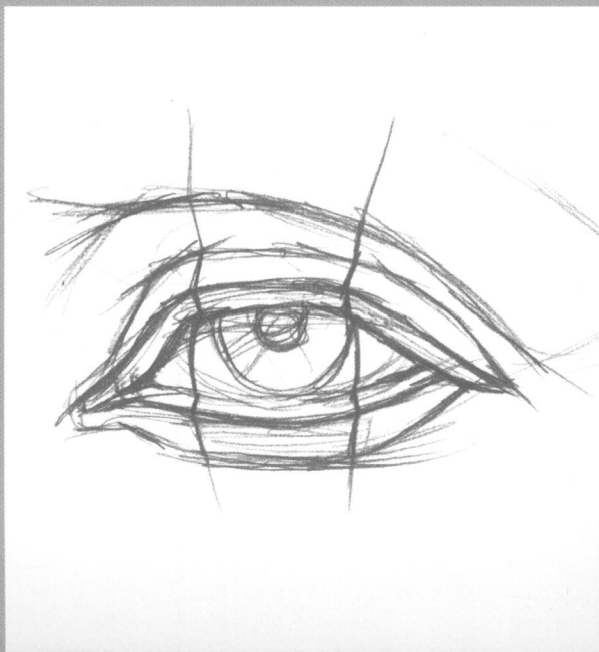
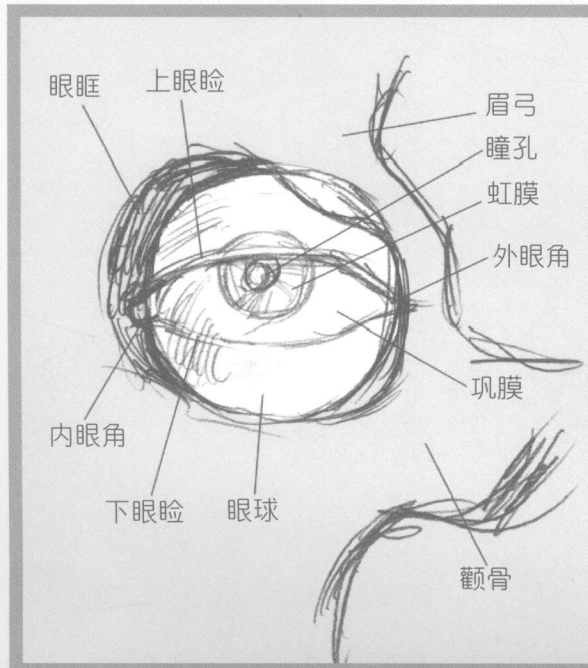
在石膏面像写生中，虽然空间变化不会很强烈，但有意地去理解与表现空间关系，将有利于塑造出具有立体感的可视形象。



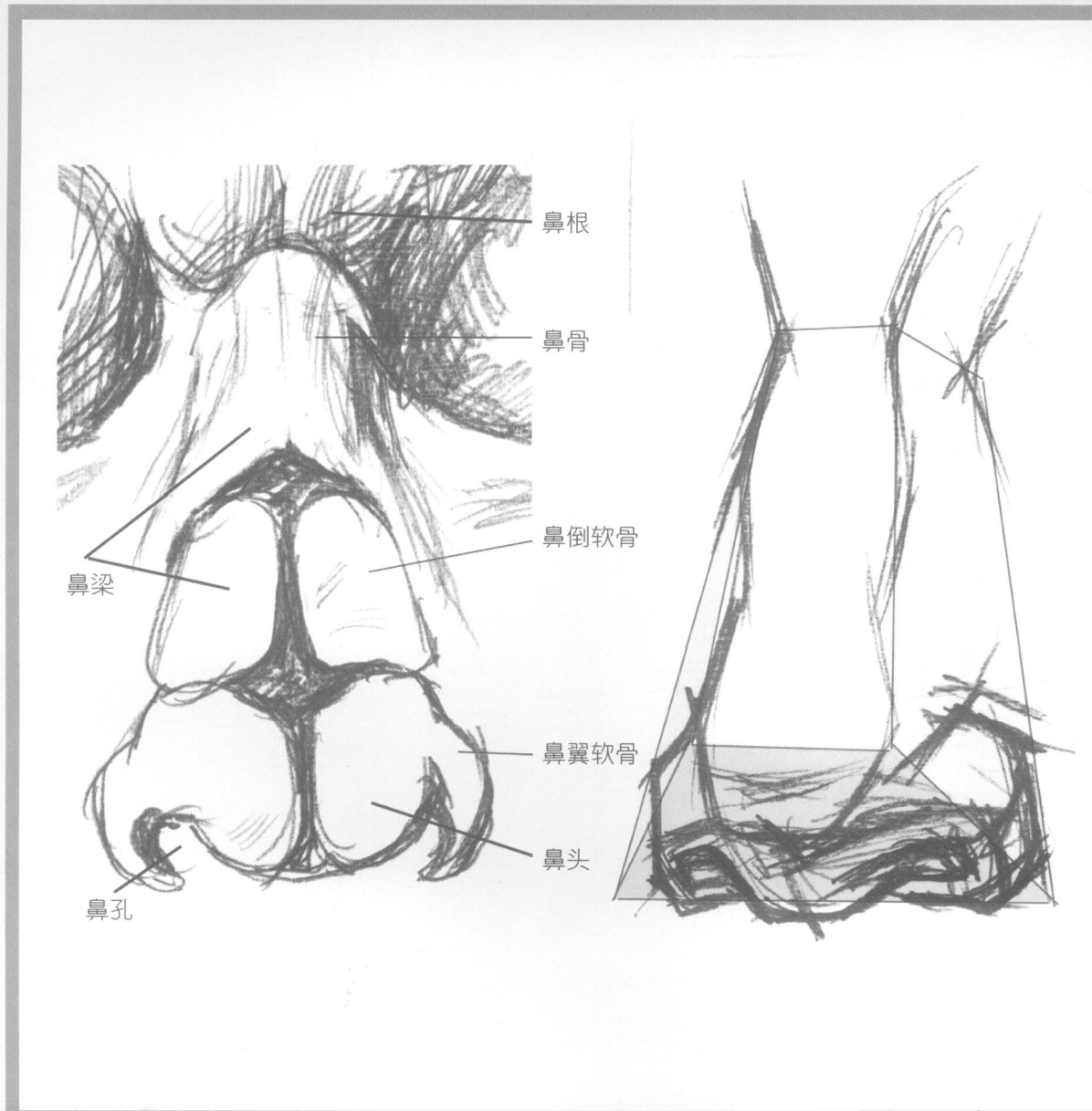


## 五官造型

五官的结构关系较复杂，我们可以结合对头部解剖结构的研究对五官结构逐一进行单独的分析与研究。

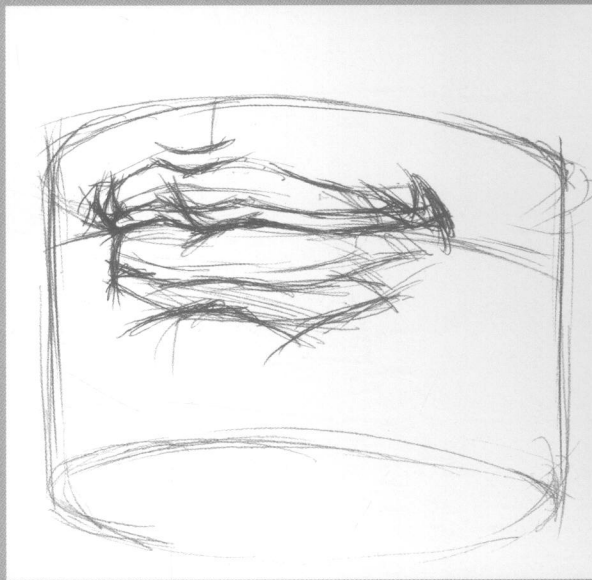
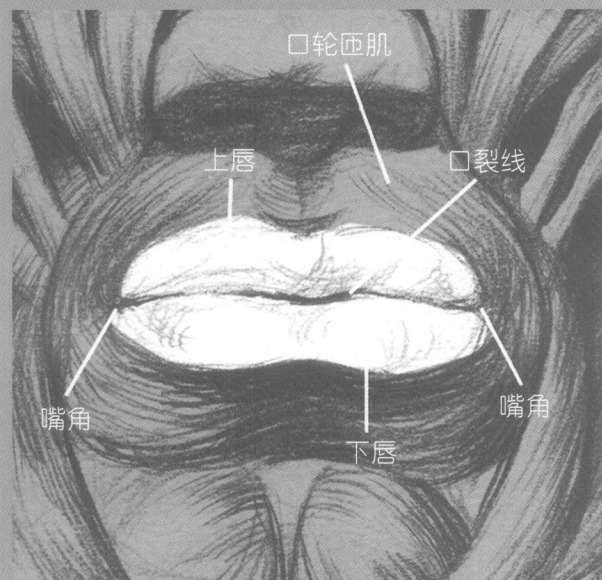


**眼睛** 眼睛主要是由眼眶、眼球、眼睑构成。可以把它理解为镶嵌在眉弓下、眼眶内的一个球体，有一定厚度的上下眼睑包裹着它。眼睑由上下两部分组成，它们的交合处是内外两个眼角。上眼睑具有较大的活动度，另外它在光照下会在眼球上沿形成较深的投影。眼球由巩膜、虹膜与瞳孔组成。



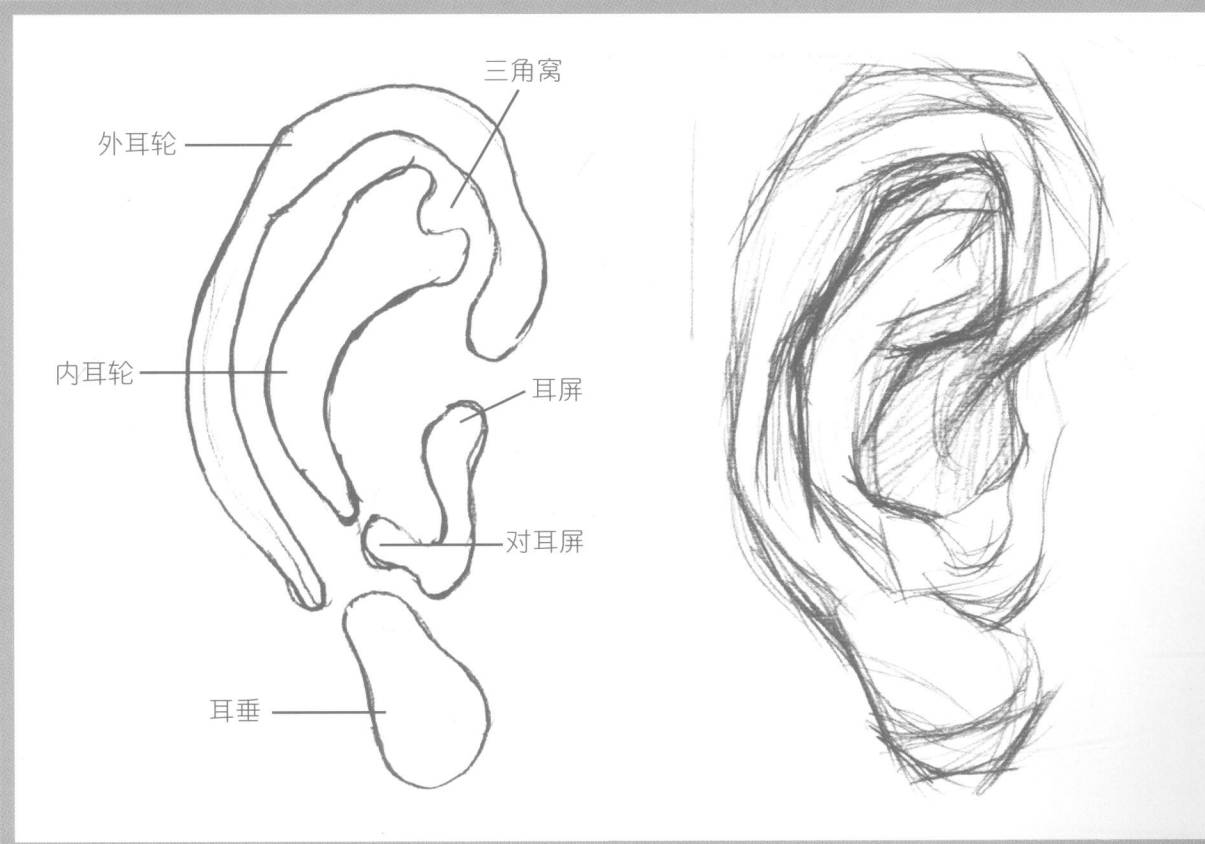
**鼻子** 鼻子位于脸部中心，在形体上较为突出，它与眉毛形成“T”字体三角形，是脸部左右比例确定的依据。对鼻部的表现有利于对人物形象个性特征及造型特征的体现。鼻子主要由鼻根、鼻梁、鼻头、鼻孔构成。鼻子的上半部是硬骨，下半部由软骨组成。鼻子的体积由左、右、上、下四个梯形面组合而成，总体成三角状。在塑造鼻子形体时要注意鼻头与鼻梁之间的自然的穿插与衔接，以及鼻头与两侧鼻翼的形体榫接。要仔细分析并表现鼻头的小体面转折的微妙变化，如有高光，要画准它在形体上的确切位置。鼻孔色度不要画得太深，边线不宜抠得太死，要注意它的透视与结构的变化。鼻翼与颜面的连接要形成自然的过渡。





**嘴** 嘴主要由上唇、下唇、牙齿、上下颌、口裂线、嘴角等构成，呈半圆弧状。上唇从人中开始分成左右对称的两部分，中间是上唇结节突起，下唇中间略凹陷。

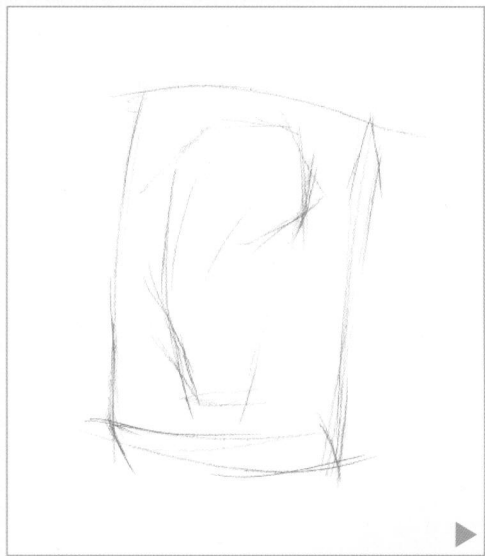
颌骨和牙齿构成嘴部外在的造型框架。嘴唇由口轮匝肌构成，两唇之间的口裂线是弧形的，它两侧的嘴角相对靠后。对嘴部的塑造要与其周围的肌肉结合起来。同时要注意表现其本身较为复杂而微妙的细小的体面转折与起伏。两唇中间的口裂线不能简单地画成一条黑线，要结合上下唇的形体与结构，表现出它的虚实、曲折的变化。



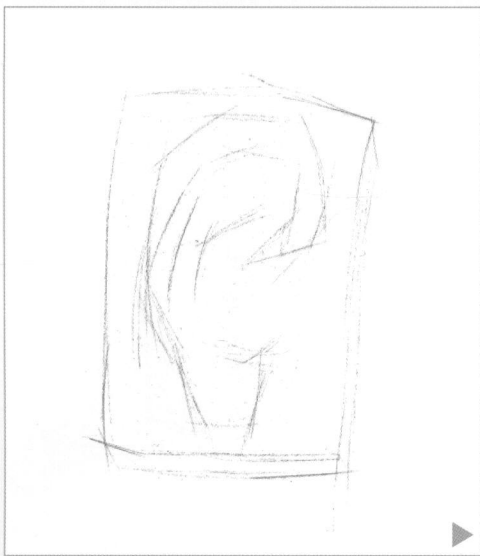
**耳朵** 耳朵可以看成是斜插在头部两侧、与头部侧面呈一定角度的小扇形面，并非紧贴在脸部。耳部由外耳轮、内耳轮、耳屏、对耳屏、耳垂组成，是软骨组织。

对五官的表现，不能把它们分割为一个个互不相干的局部而后进行拼装，而应该整体推进。初学者应明确五官形体的起止点、经过的部位，以及彼此之间的衔接与穿插。如画眼睛时，要注意它与眉弓、鼻梁、颧骨之间的连接；画鼻时，要考虑与眉弓、嘴部、眼部及颜面部的关系；画嘴要和上下颌及鼻底联系起来；画耳朵要注意与颧骨、下颌角及颞部的关系。





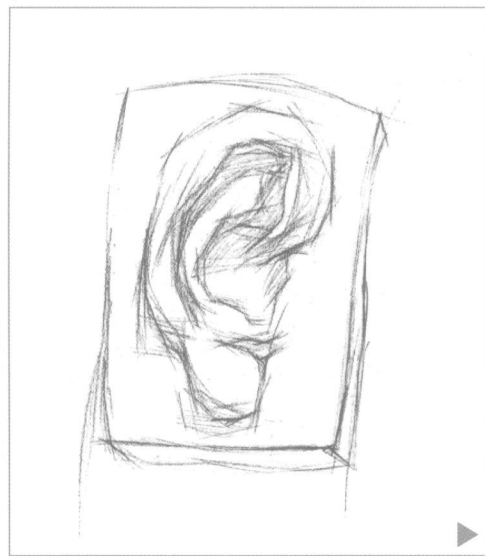
1. 用简约的线条概括地勾勒出耳朵的外形特征，注意合适的构图。



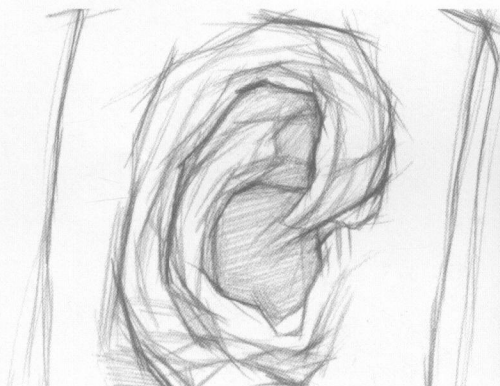
2. 画出耳朵形体的基本构造。



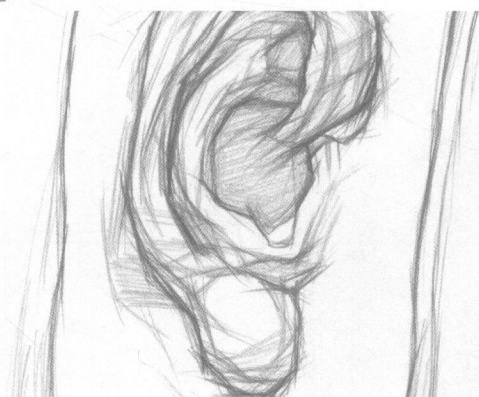
3. 分析并确定耳朵的形体结构。



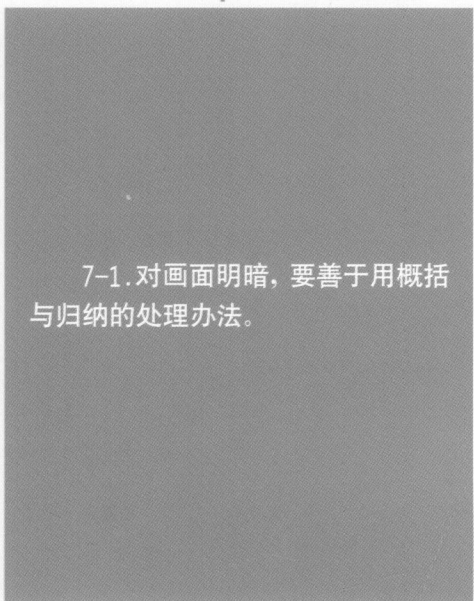
4. 概括地画出大致的明暗关系。



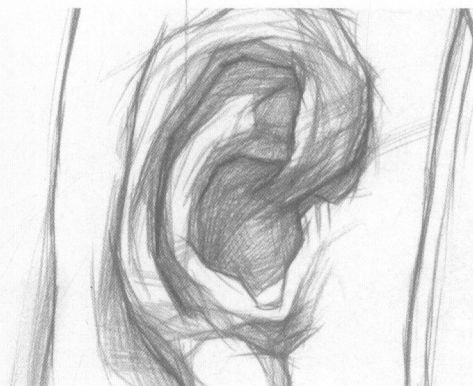
5-1. 可以用直线切割的方法分析和表现体面的转折，要注意线条的穿插关系与虚实处理。



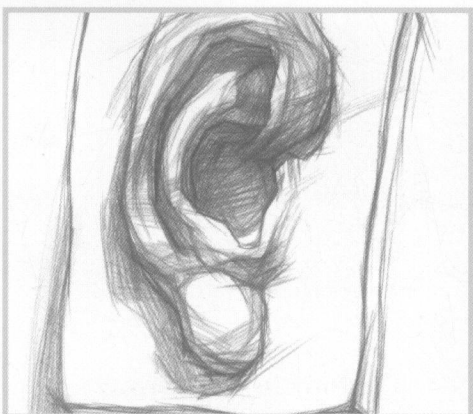
6-1. 运用不同的明暗调子表现形体面微妙的转折关系。



7-1. 对画面明暗，要善于用概括与归纳的处理办法。



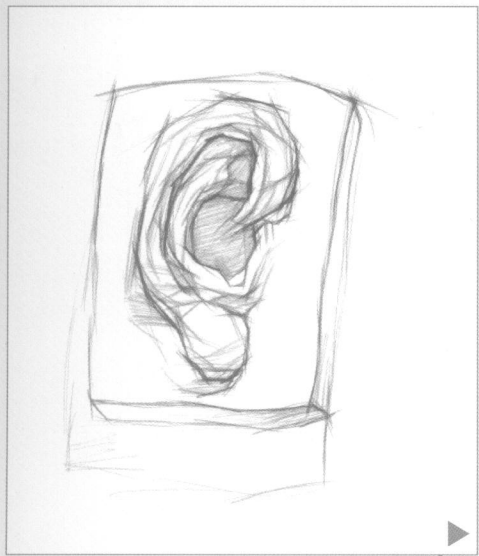
8-1. 对亮部表现要充分，但色调不能过深，要与暗部形成一定的对比，从而获得明快的画面效果。



8-2. 形体边缘的轮廓线往往和形体表面的体面的转折线相贯通，体现着形体的结构。



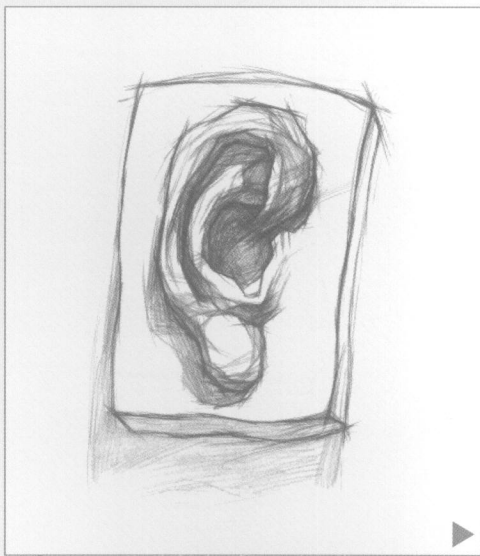




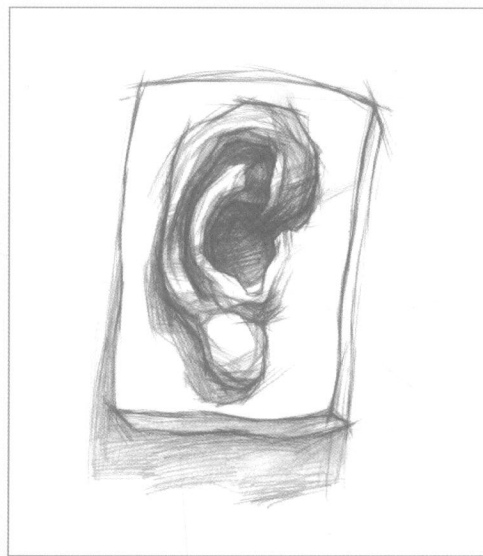
5. 深入地分析耳朵形体上的体面转折, 画出细小切面。



6. 铺出画面整体的明暗关系, 形成画面大的明暗对比关系。



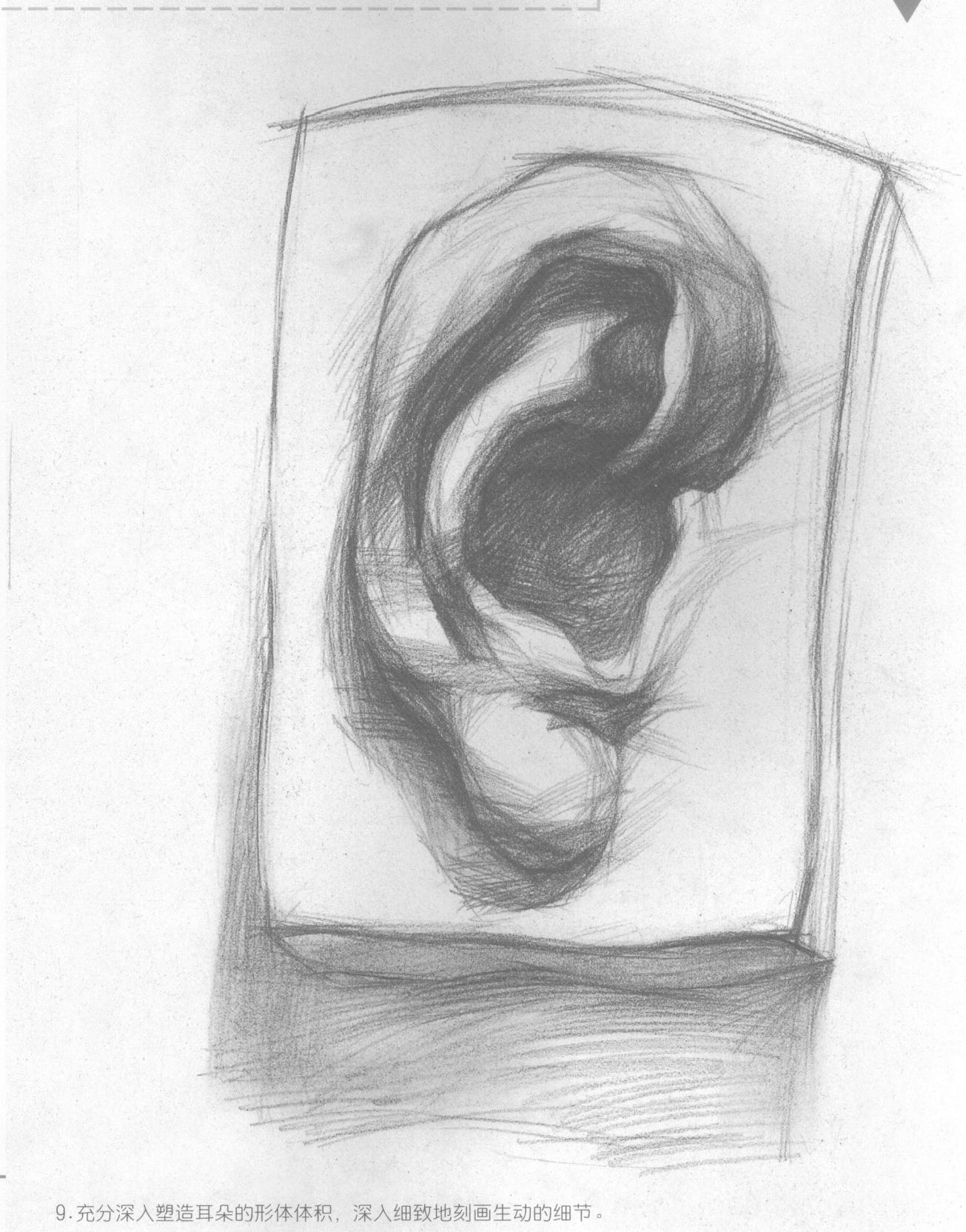
7. 加重、加深暗部的色调, 构成暗部相对统一的调子。



8. 依据体面转折关系画出亮部的灰色层次, 形成画面整体的黑、白、灰关系。

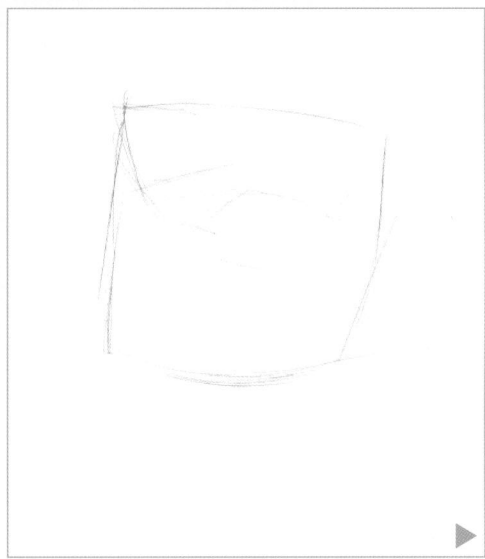


9-1. 分清亮部、次亮部、灰调部、暗部、最暗部体面的明暗调子在色度上的深浅变化, 表现出耳部形体的立体感与画面的深度空间感。

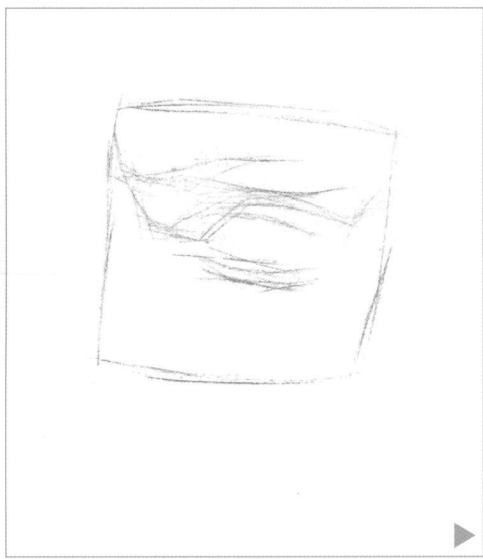


9. 充分深入塑造耳朵的形体体积, 深入细致地刻画生动的细节。

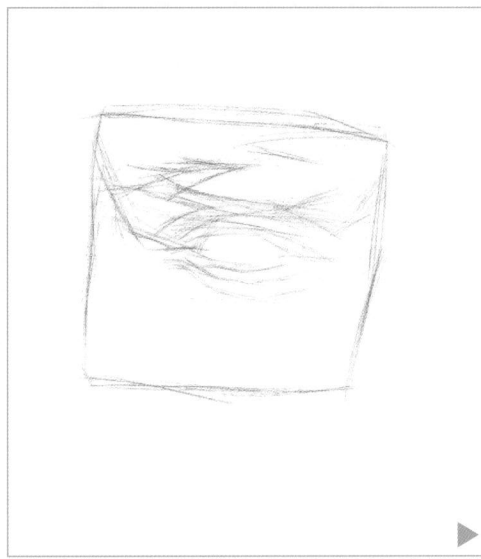




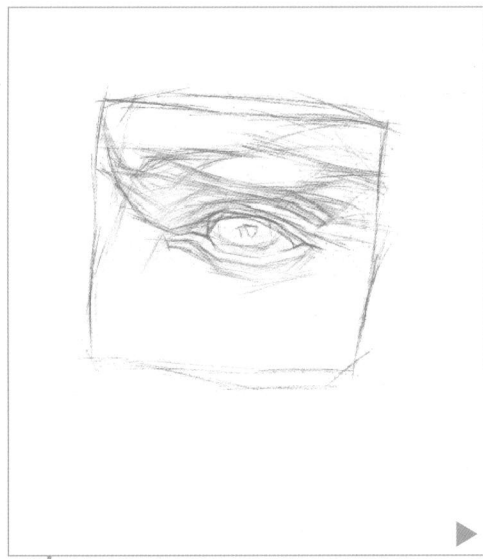
1. 定出石膏眼睛在画面的位置。



2. 画出眼睛大的结构关系。



3. 进一步确定眼睛各部分的形体结构。



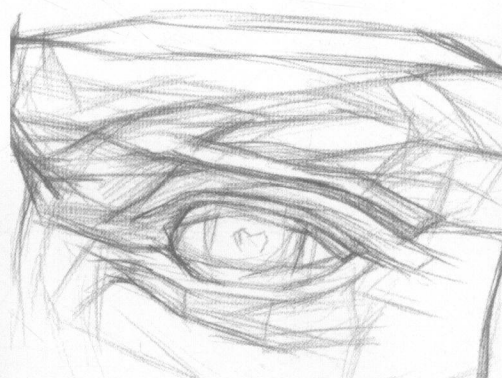
4. 确定明暗交界线, 初步区分画面的明暗两大部分。



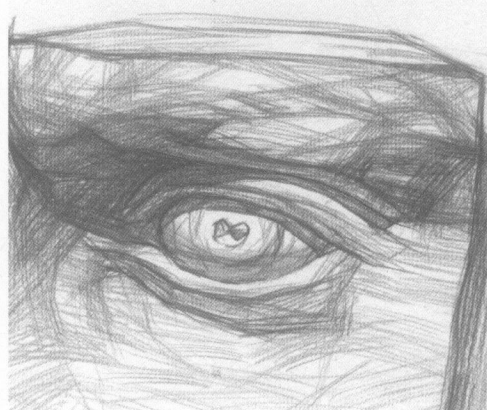
4-1. 在铺大明暗时, 要明确画面黑、白、灰不同的层次关系, 形成画面大的明暗对比关系。



6-1. 用不同深浅的明暗体现形体表面的凹凸起伏。

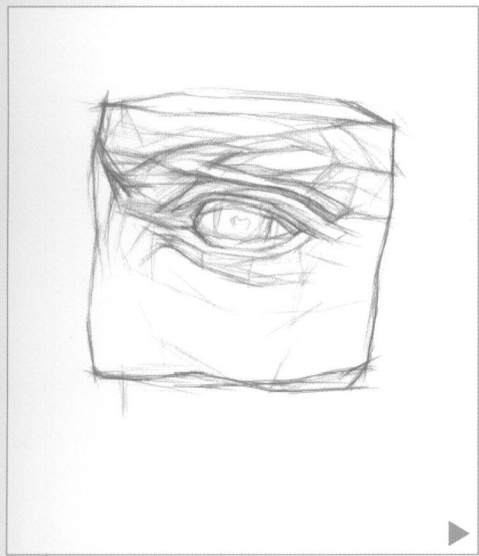


5-1. 以切割分面的方法分析形体的体面构造。

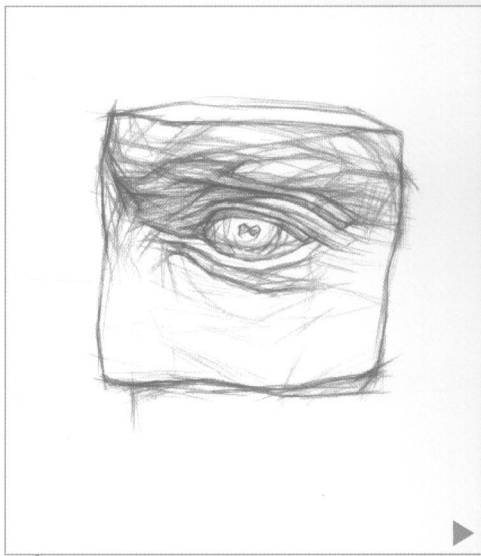


8-1. 在画明暗时要善于利用各种不同方向的线条来组织明暗调子的变化。

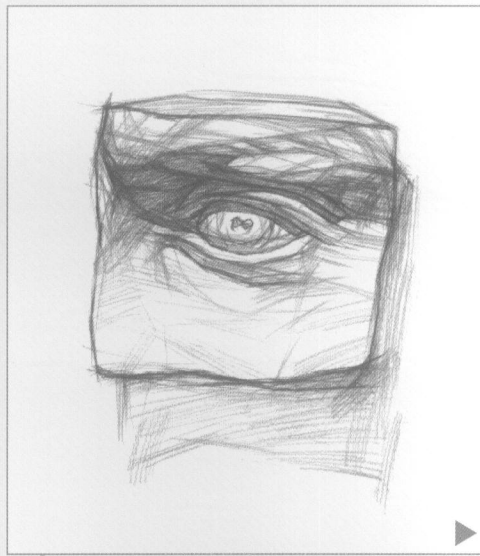




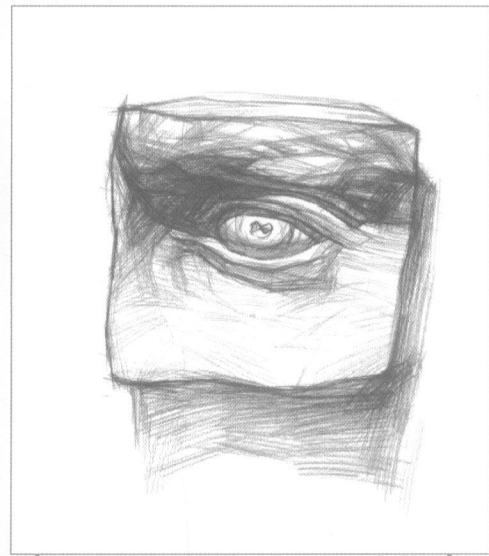
5. 深入分析眼睛形体的体面构造。



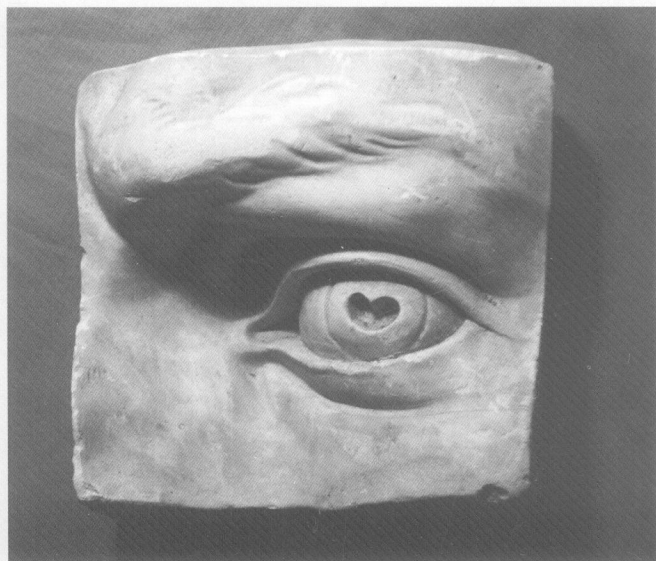
6. 用明暗塑造眼睛的形体体积。



7. 加重形体暗部的色调, 同时画出亮部的浅灰调子。加强画面整体的明暗对比关系。

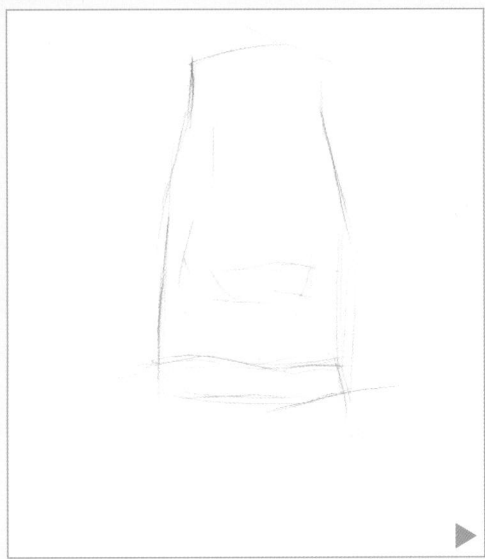


8. 深入细致地刻画对象, 表现形体体面细微的转折变化, 进一步丰富形体亮部的明暗调子。

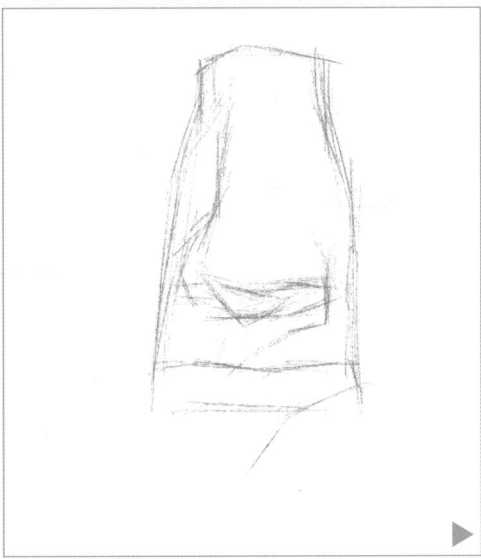


9. 丰富画面明暗调子的微妙变化。同时画出形体表面的细节, 加强画面的空间感与立体感。

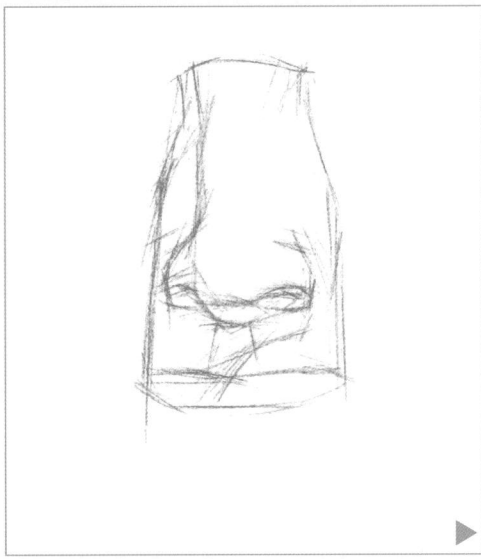




1. 在画面合适的位置画出石膏鼻子的形状。



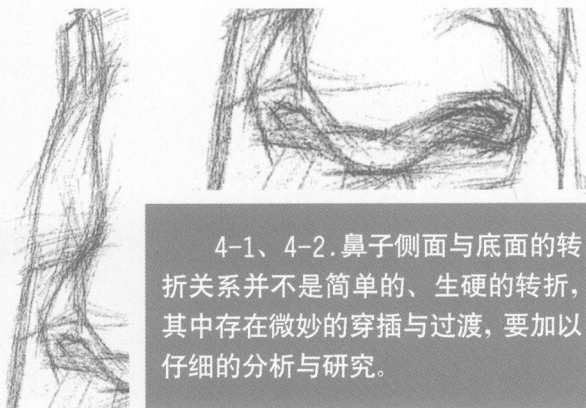
2. 画出石膏鼻子的基本形体结构。



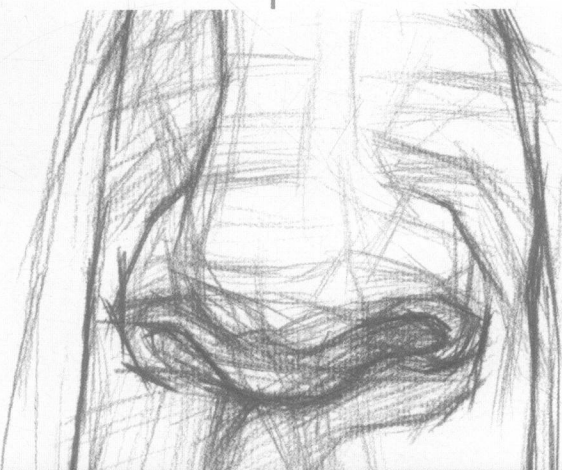
3. 分析并画出鼻梁、鼻头、鼻翼、鼻底部、鼻孔及人中的结构关系。



4. 根据鼻头的形体结构, 用轻淡的线条画出暗部色调。

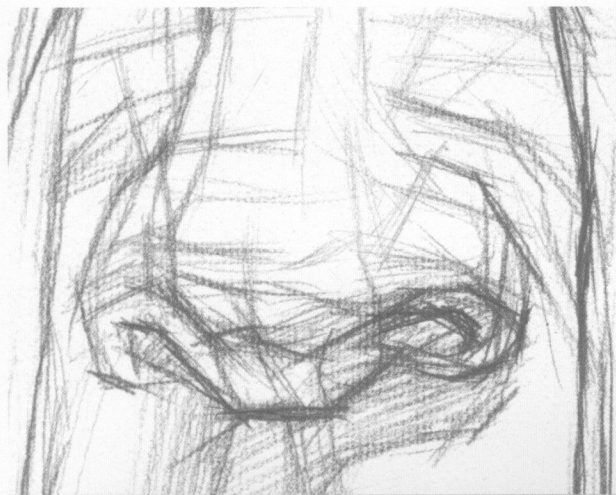
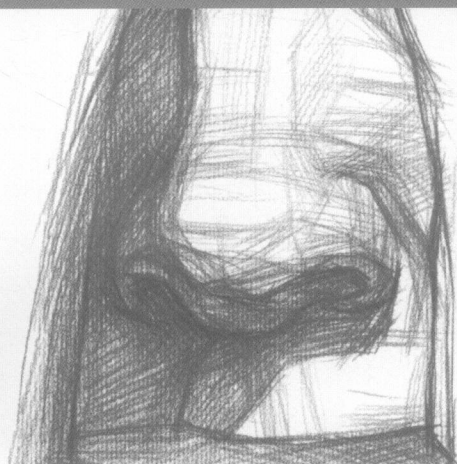


4-1、4-2. 鼻子侧面与底面的转折关系并不是简单的、生硬的转折, 其中存在微妙的穿插与过渡, 要加以仔细的分析与研究。

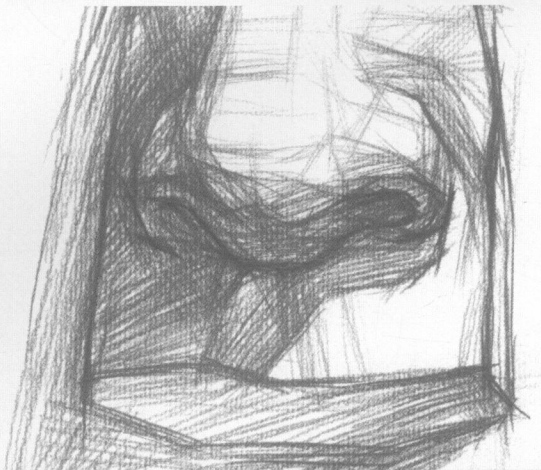


6-1. 用明暗塑造形体要以转折线为基点向整个转折面推移。

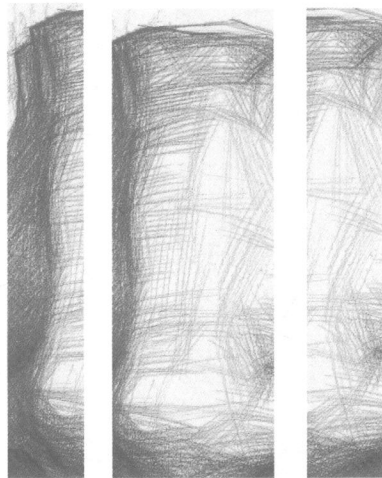
8-1. 在深入刻画形体体面时, 要表现出细微的转折变化。



5-1. 在分析形体体面的转折时要注意对称性。



7-1. 通过明暗的强弱对比、线条的虚实对比可以获得画面良好的空间效果与立体效果。



9-1. 在此再一次强调一下鼻部四个大面的转折并不是简单的一条线, 而是不同体面与线条的构成与组合。

