

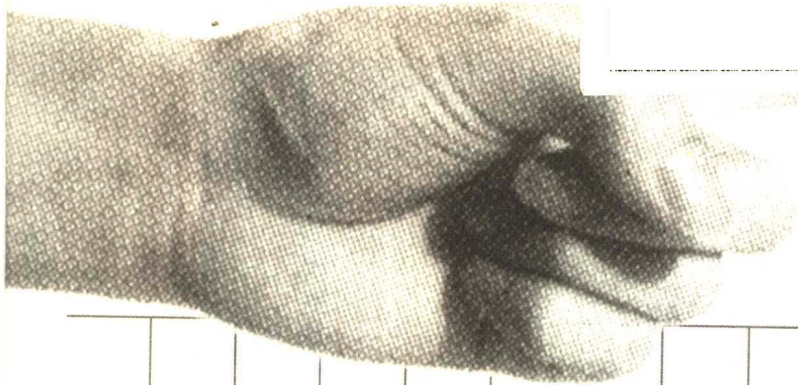


金手指美术自学丛书

王黎明 著
雕塑



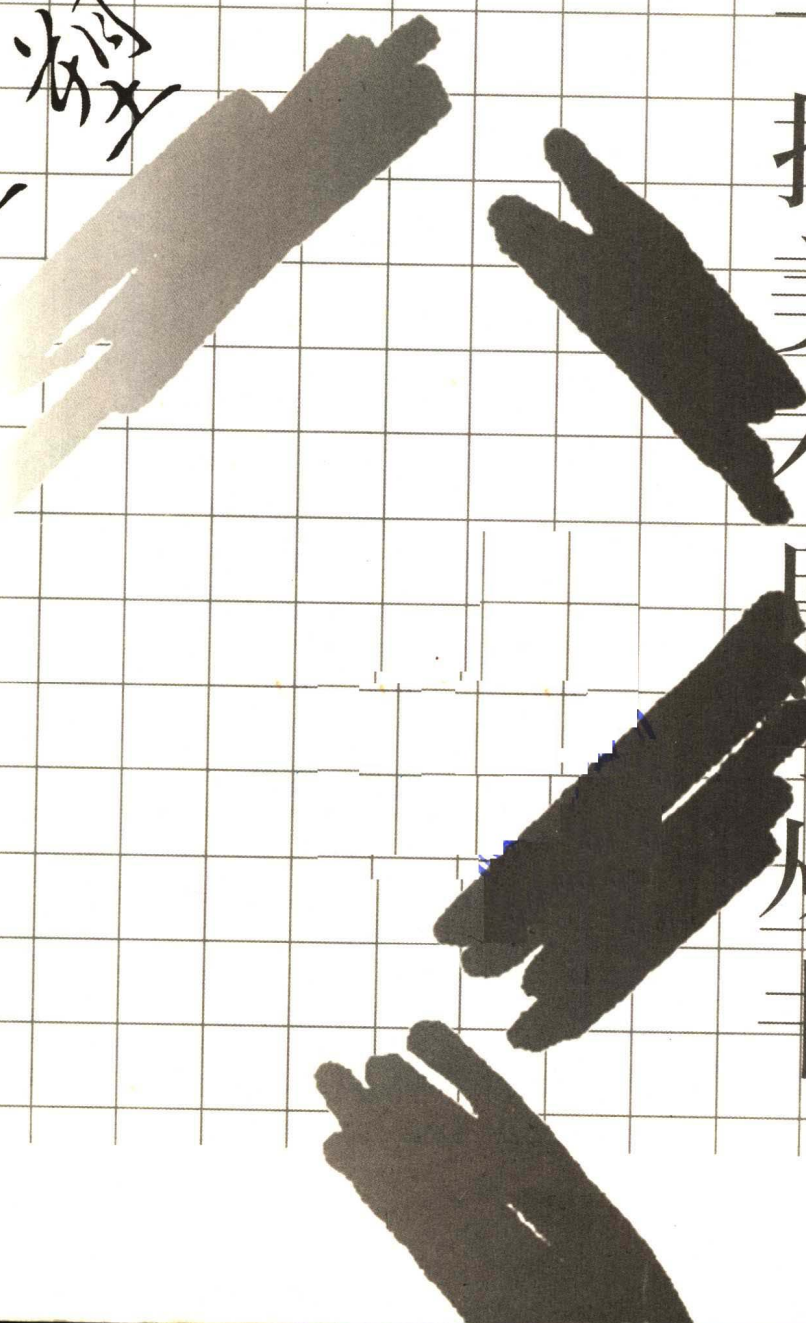
山东美术出版社



2

金手指美术自学丛书

王黎明 著
周生 画



山东美术出版社

雕 塑——金手指美术自学丛书 **王黎明 著**

山东美术出版社出版发行 山东新华印刷厂德州厂印刷
1998年12月第1版 1998年12月第1次印刷 印数：1—3200
787×1092毫米 16开本 2.5印张 定价9.80元

ISBN 7—5330—1266—6/J · 1265

作者简介:

王黎明, 1955年生。1982年毕业于浙江美术学院(现中国美术学院)雕塑系。现任山东艺术学院美术系雕塑教研室主任、副教授, 中国雕塑家协会会员。1987年, 作品《金秋》(石雕)被中国雕塑艺委会评为建国以来全国城市雕塑优秀作品; 1993年, 作品《泳王》(锻铜)获山东省体育美展一等奖, 入选第三届全国体育美展, 被中国奥委会收藏; 1994年, 作品《蓝色时期》(玻璃钢)入选第八届全国美展优秀作品展; 1998年, 作品《海贝》(石雕)获山东省城市雕塑展一等奖。

前 言

随着我国国民经济的发展,人们居住环境的改善,公共建筑的增多,城市雕塑和环境艺术日益得到重视,并且在各自的文化背景里发挥着重要作用。越来越多的青年朋友喜爱雕塑这门造型艺术,在业余学习时,他们经常提出一些问题:怎样才能学好雕塑,报考美术院校雕塑专业需要哪些基础知识,怎样尽快提高水平并能得到社会的承认等等。

为解决这些问题,我写了这本册子,把自己多年在雕塑教学上的体会,学习雕塑过程中所遇到的问题,如何掌握雕塑的基本规律和技法,通过图文并茂的形式介绍给大家,希望能对初学者和青年朋友有所帮助。

目 录

第一章	雕塑的特点	(1)
第二章	泥塑的准备工作	(2)
一、	工作室	(2)
二、	雕塑转台	(2)
三、	雕塑架子	(3)
四、	泥塑刀	(3)
五、	雕塑泥	(4)
第三章	怎样做好泥塑头像	(5)
一、	上大泥, 掌握基本形	(5)
二、	附属形、具体部位的表现	(7)
三、	整体调整	(10)
第四章	人体泥塑与衣纹写生	(12)
一、	搭好人体骨架	(12)
二、	基本形和三大块的关系	(13)
三、	人体解剖知识	(14)
四、	表面肌理效果	(14)
五、	衣纹的表现	(15)
第五章	浮雕技法	(17)
第六章	城市雕塑	(19)
一、	城市雕塑的分类	(20)
二、	如何创作城市雕塑	(24)
第七章	怎样学好雕塑	(26)
一、	学好基本功	(26)
二、	全面提高自己的文化修养	(26)
三、	积极参与社会活动	(26)
第八章	作品欣赏	(27)

第一章 雕塑的特点

其实，我们在孩提时期用泥巴、泥条随意捏塑四不像小动物时，雕塑造型艺术活动就开始了，三维艺术的审美活动也自然地流露出来。随着年龄的增长，知识和阅历的积累，抽象思维能力的提高，学习雕塑语言，研究更深入的造型技法，寻找更自由的创作空间，这是很自然的，也是符合艺术创作规律的。

我们都知道，雕塑是立体的，占有空间。它与平面绘画形式有区别，尽管雕塑和绘画被解释为视觉艺术，但是绘画只能在平面上塑造虚拟立体感，而雕塑有它自身实实在在的三百六十度可视角度，并且它伴随着建筑和环境的发展创造了人类历史的灿烂文明。所以，作为立体造型艺术家的雕塑家，不仅要知道平面，还要明白深度。因此，雕塑的三维特征在造型思维的深度和广度上比二维绘画形式更难把握。事实上，大多数人都有自己的空间思维天赋，差别在于，一般普通人对物体的立体感受，特别是在头像、动物、人体等等的复杂的立体转折面上，反映是不确定的、宽泛的、经验的；而经过训练的雕塑家的反映，则是准确的、细致的并富有想像力的。因此说，对立体观念和空间感的获取必须通过立体审美训练和雕塑写生实践来掌握。对于初学者，第一步就是要养成立体观察物体的习惯，建立空间意识，克服平面感。简单地说，当我们看见一个物体或者是局部形体，具备了对物体断面、剖面的想像和认识能力，就有所谓立体感了。当然，雕塑有它特定的艺术语言，它不仅有自身的体感和空间，还有体与体之间、组与组之间的空间变化和虚空间变化。

总之，正因为雕塑有它突出的特点，所以，在公共环境、纪念广场、花园绿地、室内陈列等等地方有着其他艺术门类不可代替的艺术效果。

第二章 泥塑的准备工作

“工欲善其事，必先利其器”，我们在介绍了雕塑的基本概念后，静下心来准备做泥塑练习时，就会碰到好多具体问题。如果准备工作不充分，会时时感到不顺手，直接影响学习质量，所以，学习雕塑不能嫌麻烦。雕塑通常被比喻为造型艺术中的“重工业”，就是指雕塑的工序比较多，整天要与泥巴、石膏、石头、金属打交道，还要学会点瓦匠、木匠、铁匠的活儿。事实上，艺术家和雕塑家并不像人们想像得那样潇洒自由，他们在背后要付出巨大的劳动。

学习雕塑应该有一个正规的环境和条件，但大多数初学者不可能条件都很齐备，因此，只能根据自己的实际情况，因地制宜。

一、工作室

雕塑是要占有空间的，而且我们的视点和雕塑应有三倍的距离，就是说，要有往后退步的空间，所以，至少要有七八平米的活动范围，因此工作室不能太小。另外，光线要充足，最好有天窗，从顶部来光。它的好处是，可以使雕塑的立体结构更加明显。如果是普通的房子，在灯光下做泥塑时，光源应该在作者的后面高一些的地方。光线要柔和，太强的光线会在泥塑上产生明显的投影，造成体感错觉，也会产生看不见的死角和死面。光源布置千万不要形成单面平射的光源，像闪光灯式的光源，那样会造成雕塑亮面的调子平板单调，暗面看不清晰，使作者不易正确地掌握对象的形体结构及微妙的变化，会减少视觉上的立体感。同样道理，我们在拍摄雕塑作品时最好也不要使用闪光灯。

二、雕塑转台

正规的雕塑转台最好有升降功能，目的是便于调整高低位置。模特儿、泥塑和自己的眼睛基本保持在一条水平线上为宜。转台也可以自己设计，金属、木质材料都可以，以牢固方便为原则。转盘是安置在泥塑与雕塑台之间的，它能使泥塑不断地转动，便于作者从各个角度观察。常用的有金属转盘，用轴承滑动，比如餐桌上用的转盘、体育商店卖的硬塑小转盘都可以使用。如果没有条件，准备一个滑轮圈，放上一块木板，也可以做泥塑。但无论如何，要牢固，要保持台面水平，否则，泥塑在转动时重心不稳，会出现偏斜问题。

模特儿转台一般高度为五十厘米左右。一平方米的台面，转台不宜太滑，作者可以任意转动所需角度来观察模特儿。(图1)

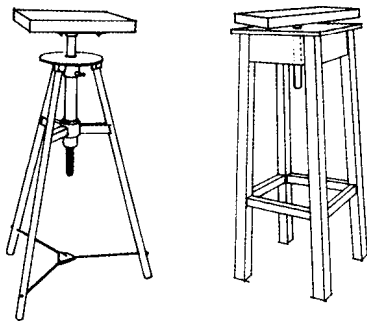


图1

三、雕塑架子

如果是头像架子, 就比较简单。首先做一个40厘米乘以40厘米的板子, 板下面再钉上二条五厘米左右厚的木方。一是加强板子的牢固性, 二是搬移泥塑时不压手。在板子中间竖上钢管或者木棒, 下面做上支撑, 固定在板子上, 高度在五十厘米左右为宜。然后用粗铁丝做成一个椭圆形灯笼结构的形状, 捆绑在铁管的顶端。用细铁丝、小木条做五六个十字架, 前后左右分别挂在上, 目的是为了托住泥芯, 上泥时泥巴不会脱落。还有一种办法, 在铁管的上端钻两个小眼, 穿上铁丝, 直接挂住十字架。如果是做胸像, 整个高度要适当加高, 可以在原有的头像架钢管上端, 砸进一截木棒或木棍, 增加整体高度。肩部横向固定一根木棍, 为了支撑胸部大量的泥巴的重量。(图2)

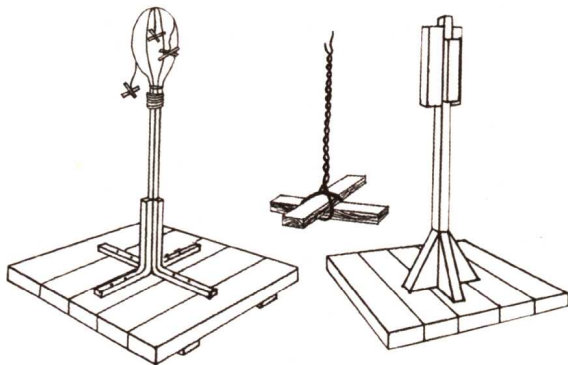


图2

四、泥塑刀

做泥塑主要以自己的双手来塑造形象, 但光依靠手是不够的。雕塑刀的使用是因为用手达不到所需要的效果才选择塑刀。所以, 雕塑刀可以说是手的延伸。这里介绍给大家一些常用的样式, 仅做参照。自己通过实践, 会发现更适合自己使用的特殊形状的工具。雕塑刀最好是由金属或较硬的木竹材料制成。在商店里能买到, 也可以自己动手制作。雕塑刀的形状类似手指状, 三角形或铲形雕塑刀主要是铲掉多余的泥或用刀口来进行整理。刮刀是刮平面多余的泥。其实在塑造工具中, 木棍工具倒是经常用的。木棍是拍打泥巴的, 特别是在做泥塑的基本形阶段, 它是必不可少的工具, 使用木棍的好处是不至于开始阶段就钻进具体细节里去, 且拍打和挤压的效果、体面的感觉较好, 有助于分析形体在空间中的走向。木棍的形状, 根据需要也可以做成不同形状, 如三角形、梯形、半圆形等, 可大可小, 在做细部时也有用。(图3)

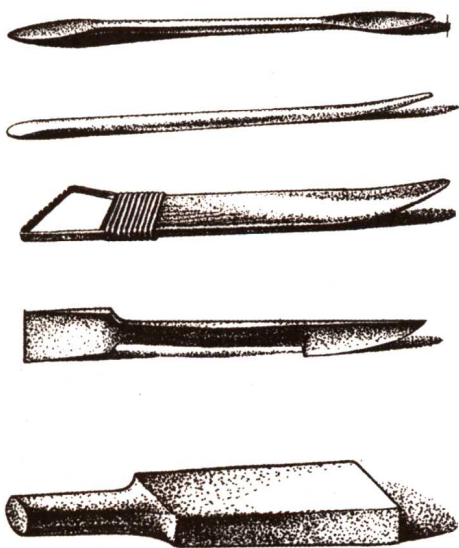


图3

五、雕塑泥

泥是雕塑用的基本材料。好的泥较细，但不粘乎，本身粘合性又好。建议使用陶瓷厂的缸泥，它是经过混料加工，用压泥机压出来的。我们做泥塑会碰到塑泥被风干的情况，泥巴变硬，不好再进行塑造，只能喷水软化泥巴。缸泥在软化润湿的过程中渗透均匀，特别在裂缝处粘合自然、牢固。而一般挖来的当地泥，没经过处理，水渗透在裂缝处，泥巴容易慢慢脱落。尤其是在制作大型泥塑的放大稿样时，泥巴脱落会前功尽弃，甚至造成人员伤害。当然，各地的土质情况不同，也有泥质很好的，挖来直接就可以用。所以，雕塑泥最好在平日里保持它的湿度，每次做完泥塑，把所有的泥巴先用湿布包好，然后再用塑料布完整封闭。这样，防止泥塑里面的水分蒸发，待下次使用，就方便多了。

还有两种材料，即油泥和橡皮泥，它们适合于做雕塑小样。由于成本太高，不适合泥量大的泥塑。它的特点是不容易风干变硬，但可塑性不如一般的雕塑用泥。

第三章 怎样做好泥塑头像

之所以把泥塑头像做为示范的重点,是因为它几乎包括了所要掌握的各种塑造技法,是用途最广的常见雕塑形式,也是雕塑入门的必修课和报考美术院校雕塑专业的学生的重要考试科目。这里所介绍的塑造方法,同样适合于石膏头像、人体、动物等的写生规律。(图4、图5、图6、图7)

泥塑速塑步骤图



图4



图5



图6



图7

一、上大泥, 掌握基本形

首先在头像架的顶端挂上五六个木条十字架, 十字架在空间中的位置十分重要。留的铁丝长度短了, 挂不住泥巴; 铁丝长了, 露出十字架, 不起什么作用。所以, 在确定十字架的位置时, 首先要对石膏像或者模特儿的基本形做到心中有数。特别是下颌悬空的部分, 十字架长短在位置上一定要到位, 否则很容易卡不住泥巴, 造成脱落。(图8)

开始加泥, 先用较硬一点的泥, 围绕架子头部中心, 用手紧紧团成一个泥芯, 注意不要把十字架包在里面。然后把十字架拉紧, 分别在不同的重要位置卡住泥芯, 目的是托住整个泥芯。(图9)接着再用软硬合适的泥确定基本形, 边加泥边用木棍拍打、挤压。这个阶段初学者要认真对待, 同时相信自己的判断、自己的感受, 胆子大一点, 不要缩手缩脚。需要注意的是, 头、颈、肩、底座等相关部分要同时加泥, 并随时调整它们之间的大小、体量、扭动关系。此外, 在开始塑造模特儿的基本



图8



图 9



图 10

形时，一定要从远处观察模特儿，这样便于对模特儿有一个总的印象：他是长脸型还是方脸型，是上圆下尖，还是下颌肥大。(图 10)

那么，什么是基本形呢？面对活生生的模特儿，怎样概括成一个基本形呢？这里需要明白一个基本形与附属形的问题。打个比方，远处有座山，远远望去像个麦垛。走近一看，山上有弯弯曲曲的小路，丛林中挺立出古代风格的凉亭，还有山涧流水、河沟乱石等等。这座山的基本形就是麦垛形，其他如小路、凉亭、河沟等等都属于附属形。作为平面绘画，可以允许先从某一部分画起，泥塑是立体的造型，在没有基本形的情况下，你根本无法下手。想先做只眼睛，都找不着地方。因此在开始的阶段，根本谈不到附属形、局部和细节。最初只能先找准模特儿的基本形体，准确地说，要找准由骨头支撑起来的基本形。这与我们画素描时，开始先找基本形有些相似。把我们看见的琐碎细部先归纳概括到大的形体里面去，雕塑也是如此。不同的是，找基本形期间要不断地转动转台，前后左右拉开距离，从不同的角度来观察理解基本形体。比如，模特的头形是上大下小、上圆下尖，那么就要抓住这个总体印象，先概括成一个类似鸡蛋的形状，把主要的骨点、转折形体大体确定好。不要因头发长短、发型变化或姿态扭动，影响对基本形的判断。头骨的形状是不会改变的，我们可以在基本形中间划条线，两边的体积结构应该是对称的。头部转动是以颈椎为轴，颈椎的位置不在脖子形体的正中心，应在两耳间的轴线后面。前面的距离大，后面的距离小。面部离轴心远，后脑离轴心近。当头转动时，前面的活动半径大于后面。另外，注意另一现象，头向旁边转动时，一侧的下颌骨与脖子之间拉开了一定距离，另外一侧正好相反。这一现象能帮助我们理解头部转动的程度，脖子后面的体积是由斜方肌形成的，这两条肌肉的作用在于能使头抬起来。明白这些规律，就容易将头、颈、肩的关系做正确。

这个阶段,脚底要勤快点,围绕着模特儿多观察,利用正面和侧面的角度,反复修正基本形的尺寸、大小和体量,并自觉培养对形体的断面、剖面的认识和想像。当然,什么时候能将基本形把握准确,是根据个人的感觉程度和表现能力而定的。有的人快一点,有的人慢一点。这里需要强调的是,除了头部的基本形以外,脖子、肩部、底座之间的关系也要调整好。底座正面、胸部正面一定要与雕塑台面平行,以便于检查头部转动的角度、脖子的长度、锁骨窝的位置是否正确。

二、附属形、具体部位的表现

所谓附属形、具体部位、局部、细节,在头像上就是眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵、眉毛、头发、胡子等等。局部塑造前,先用雕塑刀在基本形上画出五官的位置,不要太具体。一般情况先做鼻子,因为鼻子在面部的中心部位,它的上面与眼睛、眉弓有关系,它的下面与牙床、嘴巴结构有连接,两边与脸部、颧骨离得很近,并且鼻子也是最高点,它的定型,可以作为其他部位的参照,便于调整五官的比例和大小。但是,我们在动手塑造时,不是简单地只看到五官的表面现象,要清楚地理解每个部位的内在结构。如果要做眼睛,开始先不要看他眼睛长什么样,要找到眼眶的位置。做嘴巴,嘴的形状如何不重要,先认清他的牙形。鼻子的形是由鼻骨决定的。脸部的结构是由颧骨和下颌骨的形决定的。当认清构成的基本形状后,五官的细致刻画就容易到位,并且看起来坚实、有力。所以,要做好头像、人体泥塑,非常有必要学习解剖学方面的知识,利用各种工具书和石膏解剖模型,反复练习,加强理解。

鼻子的形状有很多,尖的、圆的、扁的、高的、大的、小的等等。有人形容某人长着鹰钩鼻、蒜头鼻,就非常形象地表达出一种印象。并且每个人鼻形不一样,所反映出的性格也不一样,塑造定形时应该留意。鼻子从结构上可分为上下两个部分。鼻梁上的鼻骨是不动的,下面是鼻软骨部分,随面部表情和呼吸动作而变化。人们常说的“嗤之以鼻”,就是作蔑视状时,鼻翼会向下运动;在愤怒和激动时,鼻孔会自然张大;开心的时候,鼻翼会向上运动。需要注意的是,在塑造技法上,鼻骨和鼻软骨要强调质感的区别,与头盖骨、眉弓骨、眼眶相连的鼻骨部分虽然很短,但棱角比较清楚,应该表现得硬一点;而下连的鼻软骨,刻画时就应该软一些。鼻翼则在柔软程度上与软骨部分又有区别,鼻孔不是简单的两个孔,应仔细地观察塑造。(图11)

一个头像最能传神的是眼睛。“眼睛是心灵的窗口”,这已经是老生常谈了,但眼睛在头像作品中的确是非常重要的,对于眼睛的刻画要特别注意下工夫。首先要注意年龄的特点。年轻人的眼睛,形体饱满,转动灵活,富有朝气;老年人的眼睛,眼窝深陷,眉弓突出,外眼角下斜,泪囊较大,皱纹较多,但基本骨



图11 思(法国)罗丹

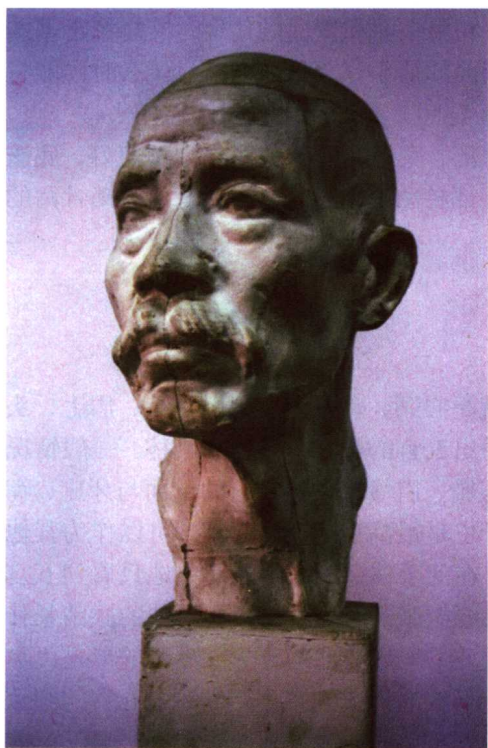


图12 头像 萧传玖

骼不会改变。实际上,年轻人的头像不太容易做好,特别对于初学者。眼睛周围的结构关系不明显,从表面上看比较简单,但如果没有对解剖、结构知识的深入了解,做出的东西就会浮在上面。

眼睛是由一个球体突出来构成的,一边是鼻骨,另一边是颧骨,上面是眉弓骨。眼球周围在外形上均有反映。由于皮肉覆盖,粗看上去,起伏转折不太明显,但仔细观察眼睛和周围的结构形状是非常微妙的。眼球是一个能转动的球体,黑眼球的体积稍大一些。当某一姿势确定之后,两只眼睛应该看什么地方须仔细斟酌。如果头向左转,眼睛也应向左看,这个动作是协调的。如果头朝左转,而眼睛却往右看,表情可想而知。眼皮是有体积的,需要将眼皮包在眼球上面的感觉做出来。有的人是双眼皮,实际上是一层眼皮打了个褶儿,到接近外眼角处,这个褶儿逐渐展开。下眼皮看到的小斜面并不是眼皮的厚度,有一个很小的转折面,接近眼角处,又被上眼皮包住。眼睫毛是做不出来的。可以把上眼皮做得厚一点,使阴影加深,就有了睫毛的感觉。眼球的瞳孔部分,是做出来还是不做,这要

根据需要。一般室内架上小雕塑,光影柔和,又是近距离观看,就需要将瞳孔做出来。否则,只是光光的眼球,看起来不舒服。如果是室外大型雕塑,为了加强体感,做出瞳孔,远看上去好像眼球是凹进去的,成了黑洞。总之,眼睛的塑造必须通过体量表现出来,不能划一条线痕了事。在绘画上可以用线,在雕塑上是塑造形体,雕塑上的线是两个形体结合起来的地方。(图12)

嘴是最富有表情的,它的一举一动影响到整个面部的肌肉变化。特别是嘴角,要细心留意,要做出上下嘴唇从里往外翻出来的感觉。不管是厚嘴唇还薄嘴唇,都应该有翻的感觉。有的老年人由于牙齿脱落,嘴往里收,翻的程度不明显。年轻人的嘴,形体饱满,有活力,轮廓线清晰。但不管怎样,嘴的基本体积和形状是被牙齿撑起来的。理解这一点很重要,否则,不可能做出嘴的基本形体。上下嘴唇碰合在一起的时候,要想起里面有牙,是软的包着硬的感觉。(图13)

耳朵给人的印象不如眼睛那样深刻,如果做得不到位,结构形体别扭,反而显得抢眼。多数人都觉得做耳朵比较容易,实际上耳朵弯曲起伏较多,耳轮和耳垂质感造型都不一样,有软有硬,想塑造得满意,更要细心地观察。耳孔的位置是头盖骨和



图13 头像 王克庆



图 14 胸像（南斯拉夫）贝齐奇

的关系，表现好了，增加光彩，表现不好，就会破坏效果。(图 15)

对于整个面部肌肉的刻画处理，要随着头骨构成的基本形进行塑造。一般情况，皮肤下被顶起的骨点要塑造得准确、到位，要有一定的硬度，肌肉脂肪部分塑造得可以柔和透气，好比装满苹果、长把梨被紧紧扎住的口袋的感觉。顶出来的是骨点、骨头形状，连接的部分是皮肤脂肪，有凹有凸，有骨有肉，并且有膨胀感，有张力。但是在局部刻画的开始阶段，在结构形体处理上要宁方勿圆，意思是体面的倾向性、方向感要明确，转折不能含糊，不要都搞成圆乎乎的。(图 16)在步骤上先开始大的形体面的表现，然后再找小的体面，同时注意模特儿的形象特征。

在经过了局部认真的分析和表现之后，可能会出现对基本形的某些破坏、走形。也就是说，整体看上去不太协调。比如，刻画塑造过头，结构起伏太多，显得破碎。这不要紧，最后还要进行全面的调整。如果

下颌骨的交接处，也是检查上下、左右尺寸的焦点。如果用想像的一根轴将两个耳朵贯穿起来，再与头部的中心线相垂直，它能帮助准确地看出头部转动方向与肩部、胸部的关系是否正确。所以，雕塑前辈说过一句话：“看一个雕塑家的水平，从他做的耳朵可以看出来。”(图 14)

头发和胡子，对于初学者有时不知该如何处理，常常简单地做出头发的体量，草草勾勒了事。但不管是简单概括处理也好，还是细致梳理也好，首先要做出头发是从头顶上长出来的，不是脑袋上顶着一团泥巴。仔细观察就会发现它的毛发根部几乎都是直立长出来的，然后靠着它的重量渐渐地倒下来，而不是一出来就贴着头皮，这一点要特别清楚。另外，做头发时，要注意它下面的头骨形状，不能因为头发的原因，使原来模特儿头骨变形。胡子也应该随形反映出来，不能因为胡子长，下颌也跟着长。发型和胡子与人的职业、身份、修养和性格有直接



图 15 自塑像（南斯拉夫）梅斯特罗维奇



图 16

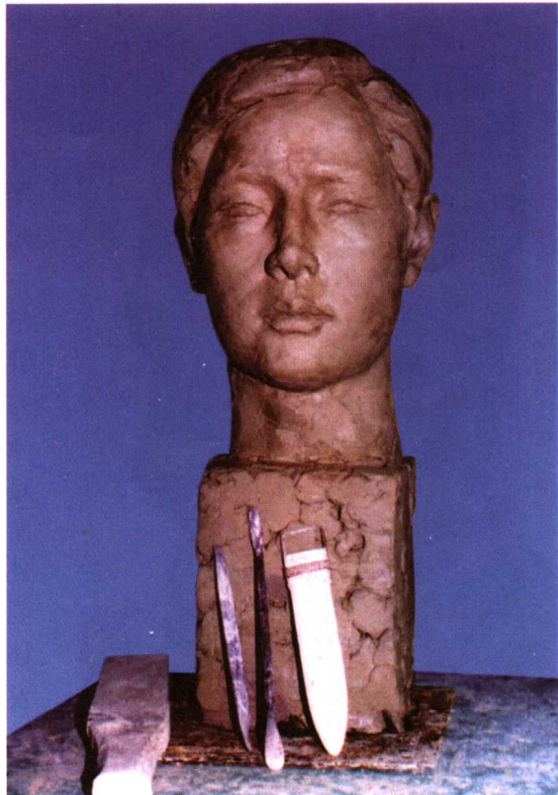


图 17

在进行局部塑造时，同时又照顾到了整体关系，固然很好，但也不能为害怕破坏整体效果，不敢深入刻画。为了照顾这二者的关系，做局部时，别忘了过一段时间，拉开距离，检查一下，看看整体感觉，调整一下关系，再继续深入。有这样一个过程，就可以避免一些失误。

在工具的使用上，能用手表现出来的，尽量用手。因为手直接接触形体，感受深刻，特别在左右对称体量上，双手同时触摸，塑造较准确。当然用手无法表现所需效果时，就应该使用工具。另外，泥塑是以塑为主，塑是往上加泥，雕的概念是往下去泥，这是完全相反的处理手法。学习雕塑一般先开始学塑造，往上加泥。因为雕刻难度相对比较大，有了塑的基础，理解了立体和空间的概念，再去雕刻，就容易多了。所以，做泥塑是加法。不要先堆一团大泥，再用刀一点点往下削，这一点要注意。(图 17)

三、整体调整

调整局部和整体的关系，使局部与整体达到协调一致，恢复到最初生动的第一印象，这一步比较难。往往做第一步还比较生动，第二步做得较完整了，但常常失去生动和新鲜的感觉。因为局部刻画在泥塑上是个慢活，要研究、分析，需要耐心，有时不自觉地沉浸在某些部位的技术细节里，忘记了整体感觉。因此，要找回最初生动的印象，就需要全面调整的阶段，特别要从模特儿的感情性格上而不是仅仅从外形和解剖结构上去调整。比如，当我们很认真地完成了泥塑后，检查一下，形象准确，体量尺寸合适，结构关系也对，但总是和模特儿有些差距，不知问题出在哪里。这说明你仅仅做出了肖似的外壳，内心的性格特征没有较好地表达出来。

所以，整体调整阶段，就是要找回这种感觉。具体地说，对形体结构中可有可无的细节要适当减弱，淡化高低点反差的明暗对比度，从整体上形成较平和、细致、慢慢过渡的视觉效果，避免在形体上转折强烈、起伏突然，避免比较琐碎的局部处理。为了达到目的，甚至可以在眼神、嘴角、发型、表面的肌理效果和整个动态上做一些相应的调整。如果舍不得改动，斤斤计较局部的得失，水平难以提高。总之，做泥塑是为了让泥巴富有生命感，不是机械地卖弄所谓技巧和解剖学问。实际上，真正的技巧是使人们在观赏雕塑时看不到技巧。(图 18)

对于以上三个步骤，不要机械地去理解，或者强行用时间来划定，只要心中有数就可以了。要知道，在没有把握基本形之前，急于做局部，就会做的不是地方。相反，如果只注意整体上的基本形，没有多少精彩的局部充实你的泥塑，或者只有结构形体关系，而缺少性格和生命感，都不是成功的作品。所以，从整体到局部再到整体，是做好泥塑写生的正确方法。(图 19、图 20)



图 18



图 19 女青年头像 朱祖德



图 20 少女 杨晓钟