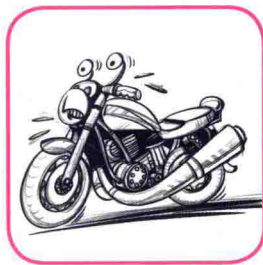
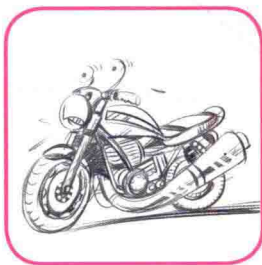


Q版漫画绘制 从入门到精通

从零开始，以实例的方式系统讲解 Q 版漫画的造型基础、色彩应用、构图知识、创作思路 and 绘制步骤，透彻掌握 Q 版漫画知识点，轻松绘制出理想的漫画角色。

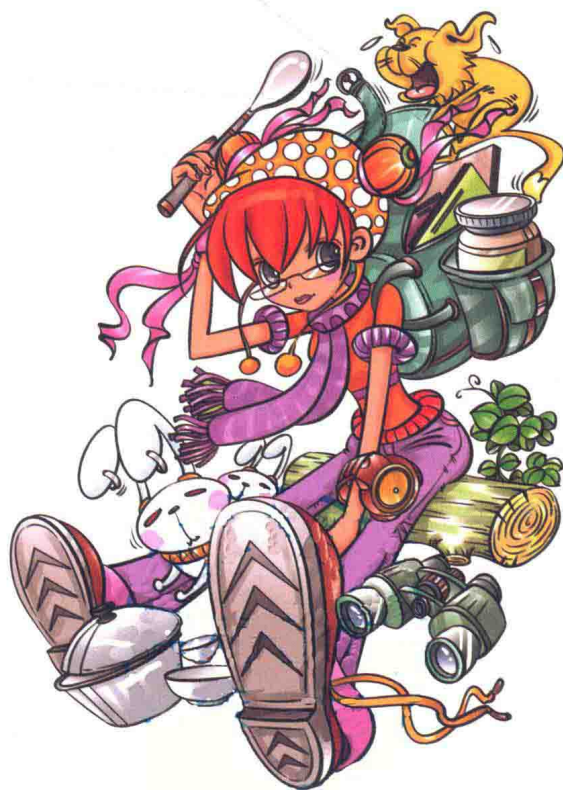
嘎子陈 王爽 编著



Q版漫画绘制

从入门到精通

嘎子陈 王爽 编著



科学出版社

北京

内 容 简 介

Q版漫画应用广泛,漫画刊物和漫画图书的封面、内页插图都会用到,很多商业推广活动也以Q版漫画的形式来表现。本书通过案例为读者解析各类漫画绘制时的疑难问题,帮助读者掌握Q版漫画绘制的方法和技巧,并用最浅显的语言和最简单的方法帮助读者成为绘画达人。

全书共分为6章,第1章介绍绘画的基本工具;第2章以实例的方式讲解绘画的造型、色彩和构图知识;第3~5章通过多个综合实例由浅入深地介绍Q版钢笔、高压锅、轿车、摩托车、椰林花卉及Q版人物的绘制方法;第6章通过三个大型综合实例,介绍儿童漫画的绘制方法和上色过程,帮助读者掌握人物与场景中其他事物的构图关系,以及物品的夸张、变形等绘制方法,从而轻松应对各类儿童读物的封面、内页插图绘制,并感受到Q版漫画绘制的乐趣。

本书内容实用,结构合理,易于阅读理解,既适合读者自学,也适合各大院校动漫专业和动漫培训班选作培训教材。

图书在版编目(CIP)数据

Q版漫画绘制从入门到精通/嘎子陈,王爽编著. —北京:
科学出版社, 2016. 6

ISBN 978-7-03-048426-0

I. ①Q… II. ①嘎… ②王… III. ①漫画—绘画技法
IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第119813号

责任编辑:张丽娜 刘 薇 吴俊华 / 责任校对:杨慧芳
责任印刷:华 程 / 封面设计:刘 刚

科学出版社 出版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

北京天颖印刷有限公司印刷

中国科技出版传媒股份有限公司发行 各地新华书店经销

*

2016年11月第一版 开本:787×1092 1/16

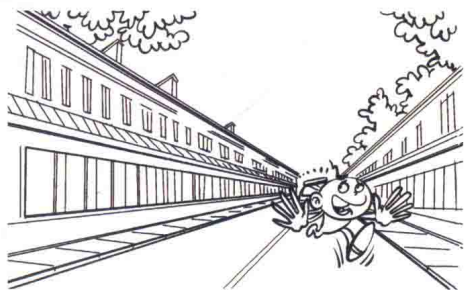
2016年11月第一次印刷 印张:9 1/2

字数:231 000

定价:59.00元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前言



Q 版漫画因其可爱讨喜的风格一直备受关注。我们在看动漫作品的时候，经常会被里面人物夸张的造型和生动的形象所吸引。有没有想过，有一天，你也可以绘制出心中的角色？其实，梦想离我们并不遥远。本书将带领你步入漫画的大门，从零开始通过学习和积累，绘制出理想的漫画形象。

Q 版漫画看似简单，但在我们日常绘制中还是会遇到各种各样的问题，比如很多人画出来的 Q 版形象怎么也 Q 不起来，这是为什么呢？这其中是有很多原因的，可能是角色的头身比不对、身体与头部的连接不对，还有可能是角色的五官表现不对。本书主要讲解 Q 版漫画的绘制方法，并详细介绍 Q 版漫画的技巧和注意事项，为你解答绘制 Q 版漫画中出现的各种疑惑。

第 1 章 介绍绘画的基本工具，如电脑、绘图板及常用绘画软件。

第 2 章 以实例的方式，讲解 Q 版漫画的造型基础、色彩应用和构图知识。

第 3 章 通过《惊讶的钢笔》、《愤怒的高压锅》两个基础实例，帮助读者掌握绘画方法，并对 Q 版角色的绘制流程有一个清晰的认识。

第 4 章 通过《轿车》、《摩托车》、《椰林花卉》三个实例，由浅入深地帮助读者掌握 Q 版漫画绘制方法和技巧，并可以独立进行创作。

第5章 通过《小小舞蹈家》、《顽皮小子》两个有一定难度的实例，帮助读者提升绘制技巧，并掌握人物与场景的构图关系。

第6章 通过《野炊的女孩》、《春节回家》、《摇滚女孩》三个大型综合实例，系统地讲解案例创作思路、绘制步骤，结合学习与练习，帮助读者掌握人物与场景中其他人物和事物的构图关系，以及物品的夸张、变形等绘制方法，从而轻松应对各类儿童读物的封面、内页插图绘制，并感受到Q版漫画绘制的乐趣。

本书内容实用，结构合理，易于阅读理解，既适合读者自学，也适合各大院校动漫专业和动漫培训班选作培训教材。书中通过丰富的实例解析绘制时遇到的各种问题，教会你如何掌握Q版事物的特征，用最浅显的语言和最简单的方法帮助你成为绘画达人。

本书由陈永亮（嘎子陈为笔名）、王爽执笔，参与编写的还有陶国辉、陶书珍、张利辉、康润松、康润柏、康燕起、余定弟、贾文普等，感谢参与本书编写的所有朋友和同事，是他们的辛勤付出才有了本书的顺利出版。

编著者

2016年7月

目录



第1章 绘制工具

- 1.1 计算机与绘图板····· 002
- 1.2 绘图软件····· 003



第2章 绘画基础

- 2.1 造型基础····· 010
- 2.2 构图基础····· 011
 - 1. 构图的两大要素····· 011
 - 2. 构图的方法····· 011
 - 3. 构图的形式····· 012
 - 4. 构图的原则和画面效果的关系····· 020
- 2.3 色彩基础····· 023
 - 2.3.1 色彩的基本原理····· 023
 - 2.3.2 色彩三要素····· 023
 - 2.3.3 色调····· 024
 - 2.3.4 色彩的心理情感····· 027



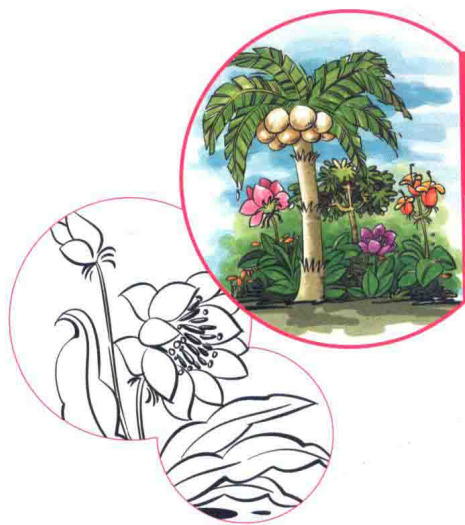
第3章 开始画画啦

案例1 《惊讶的钢笔》 032

1. 起草稿 032
2. 画线稿 035
3. 上色 036

案例2 《愤怒的高压锅》 039

1. 起草稿 039
2. 画线稿 041
3. 上色 043



第4章 Q 版生活

案例1 《轿车》 050

1. 起草稿 050
2. 画线稿 051
3. 基本上色 053
4. 调整细节 056

案例2 《摩托车》 057

1. 起草稿 057
2. 画线稿 059
3. 基本上色 062

案例3 《椰林花卉》 064

1. 起草稿 064
2. 画线稿 068
3. 上色 071

第5章 Q版人物

案例1 《小小舞蹈家》 080

1. 起草稿 081
2. 画线稿 086
3. 上色 089

案例2 《顽皮小子》 093

1. 起草稿 093
2. 画线稿 097
3. 上色 099

第6章 时尚儿童漫画大实战

6.1 《野炊的女孩》案例创作解析 104

6.2 《春节回家》案例创作解析 117

6.3 《摇滚女孩》案例创作解析 132



第1章 绘制工具

随着计算机的普及和软件的更新换代，越来越多的人开始从事用电脑绘制漫画的工作。电脑漫画其实就是利用计算机和绘图软件再加上专业的手写板（数位板、绘图板）创作出来的漫画。利用电脑绘制漫画不但效率高，而且利于保存和修改等，是普通纸张无法代替的。下面归纳电脑漫画三方面的特性。

- 数字化特性：利用计算机和绘图软件再加上数位板就能完全感受数字化创作漫画的过程。这种方法不用纸、笔和墨水，省时省力，而且从中能体验数字化创作带给人的乐趣。
- 节约性特性：电脑绘制漫画可以让我们节约时间，也可以节约成本。首先电脑漫画便于重复修改，而且有些笔触和颜色可复制叠加，这样会节省很多创作时间；其次就是可以节约成本，减少手绘过程中用到的笔、墨、纸张等材料。
- 可复制特性：电脑漫画的创作打破了纸张手绘的“单独”形式，我们可利用电脑的功能进行大量的复制，提高单张作品的利用率。

1.1 计算机与绘图板

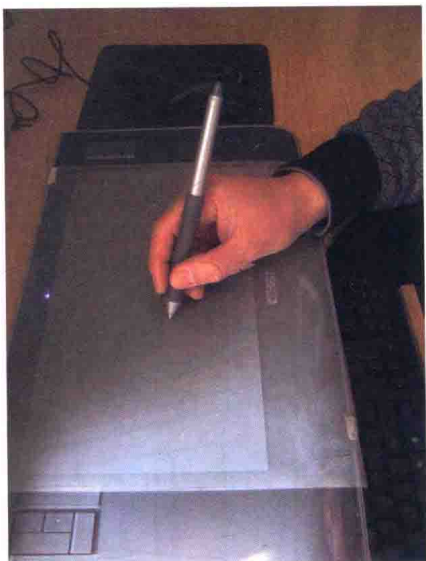
要想创作电脑漫画，一些必要的工具是要准备的，而且准备的时候尽量使其更具专业性，比如配置较高的电脑、数位板、绘图软件等。

因为这些绘图软件都需要电脑有较大的存储容量，所以在选择电脑的时候，建议配置高点，如内存 2GB、硬盘 320GB。在创作过程中图片和程序会占用好大的一部分空间，所以配置高点方便作图使用和提高绘画速度，减少电脑处理图片和存储的时间，从而节省更多的时间用于绘制漫画，提高绘画效率。

显示器最好用分辨率高的，另外品牌好的显示器颜色的还原程度会更好，不至于颜色失真太多，影响印刷和出版效果。笔者喜欢用大屏幕显示器，因为大屏幕显示器绘制漫画时视觉上更舒服，对于细节的描绘会更到位。显卡也很重要，最好买专业的显卡，这样颜色才会显示得更真实。

大家看到的各种风格、各式各样的精美漫画作品单纯靠鼠标不容易画出很好的效果，手写板的辅助功能不容忽视，这也是现代漫画人必不可少的装备。手写板对计算机来说其实是一种输入设备，可以用于精确制图、绘画，也带有一些鼠标的功能。手写板一般是使用一支专业的笔，通过各种方法将笔或者手指走过的轨迹记录下来，然后识别为文字、图形，也可通过手写板上面的压感功能模拟真实的笔触感，画出线条的粗细浓淡等效果。对于画漫画的人来说，手写板让其提高了效率，节省了时间，达到了更好的效果。

手写板的品牌很多，大小也不一样，建议还是买专业绘图的板子，虽然价格贵点，但是物有所值。



1.2 绘图软件

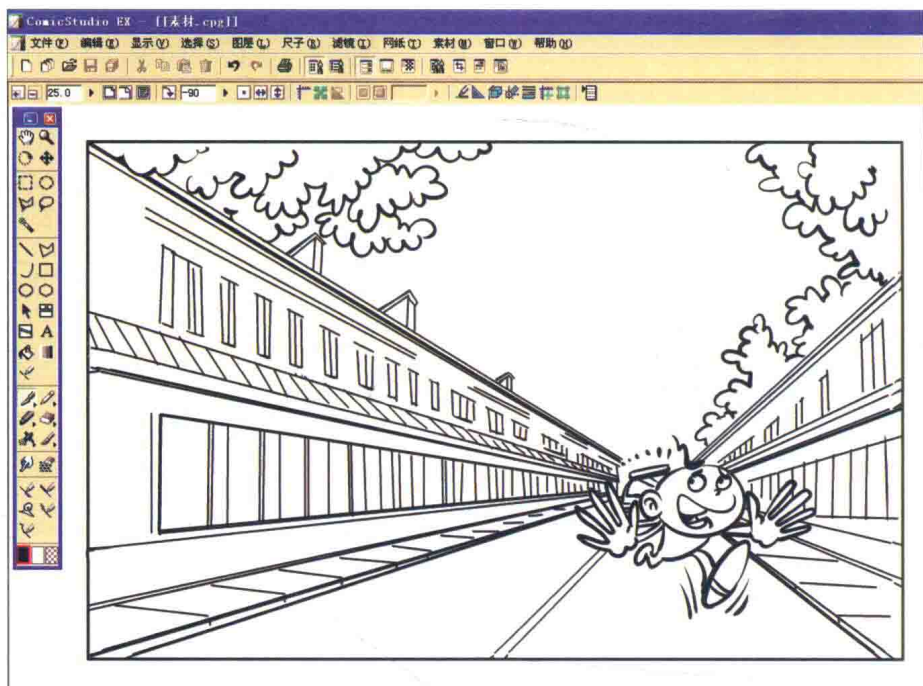
平面图像设计的发展史，可以追溯到人类发展史的源头。人类祖先用来记事的简单符号、文字，那是人类最基础、最原始的平面图像设计实例。当初也许只在于表达某种具体的含义，而不包含艺术、美学的成分。而现在大量绘图软件的出现不但完善了图像处理的便捷和艺术化，而且大大增加了人们对于绘画的更广更高的认识和体会，使我们可以完全利用数字化平台和天马行空的想象来创作绘画作品。

电脑漫画绘制通常使用的软件有 Photoshop、Painter、ComicStudio 等软件，软件的选择也要看自己的喜好，自己用着顺手才会画出更有水平和效果的漫画。笔者常用的软件就两款：一是 ComicStudio，二是 Photoshop，其中 ComicStudio 用来进行草稿和线稿绘制，Photoshop 用来上色和配文字。本书所有漫画都是用这两款软件绘制而成的，漫画画得好与坏和软件的熟悉程度有很大关系，但最主要的还是自己的美术基本功要扎实，而且平时要多练习、多欣赏国内外优秀的漫画著作，提高自己的认识和大脑的信息存储量。

ComicStudio 是日本 Celsys 公司出品的专业漫画制作软件。它的中文意思是“漫画工作室”，漫画素材一应俱全。

ComicStudio 软件与数位板配合，在制作漫画方面完全可以实现无纸化作业，达到方便又环保的目的。该软件在绘制操作方面也完全符合传统纸绘漫画的习惯。

ComicStudio 软件操作界面如下。



ComicStudio 软件有很强大的画线功能，能画出很多不同感觉和粗细变化的线条，而且有很多笔触可供选择。ComicStudio 软件配合数位板可以自由地绘画，使用数位板的压感笔可以画出粗细变化不同的线条，而且 ComicStudio 软件对画笔进行了优化，可以轻松画出带笔锋的线条，并可根据需要设置防止线条颤抖的程度。ComicStudio 完全实现了漫画制作的数字化和无纸化——从命名到漫画制作的整个过程都是在电脑上进行的。

右图就是使用 ComicStudio 软件绘制的漫画线稿。我们从中就能看到这款软件所表现出来的流畅线条和粗细不同的笔触变化。







上图也是利用 ComicStudio 软件绘制出来的漫画线稿，我们不难发现这款软件绘制的线条带给人的独特视觉感受。

Adobe Photoshop 软件是一款非常棒、非常受欢迎的图像处理软件，也是 Adobe 公司旗下最为出名的图像处理软件之一。多数人对 Photoshop 软件的了解仅限于“一款很好的图像编辑软件”，并不知道它的诸多应用。实际上，Photoshop 软件的应用领域很广泛，对图像、图形、文字、视频、出版等各方面都有涉及。伴随着人类文明的发展，人们对艺术、美的追求和探索逐渐成为发展的主流，传统的画家经过数十载的训练才掌握绘画这门技能，而现在我们只要选择一款很好的绘图软件就能完全利用软件的绘图功能实现做艺术家的梦想。通过数字化的绘画手段描绘自己抽象的思维，表现自己对艺术、美的理解，Photoshop 软件就是其中的一款比较经典的软件。只要我们不断地学习并掌握其技巧便会在很短的时间内绘制出很棒的作品。

Photoshop 软件操作界面如下。



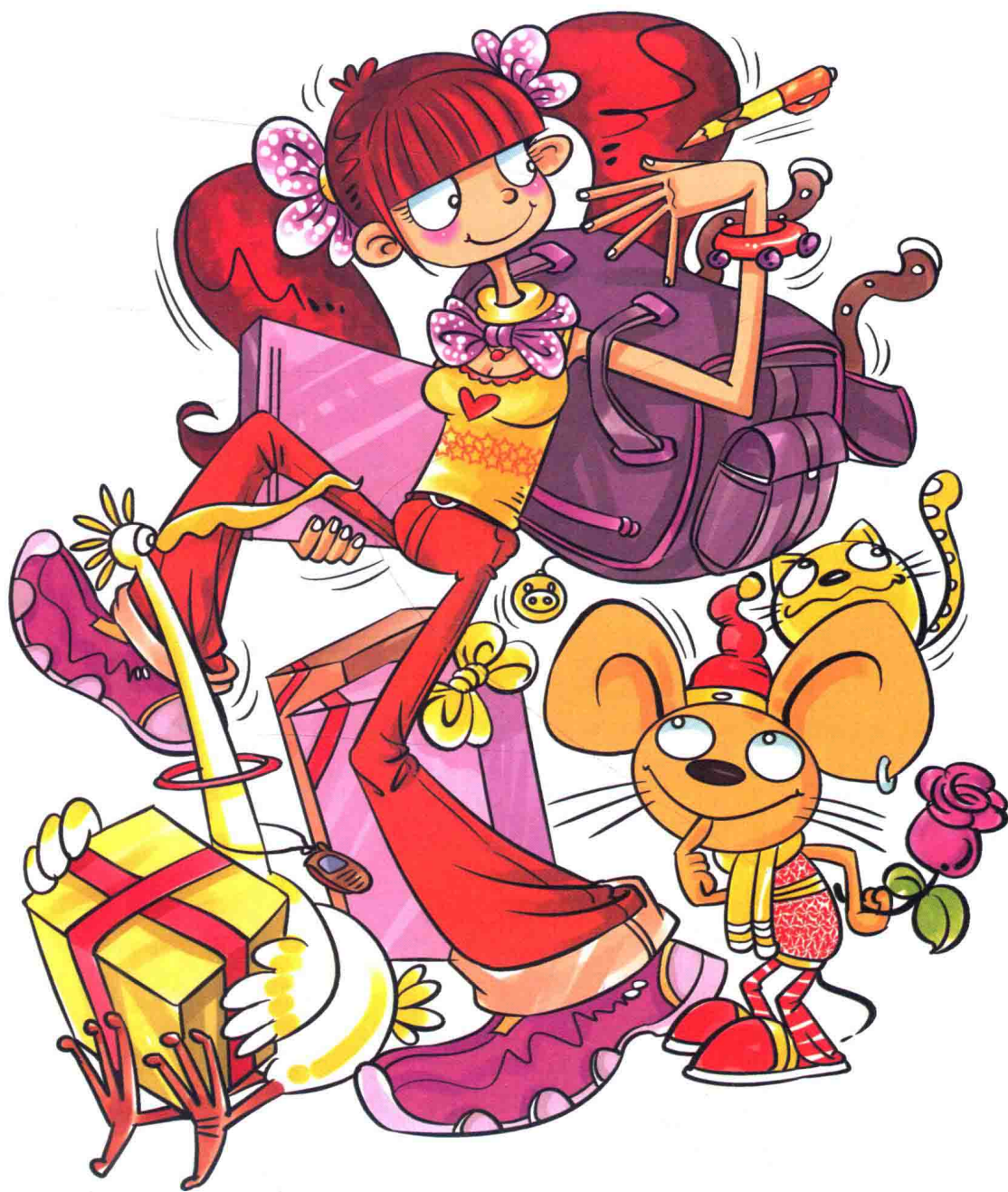
Photoshop 软件是一款很好的图像处理软件，不管是对图片的处理、各种设计还是对绘图上色都极为方便。



以上三图中的颜色就是用 Photoshop 软件添加的，我们不难看出这款软件在颜色处理和笔触处理上都让人眼前一亮。该款软件打破了以往平涂颜色的效果，可以绘制出不同笔触和深浅的颜色变化，让我们在创作中随心所欲。

当然每一款软件都有它的优势，我们在创作漫画的时候要尽可能地扬长避短、发挥各自软件的长处，才能更好地创作出优秀的漫画作品。





第2章 绘画基础