超级 SUPER 動漫入門CG技法

王强/主编



动漫世界之门自此为你打开……

著名动漫作家张旺、健一、武啦啦、昱文真情推荐

江西美术出版社

需要全本请访问 www.ertongbook.com

图书在版编目(CIP)数据

超级动漫入门CG技法.Q版人物／王强编著.—南昌：江西美术出版社，2009.12

ISBN 978-7-5480-0021-1

Ⅰ.超… Ⅱ.王…Ⅲ.图形软件—应用—动画—技法（美术） Ⅳ.J218.7-39

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第230012号

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。

版权所有，侵权必究

本书法律顾问：江西中戈律师事务所 张戈

书名：超级动漫入门CG技法·Q版人物

编著：王强　　责任编辑：魏洪昆　　特约编辑：吴丹妮

文字：王正　　绘制：青岛风向标动漫工作室　　装帧设计：先锋设计

出版：江西美术出版社 社址：南昌市子安路66号 网址：www.jxfinearts.com

邮编：330025 电话：0791-6565819 发行：全国新华书店

印刷：江西华奥印务有限责任公司 版次：2009年12月第1版第1次印刷

开本：787×1092 1/16 印张：7 ISBN：978-7-5480-0021-1

定价：29.50元

目录CONTENTS

Part 01 欢迎你来到Q版世界

1.1 什么是Q版人物 2

1.2 Q版人物与写实形象的区别在哪里 2

1.3 Q版人物在动漫作品中产生的效果 3

1.4 如何从刻画对象寻找特征 4

Part 02 Q版人物创作基础

2.1 Q版人物的比例与结构 8

2.2 Q版人物造型常规动态 24

Part 03 Q版造型的灵魂

3.1 Q版人物的设计要素 40

3.2 Q形象眼睛刻画 41

3.3 Q形象鼻子刻画 48

3.4 Q形象耳朵刻画 50

3.5 Q形象嘴部刻画 52

3.6 Q形象发型刻画 58

3.7 Q形象手部刻画 61

3.8 Q版表情刻画 68

3.9 Q版人物刻画四大技巧 80

3.10 Q版人物三大禁忌 84

特别训练：骨骼——肌肉——皮肤——着装 92

特别训练：临摹上色练习 94

Part 04 经典赏析

完美时空 梦幻诛仙 96



序

如果说在某一个学科上要表现出其科学性的话，那么它要表现的就不仅仅是完整的体系和理论。要探讨某一学科的实质以及与构成它事物间的联系，光有理论是不足以说明问题的，而且也过于生涩，对于初学者而言则更是如此。所谓与其坐而论道，不如起而立行。对于充满热情的年轻人而言，采用实践中的经验会更有说服力，也更能说明问题。一直以来，我研究的是高等教育，做的也是高端的杂志《幻想艺术》，但我很清楚，任何一个大家都是有他成长的轨迹，是一步步的迈向更高。因此，基础教育有着更加实际的意义而不容忽视！

我与王强是忘年交。我在邀请《指环王》首席概念设计大师约翰·豪的活动中认识了他，从他的身上我看到他对事业的执著及洋溢的热情，也感受到他为人的踏实与谦谨，特别是他对动漫基础教育的热情让我感动。

本书作为一本初级教材，显然作者从一开始就没打算向读者灌输一些理论性的知识，而是重点论述一些需要掌握的基础知识而已。我很赞同这种做法，事实上如果不是这样做的话，对于初级教学是达不到什么效果的。好比对一些只是要去田间认识水稻的小学生，你却大谈水稻的化学构成和基因改良的话题一样，缺少了针对性和实际意义。

书中提及的概念化的东西大概也只是简单阐释了Q版的概念，继而引申到了Q版人物。主要的篇幅都放在了实践操作中的注意事项、具体问题以及解决方法上。书中运用了大量的图画进行比对、分析，并且相当注重学习时的自我提高，着力于培养学习过程中的发现问题与解决问题的能力。因此其在实际操作上的指导性还是很强的。

需要指出的是，本书作为初级教材，在理论上虽然简要，但并不因此而缺乏系统性及科学性。通读全书你能体会到作者将Q版人物的制作分成了具体的部分，并系统地予以讲解。作者从现实人物的绘画训练入手，从基础上对初学者提出了要求。这和许多单纯讲解技法的课本不同，它不仅满足了一些业余爱好者的需求，也针对一些专业从业人员提出了强化技能的训练方法。技能很重要，这是从业的关键所在！

作为系列丛书的第一本，我衷心地恭喜其诞生，同时也殷切期望作者能再接再励，不断有后续作品出现。啊，好在不是自己出书，不必写请读者斧正之类的话语了，那么就写到这里吧。

王伟

著名动画概念设计艺术家、连环画艺术家、油画艺术家
《幻想艺术》杂志总策划及艺术总监
北京大学软件与微电子学院数字艺术系教授
硕士生导师


Part 01
欢迎你来到Q版世界

1.1 什么是Q版人物

关于这个问题，如果你上网搜索，恐怕会有几种答案出现。以我的看法，比较倾向于引用这种说法：英文Cute（可爱）的谐音为Q，Q就是“可爱”的意思，后来通指在动漫中可爱的造型。在化妆品香水中，Q版的含义，就是比正常的专柜装要小的试用装或者小包装，或者是中样等。为什么要引用这种说法呢？那是因为它后面那段补充说明看来与卡通无关，其实是很简单说明了Q版的一个重要手段。Q就是“可爱”，那么创作Q版就是“使……可爱化”的过程。

那么什么是可爱呢？一句话，就是让它变小，变迷你。婴儿和儿童会让人觉得可爱，迷你的东西会令人感到小巧精致而爱不释手，因此Q版就是让对象变小，变迷你，从而达到使之变可爱的目的。Q版人物则可进一步说是让人物婴儿化或儿童化，至少可以说大多数情况下是用这个手段的。



1.2 Q版人物与写实形象的区别在哪里

卡通形象是来源于真实形象，经过一定艺术变形处理而成的形象。它可以体现人物的性格，突出某部分的特征，或者进行美化等艺术效果。其次，在卡通形象里有各种不同风格的造型方式，Q版造型是其中的一种。最后，Q版人物又是Q版造型中的一部分。

因此，我们这里说的Q版人物和写实形象的区别是指与卡通形象的区别而非与真实形象的区别。写实形象是卡通形象的一种表现方式，也是卡通形象中与真实形象之间差别最小的一种，而Q版形象则是一种变形化的卡通形象。如果将真实形象比喻为树干的话，那么写实形象就是枝条，而Q版人物则是树叶了。枝条总还是和树干比较接近，树叶虽是由树干长出来的，形象却已经相去甚远了。

好像说得太过复杂了，让人感觉是个很庞大的系统，其实归纳总结是一回事，实际学习是另一回事了。我们还是要注重实际可操作性，尽量避免过于理论化的东西。



1.3 Q版人物在动漫作品中产生的效果

Q版人物在动漫作品中产生的效果和影响是显而易见的，只要看看近几年来的动漫产业走势就能发现Q版造型所占的比例呈逐年上升的势头，尤其是国内的动漫游戏产业更甚。

Q版造型的东西出现较晚，或者说把它单独界定出来的时间比较晚，是一种相对新兴的卡通形式。不过就其发展速度而言可算是相当迅猛的了。

Q版造型为什么会越来越受欢迎？从表面上来看是它造型可爱，而且有很多夸张、搞笑的情节用Q版形式容易表现。而深层的原因，以我之浅见，应该是社会发展迅速造成压力过大，人们的内心更渴望能有一种放下包袱，回归到无忧无虑童年时代的意愿，而Q版造型正好能满足这方面的需要。如前文所述，Q版人物是让人物婴儿化或儿童化，同时相对轻松搞笑的情节又有利于放松身心。这一点迎合了社会的需要，自然就有其市场。由此我觉得Q版的风行是有其必然性的，并且Q版造型的风行还会持续相当一段时间，它在动漫产业内所处的份额还会增加。



《梦幻诛仙》为完美时空公司2009年10月推出的一款网络游戏，其Q版的画风获得了业界的一致好评

1.4 如何从刻画对象寻找特征

想要把正常的人物变Q，就要把人物可爱化，其中主要的手段是变形，将对象婴幼儿化。可以说Q版就是一种变形的艺术。

一般帅哥美女的Q版，由于他们的脸部结构秀丽端正，一般都可以用婴幼儿化来完成。改变了人物的身体比例，让头变大，脸部五官结构变化之后，感觉就完全不同了。



少女形象+Q版



少男形象+Q版

另一些人物稍有不同，比如成年人、老人、反派人物等。他们的脸部结构有较大变形和皱褶，因此单纯改变比例已经不够了，还需要更多的变形，甚至是夸张才能达到需要的效果。如将某些部分加以夸张、特化，既能突出其特征，又能起到搞笑的效果，从某些层面上讲，这类人物更有漫画的效果。



不同的人物具有不同的性格，不同的结构和体型在Q版化的过程中，方法都会有所不同。具体要运用什么方法，是没有定式可以依循的，关键在于效果的好坏。初学者最好的方式就是多画草图（如下图所示），不要怕来回修改，在得到满意的效果后再深入刻画。在练习中累积经验和教训，从而更好地把握人物的特征并将它表现出来。

一句话，Q版人人会画，各有巧妙不同，虽然变化无穷，万变不离其宗。



同一人物多种造型



Part 02
Q版人物创作基础

2.1 Q版人物的比例与结构

一般初学Q版人物技法的人们，都习惯先由脸部开始刻画人物（毕竟都是先看脸的人多），但这其实是一个误区。即使脸画完整了而没有顾及到比例和结构，仍然会是一幅失败的作品。要画好Q版人物，就必须先了解正确的人体比例与结构，因为Q版人物是从写实人物演化而来，不能舍本求末，切忌急躁冒进，循序渐进看起来缓慢但更有效率。

我们先来比较一下动漫造型的一些不同表现形式，从不同年龄到不同的风格表现形式的造型在以下均有详细比较。



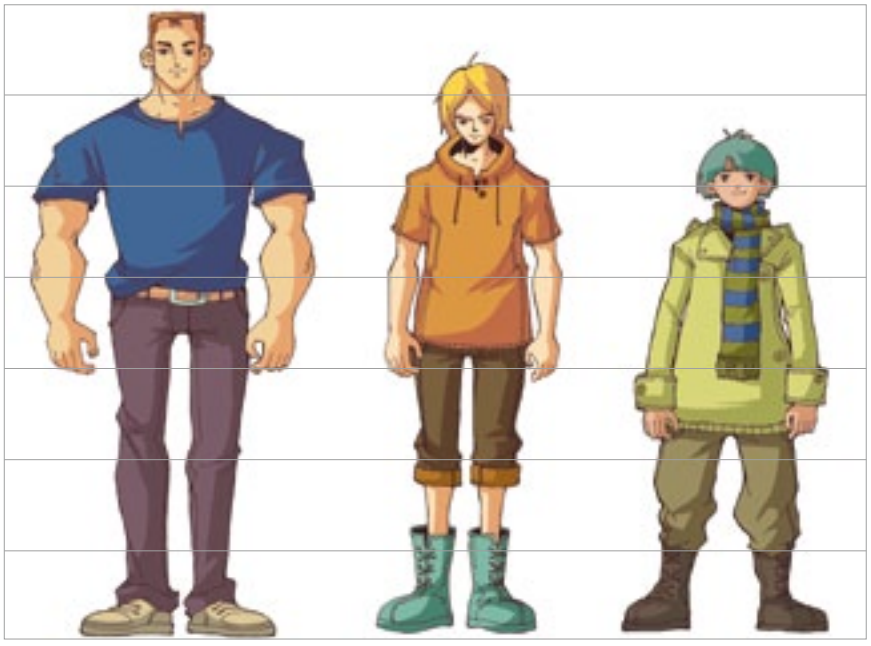
不同风格表现形式



由两图可知，写实人物和卡通人物两种不同动漫风格的形象比较接近，而相对Q版人物来说，比例差别较大。

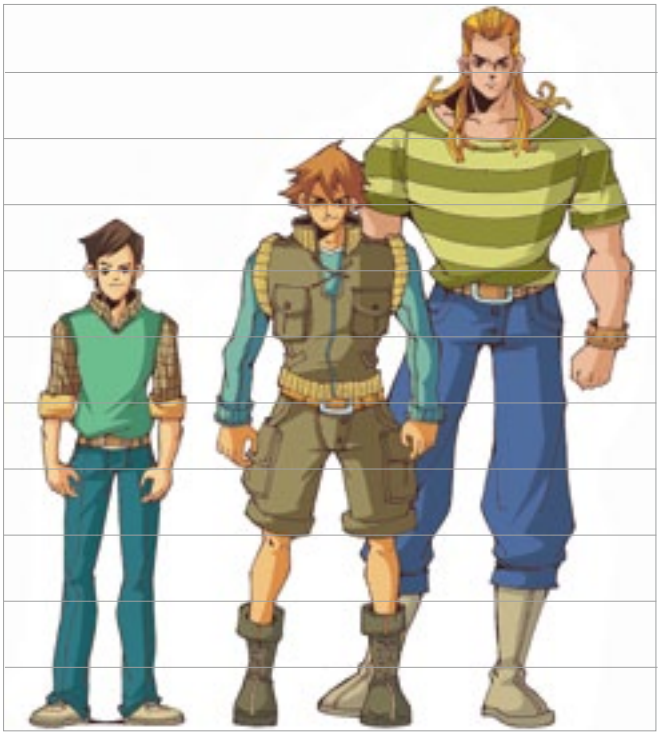
不同风格表现形式

在一般的动漫造型人物设定规则中，身材高挑的成人标准身高是7个头部的高度（以下简称7个头），一般体格的人物为6个头，娇小型的人物为5个头左右。如下图所示：



一般的动漫造型形象

某些卡通形象根据表现风格不同可夸张至9个头甚至更高。如图所示：



魁梧型卡通形象

这都是为了具体刻画人物所采取的手段。而儿童通常只有2个头，少年多为3个头，并随年龄大小不同而变化，如图所示：



人物成长图

以下为三种典型的Q版人物表现比例和风格，附有标尺比较。



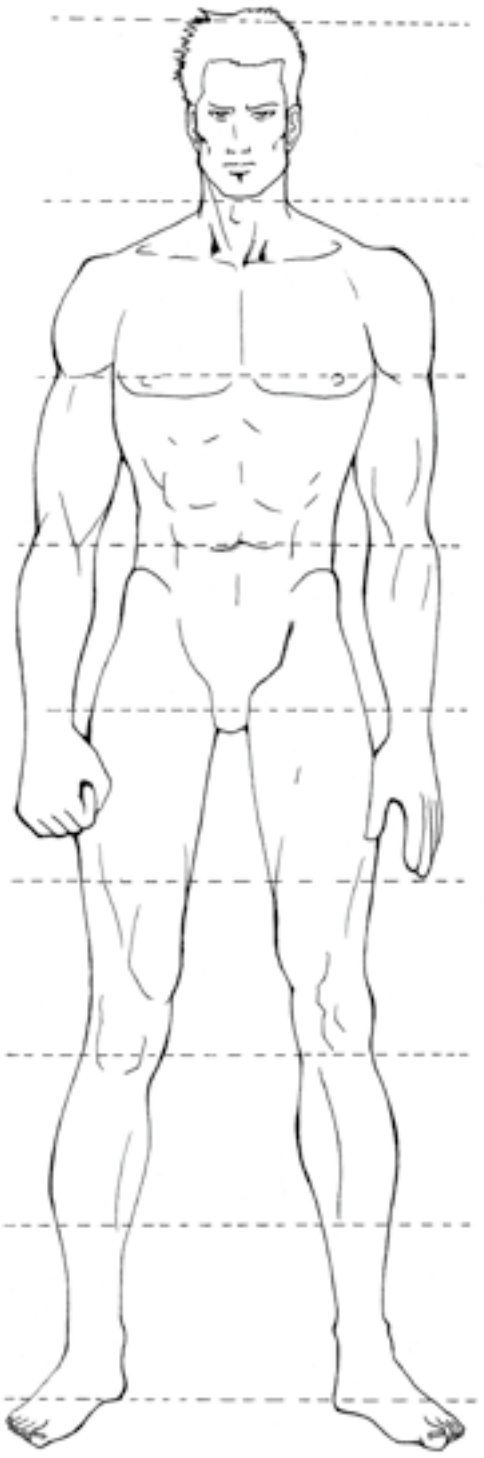
Q版人物比例

如果仔细观察就会发现，从Q版人物的比例来看，去除她的头部，整个躯干部分的比例还是比较接近动漫人物比例的。





去掉头部的Q版人物比较



成人比例图

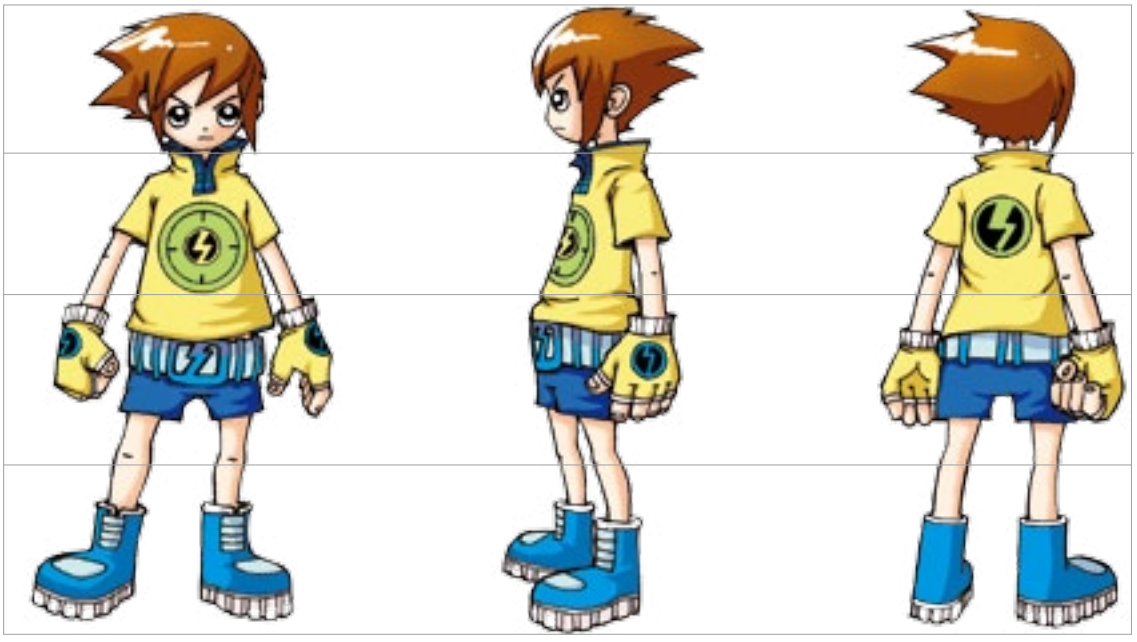
有时为了造型的需要，也会出现身体比例与手脚比例不同的情况，如下图Q版人物中手脚夸张变大的造型。但这属于人物个性的变形手法，也就是在掌握了正确比例之后进行的再创造表现形式，暂时不在此讨论了。



现在我们来看看动漫写实人物和儿童的身体比例（如下图），请特别注意几处地方：首先是肩膀的宽度，大约是3个头的宽度，臂弯的位置大约在3个半头的地方，手腕则在髋部下方，髋部的宽度约与3个头宽相当，男性肩宽些，而女性髋部宽些。



写实人物正侧背面图



儿童正侧背面图