

超基础的漫画入门宝典 + 超完备的各类画法查询 + 超全面的素描技法学习
+ 超丰富的漫画案例实战 + 超细致的高手画法解码

新手学

超级漫画
系列

可爱Q版

技法从入门到精通

零点动漫◎编著

- 4 ▶ 种发型设计
- 5 ▶ 种头身比例
- 5 ▶ 种服饰表现
- 8 ▶ 种脸型变化
- 9 ▶ 种性格解析
- 11 ▶ 种动作绘制
- 11 ▶ 种动物角色
- 17 ▶ 种表情展示
- 21 ▶ 种道具绘制
- 107 ▶ 个素描技法精讲
- 1000 ▶ 张图片全程图解



学出版社



新手学

超级漫画
系列

可爱Q版

技法从入门到精通

零点动漫◎编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

全书共分为11章,具体内容包括:Q版角色基础知识、掌握头身比例、头部绘制技法、表情绘制技法、身体造型技法、动作绘制技法、道具服饰绘制技法、角色性格绘制技法、人物组合绘制技法、动物角色设计、人物上色技法等,读者学习后可以融会贯通、举一反三,绘制出更多更精彩、完美的可爱Q版效果。

本书结构清晰、语言简炼、案例丰富、效果精美,适合各类初级漫画爱好者,如Q版绘制人员、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等,还可作为各培训学校、中专、大专等高等院校的动漫教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

可爱Q版技法从入门到精通/零点动漫编著. —北京:清华大学出版社,2014
(新手学超级漫画系列)

ISBN 978-7-302-33525-2

I. ①可… II. ①零… III. ①漫画—绘画技法 IV. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第198951号

责任编辑:杨作梅

装帧设计:杨玉兰

责任校对:李玉萍

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者:河北新华第一印刷有限责任公司

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:17.25 插 页:3 字 数:238千字

版 次:2014年3月第1版

印 次:2014年3月第1次印刷

定 价:39.00元

产品编号:051489-01











本书为一本可爱Q版技法从入门到精通宝典，从绘制Q版的必备工具和使用方法讲起，重点讲解Q版人物的表现手法，包括Q版人物头身比例的掌握、头部绘制方法以及表情的表现，并着重介绍了Q版人物的身体绘制、动作造型绘制、道具服饰绘制以及角色性格绘制等，此外还介绍了Q版动物角色绘制技法和Q版人物上色技法，并附有详细的绘画流程。本书中讲到的知识点和绘制技巧都不会过于复杂，是一本适合初学者整体了解漫画绘制的参考书。

本书的主要特色

基础的Q版入门宝典：全书从Q版入门的角度出发，首先介绍了Q版绘制工具，然后介绍了Q版人物身体的细节刻画，最后介绍了Q版上色技法，是一本基础的Q版入门宝典。

完备的各类画法查询：绘制Q版头身比例、绘制头发、绘制面部五官、绘制身体造型、绘制动作、绘制道具、绘制服饰等应有尽有，内容详细、具体、全面，可供快速查询。

全面的素描技法学习：11个专题内容精讲+1000张图片全程图解，帮助读者快速掌握关于可爱Q版绘制技法的所有核心与高端技术。

丰富的漫画案例实战：103个素描技法精讲，全书将可爱Q版绘制的各个功能细分为103个精辟范例，使读者轻松、高效地掌握可爱Q版绘制技能。

细致的高手画法解码：4种发型设计+5种头身比例+5种服饰表现+8种脸型变化+9种性格解析+11种动作绘制+11种动物角色+17种表情展示+21种道具绘制。

本书的细节特色

① **11章专题技术精解：**本书体系完整，通过11章专题技术对Q版技法进行了详细讲解，内容包括Q版基础角色知识、掌握头身比例、头部绘制技法、表情绘制技法、身体造型技法、动作绘制技法、道具服饰绘制技法、角色性格绘制技法、人物组合绘制技法、动物角色设计、人物上色技法等。

② **103个Q版实例演练：**全书将Q版技法的各项内容细分，通过103个精辟范例的设计与绘制方法，帮助读者在掌握Q版基础知识的同时，灵活运用各技能进行相应实例的设计与绘制，从而提高读者在Q版绘画中的效率。

③ **1000张图片全程图解：**本书采用了1000张图片，对可爱Q版的技术进行了全程式的图解，并通过大量辅助的图片，使Q版绘制的内容变得更加通俗易懂，便于读者一目了然、快速领会。

本书的主要内容

① **第1~2章：**介绍了动漫的历史、Q版角色的特色、手绘Q版工具、电脑绘制工具、Q版角色绘制要素、2头身、3头身等Q版人物比例等内容。

② **第3~4章：**介绍了脸部的绘制基础、头部透视的表现、Q版人物发型绘制、Q版人物表情绘制基础、Q版人物表情绘制案例以及Q版人物情绪动态绘制等内容。

● 第5~6章：介绍Q版人物身体绘制基础、Q版人物身体绘制、不同年龄Q版人物绘制、Q版人物动作绘制要点以及Q版人物的动作绘制等内容。

● 第7~8章：介绍了Q版褶皱服饰的画法、Q版饰品和道具绘制、Q版人物的服饰绘制、Q版人物角色设计以及Q版人物性格设计等内容。

● 第9~11章：介绍了双人组合绘制、三人组合绘制、四人组合绘制、Q版动物角色设计、Q版妖精角色设计、Q版鬼神角色设计以及Q版人物上色案例等内容。

本书的作者信息

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有：谭贤、柏松、田潘、刘嫔、黄英、苏高、杨润燕、曾杰、宋金梅、罗林、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于水平有限，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

本书的特别声明

本书所采用的图片、动画、模板和创意等素材，均为所属公司、网站或个人所有，本书引用仅为说明(教学)之用，绝无侵权之意，特此声明。

编者

第1章 Q版角色基础知识	1
1.1 动漫基础知识.....	2
1.1.1 动漫的历史.....	3
1.1.2 日本动漫的发展.....	4
1.1.3 欧美动漫的发展.....	5
1.1.4 中国动漫的发展.....	7
1.2 认识Q版角色.....	9
1.2.1 什么是Q版角色.....	9
1.2.2 Q版角色的特色.....	10
1.3 绘制Q版角色的工具.....	10
1.3.1 手绘Q版工具.....	11
1.3.2 电脑绘制工具.....	13
第2章 掌握头身比例	15
2.1 Q版角色绘制要素.....	16
2.1.1 拟定故事题材.....	16
2.1.2 人物角色设计.....	17
2.1.3 分镜动画展示.....	17
2.2 掌握Q版角色头身比例.....	19
2.2.1 2头身Q版人物比例.....	19
2.2.2 3头身Q版人物比例.....	21
2.2.3 3.5头身Q版人物比例.....	24
2.2.4 4头身Q版人物比例.....	26
2.2.5 4.5头身Q版人物比例.....	29
第3章 头部绘制技法	33
3.1 脸部的绘制基础.....	34
3.1.1 绘制包子脸的要点.....	34
3.1.2 掌握脸型的变化.....	35
3.2 头部透视的表现.....	37
3.2.1 平时正面.....	37
3.2.2 平时侧面.....	38
3.2.3 仰视效果.....	39
3.2.4 俯视效果.....	40
3.3 绘制Q版人物发型.....	41
3.3.1 绘制长发.....	41
3.3.2 绘制卷发.....	42

3.3.3 绘制短发	43
3.3.4 绘制马尾	44
第4章 表情绘制技法	47
4.1 Q版人物表情绘制基础	48
4.1.1 Q版人物的不同表情	48
4.1.2 Q版眉毛与眼睛的组合	49
4.1.3 Q版嘴巴的动态表现	51
4.2 绘制Q版人物表情案例	53
4.2.1 开心的表情	53
4.2.2 哭泣的表情	56
4.2.3 好奇的表情	59
4.2.4 害羞的表情	62
4.3 绘制Q版人物情绪动态	65
4.3.1 愤怒的情绪动态	65
4.3.2 哀伤的情绪动态	68
4.3.3 好奇的情绪动态	71
第5章 身体造型技法	75
5.1 Q版人物身体绘制基础	76
5.1.1 了解骨骼与关节	76
5.1.2 女性身体的变化	77
5.1.3 男性身体的变化	78
5.1.4 脖子的扭转动态	79
5.2 绘制Q版人物身体	80
5.2.1 躯干的简化画法	80
5.2.2 四肢的简化画法	81
5.2.3 瘦高体型的画法	82
5.2.4 矮胖体型的画法	83
5.3 绘制不同年龄Q版人物	84
5.3.1 幼年Q版人物	84
5.3.2 少年Q版人物	88
5.3.3 青年Q版人物	91
5.3.4 老年Q版人物	94
第6章 动作绘制技法	97
6.1 Q版人物动作绘制要点	98
6.1.1 Q版人物走路的特点	98

6.1.2	Q版人物跑步的特点.....	99
6.1.3	Q版人物坐姿的特点.....	101
6.1.4	Q版人物跳跃的特点.....	102
6.2	绘制Q版人物的动作.....	104
6.2.1	走路动作.....	104
6.2.2	跑步前进.....	107
6.2.3	双脚站立.....	110
6.2.4	小孩坐地.....	113
6.2.5	淑女坐凳.....	116
6.2.6	开心跳跃.....	119
6.2.7	嘴吃东西.....	122
第7章	道具服饰绘制技法.....	125
7.1	Q版褶皱服饰的画法.....	126
7.2	绘制Q版饰品和道具.....	130
7.2.1	可爱饰品.....	130
7.2.2	Q版食物.....	133
7.2.3	Q版餐具.....	136
7.2.4	Q版武器.....	138
7.3	绘制Q版人物的服饰.....	141
7.3.1	Q版生活装.....	141
7.3.2	Q版动物装.....	144
7.3.3	Q版皮卡丘装.....	147
7.3.4	Q版学生装.....	150
第8章	角色性格绘制技法.....	153
8.1	Q版人物角色设计.....	154
8.1.1	大头的美少女.....	154
8.1.2	弹吉他的少女.....	157
8.1.3	跪坐的小猫女.....	160
8.1.4	敬礼的小女孩.....	163
8.1.5	吹笛子的女孩.....	166
8.2	Q版人物性格设计.....	169
8.2.1	Q版人物文静型.....	169
8.2.2	Q版人物可爱型.....	172
8.2.3	Q版人物调皮型.....	175
8.2.4	Q版人物害羞型.....	178

第9章 人物组合绘制技法	181
9.1 双人组合绘制技法	182
9.1.1 双人组合设计一	182
9.1.2 双人组合设计二	185
9.2 三人组合绘制技法	188
9.2.1 三人组合设计一	188
9.2.2 三人组合设计二	191
9.3 四人组合绘制技法	194
9.3.1 四人组合设计一	194
9.3.2 四人组合设计二	197
第10章 动物角色设计	201
10.1 Q版动物绘制技巧	202
10.1.1 利用几何法画Q版动物	202
10.1.2 抓住动物特点加以夸张	202
10.1.3 丰富动物的表情状态	203
10.2 Q版动物角色设计	204
10.2.1 小狗	204
10.2.2 小兔子	207
10.2.3 小猫	210
10.2.4 小飞龙	213
10.3 Q版妖精角色设计	216
10.3.1 猫科类妖精	216
10.3.2 犬科类妖精	219
10.3.3 水鱼类妖精	222
10.4 Q版鬼神角色设计	225
10.4.1 仙女	225
10.4.2 天使	228
10.4.3 魔人	231
10.4.4 幽灵	234
第11章 人物上色技法	237
11.1 上色技法基础知识	238
11.1.1 了解三原色	238
11.1.2 了解补色和同色	238
11.1.3 了解冷色调和暖色调的对比	240

11.1.4 了解光与影的结合.....	240
11.2 Q版人物上色案例.....	241
11.2.1 雪中舞动的少女.....	241
11.2.2 圣诞女孩.....	247
11.2.3 舞台上的少女.....	252
11.2.4 扛着枪的少年.....	259
11.2.5 魔法少年.....	264

第1章

Q版角色基础知识

目前Q版角色深受青少年的喜爱。Q版角色是指比较梦幻的、卡通的、可爱的人物形象，通过夸张的表现手法，让人物看起来很可爱。本章主要向读者介绍Q版角色的基础知识，主要包括动漫基础知识、认识Q版角色以及绘制Q版角色的工具等内容，希望读者可以熟练掌握本章内容，为后面学习Q版角色绘制奠定良好的基础。





1.1 动漫基础知识

动漫是动画和漫画的总称。由于漫画本身的发展形成了现代故事漫画的表现形式，将影视艺术融入漫画之中，使得漫画与动画更容易结合。而影视艺术独特的地方在于它能够通过镜头的推拉和片段剪辑的蒙太奇技巧来表达想法和感受。漫画正是吸收了影视艺术的这两个特点：当要讲述的故事越发复杂、人物越发丰富的时候，用传统单线式叙事的方法就越发行不通，蒙太奇的介入就成为一种需要了；当漫画家在传统表现手段中无法找到更合适的抒发感情的方法的时候，当读者需要作品有更强的冲击力和表现力的时候，各种镜头的灵活运用就成为一种必需了。

一部现代故事漫画往往集远、中、近、特四种镜头于一身，漫画家往往能熟练地运用镜头的移动和各种蒙太奇剪接，对故事特定部分的情绪和氛围进行渲染。这就是现代故事漫画容易和动画结合的一个原因，因为它天生就像动画的分镜头剧本，读者在看漫画时就像是在看一部电影。因为有着这样的相似性，所以如今将动画和漫画合称为“动漫”。



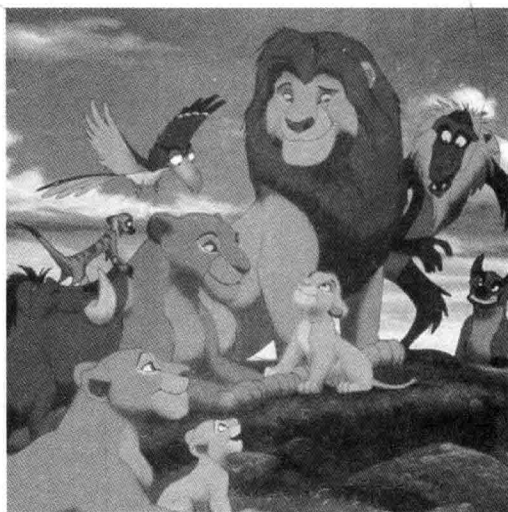
动画《犬夜叉》



动画《死神》



动画《怪物电力公司》



动画《狮子王》

漫画与动画作为美术的一部分，从艺术的一个角度展示了人类的文化与文明，反映了人类的精神，当今世界的漫画界也形成了以美国和日本为首的局面，其中日本尤为突出，日本动漫已成为日本民族的象征。

1.1.1 动漫的历史

动画随着漫画应运而生。漫画二字起源于中国北宋，最初用漫画两个字的是北宋画家晁以道，他在《景于生集》中说：“黄河多陶河之属，有曰漫画者，常以嘴画水求鱼。”这里说的“漫画”是指一种水鸟的名字，它因为捕鱼时潇洒自如，像在水上作画而得名。1925年5月《文学周刊》连载了现代画家丰子恺的画，并注明“漫画”，这是中国最早被称为漫画的作品。

西方漫画源自英国，但19世纪法国画家杜米埃在西方漫画史上取得了最优秀的成就。作为绘画艺术的一个分支，随着漫画的不断发展，已嬗变成了如今的3种形态，即讽刺幽默的传统漫画、叙事的多幅或连环卡通漫画、探索性的先锋漫画。

随着漫画的发展，20世纪60年代，日本动漫宗师手冢治虫，最早把电影分镜头语言融入到漫画构图之中，不仅如此，他还把自己的漫画直接改编成了动画作品，并大获成功。此后日本动漫界纷纷效仿，形成了一股庞大的动漫综合创作力量。这种全新的动漫画结合形式在20世纪80年代传入中国，深受青少年观众和读者的喜爱，一夜间，中国及中国周边动漫市场几乎全部被其占领，使国产动漫产业濒临崩溃。作为全球行业霸主的美国迪斯尼公司，在东亚强大动漫创作力量的市场紧逼中，也只能退守“低幼”市场。



动漫《千与千寻》