

零基础学画漫画

03

Q版素描技法篇

coco动漫公社 编著



启发灵感 激发想象
零基础入门必备手册

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

零基础学画漫画 03

Q版素描技法篇

coco动漫公社 编著

宁波市鄞州区图书馆
藏书
YZLI



YZLI0890121887

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

零基础学画漫画. Q版素描技法篇 / COCO动漫公社编
著. — 北京: 人民邮电出版社, 2012. 1
ISBN 978-7-115-26949-2

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第246531号

内 容 提 要

我们在看动漫作品的时候, 经常会被里面人物的夸张造型和生动形象所吸引, 有没有想过有朝一日你也能绘制出心中的角色? 其实, 梦想离我们并不遥远! 本系列书将会带领你走入漫画的大门, 让你从零基础开始一点一滴地学习和累积。

本书全面综合地讲解了漫画中的素描技法, 从漫画的分类及绘画工具开始, 让大家能够了解绘制漫画的“必要装备”; 然后循序渐进地介绍了如何通过线条和光影来表现画面; 其中重点讲解了人物的头身比例, 头发及面部五官的定位, 人物服饰、动态及表情的体现。熟练掌握这些基础知识后, 一个栩栩如生的人物形象才能跃然于纸上。

本书讲解系统, 图例丰富, 适合初、中级漫画爱好者作为自学用书, 也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

零基础学画漫画——Q版素描技法篇

- ◆ 编 著 COCO 动漫公社
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 10
字数: 150 千字
印数: 1-4 000 册
- 2012 年 1 月第 1 版
2012 年 1 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-26949-2

定价: 20.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

第一部分 认知!

第一章 什么是漫画Q版人物呢?

1.1 Q版就是按比例缩放人物.....	7
普通漫画人物比例.....	8
Q版人物头身比例.....	8
1.2 Q版就是把人物面部可爱化.....	10
脸型的变化.....	10
1.3 Q版就是把人物身体可爱化.....	11
躯干的变化.....	12
四肢的变化.....	12
1.4 Q版就是把人物的表情夸张化.....	14
夸张的表情让人物更活泼.....	14
夸张的表情让人物更生动.....	14
夸张的表情让人物更丰满.....	15
1.5 Q版就是缩放人物道具.....	15
道具缩放要符合人体比例.....	15
道具缩放需要突出特征.....	16

第二部分 起步!

第二章 怎样表现Q版人物的比例?

2.1 Q版人物2头身表现.....	18
比例划分详解.....	18
人物绘制范例.....	18
2.2 Q版人物3头身表现.....	19
比例划分详解.....	19
人物绘制范例.....	19
2.3 Q版人物4头身表现.....	20
比例划分详解.....	20

人物绘制范例.....	21
2.4 Q版人物5头身表现.....	22
比例划分详解.....	22
人物绘制范例.....	22

第三章 怎样表现人物的头部?

3.1 头发的发型表现.....	23
短发的表现.....	24
长发的表现.....	25
3.2 头发发色的表现.....	27
黑色.....	27
棕色.....	27
金色.....	27
红色.....	27
其他颜色.....	28
3.3 面部五官的表现.....	28
眉毛.....	28
眼睛.....	29
鼻子.....	30
嘴部.....	32
耳朵.....	34
3.4 人物脸型的表现.....	36
瓜子脸.....	36
圆脸.....	36
方脸.....	37
由字脸.....	37
其他脸型.....	37
3.5 人物头部绘制练习.....	38
练习1.....	39
练习2.....	40

练习3	40
练习4	41

第四章 怎样表现Q版人物的表情？

4.1 从眉毛和眼睛的组合看变化	42
4.2 从面部的五官配合来丰富表情	44
4.3 从五官的变化体现人物的正负情绪 .. 46	
正面情绪	46
负面情绪	47
4.4 Q版人物表情绘制范例	49
喜	49
实例展现	50
害羞	50
实例展现	51
怒	52
实例展现	52
哀	53
实例展现	54
吃惊	54
实例展现	55
面部表情的符号化	56

第五章 怎样表现Q版人物的肢体？

5.1 手部动态的表现	59
手部形态	59
手掌	59
手背	60
5.2 手臂部分的表现	61
手臂形态	61

手臂动态表现	62
5.3 脚部动态的表现	63
脚部形态	63
脚部动作与表现	63
5.4 腿部动态的表现	64
腿部形态	64
腿部动态表现	64
5.5 身体部分的表现	65
身体部分简化	65
身体部分表现	65
Q版男生三视图	66
Q版女生三视图	66
Q版男生的人物表现	67
Q版女生的人物表现	67

第三部分 熟练！

第六章 怎样表现Q版人物类型？

6.1 认识人物的类型	69
文静类	70
腼腆类	71
阳光类	72
活泼类	73
拘谨类	74
冷漠类	75
腹黑类	76
傲慢类	77
6.2 了解人物类型的特质及服装表达 ... 78	

6.3 人物类型的表现.....	80
6.4 不同类型Q版人物的练习.....	82
文静类.....	82
腼腆类.....	83
阳光类.....	84
活泼类.....	85
拘谨类.....	86
冷漠类.....	87
腹黑类.....	88
傲慢类.....	89

第七章 怎样表现Q版人物动作？

7.1 人物基本动态.....	90
站.....	90
坐.....	91
蹲.....	92
跪.....	93
走.....	93
跑.....	94
跳.....	94
7.2 Q版人物基本动态与缩放.....	95
站姿的表现.....	95
乖巧的站姿.....	95
顽皮的站姿.....	96
开心的站姿.....	97
坐姿的表现.....	97
安静的坐姿.....	97
乖巧的坐姿.....	98
顽皮的坐姿.....	98
走姿的表现.....	99
正常的走姿.....	99

缓慢的走姿.....	99
快速的走姿.....	100
跑的动作表现.....	100
慢跑.....	100
快跑的姿态.....	101
大步奔跑.....	101
跳的动作表现.....	102
玩耍时的跳姿.....	102
快乐的跳姿.....	102
喝彩的跳跃.....	103
7.3 Q版人物动态练习.....	103
立正.....	105
唱歌.....	105
迎宾.....	106
打招呼.....	107
散步.....	108
手舞足蹈.....	109

第四部分 创作！

第八章 怎样创作特质Q版人物呢？

8.1 通过衣着风格来表现.....	110
制服类.....	111
生活类.....	112
宴会类.....	114
复古类.....	116
华丽类.....	117
特殊类.....	119

8.2 通过饰品搭配来表现.....	121
帽子(头饰).....	121
耳环.....	122
手套.....	122
腰带.....	123
鞋子.....	124
其他装饰.....	125
个性服饰.....	126
8.3 通过姿势习惯来表现.....	127
啦啦队女孩.....	127
高贵公主.....	127
战士.....	127
学生.....	127
花仙子.....	128
武士.....	128
傲慢的富家公子.....	128
老师.....	128
8.4 特质Q版人物创作.....	129
高贵富家女.....	129
女服务员.....	130
穿着和服的小女孩.....	131
穿着校服的小女孩.....	132

第九章 怎样创作Q版人物的动态姿势?

9.1 配合人物情绪.....	133
动作是人物情绪的传达.....	133
情绪使画面内容充实.....	133
9.2 配合人物的发型.....	134
9.3 配合人物的表情.....	136
9.4 配合人物的衣着.....	137

9.5 配合画面的设定.....	139
9.6 Q版人物动态创作范例.....	140
悲伤.....	141
跳舞.....	142
害怕.....	143

第十章 Q版人物绘制实战

10.1 不同年龄段的Q版人物表现.....	144
婴幼儿.....	144
少年.....	145
青年.....	146
中年.....	147
老年.....	148
10.2 绘制范例.....	149
实例1.....	149
实例2.....	150
实例3.....	152
实例4.....	154
实例5.....	156
实例6.....	158
实例7.....	159



第一部分 认知!

Part

1

● Cognitive

Q版人物认知阶段

第一章 什么是漫画Q版人物呢?

什么是Q版呢?有人认为,Q版就是人物比较梦幻的、卡通的、可爱的那种形象。

还有人认为,Q版就是将形象QQ化。也许你已经想到了,这个词最早可能来源于QQ——中国最受欢迎的聊天软件。以那只憨憨的小企鹅为代表的形象已经深入到无数人的心中,尤其深受青少年的欢迎。人们受此影响创造出的一系列形象,就被称为Q版造型。

其实真正的解释应该是:英文cute(可爱)的谐音为Q,意为俏皮可爱的风格。Q版指的就是把人物画成2头身或者3头身的比例,让人有一种可爱的感觉。

1.1 Q版就是按比例缩放人物

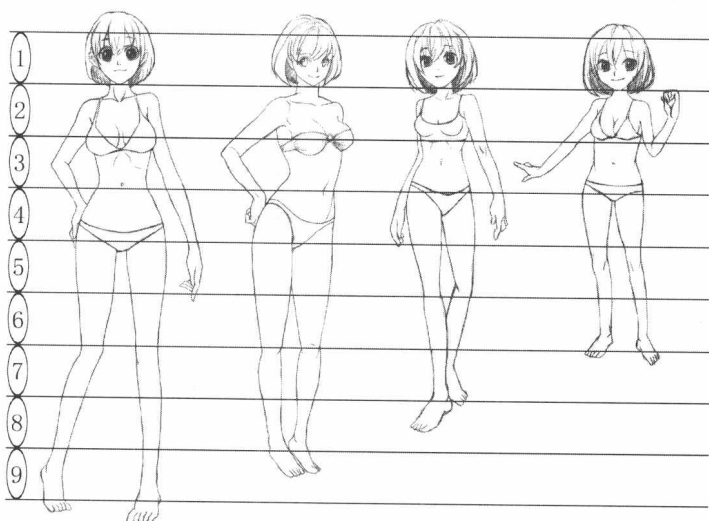
在绘制漫画时,想准确地画出不同类型的人物造型就应该掌握人物基本的头身比例,掌握人物身体基本知识,对画好漫画很重要。Q版漫画就是把你熟悉的一些漫画人物改编绘制成2头身或者3头身的漫画作品,体现人物的童趣、可爱、顽皮、好玩的特点。



普通漫画人物比例

在动漫绘画中通常将人物进行夸张和变形处理，从2头身到10头身都有，正常的人物是从6头身到9头身。

9头身到6头身人物的比例示意图



7头身人物

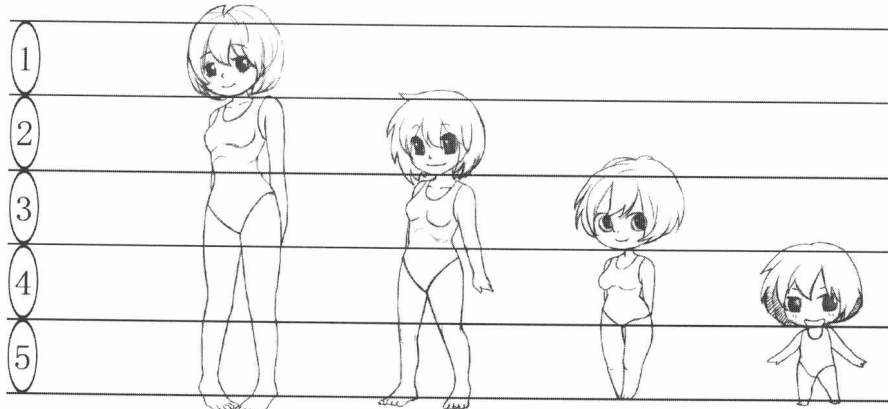


上图7头身人物示意图，7头身的人物腿部修长，身体展现出曲线美。腿部的长度一般占全身的一半，也就是3.5个头的高度。小腿比较修长，一般为2个头的高度。

Q版人物头身比例

Q版人物一般在5头身到2头身，3头身和2头身的人物较多。下面我们来看一下不同人物的头身比例。
Q版人物的头一般都较大，腿短且形象可爱。2头身和3头身是绘制Q版美少女较常采用的两种头身比例。

5头身到2头身人物的比例示意图



5头身人物



右图5头身人物的示意图。可以看得出来，人物的上身较短，腿部修长。5头身比例的人物多用在漫画中，属于漫画的人物比例。Q版人物，采用5头身比例相对较少。

3头身人物



左图为3头身人物的示意图。很明显看出，人物的头部比例相比5头身而言，头部已经较大，身体明显缩短，这样就有了Q版人物的特征。

2头身人物



上图为2头身人物的示意图。配合人物变化，身体为1头高，服饰的细节被弱化，鞋子也几乎省略不计，只留下腿部的轮廓。

1.2 Q版就是把人物面部可爱化

在初学者看来，五官往往是整个头部绘制中最具有变化和不确定性的部分，只要掌握其中的结构规律并在练习和临摹中理解五官结构及五官样式，绘制出漂亮的动漫五官是很容易的。

脸型的变化

Q版人物的脸型大致分为圆形、尖形、方形、漏斗形、梯形等。



圆形



尖形



方形



漏斗形



梯形

圆形的脸部特征：下巴处比较圆，看上去显得岁数小。

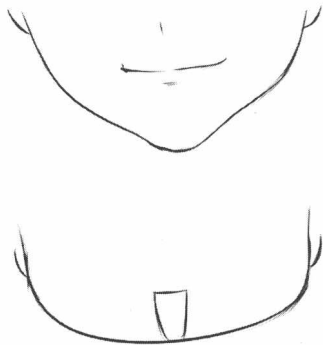
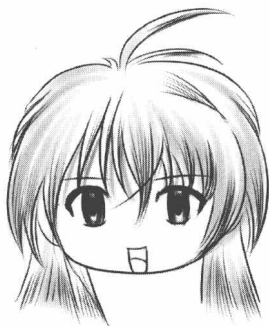
尖形的脸部特征：下巴处比较尖，这种脸型多为男性，显得时尚、帅气。

方形的脸部特征：下巴处比较方，给人成熟稳重的感觉。

漏斗形的脸部特征：漏斗形的脸部棱角比较明显，上面窄，下面宽。

梯形的脸部特征：梯形的脸型跟漏斗形的脸型有些相近，只是没有漏斗形起伏那么大。

漫画中，人物的形象均是通过人物的外貌特征来直观体现的。头部是Q版人物最重要的部位之一。人的五官和头发都附着在上面，可以组合成各种各样的人物特征，展示人物的不同个性和风格。



实例



①先绘制一个普通的动漫人物形象，重点突出人物的头部

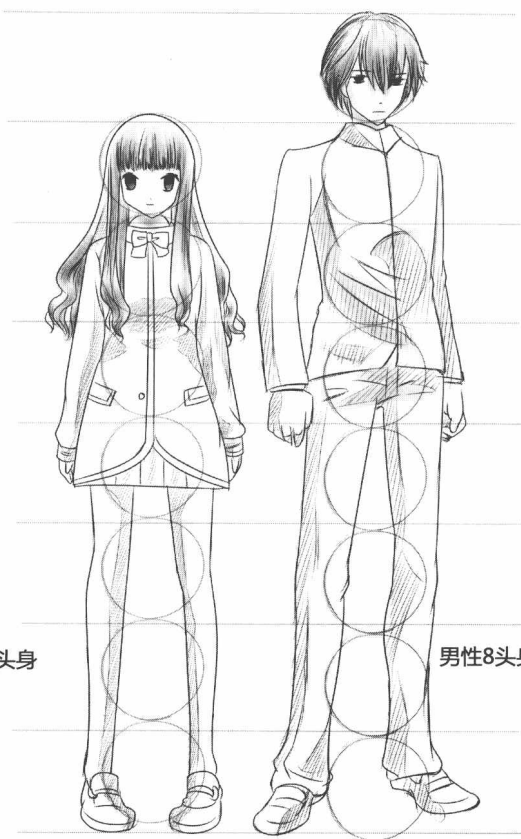


②接下来对人物进行Q版处理，使人物形象看起来更加可爱。将尖尖的下巴变成圆润的样子，除此之外，还可以对眼睛也做一些调整。



③进一步将下巴变短，脸部的五官集中向上提升，给人一种圆润可爱的感觉。这样人物的Q版程度就加深了。

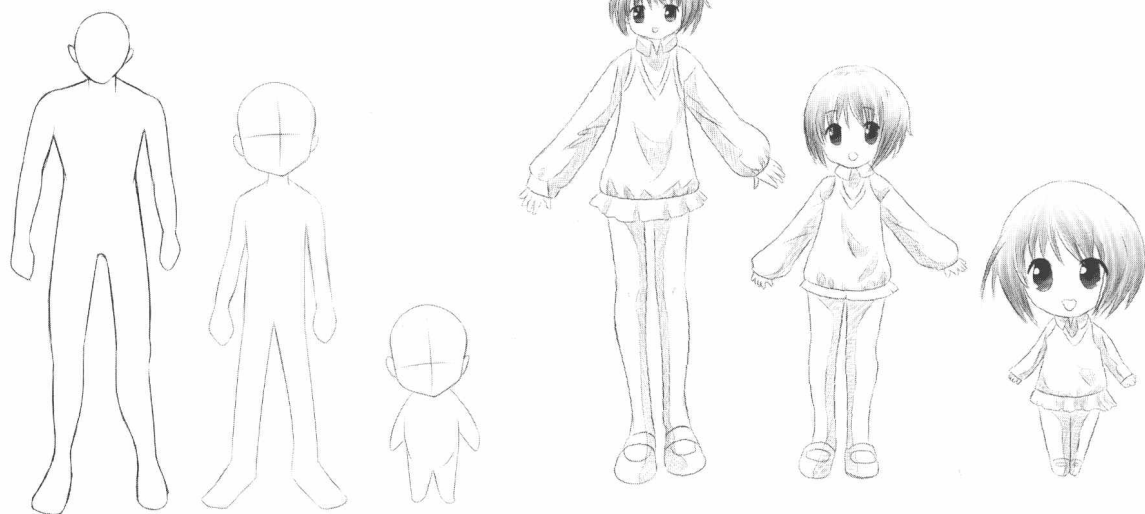
1.3 Q版就是把人物身体可爱化



人体比例是指人体或者人体的各个部分之间的比例。动漫中的人物和现实中的人物比例是不一样的，在绘制动漫人体时可以对其进行适当地夸张。下面我们来对人体比例进行细致的了解。

以1头长为基本的衡量单位，在动漫中男性8头的身体比例是最常见的，以这种比例绘制出来的男性，身体修长、帅气。女性以7头身的比例是最完美的。只有掌握了基本的人体比例，才能在此基础上对人体进行变化或者夸张。

躯干的变化



在绘制普通的动漫人物形象时，人物大腿根部的位置是身长的 $1/2$ 处，这样的人物（小孩除外）身形比例看起来是最协调的。但Q版人物则不同，他们的头部占身体的很大比例，所以大腿根部的位置会低于身长的 $1/2$ 处。

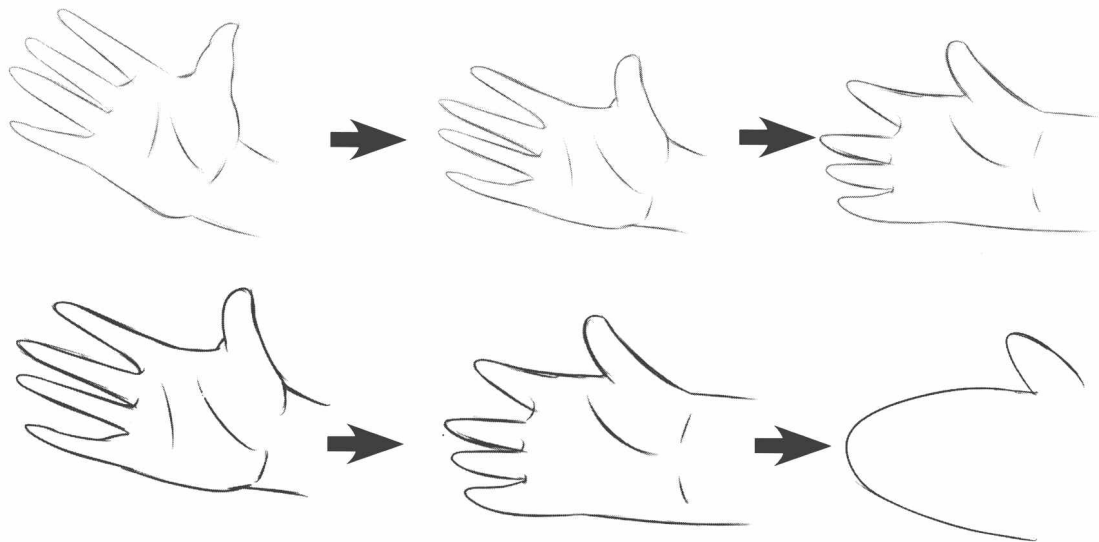
再来看一组示意图，我们不难发现Q版角色是由正常的人物比例演变而来的。将躯干的比例进行调整，重点突出人物的头部和表情，抛弃身型上的细节，增加其他的细节，细致刻画人物的形象。

四肢的变化

手部的变化

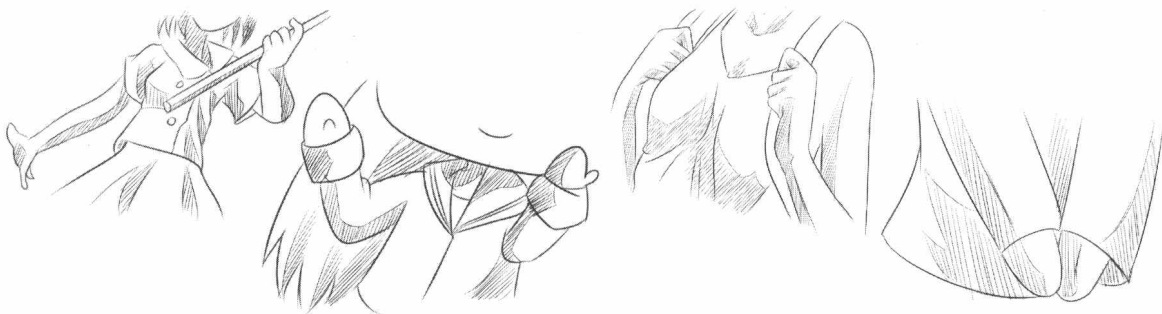
除了身材比例的改变，Q版角色的四肢也发生改变，在标准比例角色的基础上忽略一些细节，使四肢的形状几何化。

手掌的变化



正常的手掌→忽略细节的手掌→形状几何化→轮廓变得模糊

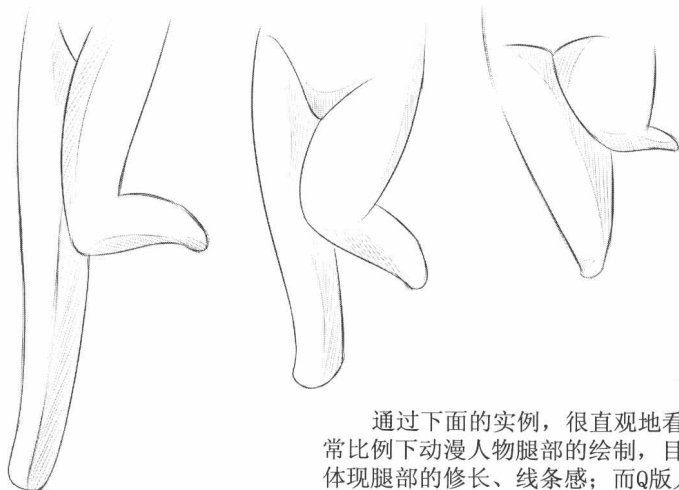
通过下面的图片我们可以观察一下，在正常比例下动漫人物手部的绘制，以及Q版人物手部的表现。



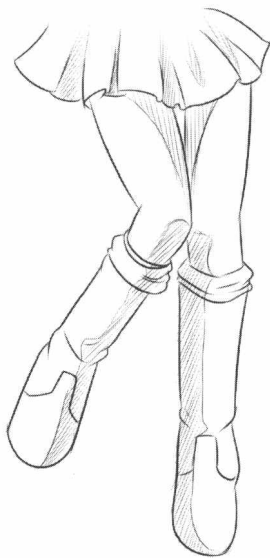
腿部的变化

在绘制腿部时也同样在标准比例角色的基础上忽略一些细节，使腿部的绘制趋向简单化。

Q版人物的腿很圆润，没有明显的肌肉轮廓和关节界限的区分，绘制时直接勾勒出外轮廓即可。



通过下面的实例，很直观地看出正常比例下动漫人物腿部的绘制，目的是体现腿部的修长、线条感；而Q版人物腿部的表现却弱化了很多，只是简单的样子，并无过多细节。



1.4 Q版就是把人物的表情夸张化

大大的脑袋，丰富的表情，短小的身材，简化的四肢以及夸张的动态均为创作的源泉。

夸张的表情让人物更活泼

“几何化”是创作Q版人物的主要处理方式，简约的造型可以更加突出形象可爱之处，并使观看者更加注意人物的头部。

夸张的表情是塑造人物个性风格的重要方式之一，还能体现出人物的情绪；夸张的表情令Q版人物更活泼。



吃惊的表情



思索的表情



喜悦的表情

夸张的表情让人物更生动

Q版人物不会因为细节的忽略而降低其表现力，相反，Q版角色的那种“简单”、“直接”的表现手法使得人物更加具有独特的魅力。



哭泣



惊奇



歇斯底里



夸张的表情让人物更丰满

头部不会受到头身比例的限制，是可以最大限度发挥想象力的地方。角色的发型和五官表情都是创作的重点。



开心地手舞足蹈，突出体现人物活泼可爱的个性，使人物特征更加突出，形象丰满。



眨眼睛吐舌头的表情，能直观传递出人物的情绪，给人阳光快乐的感觉。

1.5 Q版就是缩放人物道具

道具缩放要符合人体比例

在一些漫画或者游戏里也经常出现Q版人物形象，大家借此熟悉一下Q版漫画人物的特征。不同的道具，会影响人物的性格塑造。



嘴里含着笔，可爱的学生形象跃然纸上。



购物袋太重，脸上露出犯难的表情。



人物的形象可爱乖巧，因此道具的比例不适合太大，以免破坏人物的形象。哪怕人物手里拿着剑，也要弱化剑带来的凶恶感。

道具缩放需要突出特征



要刻画武侠的形象，最明显的就是一所简洁的衣着，身佩飞镖，手拿长矛。彰显出人物威风凛凛的特征。

