

最新卡通漫画技法⑤

Q版人物篇

(日)佐藤元 编著
g GRAPHIC-SHA

丁连 译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

(京)新登字 083 号

テレビキャラの描き方 人物編

HOW TO DRAW MANGA: SUPER-DEFORMED CHARACTERS VOL. 1 HUMANS
By GENSATO

© 2003 佐藤 元

© 2003 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

The original Japanese edition was first designed and published in 2002 by Graphic-sha Publishing Co., Ltd. 1-14-17 Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo, 102-0073 Japan

Simplified Chinese edition © 2004 China Youth Press

This Simplified Chinese edition was published in China in 2004 by:

China Youth Press

Room 502, OSROC OFFICE BUILDING

No. 94 Dongsì Shítiao, Eastern District,

Beijing 100007 China

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd. through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo
ISBN 7-5006-5671-8

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means-graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems-without written permission of the publisher.

First printing: Oct. 2004

Printed and bound in China

本书简体中文版由日本 Graphic 社授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部。

图书在版编目 (CIP) 数据

最新卡通漫画技法 / 日本 Graphic 社编; 甘卉, 丁莲, 徐墨译. — 北京: 中国青年出版社, 2004

ISBN 7-5006-5671-8

I. 最… II. ①甘…②丁…③徐… III. 漫画—技法 (美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2004) 第 089195 号

责任编辑: 郭 光

刘彤扬

书 名: 最新卡通漫画技法 (共五分册)

——Q 版人物篇

编 著: (日) 佐藤元

出版发行: 中国青年出版社

地址 北京市东四十二条21号 邮政编码 100708

电话: (010) 84015588 传真: (010) 64053266

印 刷: 山东新华印刷厂德州厂

开 本: 787 × 1092 1/16

版 次: 2004 年 10 月北京第 1 版

印 次: 2004 年 10 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5006-5671-8/J · 618

总 定 价: 130.00 元 (共五分册)

本 册: 26.00 元

最新卡通漫画技法⑤

Q版人物篇

译：丁 莲



中国青年出版社

前言—Q 版人物好有趣！



大家如果听到“变形人物”这个词的话，通常会联想到什么样的东西呢？搞笑漫画里面的人物？企业的吉祥物？游戏等衍生漫画里面的角色？我想大家的脑海中应该都会浮现出很多的答案才对。

不过，有一点可能会出乎大家的意料。那就是在日本所贩卖的漫画的99%以上都是属于“变形人物”画风的。虽然没有明文规定，但是漫画人物原本就是通过将人类自身进行了夸张表现才形成的。如果是其他国家人士来看的话，就算说日本的漫画100%是“变形人物”，我们也无法进行否定。

从现实的角度来说，像少女漫画的主人公一般眼睛大成那样，而且还有星星闪烁的人也是不可能存在的（苦笑）。

而本书虽然讲述的是“变形人物”，当然也不可能将全日本的漫画都包含在内。所以我们下面将要介绍的，就是即使在“变形人物”中也需要更进一步变形技术的“超级变形人物”，也就是通称的“Q 版人物”。

不过单纯的一句“Q 版人物”，可能还是无法让大家判断到底是什么样的东西。简略来说，本书所要描述的是使用了普通人类2—4头身，通过夸张表现出来的缩水人物。

这种“Q 版人物”虽然看起来和普通人有很大区别，但是却可以运用在各种各样的地方，非常便利。漫画和动画自然不必说，也可以运用到CM角色、吉祥物等等，它的使用途径可以说是无限大。就连在普通生活中写信或者描绘家人面孔的时候也少不了它的存在。所以请各位好好掌握之后，再去充分寻找出它有趣的使用方法吧。

第1章 Q版人物是什么？

这就是Q版人物！	6
Q版人物画和写实画的差别	8
找出模特的特征	10
从体形中寻找特征	12

第2章 Q版人物的基础是脸孔和身体

Q版人物的基础1	20
重要的还是脸孔	20
人物的生命在于眼睛（瞳孔）	21
鼻子是引人注目的部分	27
嘴巴是柔和变化的部分	31
耳朵是表现作家个性的部分	37
发型是令轮廓有所差别的部分	41
脸孔的比例通过三角形来创造	46
创作Q版人物时需要注意的地方	48

Q版人物的基础2	54
身体比例的捕捉方法	54
身体表现的多样性	55
手和脚的比例	60
Q版人物的动作	62

第3章 Q版人物的转化

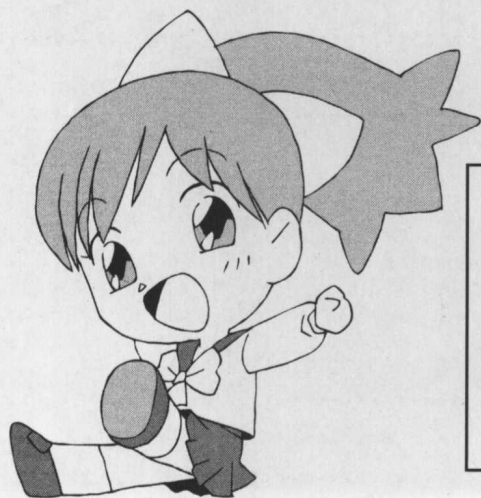
Q版人物设计实例	66
Q版人物和服装的变形	74
Q版人物和背景	80
热血正剧人物的Q版人物化	88
Q版人物姿势集	92
Q版人物画廊	102

第4章 Q版人物的演绎

写实人物和Q版人物比较	114
附录 拼图脸实战	122
专栏 & 重点	
专栏：Q版人物的历史	16
专栏：创作的感情投入	18
重点：眉毛的感情表现可以胜过嘴巴！？	26
重点：即使没有鼻子也能创造出立体效果	30
专栏：脸上的短线是什么意思？	36



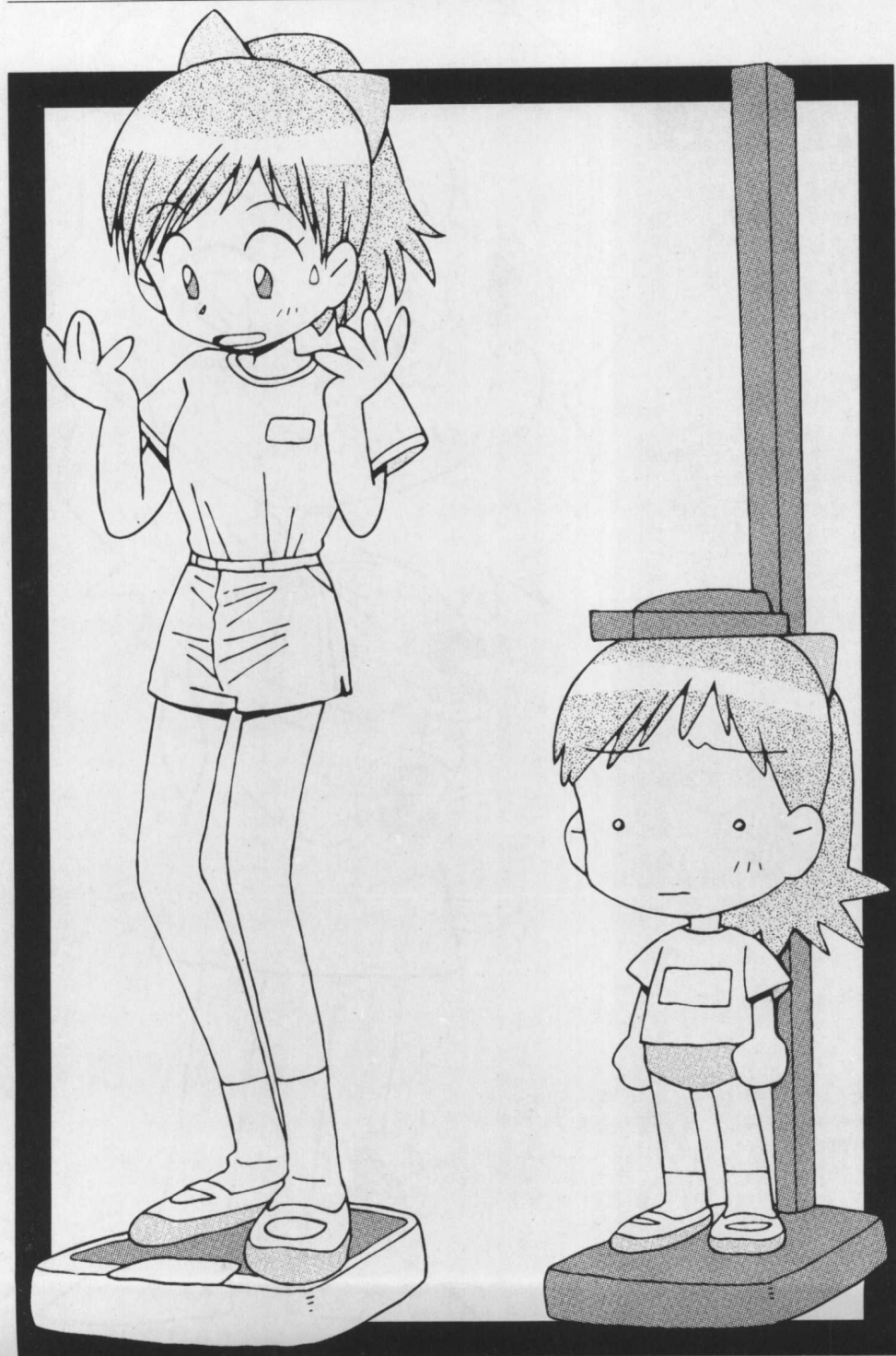
专栏：轮廓的重要性 1	43
专栏：轮廓的重要性 2	44
重点：描绘西方人的 Q 版人物	50
专栏：不同年龄脸孔比例的变化	51
专栏：Q 版人物的仰视和俯视	52
专栏：Q 版人物的阴影	53
重点：通过不协调搭配来营造人物的个性	58
专栏：让头身变化的技巧	64
专栏：机器人的 Q 版人物化	86
专栏：Q 版人物手的变形	90



封面插图……佐藤元
正文插图……佐藤元
小笠原朝美
机械插图协助……日野贯大（日本工学院）
编辑……增岛国义（Graphic 社）
设计……大久保昌子

第 1 章

Q 版人物是什么？



这就是 Q 版人物!



女性

头发·眼睛(瞳孔)

人类的身体中最容易变形的部分就是头发。只要头盖骨的位置没有问题的话,不管存在什么样的发型也不会让人觉得奇怪。所以在变形的时候,它就成为了确定整体轮廓的一个非常重要的部分。同样的,眼睛(瞳孔)也因为能表现出个性而被看作很重要的部分。

胸

因为胸部是母性的象征,所以经常用来表现和男性的差别。不过在描绘 Q 版人物的时候,这个差别并不是绝对要存在的,所以胸部反而大多是用在表现个性的场合。如果认为女性人物必须画出胸部的话,那么不但可能永远也无法表现出个性,而且还有可能涉及性骚扰的问题(苦笑)。因此一定要加以注意。

腰

腰也和胸一样,经常用在表现性别的时候。不过在变形的时候,那些拥有三角体形的男性和一部分拥有好像运动选手一样的倒三角体形的女性倒并不仅仅是为了表现性别,反而可以说更主要的是通过和其他部分的对比来表现性别上的不同。

腿

腿的变形非常困难。在变形人物中包括了“棍子腿”、“前端肥大腿”和“葫芦腿”等多个方面。而且由于是女性人物,所以因为裙子等衣服的关系,腿部露出的概率要大大高于男性人物。因此在表现腿的时候要特别计算好和其他部位的比例,多加注意。



男性



头

描绘Q版人物的时候，大多会将头部画得比较大。不过这始终只是一种手段，看过后面的内容后大家应该也能明白，并不是脑袋大的人物就是Q版人物或变形人物。简单来说的话，就是有的人物即使脑袋小，也能作为个性化的Q版人物而存在。

手·胳膊

如同上一页的腿一样，手或者胳膊的表现也包括了多个方面。当然基本上来说，手和腿如果采用同样的变形手法，整体看起来会比较舒服。不过在描绘一部分体育选手以及感情表现的时候，如果采用不平衡的手法，反而更能传达出作者的意图。

腰

其实在画Q版人物的时候，腰这个部分是最容易被省略的部位。但与此同时，人物进行某种行为的时候，最先活动到的部分也是这里。所以也许该说不是单纯的省略，而是保留了“最低限度的必要部分”的省略才比较正确。

脚

和女性一样，男性在腿脚的表现上也包括多个方面。不过希望大家能记住某个颇为不可思议的规律，那就是比起小的脚来，从心理表现的角度来说，大的脚看起来更加有男人味道。当然了，也请大家不要忘记，脚小的男人也是一样有个性的。

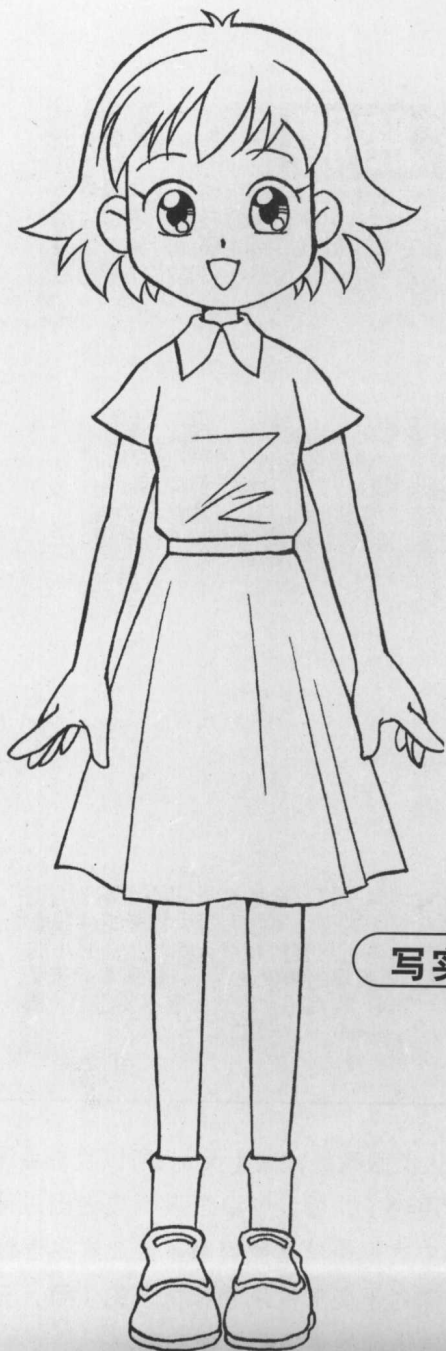
那么接下来我们要看的就是“省略”了的人类的身体，只有在漫画和艺术设计中才会存在的这个世界。不过话说回来，其实漫画世界本身就是个“省略”的世界。无论是眼睛还是手脚，漫画人物的表现手法都是实际人类没有，也不可能有的。特别是在眼睛方面，我还没有见过在漫画的世界写实性

地描绘了人类眼睛的作家（笑）。所以我想看漫画的人就不用说了，曾经临摹过漫画或者画过漫画的人也都应该很简单就能理解。因此在这里就请进一步加深对于变形的乐趣和快乐的了解，充分将它们引导进你的生活和工作中吧。

“Q版人物画”和“写实画”的差别

在这里我想写的是关于Q版人物画和写实画的差别，不过这里所说的写实画当然不是好像照片一样超写实的画风，或者是连环画漫画一样的画风，而是非常普通的少年少女漫画中所使用的那些类型。

直接一点来说的话差别就是在个子上，但是如果说是否只要缩短个子或是省略身体部分就能完成Q版人物的话，答案无疑是否定的。接下来我们就要从身体的各个部分以及比例等多个角度来验证这一点。



写实画



Q版人物画

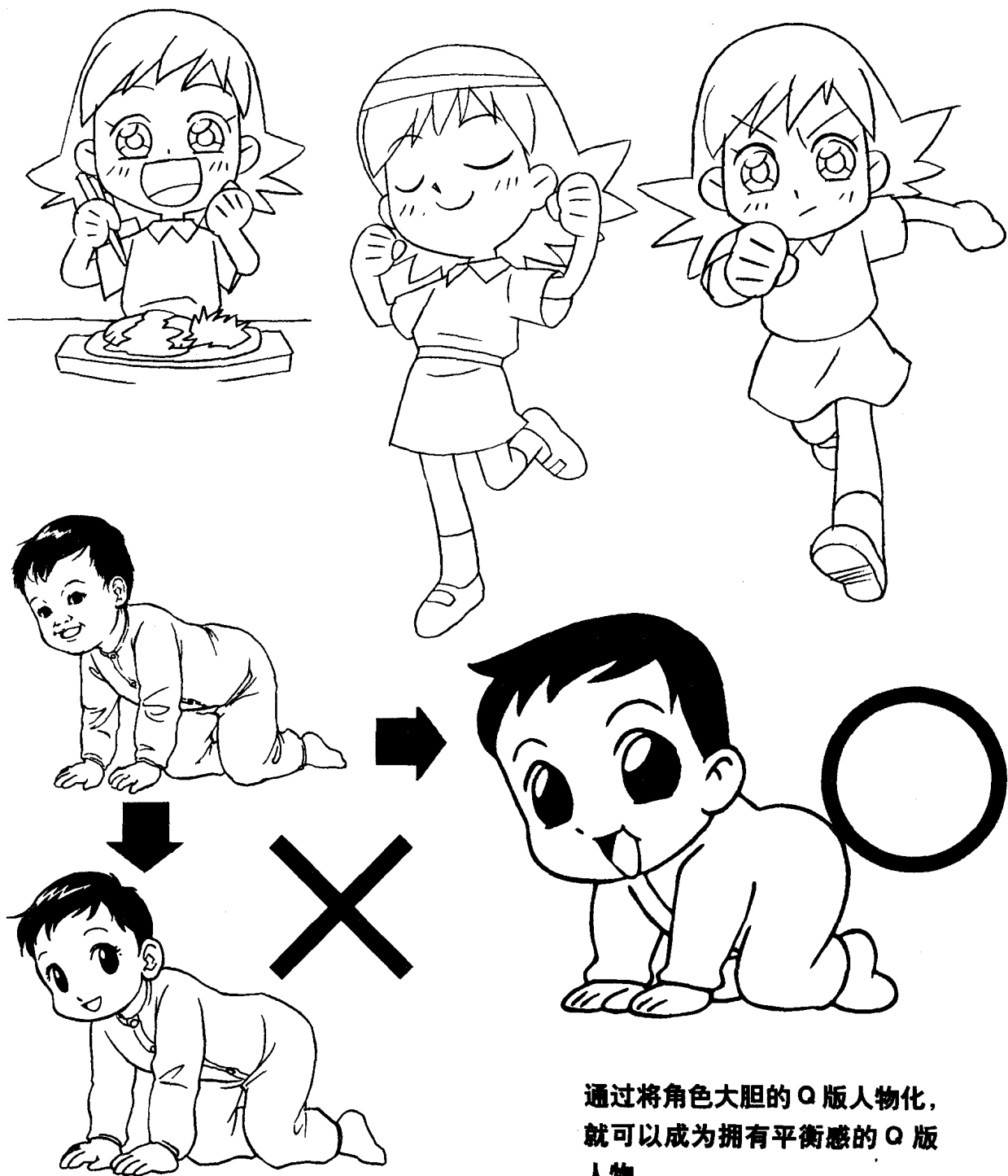
“Q版人物画的关键”

- 1 包含着爱意去画
- 2 画的时候要认为笔下的人物是实际活着的
- 3 要尽量把人物画得能被大家所喜欢

表现剧情的时候用 4 头身比较自然

要让变形后的人物表现实际活动的状态，其实大多时候往往很难摆姿势，像这种时候应该怎么做才好呢？其实在这种情况下，最好的手法就是暂时

性地提高人物的头身。这样一来各个部分的关节就会比较容易活动，也可以摆出各种各样的姿势。详细的情况已经写在别的章节里，请务必进行参考。



通过将角色大胆的Q版人物化，
就可以成为拥有平衡感的Q版
人物

找出模特的特征



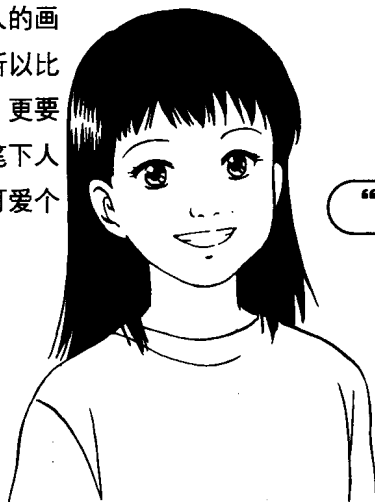
从五官中找出特征

每个人多少都会存在特征。Q 版人物 / 变形人物就是通过找出这个部分，强调这些特征来表现个性的。当然，有模特在的时候就是找出特征来，而

没有模特的时候，就是要在头脑中创造出凭空想象的人物，自己为它确定出特征。这样创造角色应该也会比较轻松。

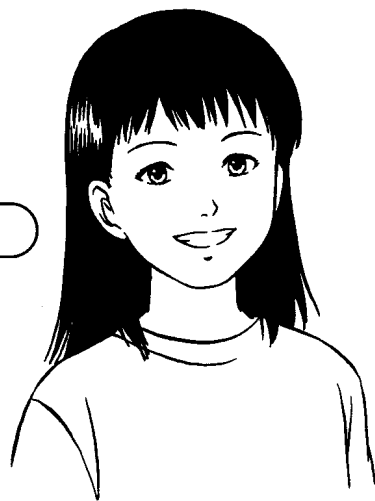
在有模特的时候，因为从不同人的角度出发，从那个模特的特征中感受到的印象也会不同，所以这种时候只要将个人感受最大的特征夸张出来就可以了。一个人的画能够最强地表现出画手的精神印象，所以比起从周围听来的情报和他人的意见来，更要重视自己所感觉到的印象。因为作为笔下人物的生身父母，你必须最清楚它们的可爱个性才可以。

模特画

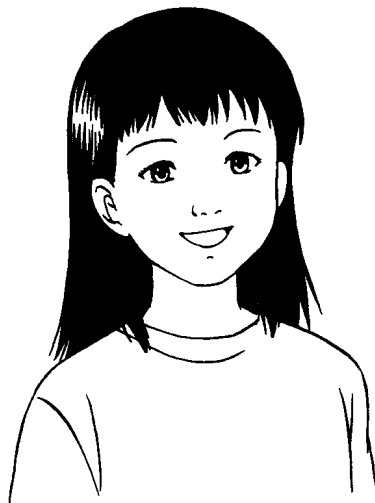


“眼睛” 可爱?

“鼻子” 可爱?

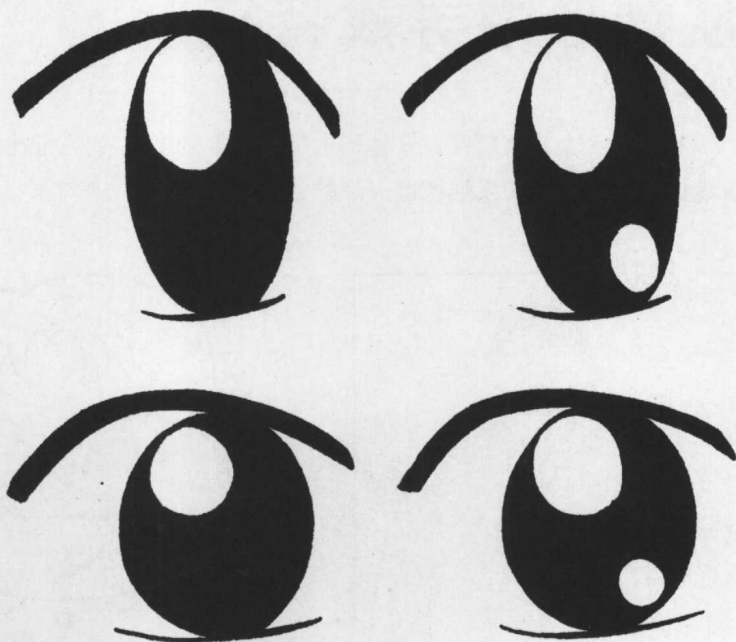


“嘴巴” 可爱?



各种眼睛的模式

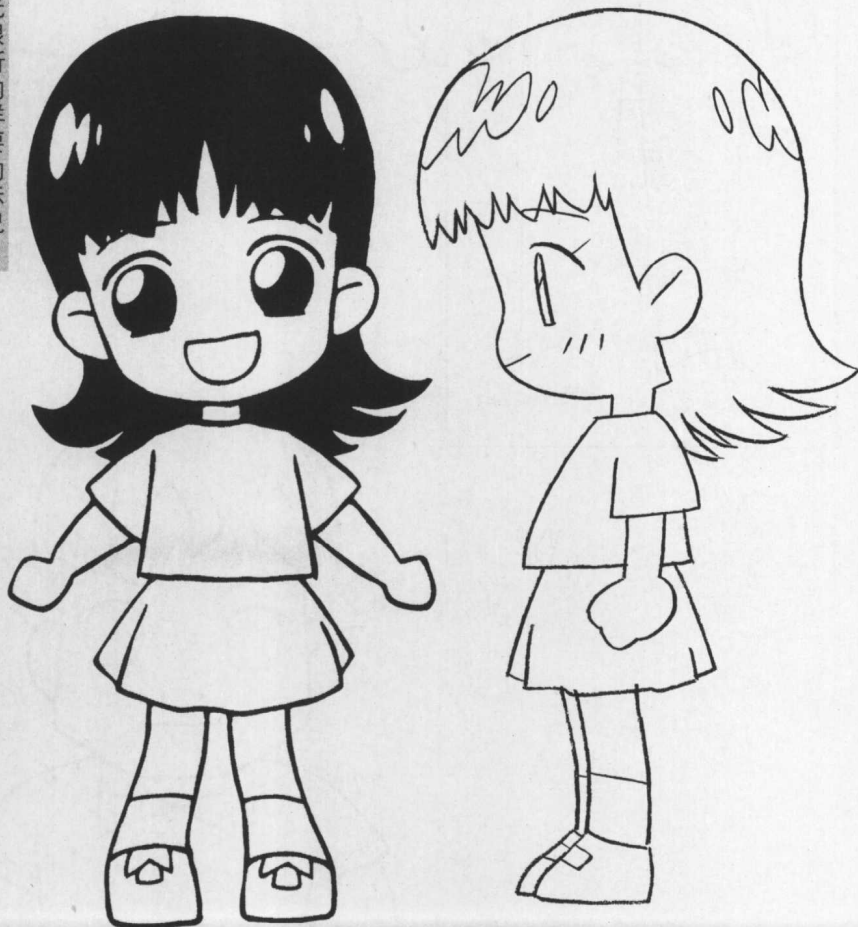
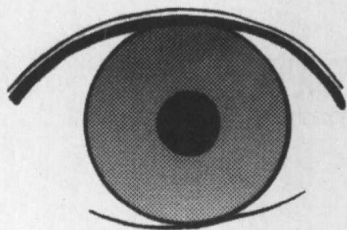
基本的眼睛



“眼睛（瞳孔）的高光效果”

这里有若干类加入了高光的眼晴，我想大家看了这些之后应该就可以明白它们所给人在印象上的差别。实际上眼睛会映射出直接光，间接光，反射光等等各种各样的光线，再加上原本眼帘的影子多少也会进入眼睛一些，所以画眼睛的时候其实需要非常复杂的对于光和影的描绘。当然了，下面那样没有高光的场合也是存在的，所以要知道光从什么方向进入会有什么样的印象的话，最重要的就是要根据实际创造出包括有高光 and 没有高光的情况在内的几十种类型来进行体会。

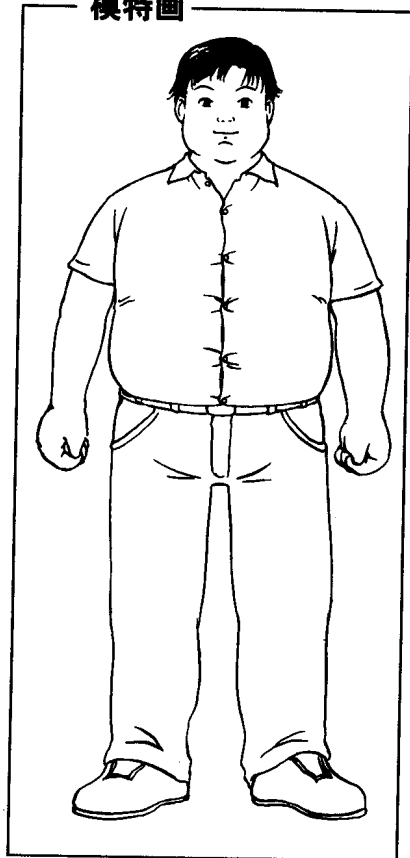
没有高光的眼晴



从体形中寻找特征

就算脸孔上没有特征，在体形上拥有特征的人的特征比较少，也可以通过和体形的配合更进一步地勾画出个性。

模特画



胖子？

瘦子？



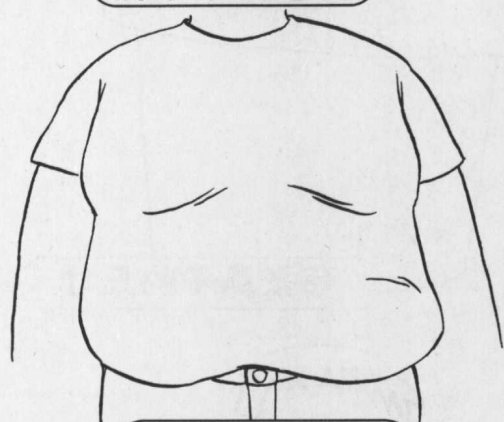
肌肉男？



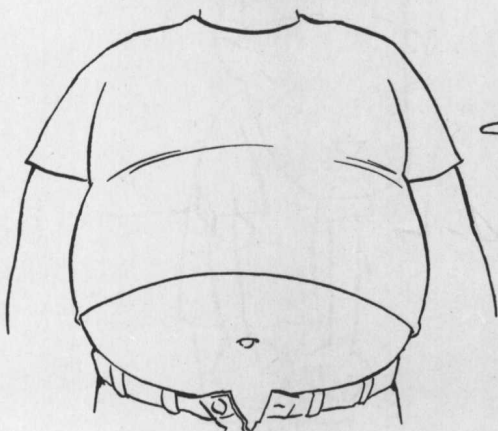
肥胖体形的模式



胖乎乎的感觉



肥嘟嘟的感觉



敦实的感觉



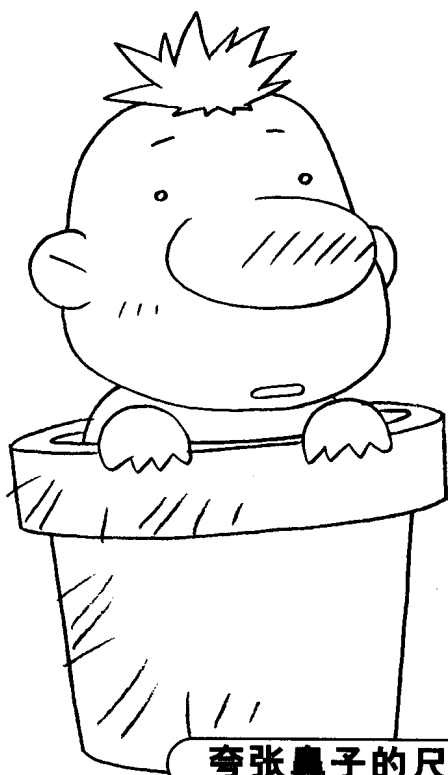
“从脂肪的堆积方式来考虑肥胖体形的模式”

就算同样是肥胖，因为脂肪堆积方式的不同，也会有各种各样体形上的个性不同。也许有的人认为表现肥胖，只要画出肚子来，或者是把人画得圆滚滚的就可以了。但其实只要通过脂肪的堆积方式就可以表现出个性特征。甚至于可以通过这个特征将人物的性格都表现出来。体贴的人，邋遢的人，油腻腻的人，运动白痴，可以说体形是最适合表现一个人性格的手法。

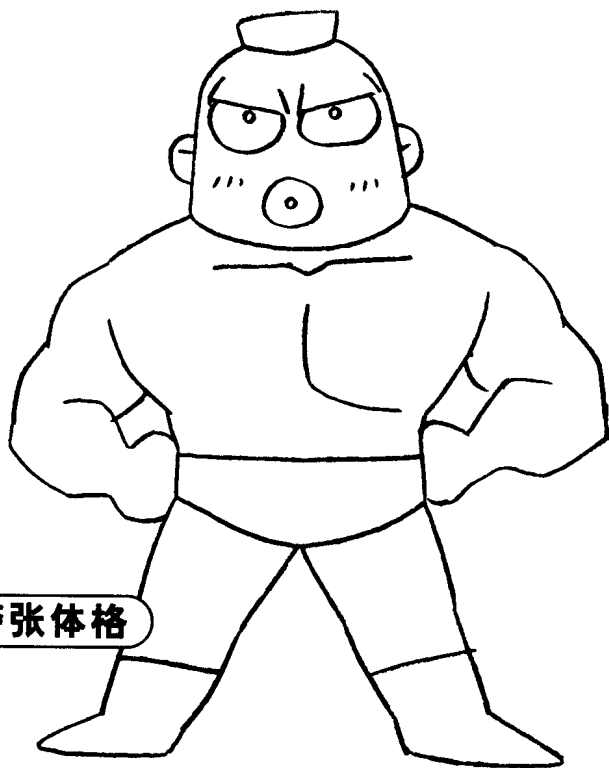
重要的是抓住特征，有效地进行变形



夸张眼睛的特征



夸张鼻子的尺寸



夸张体格



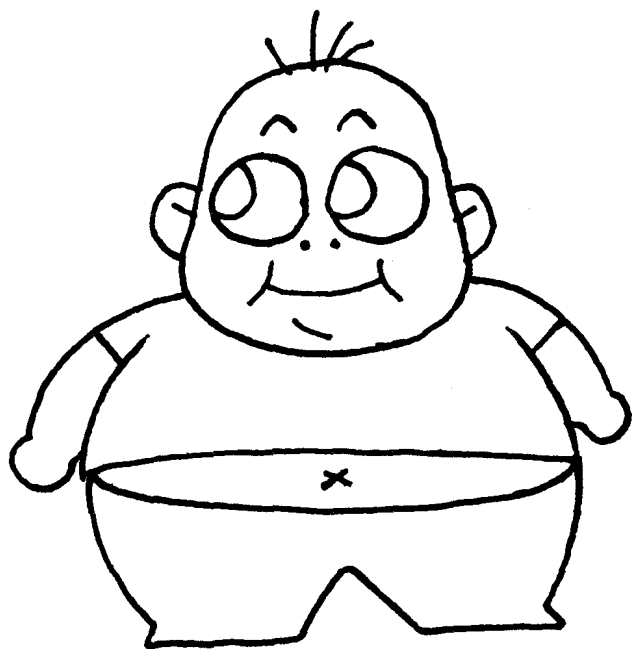
夸张干瘦的身材，软弱的气质



夸张开朗的感觉



夸张乖僻、顽固的印象



夸张体形（肥胖）



夸张嘴巴的巨大