

超级

SUPER



動漫入門CG技法

王强/编著

Q版动物



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

超级 動漫入門CG技法

Q版动物

王强/编著

江西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

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

ISBN 978-7-5480-0019-8

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230011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

超级动漫入门CG技法·Q版动物

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 978-7-5480-0019-8

定价:29.50元

序

没想到就要为此丛书的第二本作序了。细究之下才知道原来是两本同时发行，我在前一本书的序里所作的期望如此之快的得到回应，真不知该作出何种表情了。

此书在总体上可称之为前一本书的姊妹篇，其实质差别只是主角从人物换到了动物身上。通读此书后，感觉本书除了保留了前一作中的优点以外，唯一遗憾的是此书在论述庞大动物系统时所运用的篇幅仍嫌不足。究其原因，大约是篇幅有限而内容又过于庞大所致吧，此事殊为可惜。另外此书中有一处是必须提及的，那就是专门列出了一种动物分类方法，这是出乎我意料之外的。

绘制Q版动物时最大的难点就在于掌握各种动物的形态上，即使每种动物出一本教材也是可能的，因此在一本教材中，要系统地讲述各种动物的形态是相当困难的事情。作者在这里提出了一个新的分类方法，正是这一分类法有效地节约了分类所花的篇幅，使文字精简不少，虽然这个分类方法并不见得科学，也不规范，不过将之单纯用来作动物形态掌握的参考的话，似乎还说得过去。就我个人看来，这个分类法很有可能如作者所说的那样是即兴发挥出来的，因为它还有很多东西可以深入研究下去。也许有机会我会和作者一起探讨一下这种分类方法，使之更加系统化、全面化，更具实用性。不过遗憾的是本书的读者们暂时还看不到这一成果。

由此我们可以看到，正是这种灵光一现的智慧火花，给我们带来了启迪，若把它整理成系统的、科学的、有效的学习方法，就有可能给后人的探索铺平一段道路。我们在编纂教材时，如果能在给初学者提供帮助的同时，整理出一些可供后人借鉴的理论化的东西，就是很令人满意的结果了。正是靠整个业界前后几代人一起探讨努力，把这点点点滴滴积攒起来，最终铺垫成一条完整的道路，而这也正是我辈所追求之夙愿。

论及心之所向，不觉神采飞扬，放眼窗外，月隐云间，风残灯稀，兴之所至，当举杯邀月以尽其情，就此搁笔，未尽之意，容后再续。

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

目录 CONTENTS

Part 01 动漫朋友，Q版世界

- 1.1 什么是Q版动物？为什么动物也有Q版 2
- 1.2 Q版动物与写实形象的区别在哪里 2
- 1.3 Q版动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版动物创作基础

- 2.1 Q版动物的比例与结构 8
- 2.2 Q版动物造型常规动态 33



Part 03 给与Q版动物生命

- 3.1 Q版动物的设计要素 58
- 3.2 Q版动物的眼睛 58
- 3.3 Q版动物的鼻子 64
- 3.4 Q版动物的嘴巴 72
- 3.5 Q版动物的表情刻画 81
- 特别训练：临摹上色练习 92

Part 04 经典赏析

- 完美时空 梦幻诛仙 94



Part 01

动漫朋友，Q版世界



1.1 什么是Q版动物？为什么动物也有Q版

什么是Q版动物？其实看过前一本Q版人物的读者应该都能联想到这个概念的，考虑到有的读者可能先看到的是Q版动物，还是有必要在概念上予以说明，请各位已经知道答案的读者直接跳过好了。Q就是“可爱”的意思，后来通指动漫中可爱的造型。引申到动物篇里来就是指可爱版的动物了。

既然有了Q版人物，Q版动物的造型也自然孕育而生了。除此之外Q版的植物、汽车、家具……Q版的家族是不断延伸的。作为一种艺术表现手段，可爱的Q版造型正影响着人们艺术生活的方方面面。



1.2 Q版动物与写实形象的区别在哪里

Q版动物形象分为拟人和非拟人两种。

就拟人Q版动物形象而言，实在是和写实形象相差太远了。它们不但没有了动物的比例结构，大幅度地进行了变形处理，而且它们甚至丧失了动物的基本形态。

至于非拟人的Q版造型，它与写实形象在比例和结构上也大有不同，而且更多地运用了变形的手法来概括、简化造型。由于动物的种类繁多，而各种动物的形态又各异，面对千变万化的变形，没有一个定式可以依循。

Q版的动物形象与写实形象的差别有一种普遍规律，相较于写实形象，其变形的尺度、比例结构的变化大小，与该种动物与人类的接近程度相比，越近的变化越小。变形最小的一定是灵长目的猴子、猩猩之类的，变形大的，像蛇、蚕宝宝、蜈蚣等，大家想象一下应该就能体会。

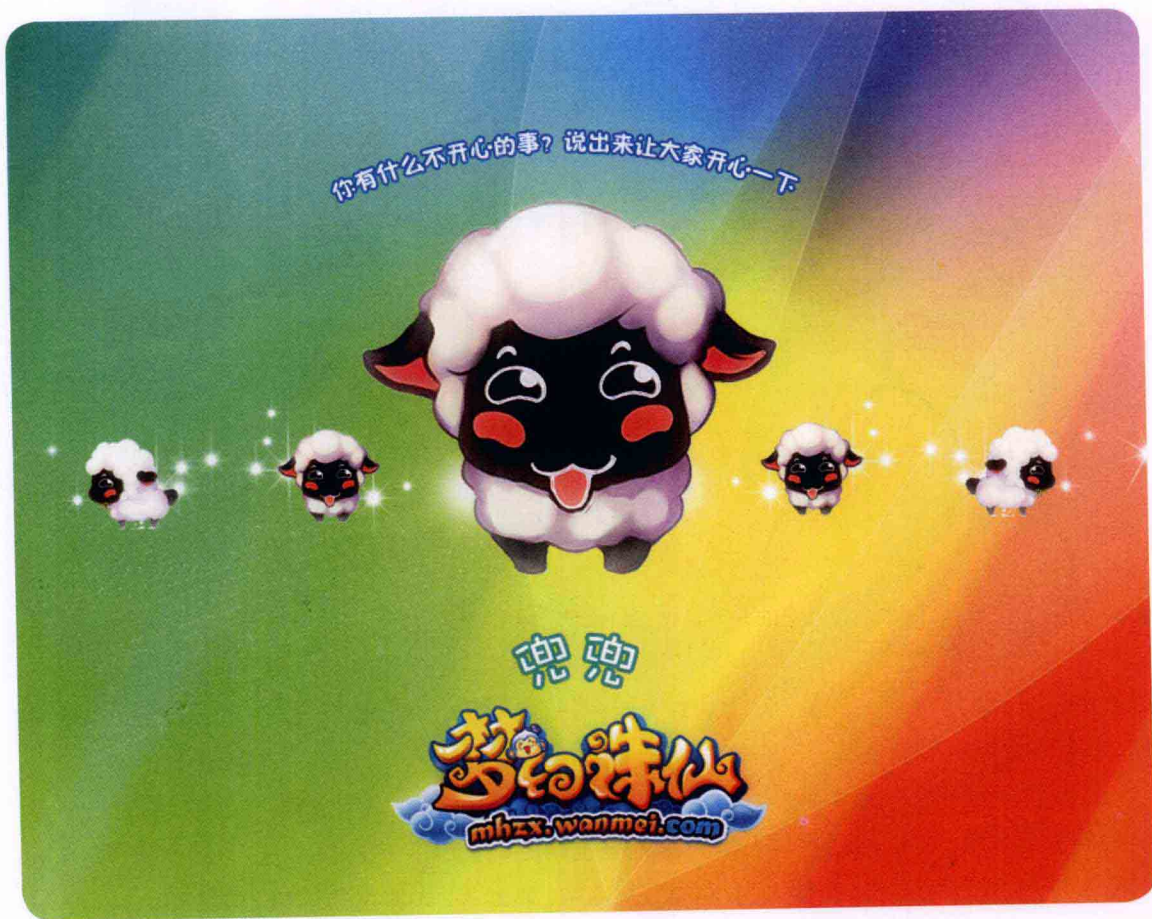


1.3 Q版动物在动漫作品中产生的效果

Q版动物的出现如早期美国迪士尼出品的米老鼠就是典型。很大程度上，早期动漫画中动物形象都是走可爱路线的，这应该算是Q版动物在早期动漫业中的一点贡献吧。

延续到如今，Q版动物的应用更加广泛。其中之一是作为动漫作品中的配角，与身为主角的人类一起演绎各种故事；另一种则是完全由Q版动物担纲主演。造型方面也分成了拟人类动物和非拟人类动物两种。拟人类动物的举止动作几乎和人类一模一样，只是偶尔才能见到其属于动物方面的行为特征。而非拟人类动物的这类造型一般无法出任主角来构成故事，毕竟我们还是喜欢看人的故事而非动物的传说。

应该说，Q版动物丰富了Q版动漫的市场，使其更加多样化，也给作者以更多创作发挥的空间。近几年来网络的兴起也造就了许多Q版动物明星，像流氓兔、嘻哈猴，还有喜羊羊等等，姑且不论在业内的评价，就市场而言，Q版动物还是很成功的，并且也超越了许多Q版人物的知名度，说与Q版人物分庭抗礼也不为过。



《梦幻西游》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

动物种类繁多, 变形的又各不相同, 如何来寻找其特征和规律呢? 这是一件很难的事。在本书中, 我们将它们暂且分为三类: 人化类、特化类和弱化类。

人化类

就是拟人化。除了动物的头部予以保留并加以变形外, 其他部分均为人的结构, 只是皮肤特征仍然沿用动物的而已。人化类相对简单, 因为只要掌握了人类的运动规律就行, 无非就是变形的问题而已。人化类的动物往往可以独立担任某个动漫作品的主角。



小猴子



小狗



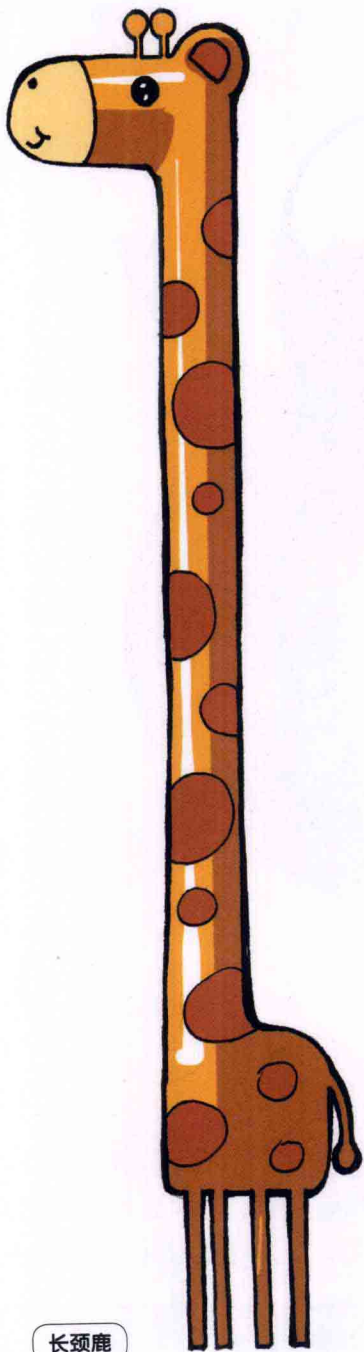
小鸡



小绵羊

特化类

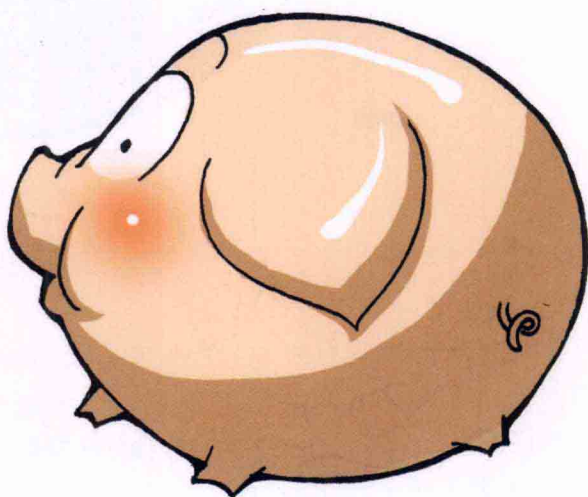
顾名思义就是特化了动物身上的某种特征,以达到使之变得可爱的目的。许多动物都可以用这种方法来进行Q化,其关键所在就是寻找动物身上可以进行特化的部分,以及将它向哪种方向特化。比如猪就可以把它变成一个球形,而长颈鹿则可能要突出它的脖子,河马则突出一个大嘴等等。



长颈鹿



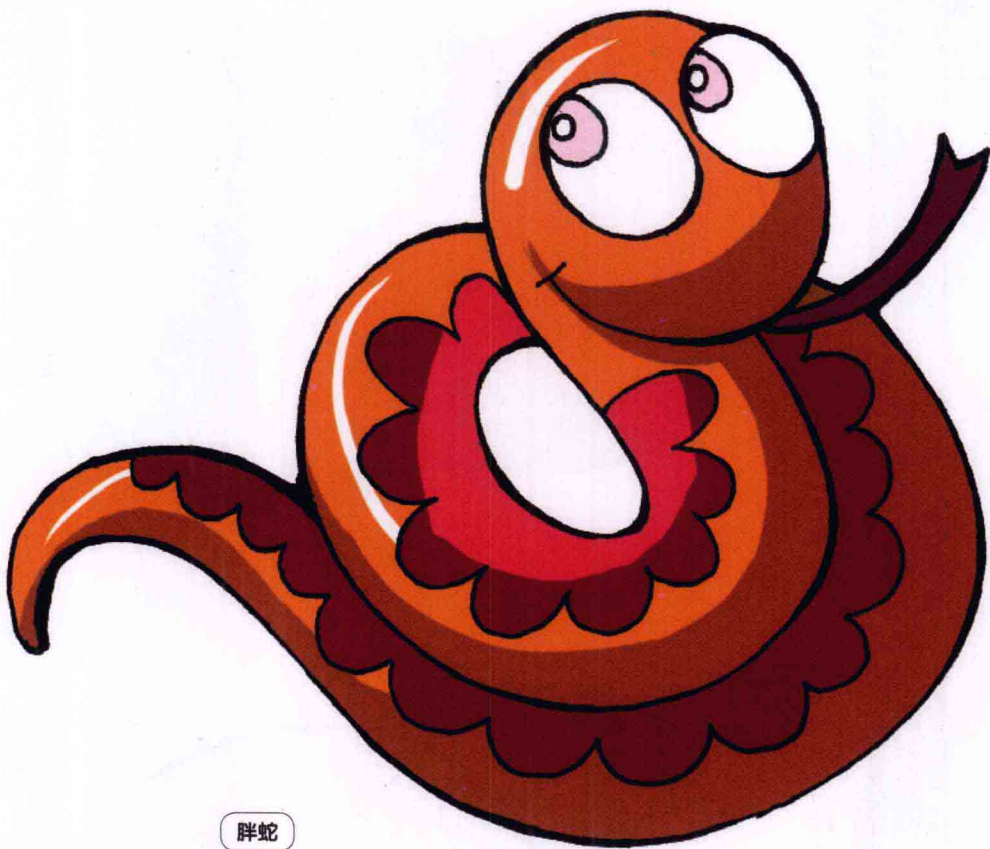
河马



小猪

弱化类

其实也可以算是特化的一种，因为弱化的可运用比率要比特化少。比如一条蛇，人们常常弱化它体长特征，而将身体缩短、变胖，按照毛毛虫的比例反而可爱一些。同样情况也适用于鳄鱼、蜈蚣之类令人恐惧的动物身上。还有一种特殊情况就是龙，龙是虚拟的动物且形态复杂，必须弱化掉一些特征才行。细心的读者可能已经察觉到了，在特化动物的过程中，也会弱化它们的一些特征，所以说弱化是一种补充手段，尽管也可以单独使用，不过与其他两种方法混合使用的情况更加常见。



胖蛇

列举的这些方法既可以独立存在，也可以混合使用。在把动物Q版化的过程中，并非同人物那样只用一句婴儿化就能基本概括那么简单，它在变形方面更加灵活多变，也需要更强的观察分析和想象能力。尽管如此，还是有些规律依稀可循的。比如它们的头部还是遵循着婴儿化的大原则，往往接近于此物种幼年的样子；它们的五官构造或像人类一样有大眼睛小嘴的倾向，或者就往呆呆笨笨的憨厚路线靠拢；它们各个部位的变形趋势是几何化等等。

Part 02

Q版动物创作基础

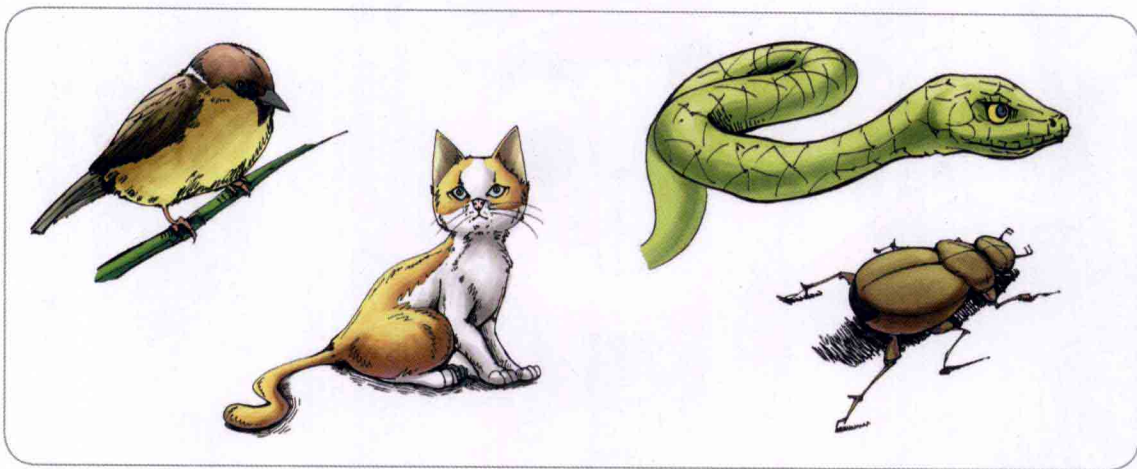




2.1 Q版动物的比例与结构

这个题目太大，不得不先进行一下分类，然后再介绍一下这几大类的共通性，至于细节的区别，还要大家去仔细体会。Q版动物的比例结构依然要从真实的动物形象开始讲起，然后通过变形来获得Q版的形象。我不反对大家选择较简单的方式，直接开始Q版动物的比例结构训练，毕竟Q版动物的变形比人物更大，表面上需要用到真实比例结构的地方也确实不多，但是打好基础是有备无患的。

首先我们把动物大致分为四类：四足类、两足类、无足类以及虫类。请注意这里的虫类并非动物学意义上的虫类，它还涵盖了一些软体动物、腔肠动物等无脊椎动物。

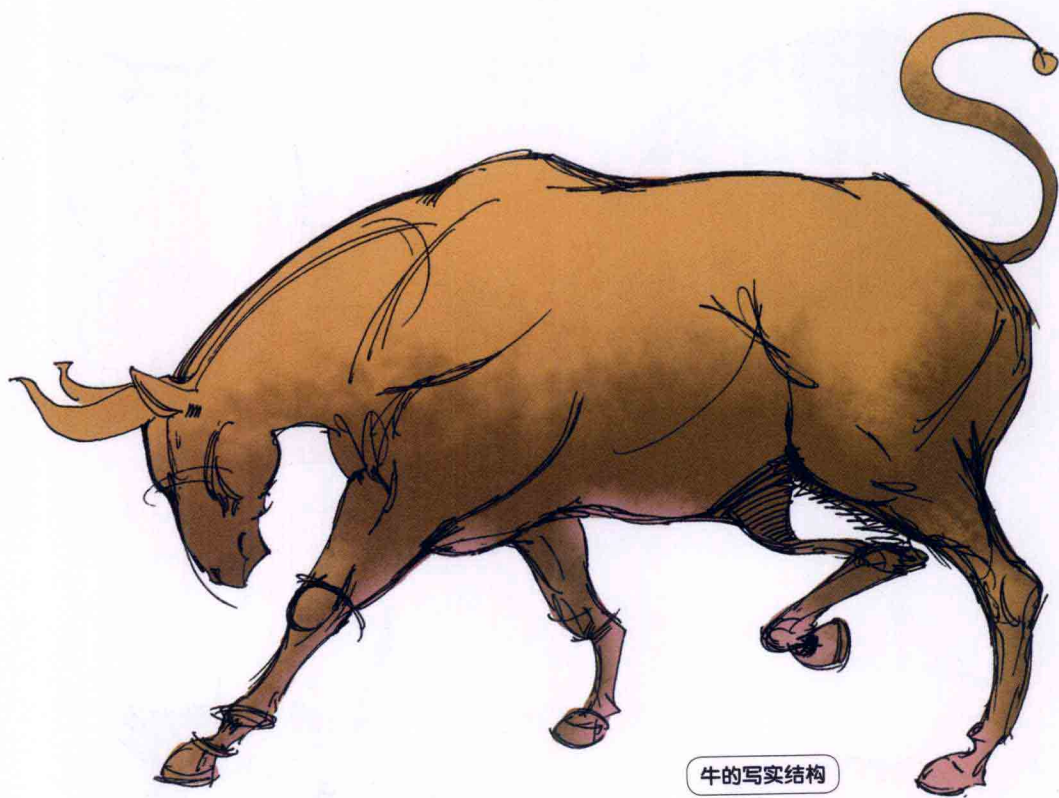


一 四足类

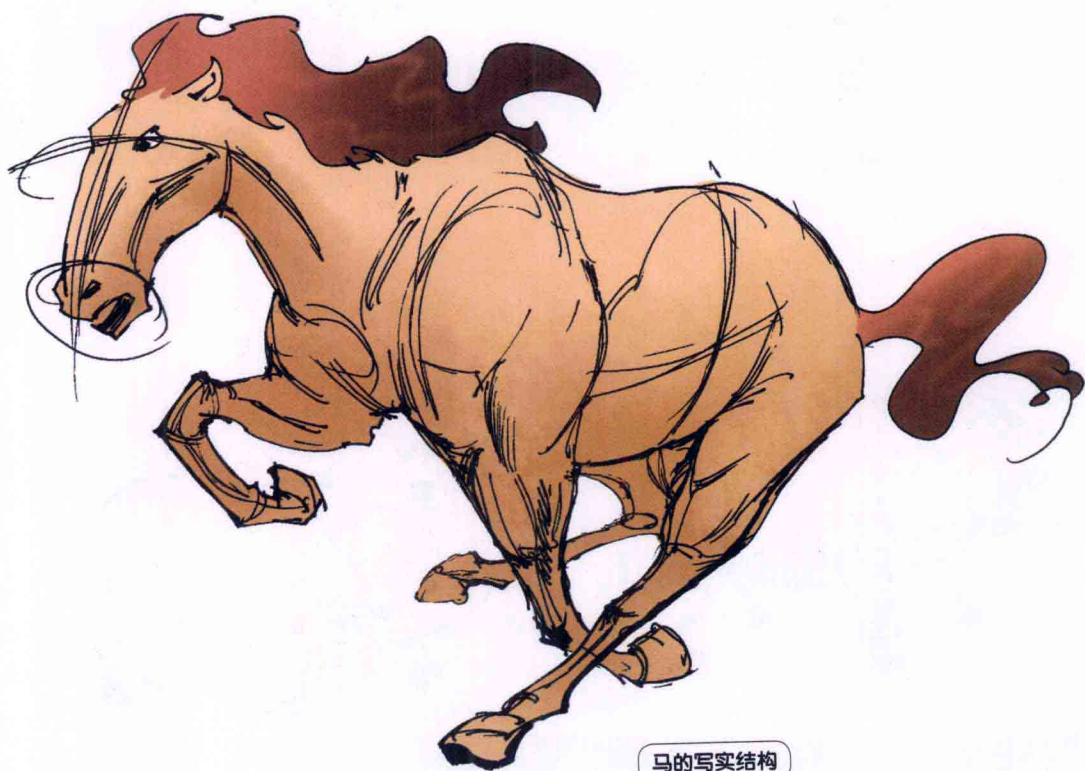
这类动物我们应用得最为广泛。它包括了大部分哺乳类动物、一部分爬行动物和两栖动物。细分的话有四个部分：蹄类动物、爪类动物、鼠类动物和两栖爬行类动物。灵长类由于接近人类，我们将另外介绍。

1. 蹄类

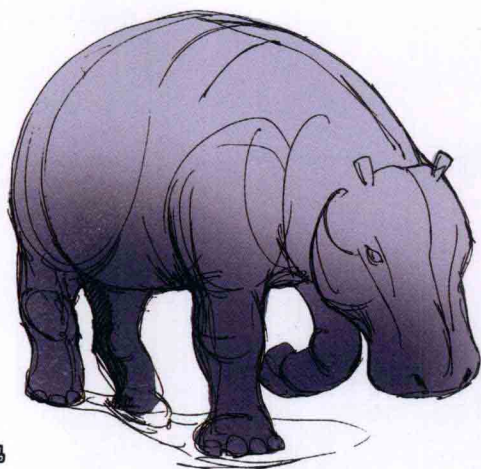
包括了牛、马、羊、猪、驴、鹿、羚、驼，甚至还有河马、犀牛、大象等等。我们来看看它们的结构特征（如右图所示）。这类动物的最大共通之处是它们的前后腿弯曲方向相反。因此不管它们的体型如何不同，这个形态是不变的。此外，它们的脊椎活动能力非常有限，它们的活动能力主要靠四条腿来完成。在四条高度相同的腿中间，肩胛和骨盆是两个高点，中间是由脊椎构成的下弯的曲线。脖子的长度各异，但只要记住与脊椎连成一线，基本就不会弄错位置。蹄类动物的脸都比较狭长，即使是猪也是如此。由于吃草，它们的脸部肌肉都比较发达。下面列出这些动物真实结构和Q版造型，请大家仔细观察。



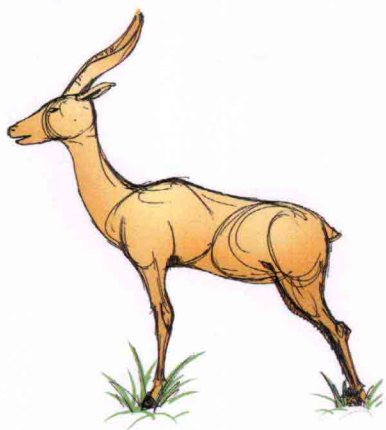
牛的写实结构



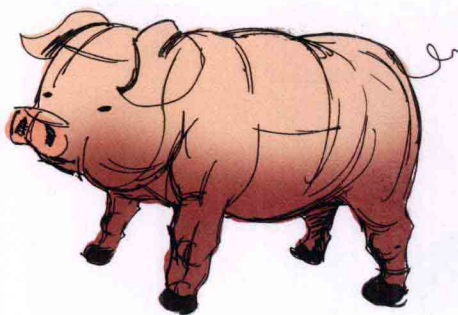
马的写实结构



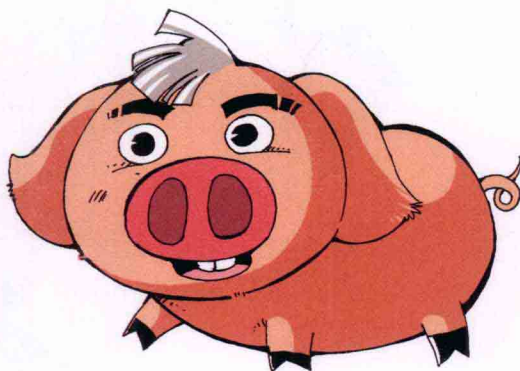
河马

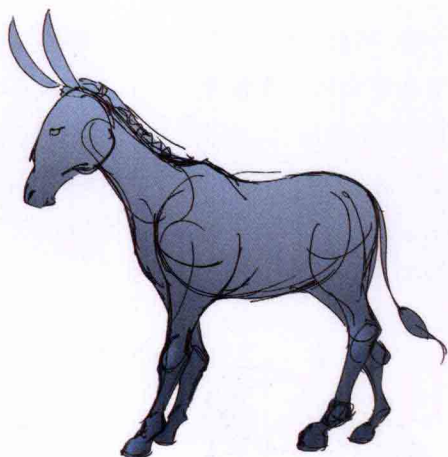


山羊

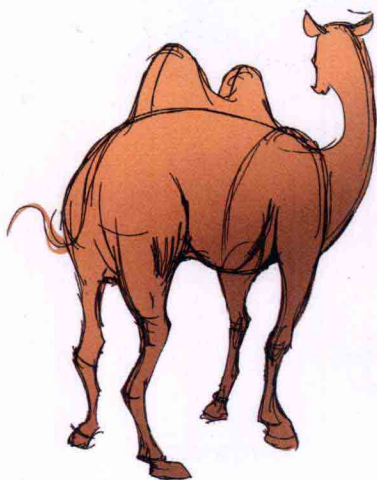


小猪

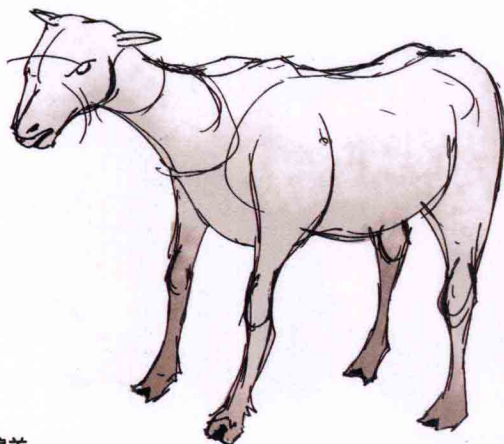




毛驴



骆驼



绵羊



2.爪类

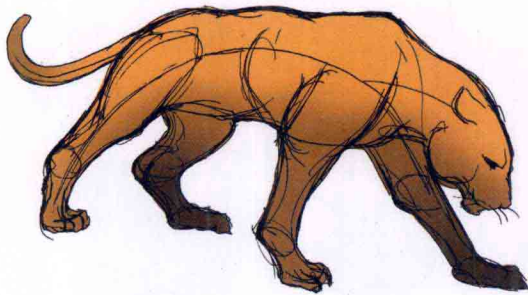
包括了猫科的虎、狮、豹、猫，犬科的狗、狼、狐，熊科的熊，还有浣熊、熊猫等。与蹄类动物不同的是，它们的前后脚是朝统一方向弯曲的。爪类动物的脊椎很柔软，尤其是猫科动物，在奔跑中脊椎的变化起了很大作用，这在后面动态的部分还要提及。爪类动物有前后肢不一样高的情况，犬类动物的情况好一些。猫科的后腿略长，但前腿往往比后腿粗壮，这是它们习惯用前爪的关系。爪类动物的身体一般比较修长，熊类例外。它们的脖子普遍短，头部相对较短而宽，犬类动物则嘴比较长。下面来比较一下爪类动物的结构。



猫的写实结构



狗的写实结构



豹子

