

超级漫画

Y.Y漫画工作室 编著

Q版角色素描技法

这是一本Q版绘画的完全手册!

14种典型表情

16种典型动作

8种性格

9种肢体语言

11种服饰

使绘制Q版

不再是难题

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超级漫画

Y.Y漫画工作室 编著

Q版角色素描技法

这是一本Q版绘画的完全手册!

14种典型表情

16种典型动作

8种性格

9种肢体语言

11种服饰

使绘制Q版

不再是难题

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

超级漫画Q版角色素描技法 / Y. Y漫画工作室编著
— 北京 : 人民邮电出版社, 2012. 8
ISBN 978-7-115-28638-3

I. ①超… II. ①Y… III. ①漫画—人物画—素描技
法 IV. ①J218.2②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第144426号

内 容 提 要

漫画作品中总是有这么一拨人物造型, 虽然他们年龄不同、外形有别、性格迥异, 但是他们都有一个共同的特点——Cute, 这样的人物造型被称为“Q版人物”。在绘制这种看似简单的人物造型时, 也需要掌握其规律和技巧。作者运用纯线条的表现形式, 对Q版动漫角色的绘制方法进行了分类讲解。

本书首先介绍了Q版角色的概念, 然后讲解了此类人物五官、各种角度的头部、面部表情的画法, 最后通过大量丰富的实例向大家具体讲解了各种姿态动作、各种透视角度下、各种典型外形、各种年龄层次、各种角色设定、各种身份、各种服装的Q版人物的画法, 绘画步骤详实, 循序渐进, 让读者一看便懂, 一学便会, 快速掌握各种Q版动漫角色的绘制技巧。

本书讲解系统, 图例丰富精美, 适合初、中级动漫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。

超级漫画 Q 版角色素描技法

- ◆ 编 著 Y.Y 漫画工作室
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>
北京天宇星印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 400 千字 2012 年 8 月第 1 版
印数: 1-4 000 册 2012 年 8 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-28638-3

定价: 35.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223
反盗版热线: (010)67171154

目录 Contents



第1章

可爱从头开始——绘制Q版角色头部 006

1.1 什么是Q版角色.....006

- 1. Q版角色的特征..... 006
- 2. Q版角色的头身比..... 007

1.2 五官的表现008

- 1. 绘制人物大型 008
- 2. 眼睛的表现..... 008
- 3. 鼻子的表现..... 009
- 4. 头发的表现..... 009

1.3 头部透视的表现.....010

- 1. 平时正面..... 010
- 2. 平时45°侧面..... 010
- 3. 平时侧面..... 011
- 4. 平时背面..... 011
- 5. 仰视..... 012
- 6. 俯视..... 012

1.4 表情的绘制013

- 1. 喜悦..... 013
- 2. 微笑..... 013
- 3. 开心..... 014
- 4. 俏皮的表情..... 014
- 5. 不怀好意的笑..... 015
- 6. 严肃的表情..... 015
- 7. 奸笑..... 016
- 8. 无奈..... 016
- 9. 花痴..... 017
- 10. 怀疑的表情..... 017
- 11. 发怒..... 018
- 12. 哭..... 018
- 13. 僵化..... 019
- 14. 大哭的表情..... 019

1.5 用符号表现人物表情020

- 15. 通过辅助线表现人物表情 020
- 16. 通过青筋表现人物表情..... 020
- 17. 通过大面积的阴影表现人物表情..... 021

第2章

绘制丰富的姿态语言..... 022

- 1. 双手交叉于胸口——傲慢 022
- 2. 跳跃——欢呼雀跃 024
- 3. 可爱的哭..... 026
- 4. 生气发怒..... 028
- 5. 痴迷..... 030
- 6. 坐地大哭..... 032
- 7. 忍不住 034
- 8. 胜利的姿态..... 036
- 9. 双手插腰..... 038

第3章

Q版人物的动作表现..... 041

- 1. 站 041
- 2. 站姿..... 043
- 3. 走 045
- 4. 跑 047
- 5. 弯腰..... 049
- 6. 盘腿坐在地上 051
- 7. 蹲 053
- 8. 坐 055
- 9. 双膝跪地..... 057
- 10. 滑滑板 059
- 11. 滑冰..... 061
- 12. 从上往下跳..... 063
- 13. 边跑边回头..... 065
- 14. 锯木..... 067

目录 Contents



- 15. 挥棒打的动作 069
- 16. 趴在地上 071

第4章

3种典型透视的表现 073

- 4.1 平视 073
- 4.2 仰视 077
- 4.3 俯视 081

第5章

8种典型外形表现 093

- 1. 活泼 093
- 2. 温柔 095
- 3. 甜美可爱 097
- 4. 英俊潇洒 099
- 5. 性感妩媚 101
- 6. 成熟稳重 103
- 7. 冷漠 105
- 8. 叛逆型 107

第6章

不同年龄Q版人物的表现 109

6.1 男 109

- 1. 儿童 109
- 2. 少年 111
- 3. 青年 113
- 4. 中年 115
- 5. 老年 117

6.2 女 119

- 1. 儿童 119
- 2. 少女 121

- 3. 青年 123
- 4. 中年 125
- 5. 老年 127

第7章

常见角色绘制 129

7.1 主角 129

- 1. 剑客 129
- 2. 贵族 131
- 3. 忍者 133
- 4. 军官 135
- 5. 热血少年 137

7.2 配角 139

- 1. 可爱的中国少女 139
- 2. 士兵 141
- 3. 可爱的女仆 143
- 4. 管家 145

7.3 正面人物 147

- 1. 可爱的少女 147
- 2. 飞起来的少女 149
- 3. 爱冒险的少年 151
- 4. 腼腆的士兵 153
- 5. 有正义感的剑客 155
- 6. 可爱的中国娃娃 157

7.4 反面人物 159

- 1. 冷漠的剑客 159
- 2. 傲慢的武士 160
- 3. 叛逆的少年 162
- 4. 阴险的剑客 164
- 5. 邪恶少女 166
- 6. 叛逆的美少女 168
- 7. 傲慢的战士 170

目录 Contents



第8章

典型身份表现 172

1. 警官 172
2. 空军 174
3. 警察 176
4. 特种兵 178
5. 少年兵 180
6. 面点师 182
7. 厨师 184
8. 高级餐厅服务员 186
9. 勇士 188
10. 战士 190
11. 弓箭手 192
12. 女巫 194
13. 海盗船长 200
14. 武士 202
15. 剑客 204
16. 武师 208
17. 女仆 210
18. 滑雪运动员 212
19. 田径运动员 214
20. 篮球运动员 216
21. 足球运动员 218

第9章

11种典型服装绘制 220

1. 公主裙 220
2. 礼服 224
3. 战服 226
4. 可爱的小牛套装 228
5. 可爱的熊猫套装 230
6. 可爱的小猫套装 232
7. 精灵装 234
8. 女仆装 238
9. 运动服 242
10. 和服 244
11. 休闲服 248
12. 学生装 252
13. 冬装 254

第1章 可爱从头开始——绘制 Q 版角色头部

本章主要讲解的是头部的透视、五官的表现、头发的表现和各种表情的表现。

1.1 什么是 Q 版角色

你也许经常听说 Q 版造型、Q 版游戏、Q 版卡通，甚至还有 Q 版三国等新名词。但是，什么是 Q 版呢？

有人认为，Q 版是指比较梦幻的、卡通的、可爱的人物形象；还有人认为，Q 版就是将形象 QQ 化。也许你已经想到了，这个词最早也许来源于 QQ——中国最受欢迎的即时聊天软件。随着 QQ 聊天软件的不普及，那只憨憨的小企鹅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卡通形象，就被称为 Q 版造型。

Q 真正的解释应该是英文 Cute（可爱）的谐音，美国人有句口头禅 "You are so cute!"，意思是“你好可爱啊！”在这里，Q 就是“可爱”的意思，后来指在动漫中可爱的造型。现在，越来越多的人在研究 Q 版，熟悉 Q 版，但是画得好的人却不多。

创造 Q 版造型需要掌握哪些规律？绘画时有哪些技巧？Q 版造型的头身比例如何？表情有哪些？动作如何表现？这些都会在本书中详细介绍。下面先来了解 Q 版造型的特征和头身比例。

1. Q 版角色的特征

Q 版角色通过夸张的表现，让人物看起来很可爱，如头大身小，眼睛大大圆圆的，占面部大部分面积，而鼻子很小，可以用小点表现，也可以不画。下面通过《黑执事》中正常的漫画人物和 Q 版的人物做对比，让我们更加清楚地认识到 Q 版人物的特点。

■ 正常漫画人物和 Q 版人物的对比



正常漫画人物给人风流潇洒、英俊不凡的感觉。



Q 版人物给人可爱的感觉。

2. Q版角色的头身比

Q版角色包括2~4头身比，人物的头部看起来很大，而且很圆，眼睛也会很大很圆，鼻子用小点表现或者可以不用画，而身体则显得短小，且人物的结构不需要仔细刻画，简单表现即可，头身比越小的，身体的结构越简单，如2头身人物的手脚可以直接绘制成圆形或三角形。



2头身



2.5头身



3头身



3.5头身



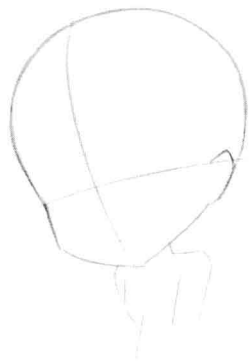
4头身

1.2

五官的表现

Q版人物给人的感觉是可爱的。Q版人物的头身比例为2~4头身，所以人物的五官要表现得可爱，才能让人物看起来可爱，如脸圆嘟嘟的、眼睛大大圆圆的、鼻子小巧可爱的等。

1. 绘制人物大型



1 首先简单勾勒出头部外形轮廓，确定头部中线，确定眼睛和嘴巴的位置。

2 在上一步骤的基础上，绘制出发大概的样式，确定五官的位置和样式。



3 继续刻画细节，让人物看起来更加生动。

知识点提示：

拷贝法：绘制好草图后，先将草图平摊在拷贝台上，再将新的纸张叠放在草图上，然后打开拷贝台的灯，在新的纸张上重新描绘出需要的画稿。

2. 眼睛的表现



1 通过拷贝法整理画面。注意：眉毛一般是有弧度的，中间粗，向两端由粗到细渐变。



2 注意眼睛的结构要正确，上眼睑线条很粗，眼角添加睫毛效果。



3 因为透视的关系，两只眼睛的形状不一样，但是要注意透视的变化需合理，才不会出现问题。



4 瞳孔中间的小圆颜色很深，瞳孔周围的颜色也比较深，但绘制的眼神要有虚实的变化。



5 瞳孔的颜色不能绘制成死黑，而是有虚实变化的。



6 为了让眼睛看起来更加有神，需要进一步刻画瞳孔的颜色。



7 眼球是被有一定厚度的眼皮包着，在眼球上方绘制阴影，让眼睛更加生动。

3. 鼻子的表现



1 因为Q版人物要可爱的，所以鼻子用小点表现即可。

2 嘴巴不需要绘制成写实的，而是通过简单的线条表现出人物的情绪。



3 Q版人物的脸型要绘制成圆嘟嘟的，这样才能让人物看起来是可爱的。

4. 头发的表现



1 绘制头发时，注意头发生长的走向要正确，线条要流畅，还要有轻重缓急的变化，才能绘制出有飘逸感的头发。



2 阴影也要随着头发生长的走向画，这样才能让头发看起来自然，绘制的阴影还要有虚实的变化，才能让头发看起来更加生动。



3 绘制头发在脸上的投影，表示头发不是直接贴在脸上的，而是和皮肤有一定的距离，这样让画面空间感增强，也让画面更加生动。



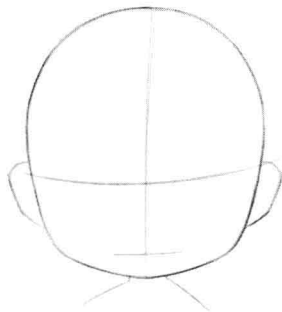
4 通过流畅的、有粗细变化的线条绘制出人物样式，再通过添加阴影让人物体积感增强，让人物更加生动。

1.3

头部透视的表现

因为透视关系，头部结构会形成不同的透视变化，如仰视时，眼睛到发际线的长度变短，而俯视时则变长等。

1. 平时正面



1 首先简单勾勒出人物头部外形轮廓。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型和五官，注意头发的走向和五官的位置要正确。

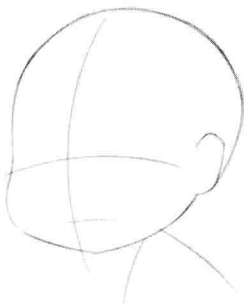


3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，才不会让画面看起来生硬。



4 最后添加阴影，注意瞳孔的颜色不能绘制成死黑的，头发的阴影也要随着头发生长的走向画。

2. 平时45° 侧面



1 首先用简单的线条勾勒出头部外形轮廓；头部中线向左边靠拢。



2 在上一步骤的基础上，绘制出发型样式和五官样式，注意五官的透视变化要正确。

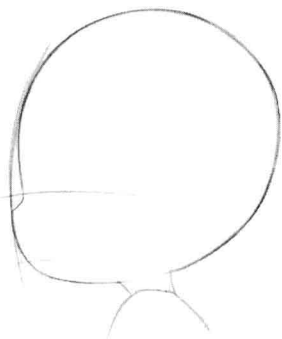
3 整理画面，绘制的线条要流畅，还要有粗细的变化，这样画面才生动。



4 最后再添加阴影，让人物体积感增强，让画面更加生动；绘制的阴影要有虚实的变化。



3. 平时侧面



① 首先用简单线条勾勒出头部外形轮廓，只能看到一半的脸。



② 在上一步骤的基础上绘制出人物发型，注意侧面眼睛的表现要正确，额头、鼻子到下巴的轮廓表现不仅要正确，还要看起来可爱。

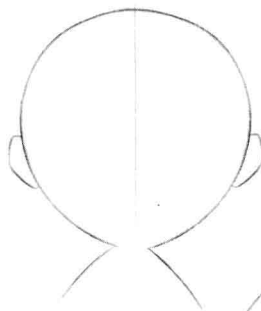


③ 整理画面，注意绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，才能让画面看起来生动。



④ 最后再添加阴影，头发的阴影要随着头发生长的走向画，让头发看起来更加自然；添加阴影后，人物看起来更加生动，画面也更加精美。

4. 平时背面



① 首先勾勒出头部外形轮廓；背面看不到眼睛、鼻子和嘴巴。



② 在上一步骤的基础上绘制出发型，因为从背面观察，所以看不到眼睛、鼻子和嘴巴，绘制的时候注意头发生长的走向要正确。

③ 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急的变化，这样才能让人物看起来不生硬。



④ 最后添加阴影，阴影要随着头发生长的走向画，这样头发看起来自然；绘制的阴影还要有虚实的变化，才能让画面体积感增强。



5. 仰视



1 首先用简单的线条勾勒出头部外形轮廓；因为仰视，所以看不到头顶。

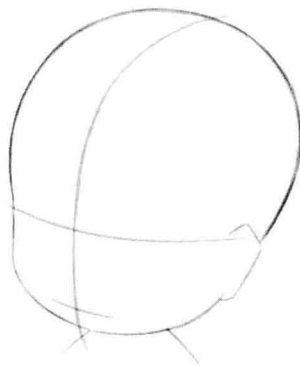


2 在上一步骤的基础上绘制出人物的发型样式和五官样式；注意头发生长的走向要正确，五官的位置和透视变化要正确。

3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，才能让画面看起来生动。再添加阴影，通过不同明度的阴影，让人物看起来更加生动，画面更加精美；绘制的线条要有虚实变化。



6. 俯视



1 首先简单勾勒出头部外形轮廓；俯视视角，能看到头顶。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型样式和五官样式；注意发际线的位置要正确，过高或过低都会让人物看起来很奇怪。

3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，才不会让画面看起来单调生硬。



4 最后添加阴影，大面积的阴影可以让头发前后层次的空间感增强，小块的面积让人物看起来更加生动。添加阴影后，人物更加生动，画面更加精美。

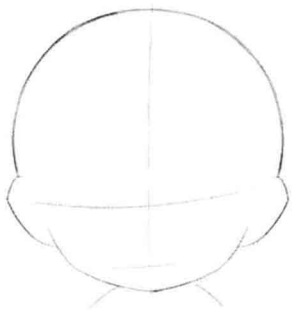


1.4

表情的绘制

表情是表现人物情绪最直接的方法，如开心时会眉开眼笑、发愁时会紧锁眉头等。

1. 喜悦



1 首先用简单的线条勾勒出头部外形轮廓，确定头部的中线，确定眼睛和嘴巴的位置。



2

在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型样式，确定五官的位置并绘制出表情的样式；喜悦时眉开眼笑，给人温暖的感觉。



3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，才能让画面看起来不单调。



4

最后添加阴影，让头发看起来更加自然，人物更加可爱，同时使人物体积感增强，画面更加精美。

2. 微笑



1 首先用简单的线条勾勒出头部外形轮廓；注意头部中线的位置要正确。



2

在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型和五官样式；微笑、眼神要温柔，嘴角要上扬。

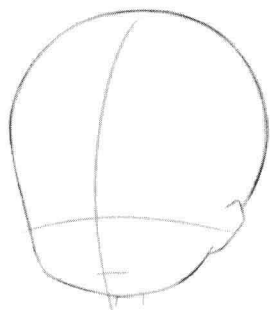
3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，让画面看起来不单调。



4 最后添加阴影，头发的阴影要随着头发生长的走向画，让头发看起来自然；添加阴影后，人物体积感增强。



3. 开心



1 首先用简单的线条勾勒出头部外形轮廓；确定中线位置，确定眼睛和嘴巴的位置。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型样式和五官的样式；注意闭着的眼睛不是用单薄线条表现的，而是用较粗且有变化的线条表现。

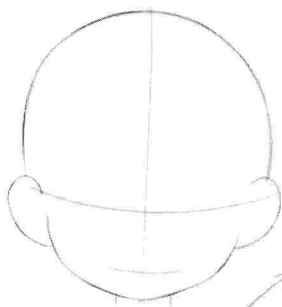


3 绘制好草图后整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，才不会让画面看起来单调。



4 最后添加阴影，头发的阴影要有虚实的变化，让头发看起来层次更加分明；面部添加阴影后，人物看起来更加生动。

4. 俏皮的表情



1 首先用简单的线条勾勒出头部外形轮廓；确定中线位置，确定眼睛和嘴巴的位置。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型，还有五官的样式；闭一只眼、睁一只眼给人俏皮的感觉；注意五官的结构要表现正确。

3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，让人物看起来更加生动。



4 最后添加阴影，要注意五官的结构，正确的阴影能让人物看起来更加生动；添加阴影后，人物头部体积感增强。



5. 不怀好意的笑



1 首先简单勾勒出头部外形轮廓；确定中线位置，以及眼睛和嘴巴的位置。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型和五官样式；锁起的眉头让人物的笑容看起来不怀好意。

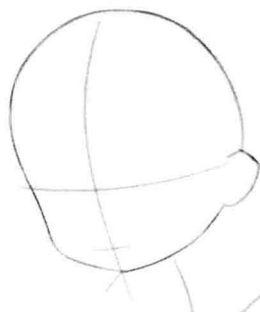


3 整理画面，绘制的线条要流畅，还要有粗细的变化，如眉毛的主体线条较粗，而向两端消失的线条慢慢变细。



4 最后还要添加阴影，让人物头部体积感更强；绘制头发在脸上的投影，让画面前后层次感增强。

6. 严肃的表情



1 首先简单勾勒出头部外形轮廓；确定中线位置，确定眼睛和嘴巴的位置。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型样式，注意头发的生长走向要正确；绘制出人物的五官，注意结构的透视变化要正确。

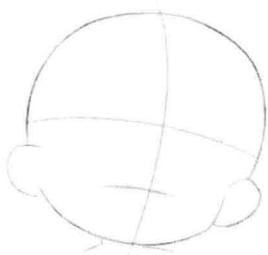
3 整理画面，绘制的线条要流畅，让画面看起来不凌乱；同时要有粗细的变化，让人物看起来更加生动。



4 最后再添加阴影，头发的阴影要随着头发生长的走向画，让头发看起来更加自然；添加阴影后，人物体积感增强。



7. 奸笑



1 首先简单勾勒出头部外形轮廓；确定中线、眼睛、嘴巴的位置。



2 在上一步骤的基础上绘制出人物外形，注意奸笑的表现，如倒竖的眉毛、缩小的瞳孔、龇牙咧嘴等。

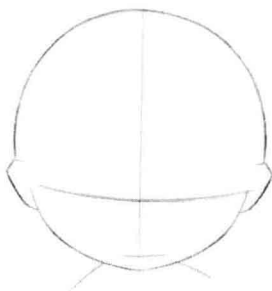


3 整理画面，绘制的线条要流畅，要有轻重缓急和粗细的变化，让画面看起来不呆板。



4 最后再添加阴影，绘制头发时要注意头发生长的走向要正确，添加的阴影要有虚实的变化；添加阴影后，人物立体感增强，画面也更加生动。

8. 无奈



1 首先简单勾勒出头部外形轮廓；确定中线位置，以及眼睛、嘴巴的位置。



2 在上一步骤的基础上，绘制出人物的发型和五官样式，注意头发生长的走向要正确，注意无奈的表情要表达正确。

3 整理画面，绘制的线条要流畅，不要画得很毛糙；绘制的线条还要有粗细的变化，如上眼睑线条较粗，下眼睑线条细。



4 最后添加阴影，注意阴影要随着头发生长的方向画，还要有虚实的变化；添加阴影后，人物立体感增强，画面更加精美。