

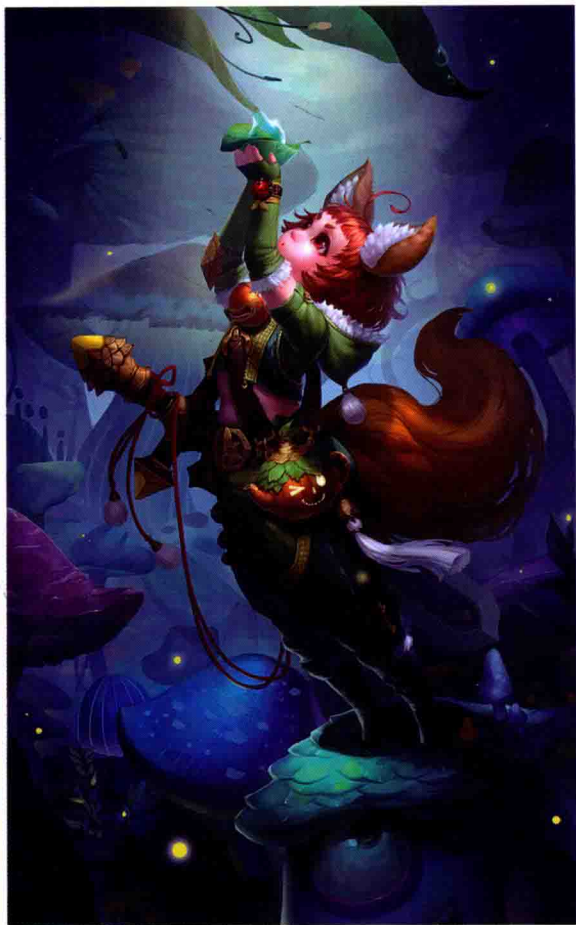
游戏动漫开发系列
YOU XI DONG MAN



Q版人物原画绘制技法

Q BAN REN WU YUAN HUA HUI ZHI JI FA

陈涛 谌宝业 编著



清华大学出版社

丛书赠送大量资源：

1. 书籍案例：系列书籍各章节案例绘制线稿-色稿的分步文件。
2. 原画设计：《英雄无敌》《剑侠情缘3》游戏高端二维原画案例资源包。
3. 三维角色：《封神》三维主角、NPC、怪物整套模型资源包。
4. 三维场景：《一骑当千》场景整套项目资源包。
5. 动作资源：《魔法仙踪》《英雄无敌》《炼狱》动作项目案例资源包。

游戏动漫开发系列

Q版人物原画绘制技法

陈涛 谌宝业 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书结合了卡通风格绘画的创作原则、制作规律及表现技巧，全方位解析了Q版人物原画的绘制技巧，是国内外顶尖原画师几十年制作经验和表现技巧的系统总结。本书凝结作者多年从业经验，深入讲解Q版人物原画设计的方法和技巧，主要内容包括人体结构原理、构图法则、基础绘画技巧、辅助练习、色彩概念设计、材质质感表现等方面的知识。

读者学后可以掌握写Q版人物原画设计的整体绘制流程及绘制技巧，举一反三，绘制出更多更精彩的Q版人物原画造型及插画设计作品。

本书结构清晰、语言简练、案例丰富实用、画面品质精美，适合初级美术爱好者，如原画绘制爱好者、封面人物形象设计、二维动画人物形象设计者、游戏原画设计者等，也可作为各类动漫培训学校、艺术职业学校、各类大专院校等的动漫辅助教材。

特别说明：本书中使用的图片素材仅供教学之用。

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

Q版人物原画绘制技法/陈涛，谌宝业编著. — 北京：清华大学出版社，2018

(游戏动漫开发系列)

ISBN 978-7-302-48471-4

I. ①Q… II. ①陈… ②谌… III. ①动画-人物画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第225780号

责任编辑：张彦青

封面设计：李坤

责任校对：周剑云

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 刷 者：北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者：三河市漂源装订厂

经 销：全国新华书店

开 本：190mm×260mm 印 张：19.25 字 数：463千字

版 次：2018年1月第1版 印 次：2018年1月第1次印刷

印 数：1~2500

定 价：89.00元

游戏动漫开发系列 编委会

- 主任：**孙立军 北京电影学院动画学院院长
- 副主任：**诸迪 中央美术学院城市设计学院院长
廖祥忠 中国传媒大学动画学院副院长
鲁晓波 清华大学美术学院信息艺术系主任
于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任
张凡 设计软件教师协会秘书长
- 委员：**
- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 尹志强 | 关金国 | 戴永强 | 周彦希 |
| 廖志高 | 李银兴 | 史春霞 | 姜整洁 |
| 向莹 | 谷炽辉 | 谌宝业 | 伍建平 |
| 王媛 | 雷雨 | 刘珺 | 王智勇 |

P 丛书序

REFACE

动漫产业作为文化艺术及娱乐产业的重要组成部分，具有广泛的影响力和潜在的发展力。

动漫行业是非常具有潜力的朝阳产业，科技含量比较高，同时是现今精神文明建设中一项重要的内容，在国内外都受到了高度的重视。

进入21世纪，我国政府开始大力扶持游戏和动漫行业的发展，“动漫”这一含糊的俗称也成了流行语。从2004年起至今，国家广电总局批准的国家级动画产业基地、教学基地、数字娱乐产业园已达30个；2015年，国家新闻出版总署批准了北京、成都、广州、上海等16个“国家级动漫产业发展基地”。根据《国家动漫游戏产业振兴计划》草案，今后我国还要建设一批国家级游戏动漫产业振兴基地和产业园区，孵化一批国际一流的民族动漫。

国家对动漫产业给予了大力支持，如支持建设若干教育培训基地，培养、选拔和表彰民族动漫产业紧缺人才；完善文化经济政策，引导激励优秀动漫和电子产品的创作；建设若干国家数字艺术开放实验室，支持动漫产业核心技术和通用技术的开发，支持发展外向型动漫产业，争取在国际动漫市场占据一席之地。

从深层次来讲，包括动漫在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和创新的过程。中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐及创意产业奠定了坚实的基础，并提供了广泛而丰富的题材。

针对这种情况，目前各大院校相继开设或即将开设动漫和游戏相关专业，然而真正与该专业相配套的教材很少。北京动漫行业协会应各大院校的要求，在科学的市场调查基础上，根据动漫产业的用人需要，针对高校的教育模式以及学生的学习特点，推出了这套动漫系列教材。本系列教材凝聚了国内外诸多知名动漫人士的智慧。

整套教材的特点如下。

(1) 本套教材邀请国内多所知名学校的骨干教师组成编审委员会，搜集整理全国近百家院校的课程设置，从中挑选动、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照，以适应教学要求。

(2) 教材中部分实际制作选用行业中比较成功的实例，由学校教师和业内高手共同完成，以提高学生在实际工作中的能力。

(3) 为授课教师设计并开发了内容丰富的教学配套资源，包括配套教材、视频课件、电子教案、考试题库，以及相关素材资料。

本系列教材案例编写人员都是来自各个知名游戏、影视企业的技术骨干，拥有大量的项目实际研发成果，对一些深层的技术难点有着比较精辟的分析和技术解析。

F 前 言

FOREWORD

Q版人物原画绘制从传统绘画艺术衍变而来，是伴随着电脑游戏不断发展而日益成熟的一种现代流行画种。与传统绘画风格相比，Q版人物原画绘制的画风更加自由，画面可以潇洒素雅，也可以浪漫华丽。在画师们的不断努力和总结之下，Q版人物原画绘制系列的商业元素设计更加成熟，优秀作品层出不穷，形成一种新兴的时尚流行文化，受到千万玩家的喜爱。

可以说，动漫新文化的产生，源自新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，为新兴流行艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，带来了新的观念和思维。

进入21世纪，在不断创造经济增长点和广泛社会效益的同时，动漫已经流传为一种新的理念，包含新的美学价值、新的生活观念，主要表现在人们的思维方式上，它的核心价值是给人们带来了欢乐和放松，它的无穷魅力在于天马行空的想象力。动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫创意文化。

然而与动漫产业发达的欧美、日韩等地区和国家相比，我国的动漫产业仍处于文化继承和不断尝试的过程中。美少女系列漫画作为动漫产品的重要组成部分，其原创力是一切产品开发的基础。尽管中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐及动漫等创意产业奠定了坚实的基础，并提供了丰富的艺术题材，但从整体看，中国动漫及创意产业面临着诸如专业人才缺乏、原创开发能力欠缺等一系列问题。

一个产业从成型到成熟，人才是发展的根本。面对国家文化创意产业发展的需求，只有培养和选拔符合新时代的文化创意产业人才，才能不断提高在国际动漫市场的影响力和占有率。针对这种情况，目前全国有500多所高等院校新开设了数字媒体、数字艺术设计、平面设计、工程环艺设计、影视动画、游戏程序开发、美术设计、交互多媒体、新媒体艺术设计和信息艺术设计等专业。本系列教材就是针对动漫产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程基本要求，由清华大学出版社携手湖南顺风传媒有限公司共同开发了本系列动漫技能教育的标准教材。

本书由陈涛、谌宝业编著。参与本书编写的还有刘利华、刘珺、冯鉴、雷雨、李银兴、刘若海、尹志强、史春霞、涂杰、王智勇、伍建平、张敬、周彦希等。在编写过程中，我们尽可能地将最好的讲解呈现给读者，若有疏漏之处，敬请不吝指正。

编者

目录

CONTENTS

第1章 Q版人物原画绘制——概述..... 01



1.1 Q版人物形象概述.....	02
1.1.1 Q版人物形象概念.....	02
1.1.2 “Q版”与“卡通”风格.....	02
1.1.3 Q版人物形象设计.....	02
1.2 Q版设计的特点.....	03
1.3 Q版形象设计的风格.....	05
1.4 形象设计的规律.....	06
1.4.1 形象的基本概念.....	06
1.4.2 形象的创作定位.....	08
1.4.3 形象设计的造型方法.....	10
1.4.4 造型设计的概念.....	11
1.5 优秀Q版人物原画赏析.....	14
1.6 本章练习.....	18

第2章 Q版人物原画绘制——精灵巫师..... 19



2.1 角色原画文案分析.....	20
2.1.1 精灵巫师的背景描述.....	20
2.1.2 精灵巫师的特征概述.....	20
2.1.3 精灵巫师的服饰特点.....	21
2.2 精灵巫师基本形体绘制.....	22
2.3 明暗关系表现.....	26
2.4 绘制精灵巫师的色彩.....	32
2.5 Q版人物原画赏析.....	46
2.6 本章小结.....	49
2.7 本章练习.....	49

第3章 Q版人物原画绘制——小猫女..... 50



3.1 角色案例文档解析.....	52
3.1.1 小猫女的属性描述.....	52
3.1.2 小猫女的形体结构分析.....	53
3.1.3 小猫女的服饰特点.....	53
3.2 小猫女基础造型设计.....	53
3.2.1 小猫女的线稿绘制.....	54
3.2.2 小猫女的线稿精细绘制.....	59
3.3 选区与大体明暗关系的定位.....	63
3.4 小猫女的色彩绘制.....	75
3.5 Q版人物原画赏析.....	86
3.6 本章小结.....	90
3.7 本章练习.....	90

第4章 Q版人物原画绘制——小狐仙..... 91



4.1 游戏案例文档解析	93
4.1.1 小狐仙的属性描述	93
4.1.2 小狐仙的形体结构分析	94
4.1.3 小狐仙的服饰特点	94
4.2 小狐仙基础造型设计	94
4.2.1 小狐仙的线稿绘制	94
4.2.2 小狐仙的线稿精细刻画	100
4.3 明暗色调绘制及选区定位	105
4.4 小狐仙的色彩绘制流程	115
4.5 经典原画赏析	127
4.6 本章小结	130
4.7 本章练习	130

第5章 Q版写实人物原画精析——月光女神..... 131



5.1 月光女神文档解析	133
5.1.1 月光女神职业介绍	133
5.1.2 月光女神技能分析	133
5.1.3 月光女神的服饰特点	134
5.2 月光女神基础造型设计	134
5.2.1 月光女神的线稿绘制	134
5.2.2 月光女神的线稿精细绘制	140
5.3 明暗绘制与选区定位	145
5.3.1 各个部分选区定位	145
5.3.2 角色明暗色调细节绘制	149
5.4 月光女神的色彩绘制流程	160
5.5 经典原画赏析	176
5.6 本章小结	179
5.7 本章练习	179

第6章 Q版人物原画绘制——魔法女孩..... 180



6.1 角色文案分析.....	181
6.1.1 魔法女孩的背景描述.....	181
6.1.2 魔法属性分类.....	181
6.1.3 魔法女孩的服饰特点.....	182
6.2 魔法女孩的线稿绘制.....	183
6.3 绘制魔法女孩的明暗关系.....	192
6.3.1 魔法女孩的选区定位.....	192
6.3.2 角色装备明暗选区的定位.....	193
6.3.3 魔法女孩的明暗色调绘制.....	198
6.4 魔法女孩的色彩绘制.....	214
6.5 原画概念设计优秀作品欣赏.....	236
6.6 本章小结.....	239
6.7 本章练习.....	239

第7章 Q版人物原画绘制——风中少女..... 240



7.1 角色文案分析.....	241
7.2 风中少女的线稿绘制.....	242
7.3 绘制风中少女的明暗关系.....	250
7.3.1 风中少女的选区定位.....	251
7.3.2 风中少女的明暗色调绘制.....	256
7.4 风中少女的色彩绘制.....	273
7.5 原画概念设计优秀作品欣赏.....	292
7.6 本章小结.....	295
7.7 本章练习.....	295

第1章

Q版人物原画绘制——概述



本章主要介绍Q版人物原画的概念设计原理及Q版人物原画在各种产品开发中的广泛应用，重点介绍Q版人物原画设计的原理及主流Q版产品在市场应用上的分类。深入了解Q版人物动态结构的变化及表现技法。

● 实践目标

- 了解Q版人物及道具的概念设计原理
- 了解Q版人物原画的分类
- 了解Q版人物原画设计的流程

● 实践重点

- 掌握Q版人物原画的设计思路及设计原理
- 掌握Q版人物原画的设计流程及规范

● 实践难点

- 掌握Q版人物原画动态设计的规律
- 掌握Q版人物原画设计、上色的流程

1.1 Q版人物形象概述

1.1.1 Q版人物形象概念

Q版人物在概念上并不是简单缩短人物的体形或适度夸大人物某些局部的造型比例，造成一种小人物的结构造型。Q版人物所表现的是实际人物结构造型，结合人物的特征做出相应的夸张。头身比虽然相对比较随意，但在表现动作的时候，相对动态结构也会比较生动自然，大胆地运用夸张变形等造型技法塑造Q版人物的形象，在结构设计上整体达到平衡感，所设计的人物形象需得到大家的喜欢。

1.1.2 “Q版”与“卡通”风格

从词源上说两者都有夸张、抽象、变形的含义。目前比较主流的Q版风格的定义是：用简单而夸张的手法来描绘人物、动物及场景环境等的设计元素。一般运用变形、比拟、象征的手法，构成生动、感人的画面效果，给读者深刻的视觉感受，获得美的享受。卡通风格最初出现于早期(20世纪初)的卡通电影，风格简练轻松，往往充满幽默、讽刺的漫画意味。卡通的发展虽然已经远远超出了其诞生之初的格局，并形成了自己独立的艺术特征，但是在其形象造型的艺术手段上仍然借用漫画的表现形式，即抽象、变形、拼贴等的应用。

1.1.3 Q版人物形象设计

Q版形象设计就是结合故事剧本这种绘画语言，绘制故事情节中的艺术形象，主要体现在卡通片(或动画片)中所塑造的形象，或叫动画形象(人物、角色)。Q版形象与卡通形象所具有的共同特征是夸张、拟人化。

在很多Q版产品中，人物形象设计成功与否是一部动画作品成败的关键。缺乏深入人心的人物形象，一部动画或漫画作品就无法得以完整体现，也就不会产生广泛的艺术影响力和感染力。同时Q版形象还是品牌衍生的基础。能否塑造鲜活的、有个性的、受欢迎的卡通形象，对于卡通的产业化发展也具有极其重要的意义。Q版人物形象设计如图1-1所示。



图1-1 Q版人物形象设计



任何艺术形象的塑造都有与其艺术形式相应的造型特点和手段。Q版形象设计是用绘画语言讲述故事的艺术表现形式，其形象的塑造既具有绘画艺术的特征，又具有影视艺术的属性。因此一个丰满的人物形象，一方面要以色彩、线条等形式要素塑造出夸张的视觉形象；另一方面还要以情节、题材等叙事要素塑造出丰满的人物个性特征。Q版原画形象设计如图1-2所示。



图1-2 Q版原画形象设计

1.2 Q版设计的特点

1. 创造性

Q版角色形象设计的特点是在观察和整理生活中素材的基础上，再加以提炼和概括，创造出全新的艺术造型形象。Q版设计将许许多多普通的、大众化的人物形象通过艺术化的设计进行全新造型定位，同时对无生命的物体赋予生命和个性，使之具有了具体的形态、语言、生活经历和外表特征。Q版形象的创造性是现实生活集中而又典型化的艺术反映，是现实形象的重新组合，是艺术与生活相结合的艺术表现手法。创造性Q版形象设计如图1-3所示。



图1-3 创造性Q版形象设计

2. 夸张性

Q版形象设计所表现的一切元素都经过了艺术家的夸张和变形处理，在具备现实世界构成元素的特点的同时进行了更深层次的提炼和组合。夸张是Q版艺术中的精髓所在，这里包含了情节内容的夸张和角色动作的夸张。夸张使动画艺术在观众的思想上和视觉上产生了巨大的冲击力和震撼力。夸张性Q版形象设计如图1-4所示。



图1-4 夸张性Q版形象设计

3. 趣味性

趣味幽默是Q版卡通艺术一个主要的特点，相对于文学、电影等艺术形式对于严肃体裁的表现优势而言，Q版形象更适合通过活泼有趣的形式来传达制作者的思维理念。趣味幽默是Q版卡通艺术所独有的优势所在，带有一定的情节性，而其他艺术门类则难以做到。Q版形象设计的趣味性使其更容易为大众所接受而成为一种经久不衰的艺术形式。趣味性Q版形象设计如图1-5所示。

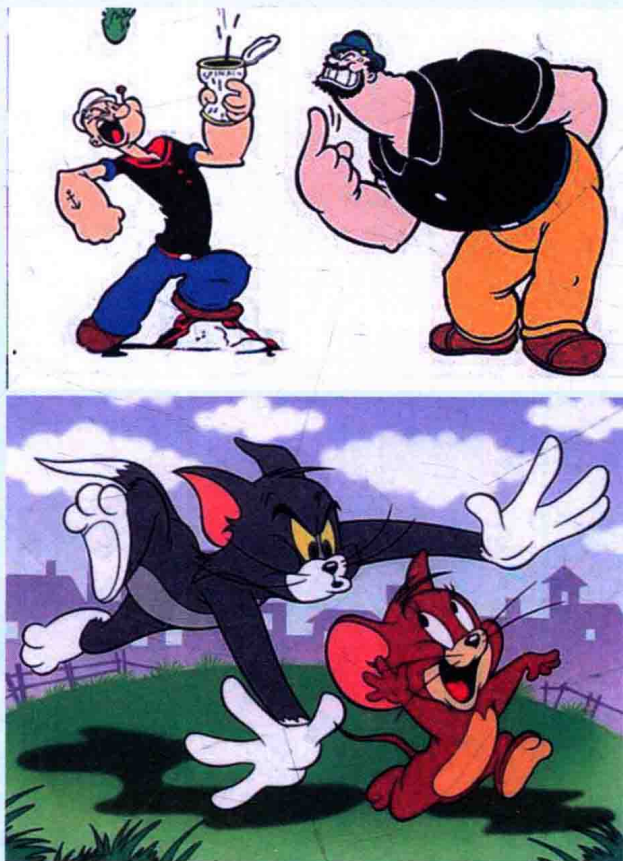


图1-5 趣味性Q版形象设计



1.3 Q版形象设计的风格

1. 欧美Q版形象设计

欧美Q版形象造型简约、美丑分明、正义与邪恶角色让人一目了然，与东方卡通文化的形象相比，美式卡通形象更加夸张和单纯，色彩鲜艳明快，造型体积感较强，强调表情的大幅度变化，动作夸张而动感强烈，仿佛音乐中的摇滚，节奏变化明快、酣畅淋漓。让这些形象具有更持久生命力的秘诀在于成功的商业运作方式。欧美Q版形象设计如图1-6所示。



图1-6 欧美Q版形象设计

2. 日韩Q版形象设计

日韩Q版更具东方人浪漫、细腻，讲究意境和情调的特点，对于人物内心世界多以服饰语言和环境来刻画，内敛而不过于直白。在绘画方式上也多精于描绘人物服饰、用具、兵器、交通工具和大的场景，讲究单幅画面的美感。日韩Q版形象设计如图1-7所示。



图1-7 日韩Q版形象设计

3. 中国Q版形象设计

中国Q版设计吸收传统文化的精髓，将国画、年画、版画、壁画、京剧、民间剪纸、皮影戏等多门类艺术形式融于一体，成为开创动画民族风格的典范。中国动画的内容多为传统文化中的神话和民间故事，造型简洁明快，色彩艳丽丰富。中国动画在追求艺术品质的同时极大地丰富了动画的创作形式，木偶片、剪纸片、水墨动画等多种影片的制作大大丰富了动画的语言形式，为世界动画的发展做出了巨大的贡献。中国Q版形象设计如图1-8所示。



图1-8 中国Q版形象设计

1.4 形象设计的规律

1.4.1 形象的基本概念

形象造型变化的分类主要有以下几种。

1. 形象特征变形类

形象特征变形主要是对表现的人物特征进行刻意的夸张表现，使人产生如幽默、讽刺、挖苦等视觉感受。这类创作方法在动画形象创作中占有重要的比例，它与传统绘画中的装饰变形有相似的原理，但Q版形象设计的夸张变形更注重趣味性和幽默感。夸张形象设计如图1-9所示，变形如图1-10所示。

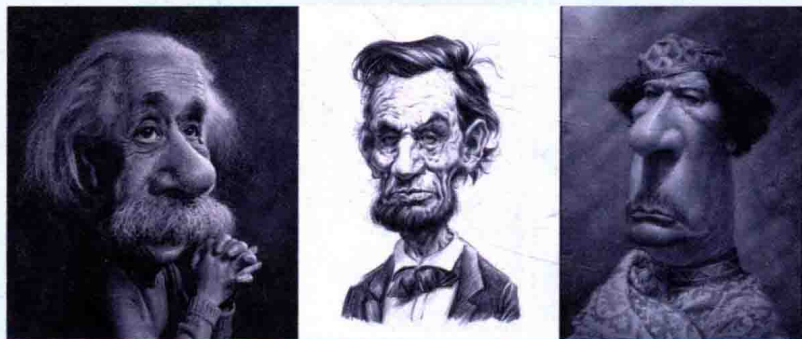


图1-9 夸张形象设计



图1-10 变形在产品宣传中的应用

2. 形体结构变形类

形体结构变形主要是指根据人物形象定位，对人物整体身体结构的造型变化进行局部的夸张变形，得到全新的形象特征，从视觉上产生强烈的冲击力，比如，胖、瘦、高、矮等的体形变化夸张变形。人物形体比例结构变形效果如图1-11所示。



图1-11 人物形体比例结构变形效果

3. 脸部表情变形类

脸部表情变形主要是人物、动物及拟人化的生物等脸部五官的结构错位或局部的夸张变形，表现喜乐哀怒的情感世界。脸部表情变形在很多经典动画片中对角色个性特点的表现得到充分的展示。脸部表情变形效果如图1-12所示。

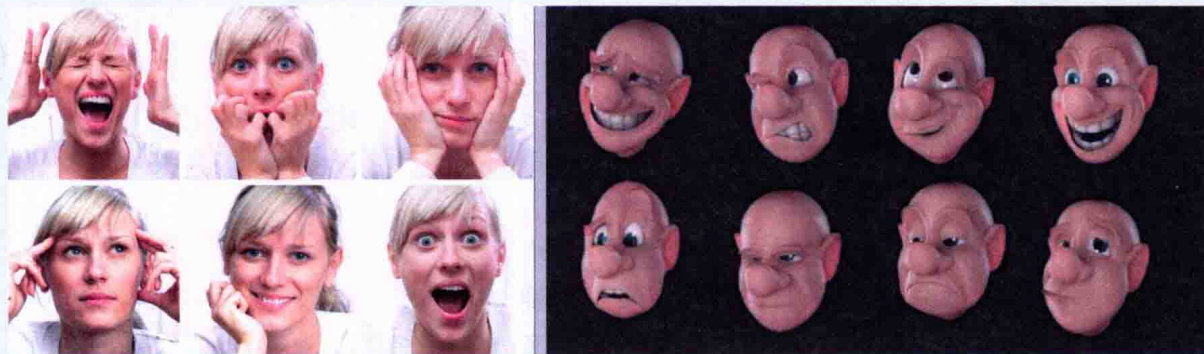


图1-12 脸部表情变形效果

4. 动态结构变形类

动态结构变形角色经常在强烈紧张的惊险动作和视听张力为核心的影片中出现，常常涉及追逐(如徒步和交通工具)、营救、战斗、毁灭性灾难(如洪水、爆炸、大火和自然灾害等)、搏斗、逃亡、持续的运动、惊人的速度和历险等场合。角色动态变形表现如图1-13所示。

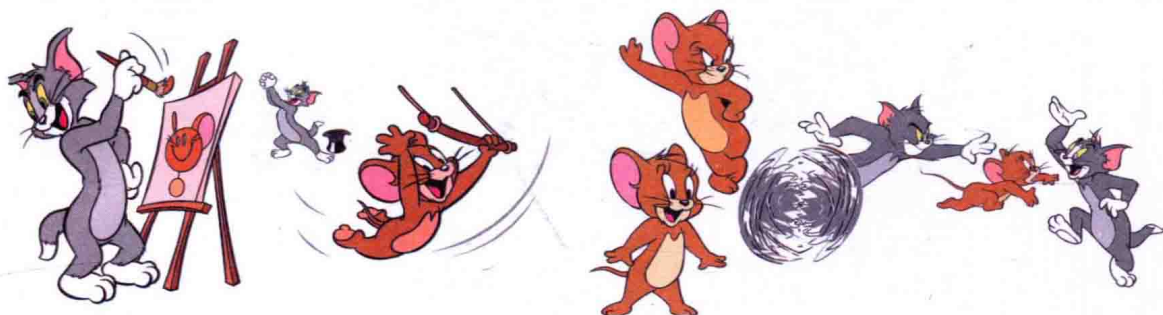


图1-13 卡通角色动作表现

5. 抽象表现类

抽象表现主要是人与字体或特殊符号结合在一起，形成独特的形象标识。这类形象设计的特点是简洁明快，造型抽象化，随意性强。常常专注于形象本身的醒目效果，对于形态和结构的处理放在次要位置，注重角色的外在整体效果，追求让人过目不忘，形象本身也是千姿百态，怪诞而有趣。抽象标准形象表现如图1-14所示。



图1-14 抽象标准形象表现

1.4.2 形象的创作定位

1. 主题内容

通常意义上的卡通形象，是指通过动画、漫画、游戏等形式承载的一种虚构角色形象，由个性特征、情节和反应构成。个性特征包括角色的姓名、身份、外貌、个性、装束；情节指围绕角色展开的反映其身世、经历的叙事；反应则涉及对人的反应和对物的反应。