Q版知识快速上手

第1章

本章主要介绍Q版角色的基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制。Q版角 色是指比较梦幻的、卡通的、可爱的人物形象。Q版角色的绘制通过夸张的 表现手法,让人物看起来很可爱,因此深受青少年的喜欢。本章主要介绍 漫画基础知识、认识Q版角色以及绘制Q版角色的工具等内容,为读者熟练 掌握后面学习Q版角色的绘制奠定良好的基础。





1.1 动漫发展简述

"动漫"是动画和漫画的简述性合称,泛指所有的动画、漫画作品。在其他语言中, 起初二者很少被合称使用,但随着现代传媒技术的发展,动画和漫画之间的联系日趋紧 密,两者也常被合称为"动漫"。动漫是目前年轻人最喜爱的多媒体影像形式之一。动漫 作为一种流行文化发源于日本,作为一种大众文化载体,其含义更加广泛,不仅包括静态 的漫画杂志、书籍、卡片,还包括动态的漫画音像制品。



动画《狮子王》

1.1.1 美国、日本及中国的动漫发展浅析

▶ 美国

1937—1949年是美国动画的发展初期。1937年,迪士尼公司推出的《白雪公主》片长达74分钟,这在美国动画片史上是个史无前例的创举。此后又陆续推出了《木偶奇遇记》 《幻想曲》《小鹿班比》等动画长片。第二次世界大战爆发后,迪士尼公司停止了动画长片的拍摄,直到20世纪40年代末期才逐渐恢复过来。例如,查克•琼斯创作的《兔八哥》 《戴飞鸭》等动画短片在战争期间也非常受欢迎。

1950—1966年是美国动画的第一次繁荣期。这一时期的迪士尼公司,几乎每年都要推出一部经典动画片,如《仙履奇缘》《爱丽斯梦游仙境》《小姐与流氓》《睡美人》等。 与此同时,其他的动画制作公司在迪士尼公司的排挤之下纷纷关门,迪士尼公司从此走上 了动画电影业霸主的道路,同时《顽皮豹》在1965年获得奥斯卡最佳动画短片奖。

1967—1988年是美国动画的蛰伏期。1966年12月15日,伟大的华•迪士尼因肺癌去世,迪士尼公司因此陷入了困境,以致于美国动画业也进入了萧条时期。此时,电视动画逐渐发展起来,如《猫和老鼠》。威廉•汉纳和约瑟夫•芭芭拉是电视动画的代表人物,

他们创作了电视系列片《猫和老鼠》《辛普森一家》等。整个20世纪70年代,只有数部动 画片,质量也平平。

20世纪80年代初,老一代的动画家都到了退休的年龄,迪士尼公司处于新旧交替时期,为了努力培养新人拍出了颇有争议的动画电影,如《黑神锅传奇》等。20世纪80年代后期,迪士尼公司开始尝试着利用电脑制作动画,1986年的《妙妙探》第一次用电脑动画制作了伦敦钟楼的场面。同时,专业的企业经理人麦克•艾斯纳接管了迪士尼公司。

1989年是美国动画的又一次繁荣期。迪士尼公司推出的《小美人鱼》获得了极大的成功,标志着美国动画片又一次进入了繁荣期,一直持续至2002年。这一时期的代表作品很多,如创造了票房奇迹的《顽皮豹》《狮子王》、第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》以及逼真的《恐龙》等。20世纪90年代末,各个大制片公司纷纷涉足动画界,使这一时期的美国动画变得异彩纷呈。



《白雪公主》

>>>> 日本

1945—1967年是日本动漫产业的初创期。20世纪40年代,日本的动漫大多出自漫画家 一人之手,从创意情节、绘制背景图、填色等都由一个人单独完成。到了20世纪60年代, 日本的动漫创作才有了明显的分工,从动漫师逐渐过渡到了动漫工作室。《铁臂阿童木》 这部动画长片就是在这一时期由手冢治虫工作室创作完成的。

1967—1971年是日本动漫产业的成长期。这一时期出现了青年漫画连载杂志——《周刊少年》,在当时受到了青少年朋友的追捧。这一时期的青少年是"二战"后出生的第一批孩子,他们与日本漫画产业的发展紧紧地联系在了一起。

1971—1975年是日本动漫的过渡期。这一时期的漫画家专属于一些出版社,他们可以

百变Q版 素描技法

得到更多的稿酬和签约费。由于当时的稿费相当少,迫使许多漫画家开始发行单行本漫画 来获得版税,以此来维持工作室的运营。

1975—1990年是日本动漫业的繁荣期。这一时期的小学馆、集英社、讲谈社这3家出版社开始垄断漫画市场,也为日本动漫产业奠定了稳固的基石。例如,《聪明的一休》 《机器猫》等动画片的剧情、动画技术等都达到了很好的水平,标志着日本的动漫产业进入了成熟期。

自1990年至今,是日本动漫业的创新期。这一时期日本动画在创作构思、制作技法、 画风等方面逐渐形成了自己独特的风格,以完善的技巧、天马行空的想象构思,带给观众 不一样的视觉体验。



《龙猫》

>>>> 中国

中国的动漫,从20世纪60年代开始一直到20世纪80年代中期,不仅种类繁多,而且内容和艺术性都远高于同一时期的日本和美国,特别是日本的早期很多动画都深受我国动画的影响。

中华人民共和国成立初期,中国的动画事业可以说是得到了非常快速的发展,不但作品多,而且精品也多。1961—1964年制作的《大闹天宫》可以说是当时国内动画的巅峰之作,从人物、动作、画面、声效等都达到了当时世界的最高水平。自此,我国动漫事业不断发展,动漫的形式也越发多样。1947年,我国制作了第一部木偶动画片《皇帝梦》; 1958年,中国拍摄第一部剪纸动画片《猪八戒吃西瓜》;1960年,完成了第一部水墨画动画片《小蝌蚪找妈妈》;1962年,完成了第一部折纸动画片《一棵白菜》。新的动画表现形式的加入,使得中国的动画事业达到了一个顶峰。 但"文革"的到来,使动画行业受到了很大的冲击。由于写实主义和教育意义,让人 们觉得动画片都是给小朋友看的课外教材,这种思想不仅延续了下来,而且还在大部分人 心里深深地扎根,最终造成了中国动画产业的衰败。

改革开放之后,中国动画片制作又一次进入了繁荣时期,在1978—1989年,中国共制 作了219部动画影片,例如《哪吒闹海》《金猴降妖》《天书奇谭》等优秀作品,而且电 视动画片也在这个时候出现了《葫芦兄弟》《黑猫警长》《阿凡提的故事》等,给人留下 深刻印象的作品。从整体上看,这是个比较平均的时代,既有少量全年龄的艺术片,又有 大量类似《黑猫警长》这样纯粹给儿童看的主流教育动画片,而且其制作手法基本沿袭了 上海美术电影制片厂万氏兄弟开创的风格,没有太多创新。

20世纪90年代各大动画制作厂家开始与国际动画业展开交流与合作,白银时代的那种 故步自封的局面停止了,数字生产手段取代了以往的手工绘制方式,大大地提高了制作效 率。自1995年起,中国电影放映公司对动画片不再采用统购统销的计划政策,而是把动画 片推向市场,改变了动画片的生产状态和经营方式,确立了社会效益和经济效益双赢的观 念。但是即使数量和质量都提高了,由于制作动画片主要是给孩子看的这种理念的存在, 在题材和内容上并没有太大的突破。

随着动漫的发展,我国引入了大量的欧美、日本动画片,而国产动画片在比较之下 在内容、画面、人物形象等方面都暴露出了严重的不足。根深蒂固的教育理念没有错,但 在动画的形式和质量上却没有大的突破,使得原本应该是国产动画片的观众——少年,纷 纷青睐外来动画片。由此可见,中国动漫产业有着广阔的市场和光明的前景,只要做好利 用开发,它必成为中国第三产业的重要组成部分。但现今中国动漫产业还存在着大量的弊 端,如动漫产业没有明确的定位分级制度、缺乏人才、缺乏培养该类人才的专业学校和途 径等。



《黑猫警长》

百变Q版 素描技法

1.1.2 不同国家的动漫风格特点

美国:美国人向来比较喜欢直接,在表达意图时,他们总是开门见山。美国人又很推 崇并且善于幽默,因此他们喜欢创作真实细腻、妙趣横生的3D动画作品。其作品侧重于娱 乐性。

日本:日本人更多地保留了东方民族隐忍、含蓄的特征,其动漫讲究简练与写意的风格。因此,他们对动画的二维处理,反映了日本人对我国国画技巧的承袭。其作品注重叙事性和意境的表达。

中国:中国坚持传统艺术的表达,融入科技,形式多样,如水墨、剪纸、皮影等。其 创作风格注重对传统文化的借鉴和本土现实生活的提纯。

1.2 认识Q版角色

说起Q版角色,我们会联想到各种卡通毛绒公仔,因其夸张可爱的形象而广受大家喜爱。

1.2.1 什么是Q版角色

Q版角色就是人物形象比较梦幻、卡通、可爱。也有人认为,Q版角色就是将人物形象Q化,也就是我们日常所说的卡哇伊化。



1.2.2 Q版角色的特点

所谓的Q版人物是相对于写实人物而言的。其造型特点是头大身小,以可爱为形象设计的理念,将人物造型的形体特征、表情、发饰、服饰等进行夸张变形。因此在实际设计中,变形和夸张是整个Q版人物造型的基础。



成功绘制Q版角色的关键不在于使用什么工具,而在于谁在使用这些工具,这是笔者 多年的经验。当然,高品质的工具的确可以提高作品的精度,并减少因此而付出的时间和 精力,增加创作者的兴趣和自信。

百变Q版 素描技法

1.3.1 手绘Q版角色的工具

⊙ 纸张

草稿纸:纸张厚度比较薄,一 般练习时使用的纸即可。原稿 纸:专业用纸,表面光滑,渗 水自然,用橡皮擦除画面时纸 张不起球。



● 铅笔 选择的铅笔不能太 软,也不能太硬。 太软擦不干净,太 硬容易有划痕。

自动铅笔
 草图绘制最好选用笔尖
 较细的自动铅笔。





⊙ 橡皮擦

橡皮擦最好不要太 硬,应选用软且韧的 专业美术橡皮擦。

③ 马克笔

8

这是一种书写或绘画专用的 绘图彩色笔,本身含有墨 水,且通常附有笔盖,一般 还有坚硬的笔头。



○ 蘸水笔
 它用来上墨线。
 蘸水笔的种类比
 较多,可根据所
 绘制内容的不
 同,选用粗细不
 向的蘸水笔。



1.3.2 数码工具

随着科技的发展,计算机在漫画界的应用越来越广泛,漫画的绘制方法已不仅仅局限 于纸上,而是进入了一个无纸化的时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下 面我们来看看数码绘画都需要准备哪些工具。

>>>>> 数码配置



计算机





>>>> 绘图软件

用于漫画处理的软件有Photoshop、SAI、Painter等,本书所使用的绘制软件主要为 SAI,它们的区别与用途主要如下。



Photoshop图片处理软件 是目前最流行的图像处理软件 之一,拥有强大的图像处理功 能,也可进行漫画绘图等。





SAI是一款小型的绘画软件, 许多功能相对于Photoshop来说更 加人性化。它可以任意旋转、翻 转画布,缩放时反锯齿,绘制出 来的线条流畅,且有修正功能。





painter 11

Painter是顶级的仿自然绘画 软件,自带多种仿自然画笔,可 以绘制出绚烂多彩的图案出来, 是绘画者首选软件之一。

1.4 线条练习

提高绘画技能最基本的方法就是线条的练习。线条是构成图案最基本的要素,要绘制 出美观的漫画作品,就要先将线条练习好。下面我们就来看看如何练习好线条。

1.4.1 排线的练习

常见的排线方法有横线、竖线、斜线、交叉线,交叉线一般都是用来绘制阴影的。绘制排线时,最重要的一点就是线条要直,排的线条要整齐有规律,绘制时速度要快,要注 意笔的力度和方向。





曲线一般用于绘制头发等有弧度的部位。在练习曲线时。用笔要有轻重缓急的变化, 起点轻、中间重、收尾轻,就如"牙签"的形状一样。在绘制不同的部位时,要巧妙地掌 握好力度,这样线稿就会有虚实感了。



本书所使用的绘画软件主要是SAI,下面介绍一些SAI的常用功能与基础操作。

1.5.1 了解SAI的操作界面

对于用过其他绘画软件的用户来说,SAI上手非常容易,因为一些软件的用法是相通的。尤其对于使用数码工具绘画的初学者来说,SAI直观易懂的功能与清晰简洁的界面认识起来很具亲和力。

>>>> 操作界面与各个工具栏



SAI的工作界面

标 号	名 称	介绍
1	主菜单	该区域有9个菜单栏,包括项目编辑、画面设定、滤镜、帮助等 各种最基本的功能
2	导航器	该区域可以观察画面的整体情况,还可以调节画布的缩放倍率 与旋转角度
3	图层面板	该区域除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层 进行管理外,还可以对各图层进行详细的设定
4	色彩面板	该区域是选取绘画色彩的地方,色彩的选择方法一共有6种,另外,还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	该区域包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具,每种 工具都可以单独进行详细的设定
6	快捷工具栏	该区域包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较 频繁的功能
7	主视窗	该区域是整个软件中最为重要的一个区域,用于制作图像的主 要空间,可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开多个文件时,可以在该区域对不同的画布进行切换,当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	该区域可以看到电脑的CPU以及内存的使用负荷,在它的右侧 还会显示一些特殊按键的使用情况





颜色和工具面板显示在右边



全屏模式



. • 2.3 2.6 3 3.5 4

. 0.7 0.8 1 1.5

10

.

2

画纸质感	【无质感】	
倍率	【无质感】	
画材效果	水彩1 水彩2	
程度	画布 画用纸	

1.5.2 各个面板的主要功能

20

20

SAI中每个面板都有其存在的功能和意义,下面详细介绍各个面板的主要 功能。

>>>> 主菜单



百变Q版 素描技法

标号	名 称	介绍
1	文件(F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
2	编辑(E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像(C)	可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定,可改变画布的大小
4	图层(L)	可使用各种功能对图层进行编辑,其中的一部分功能在图层面板 中有快捷按钮
5	选择(S)	可对当前选择中的区域进行操作,除了基本的取消、反转外,还 可扩大选取的像素
6	滤镜(T)	可对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图(V)	包含旋转角度与大小缩放等可以对视图进行调节的各种功能
8	窗口(W)	可进行与面板相关的各种设定,也可对整个操作界面重新初始化
9	其他(O)	除了可查阅使用帮助外,还可对工作环境与快捷键进行设置

>>>> 导航器







>>>> 色彩面板







>>>>> 快捷工具栏



>>>> 主视窗



>>>>> 视图选择栏



>>>> 状态栏



1.5.3 常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大,使用快捷键可以方便使用者快速绘图。



1.6 SAI绘制漫画的具体步骤

目前大部分漫画都是通过SAI来绘制的。本节将通过实战来介绍SAI绘制漫画的具体流程。只要掌握了本节内容,后面的实例绘制就会容易很多。

1.6.1 实战——Q版漫画人物临摹

从本节开始将使用数码软件来绘制Q版漫画人物。首先选取一个简单的人物进行临摹, 之后再循序渐进。下面来看看如何用数码软件从临摹开始来绘制自己的Q版漫画人物。

>>>> 绘制前期设置





打开 取消



>>>> 绘制形体



10 选用7号左右的笔刷进行绘制, 看准比例,用简单的线条勾勒出人 物的姿势。虽然是临摹,但是对形 体草图的把握不能忽视。	
铅笔 喷枪 笔 水彩笔 ↓ 正常 ▲ ▲ ■ ■ 最大直径 ■ x 1.0 7.0 最小直径 6%	
☐ 详细设置 2.3 2.6 3 3.5 4 • • • • • 5 6 7 8 9	







1.6.2 实战——绘制人物线稿草图

草图是一幅作品的基础,绘制线稿草图不仅是画好画作的第一步,也是最重要的一步。好的草图能让作画变得轻松,能够帮助画家更准确地塑造出人物的形体、形态。下面我们通过案例来讲解使用SAI绘制草图的过程。





第1章 Q版知识快速上手 漫画达人系列





ŝ





