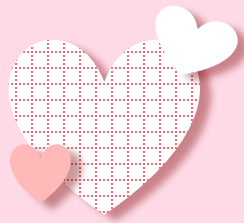


成果簡報

Q版少女漫畫角色頭身比例 繪畫探究

應二甲 27號 楊欣





目錄

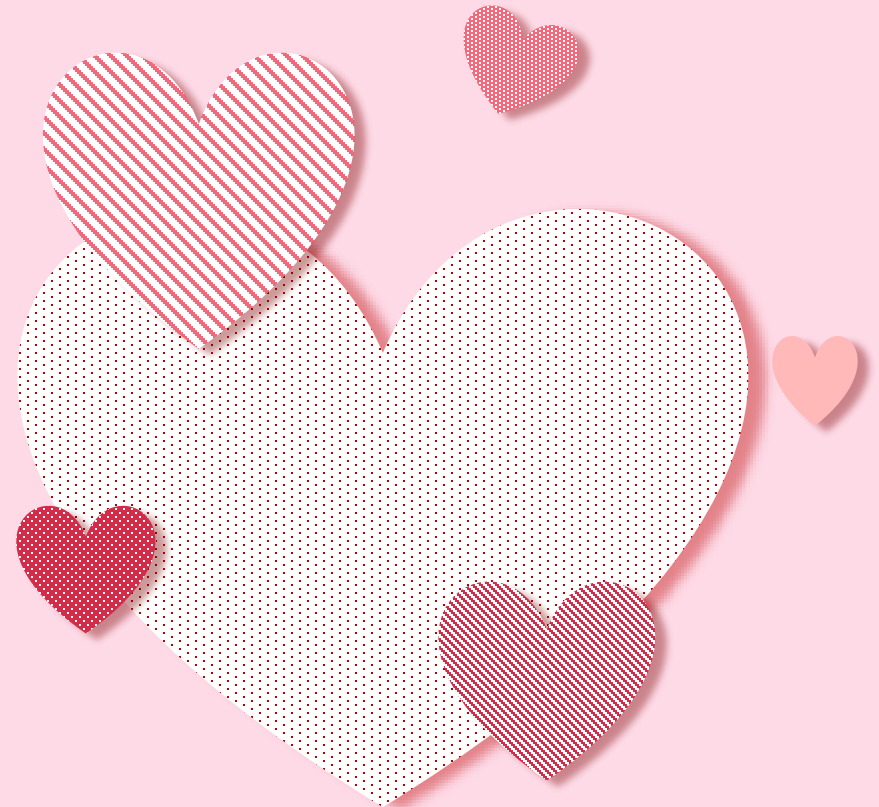
1.學習動機

2.進度表

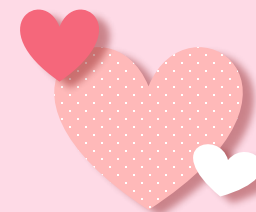
3.實施策略

4.成果展示

5.省思和心得



學習動機:



1. 我以看動畫或動漫為喜好
2. 想嘗試親自手繪出自己喜歡的角色，讓他們不僅僅只存在螢幕裡。
3. 想要畫好自己的自創角色



進度表

開學日

看書自學Q版角色畫法、作筆記

第一次段考

去圖書館及社群軟體蒐集其他教學資料或作品、構想自創角色

發現如果用電繪來呈現作品會比手繪更清楚，於是先用小畫家練習

第二次段考

發現需要用更專業的軟體來畫圖，於是下載了 Medibang Paint 使用

創作自創角色肖像畫和海報

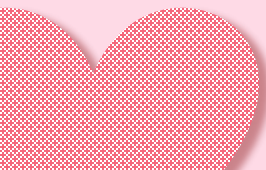
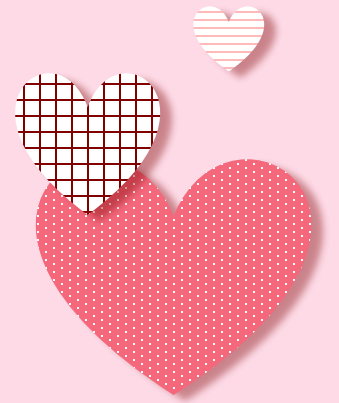
修改海報設計，完成自創角色的作品

製作簡報

期末考

實施策略

1. 借閱和Q版漫畫教學有關的書籍
2. 參考社群網站或社群軟體的Q版角色作品
3. 去網路上(像YouTube)觀看相關教學影片
、請教指導老師



參考資料

書籍



Youtube 影片



Hexyraart
3280位訂閱者




Iku Aldena
23.2萬位訂閱者

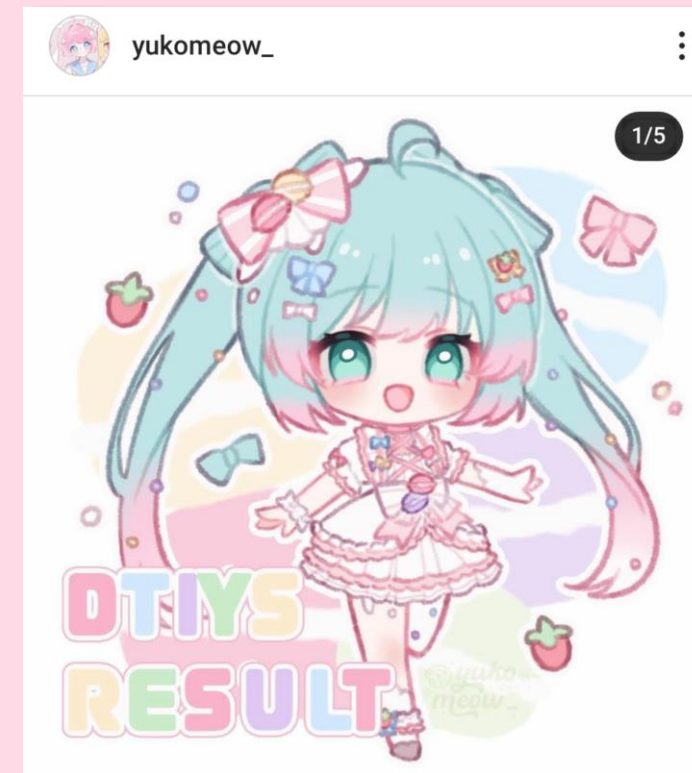
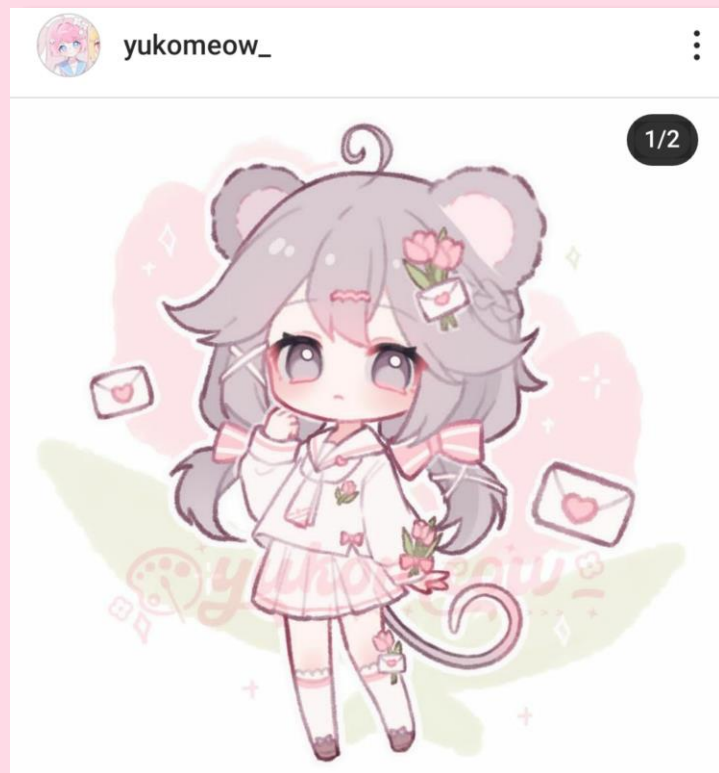


參考作品

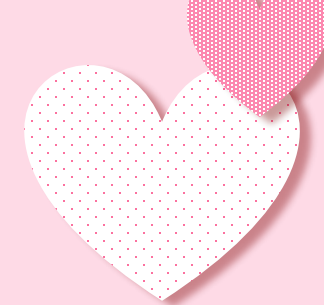


 483 Posts 50.7K Followers 693 Following


裕子 | Yuko



參考作品

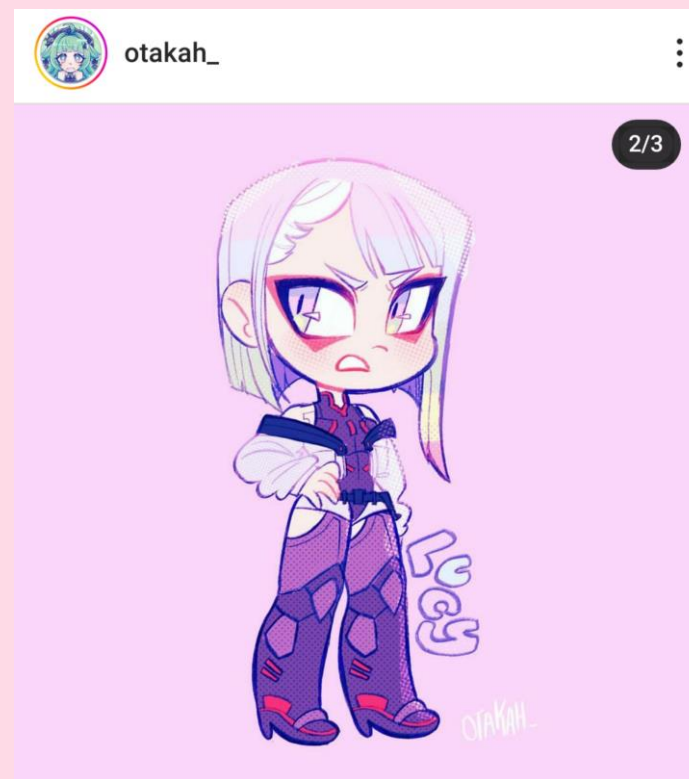


← otakah_ 🔔 ⋮



98 Posts 70K Followers 6,229 Following


Otakah!



參考作品



← sem_d_apchi 🔔 ⋮


 289 Posts 2,982 Followers 590 Following

Hikikomoring - Sem / セム

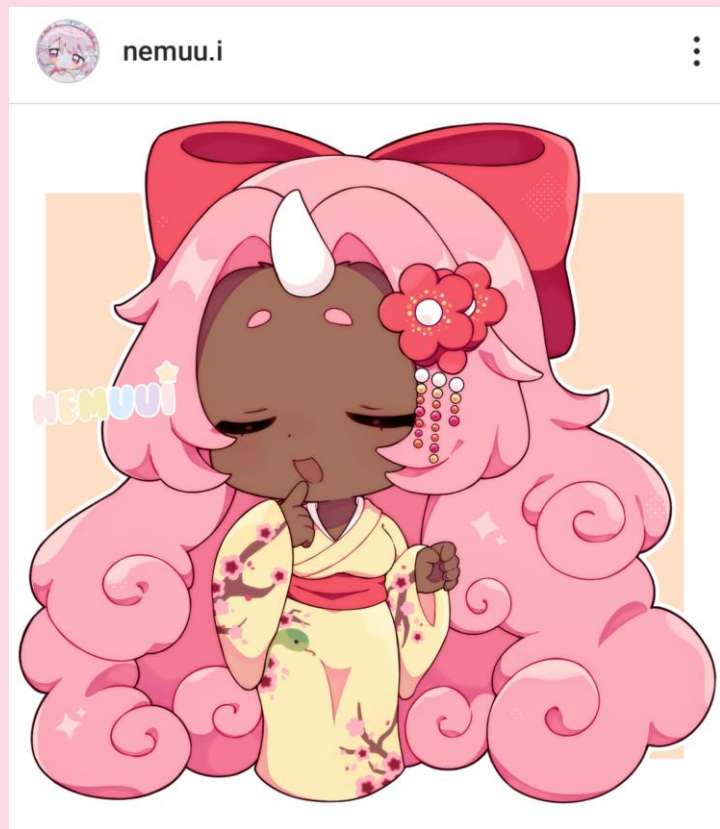


參考作品



 177 Posts 16.7K Followers 483 Following

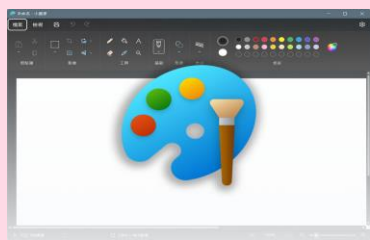
nemuui



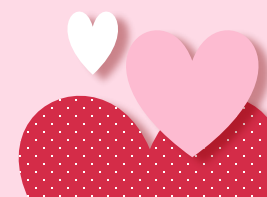
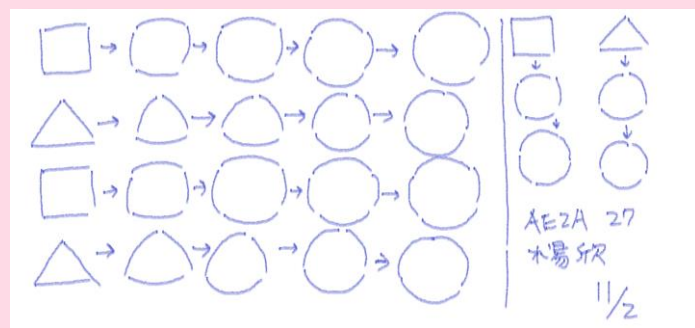
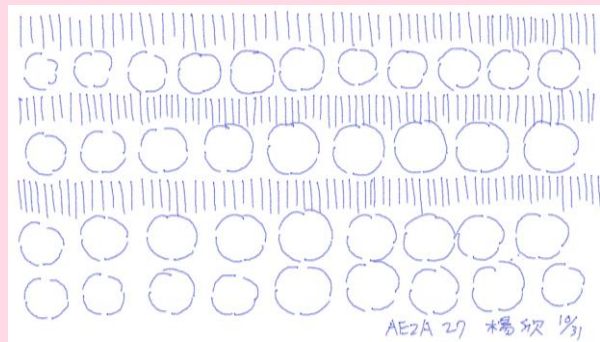


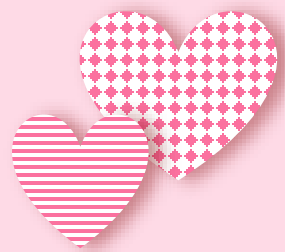
使用的軟體

小畫家

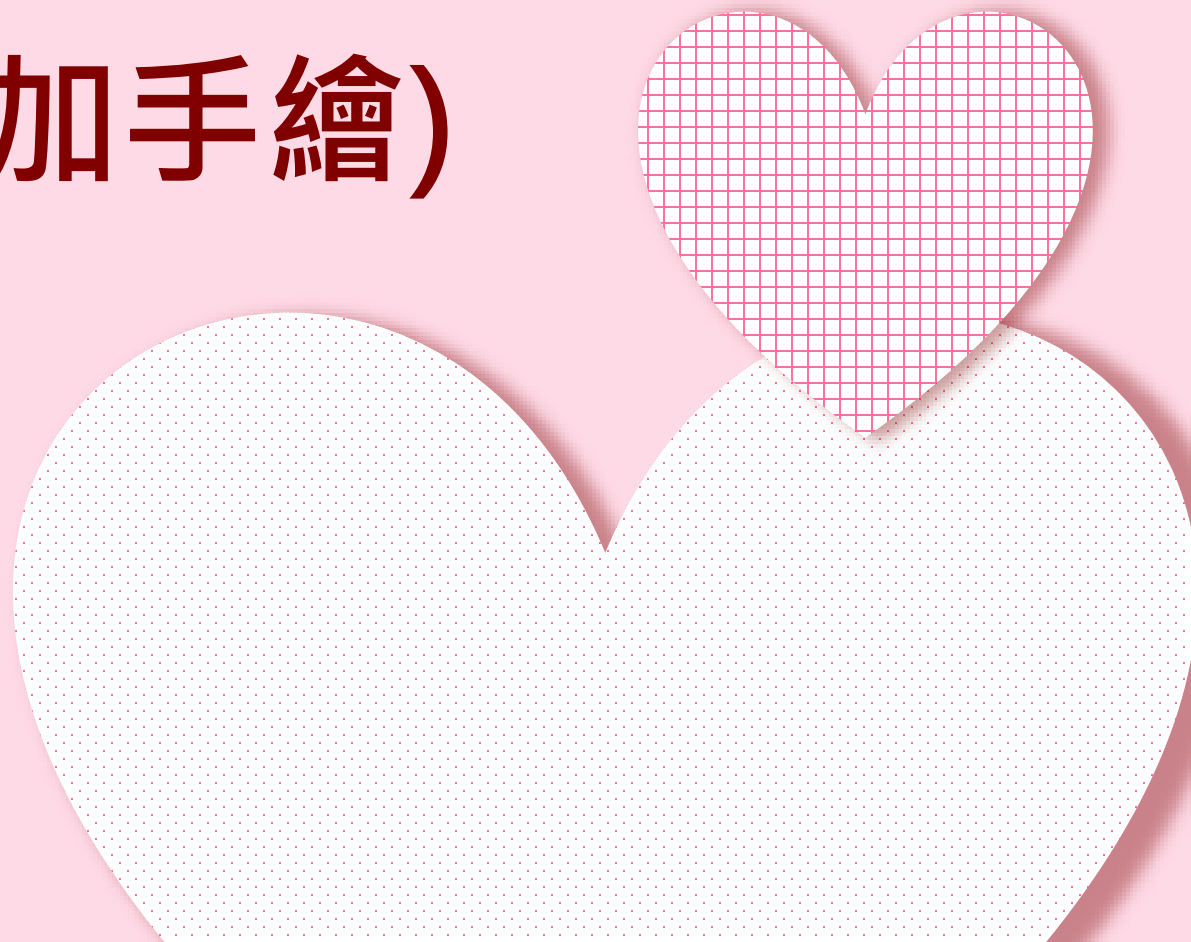


Medibang Paint





成果展示(電繪加手繪)



手繪稿

2.5 頭身

[衣服的描述繪順序] (以南商制服做範例)

- 描繪裙子時先確認腰圍的位置。
2. 在抓取裙子的形骨時，下擺可以略大一些。先畫出剪影再進行分割描繪出裙子的細節。2.5頭身在裙子交疊處尖的部分也要畫出。
- 配合字體的寬度描繪出V字形的領帶。營造衣服的衣領。在描繪衣領一帶時要注意到斜角部分。領結要大一點。
- 袖口。袖口要先決定好袖口的位置再畫出細節。
- 最後描繪鞋子。強調鞋背的部分。並有鞋帶的細節。部分用線表現學生穿樂福鞋的感覺。

P.13

2 頭身的基本姿勢

正面

- 把頭分成4等分。其中1~3等份寬。身體和腿的長度比是0.6和0.4。畫腿的順序是先大腿內側小輪廓線再畫小腿和腳尖。
- 畫衣服的顺序跟2.5頭身差不多。先畫下半身的衣物再畫上半身的。但衣領、領結、領帶和袖子的顺序有一點點不同。先畫領結、領帶再衣領和袖子。2頭身的領帶強調程度是最大的。

畫手時，要單獨畫大姆指獨立出來。

P.18

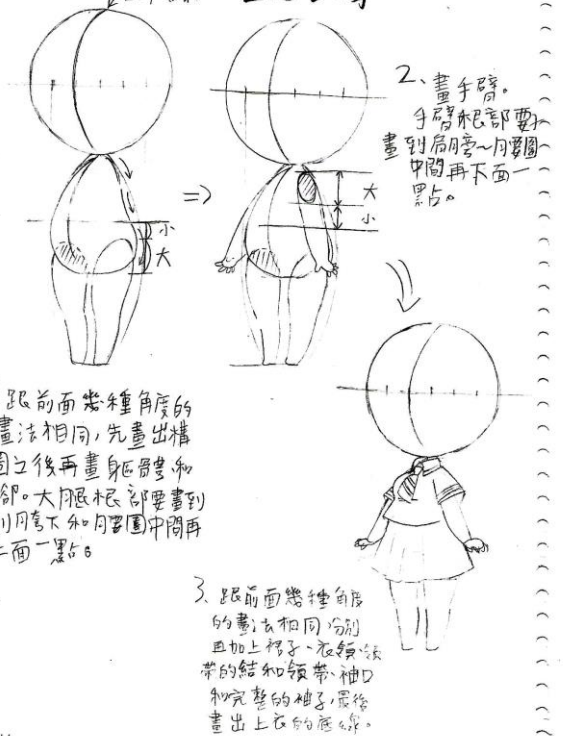
3 頭身

正面

- 將頭分成8等分1~7當臀寬，胯下在第2顆頭的底部。手腕位在胯下延伸出的曲線。
- 先依序畫出V字衣領、領結、上衣、裙子的下擺。構想出衣領及的形狀後再畫出完整的衣物。

P.21

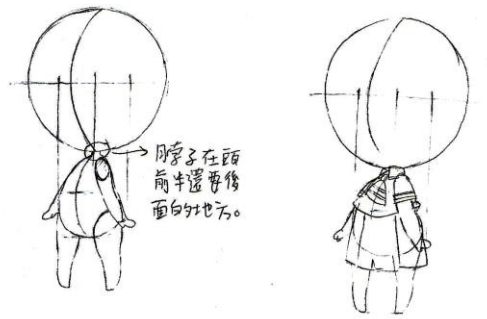
半側面 (南高制服為例)
2.5 頭身



1 跟前面幾種角度的畫法相同，先畫出構圖之後再畫身軀體和腳。大腿根部要畫到肩寬下和肩寬中間再上面一點。

3 跟前面幾種角度的畫法相同，分別加上帽子、衣領、袖帶的結和領帶、袖口和完整的袖子，最後畫出上衣的底線。

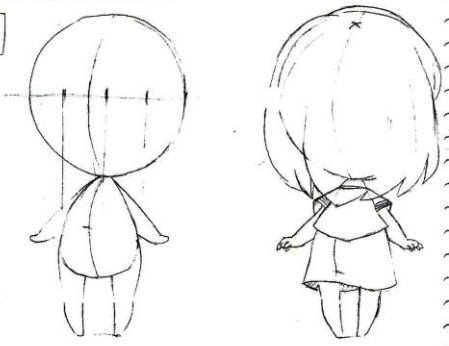
半側面 2 頭身



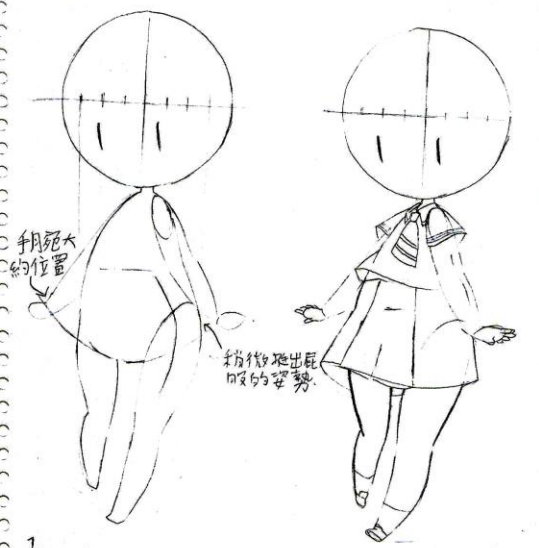
1 和正面、側面的構圖方式一樣，先找出肩部的寬度和跨下位置，再繪出身軀體和四肢。

2 衣服的繪製順序也和前面兩種差不多。

前面



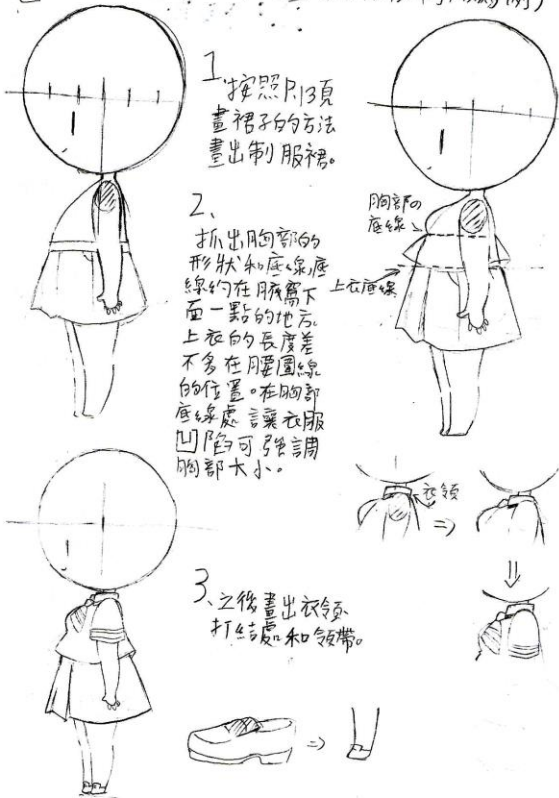
半側面 3 頭身



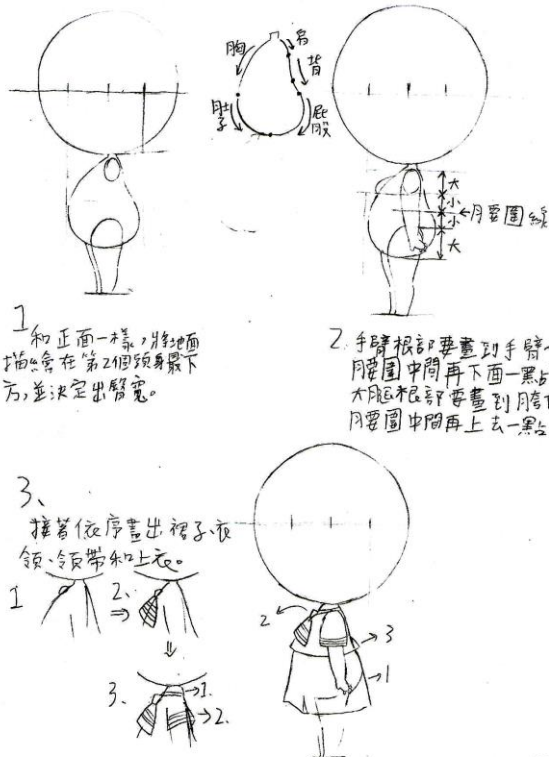
1 構圖方式和前面兩種相同，這又把半側面的角色自己上車很快的腳步，因此裙子也要有一黑對畫感的花樣。

2 衣服繪製順序和正面畫法一樣。

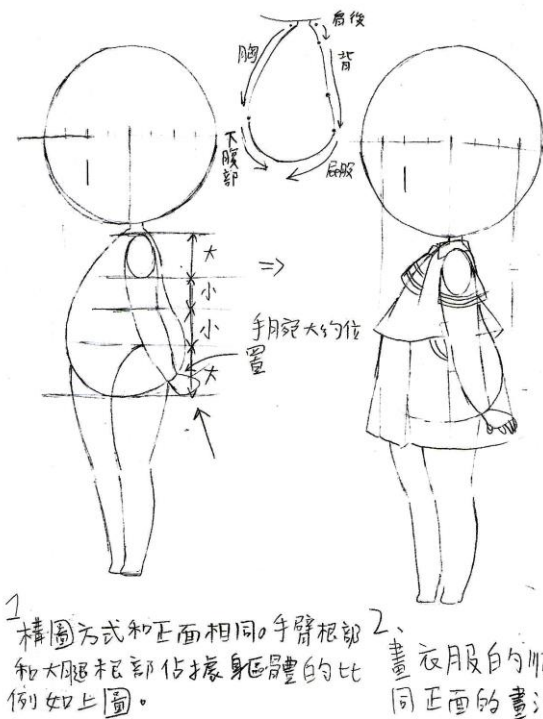
[衣服的基本繪畫順序] (以南高制服為例)



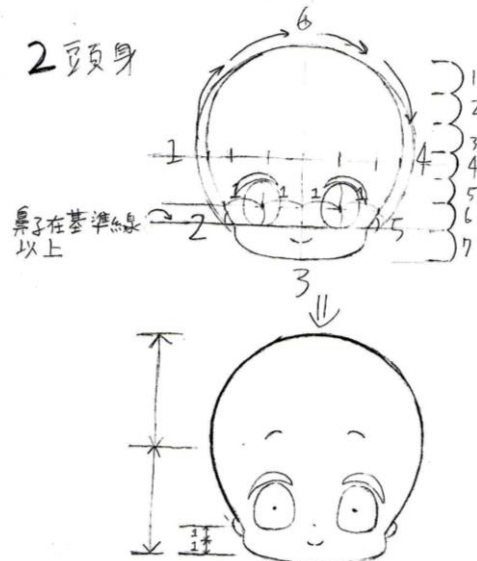
側面



側面 (南高制服)



2 頭身

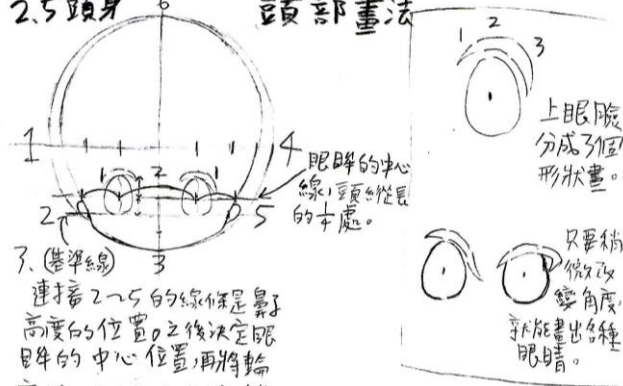


1. 找到6個關鍵點；
基準線在頭部分7等分
後，下方數來1等分處
(連若2-5的線)承接
著臉頰跟頭頂的畫法跟其
他頭身的方法差不多，但
下巴是扁平的。

2. 嘴巴和眉毛的相對
位置跟其他頭身的
一樣。眉毛其實不用太
在意位置，不要不合
理就行。

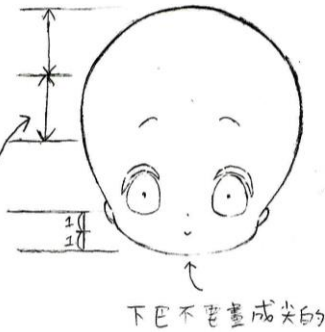
↓下巴是平的

2.5 頭身 頭部畫法



3. (基準線)
連接若2-5的線條是鼻子
高度的位置。之後決定眼
眸的中心位置，再將輪
廓的橫向寬度分成4等
分，就會分成1:2:1的
相對位置。上眼臉從內
眼角畫起。

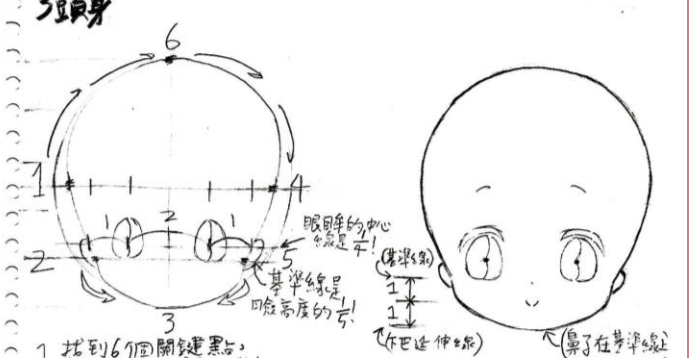
4. 嘴巴大約在基準線
與下巴這段距離的
1/2處。眉毛則要控
制在(臉頰)從向
距離1/2~1/3的位
置裡。



下巴不要畫成尖的



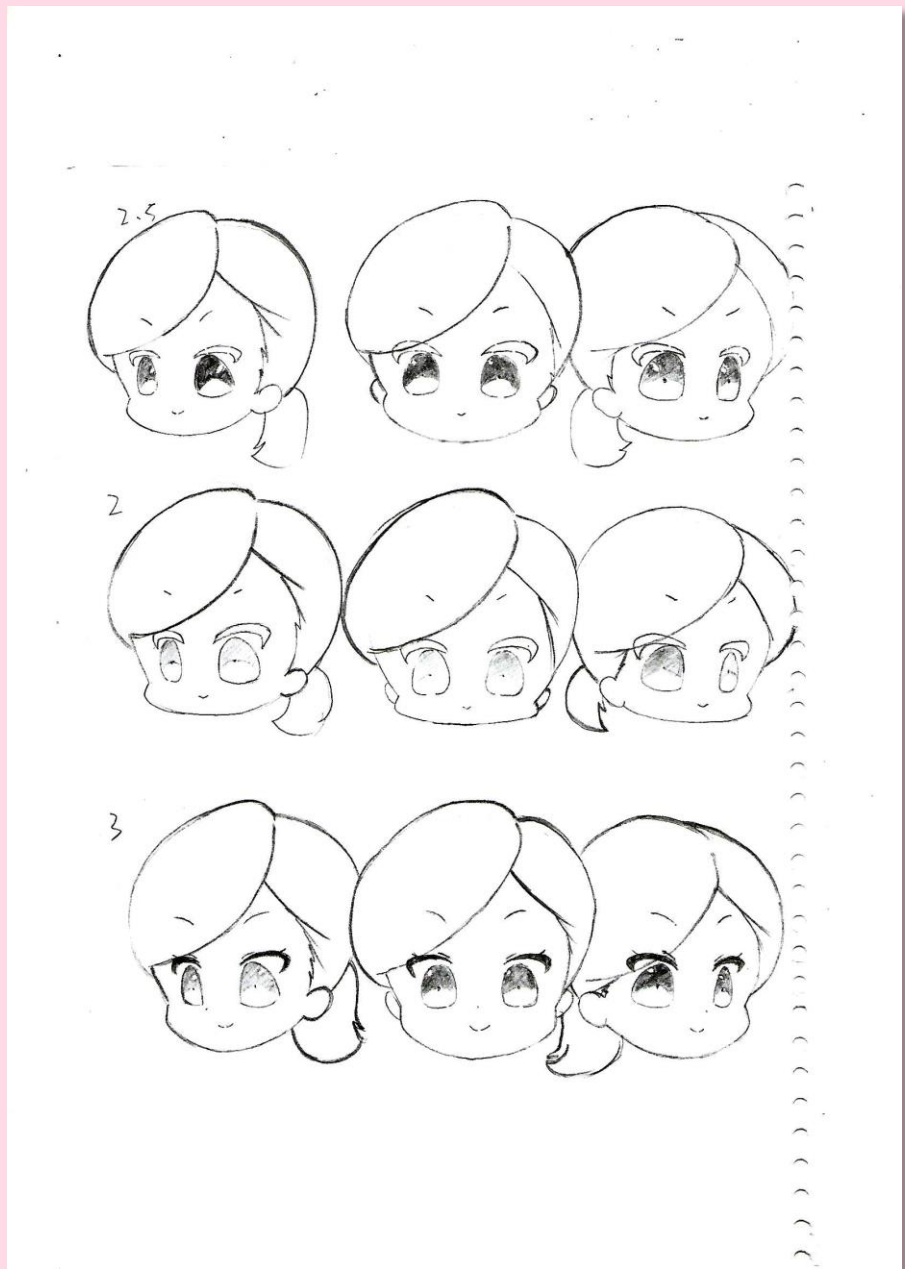
3 頭身



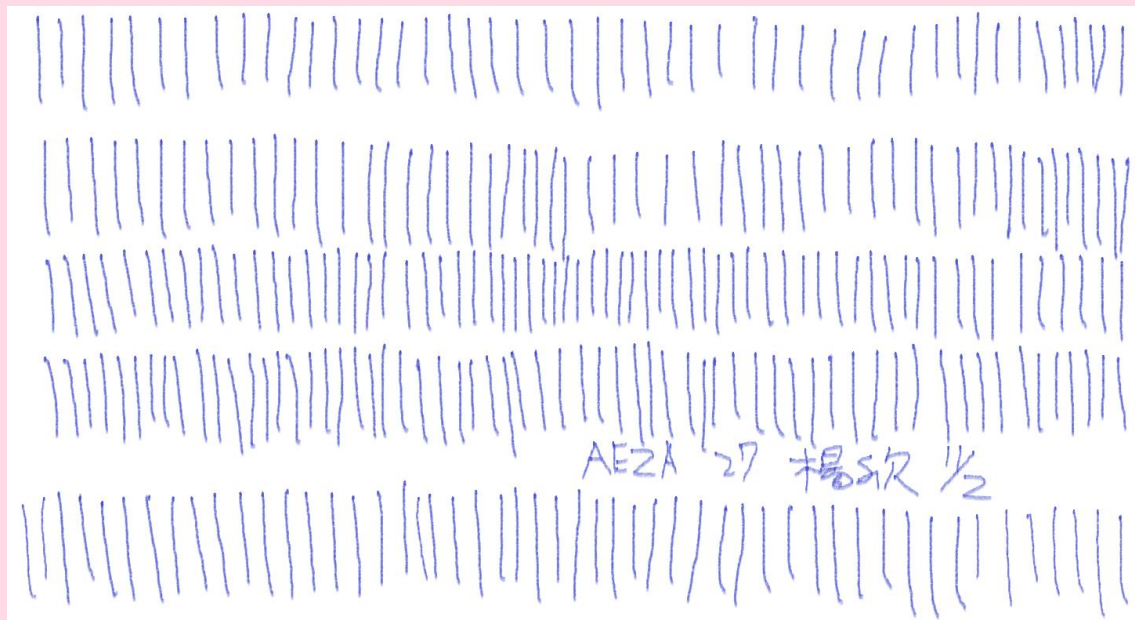
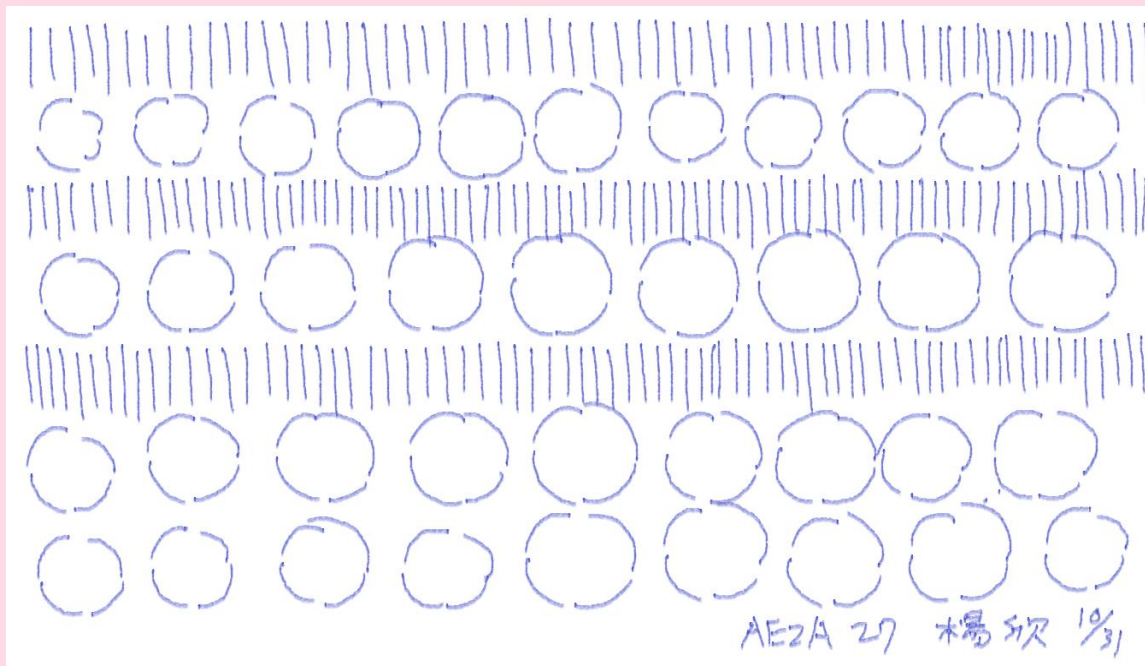
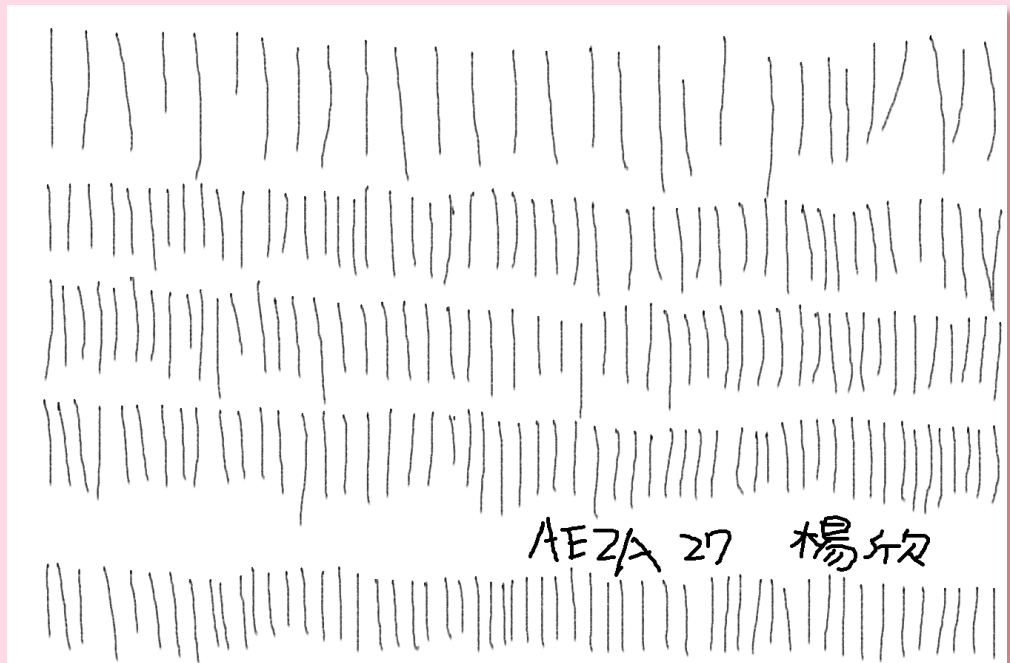
1. 找到6個關鍵點；
將臉的高度分5等分
由下行上數的1/2處是2。
畫1通過2的線，朝3前
進，另一側的臉頰也照一
樣的方式。畫頭部的輪
廓線和耳朵，之後找出基
準線和眼眸的中心點，畫
出眼眸，決定眼眸位置
的方法和2.5頭身的方法
一致，保持1:2:1的比
例的相對位置。

2. 上眼臉從內眼角開始
畫。眉毛在頭部一半再往上一
點。嘴巴在基準線到下
巴的中間處。

要注意！
眼眸的形狀不是
正圓形也不是橢圓形
而是上面較窄的
米粒形狀



電繪

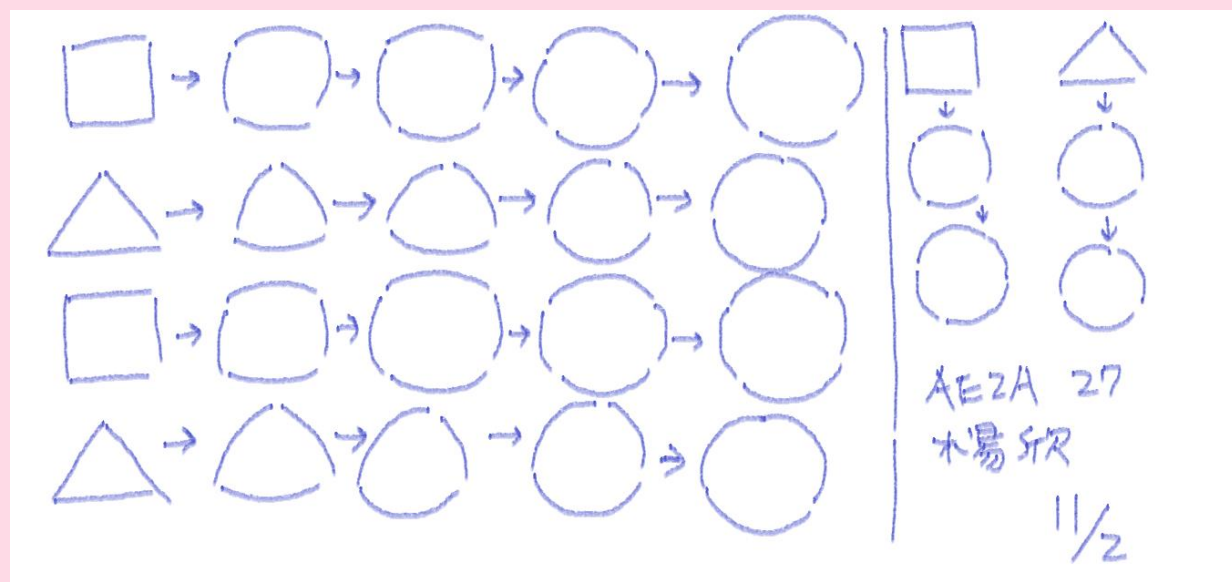
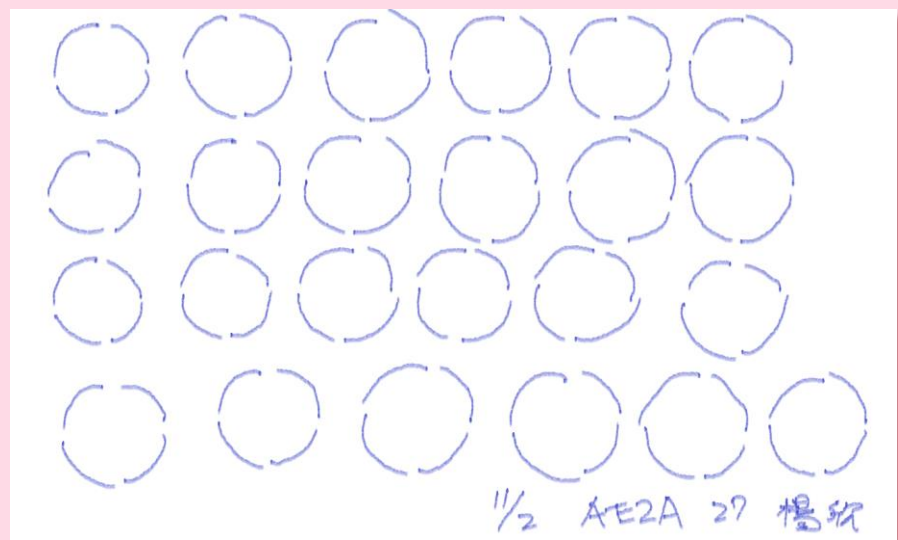
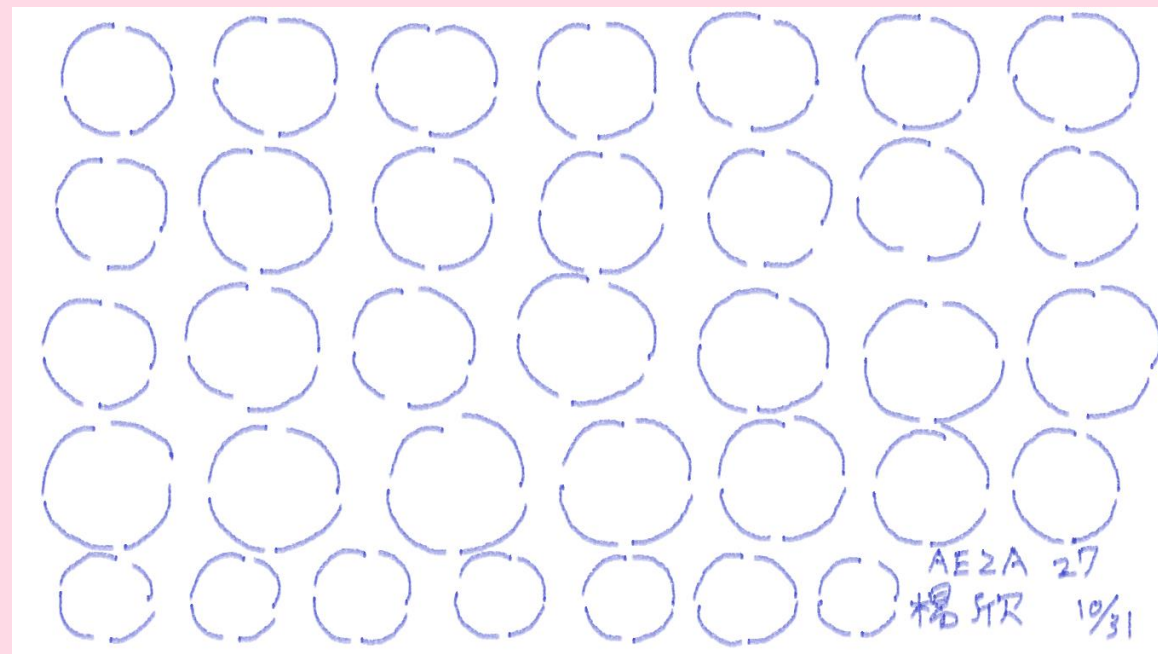
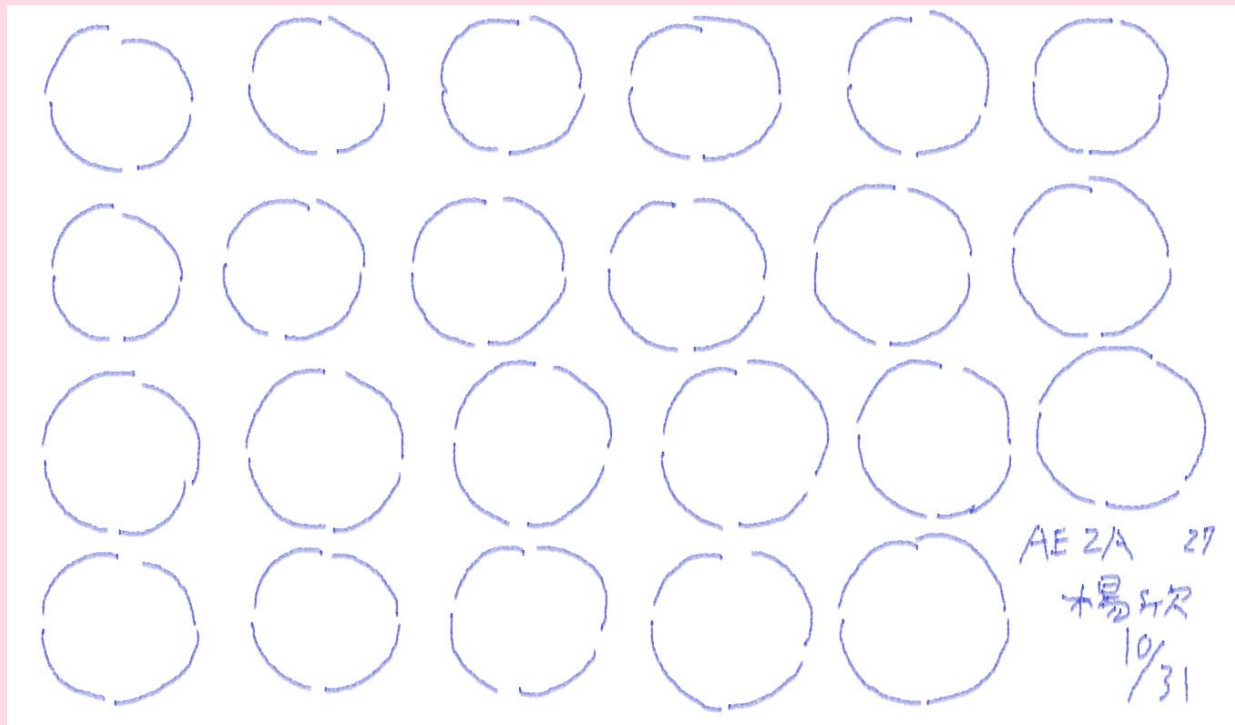


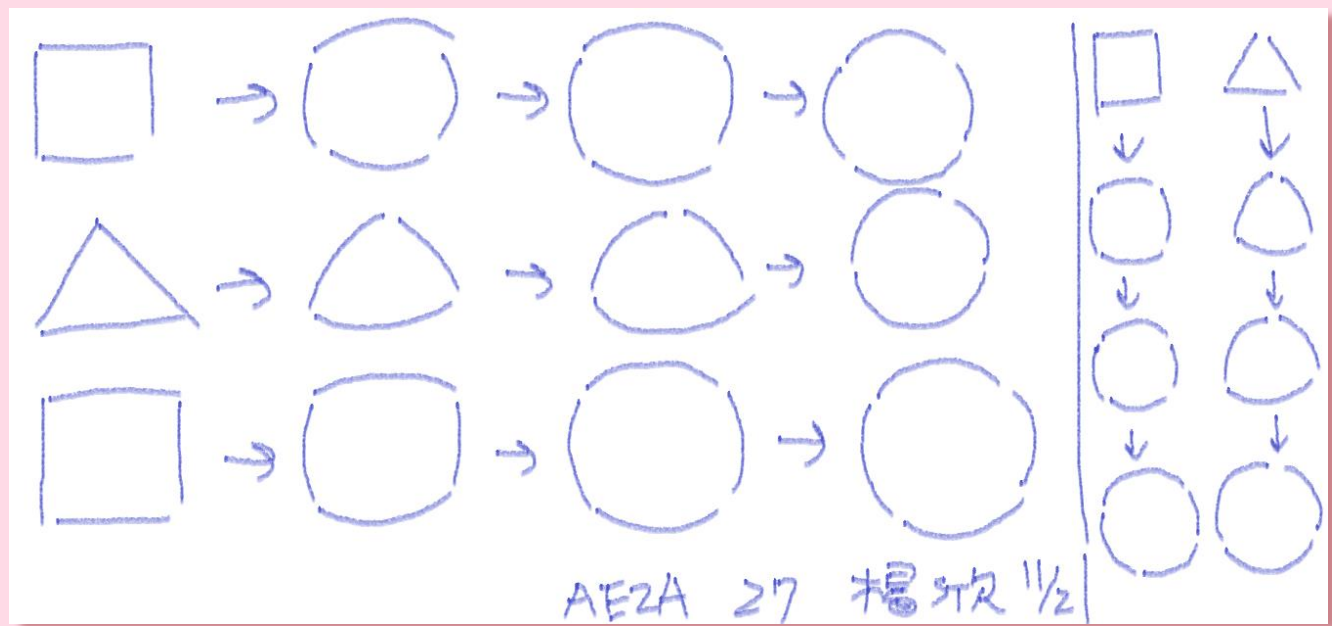
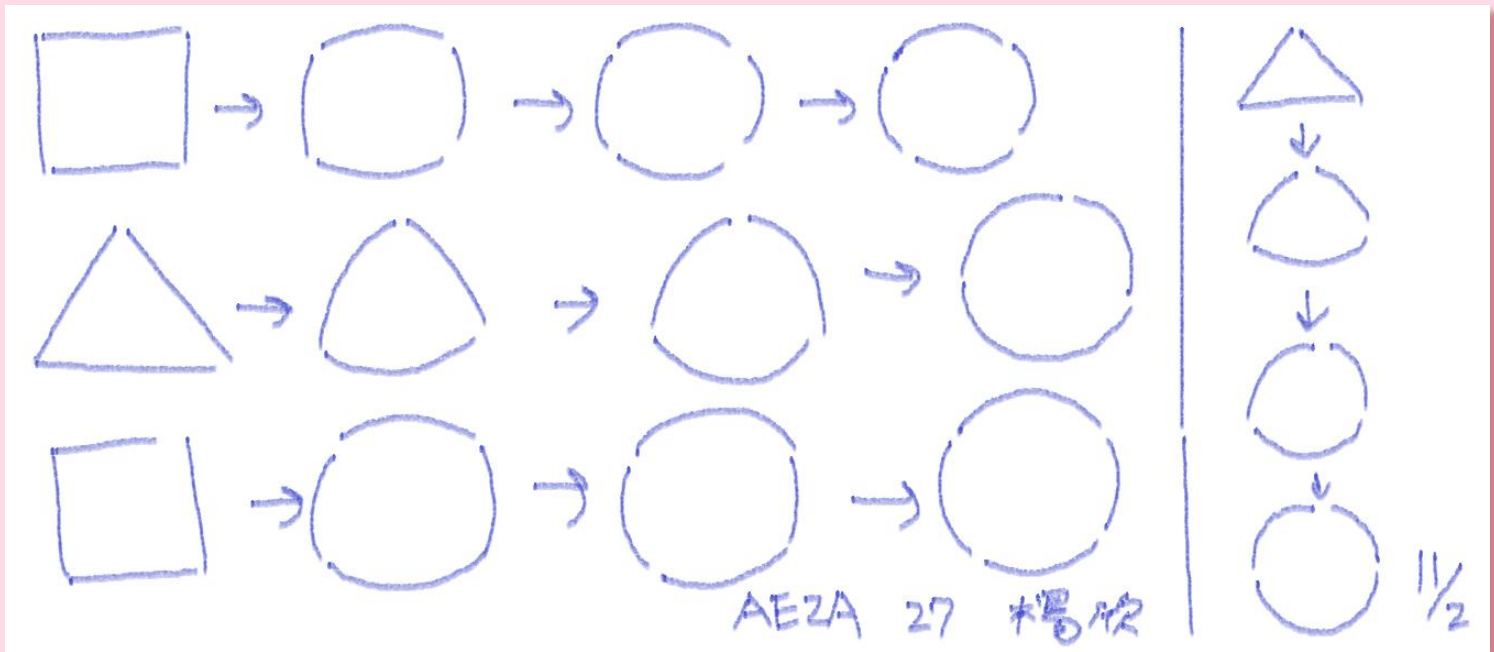
Handwritten vertical lines in black ink, arranged in four rows. The lines vary in length and are closely spaced, creating a dense, textured appearance.

AEZA 27 楊欣 1/2

Handwritten vertical lines in blue ink, arranged in four rows. The lines vary in length and are closely spaced, creating a dense, textured appearance.

AEZA 楊欣 1/7



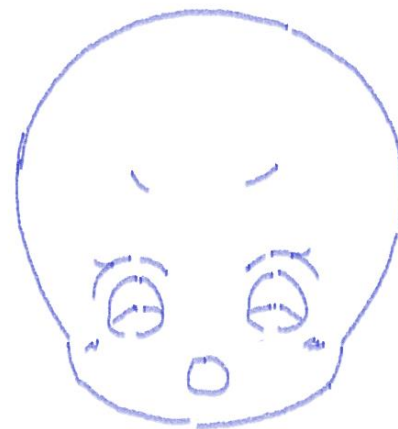


2.5
頭身



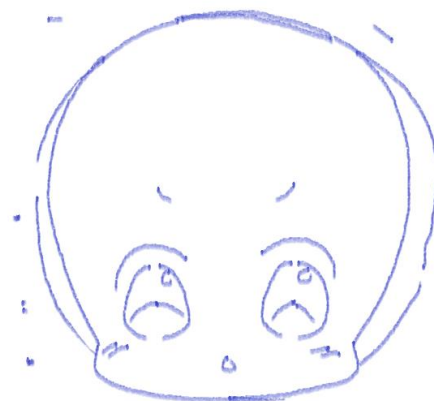
11/7 AE2A 27 楊欣

3 頭身

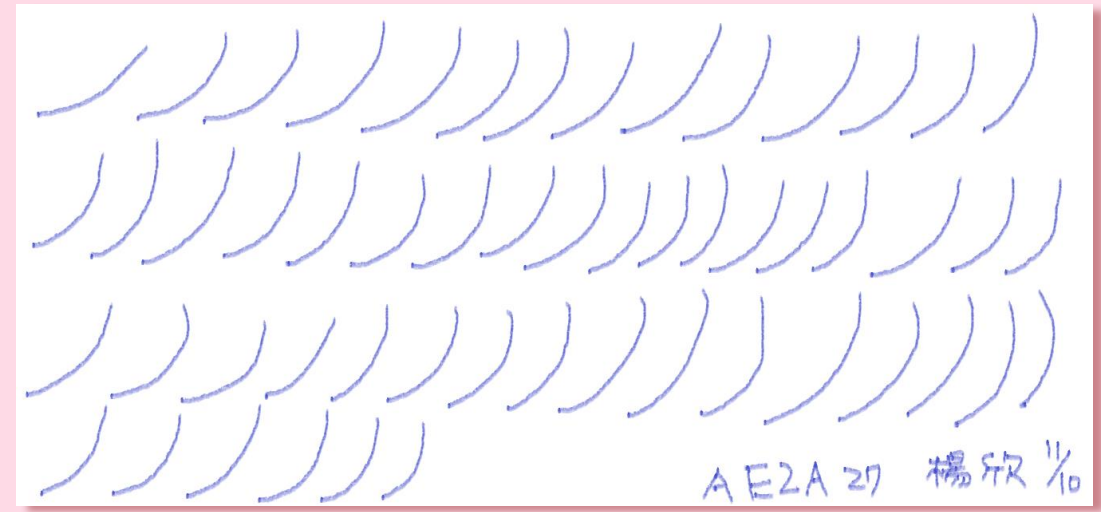
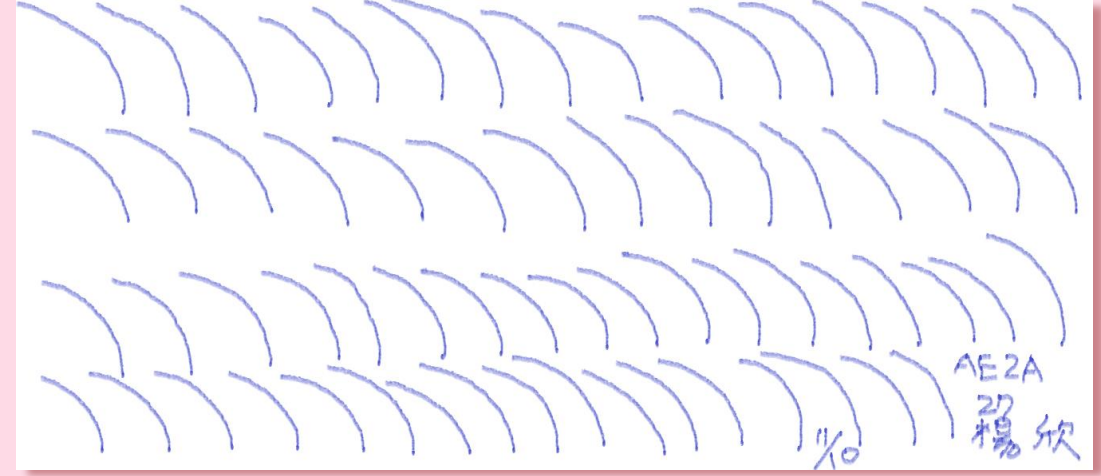
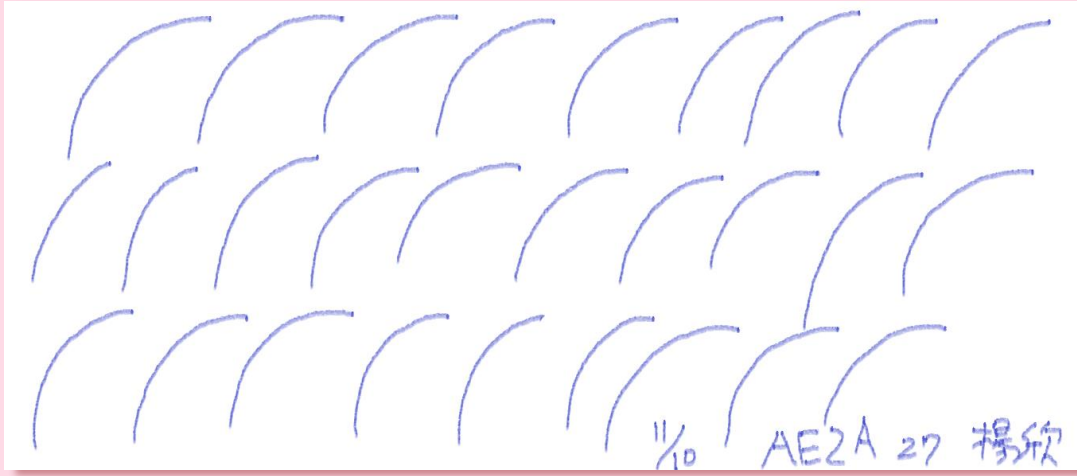


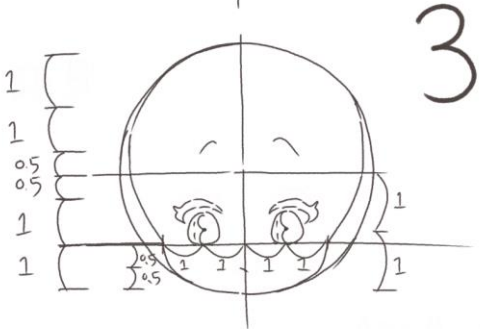
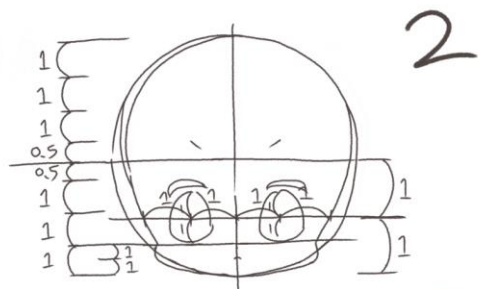
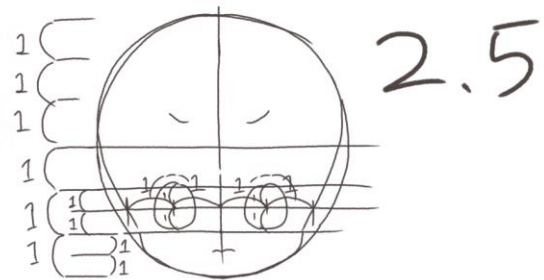
AE2A 27 楊欣
11/7

2 頭身

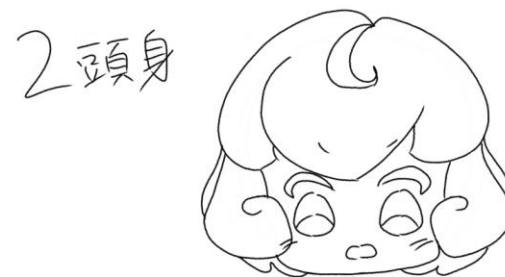


AE2A 27 楊欣
11/10



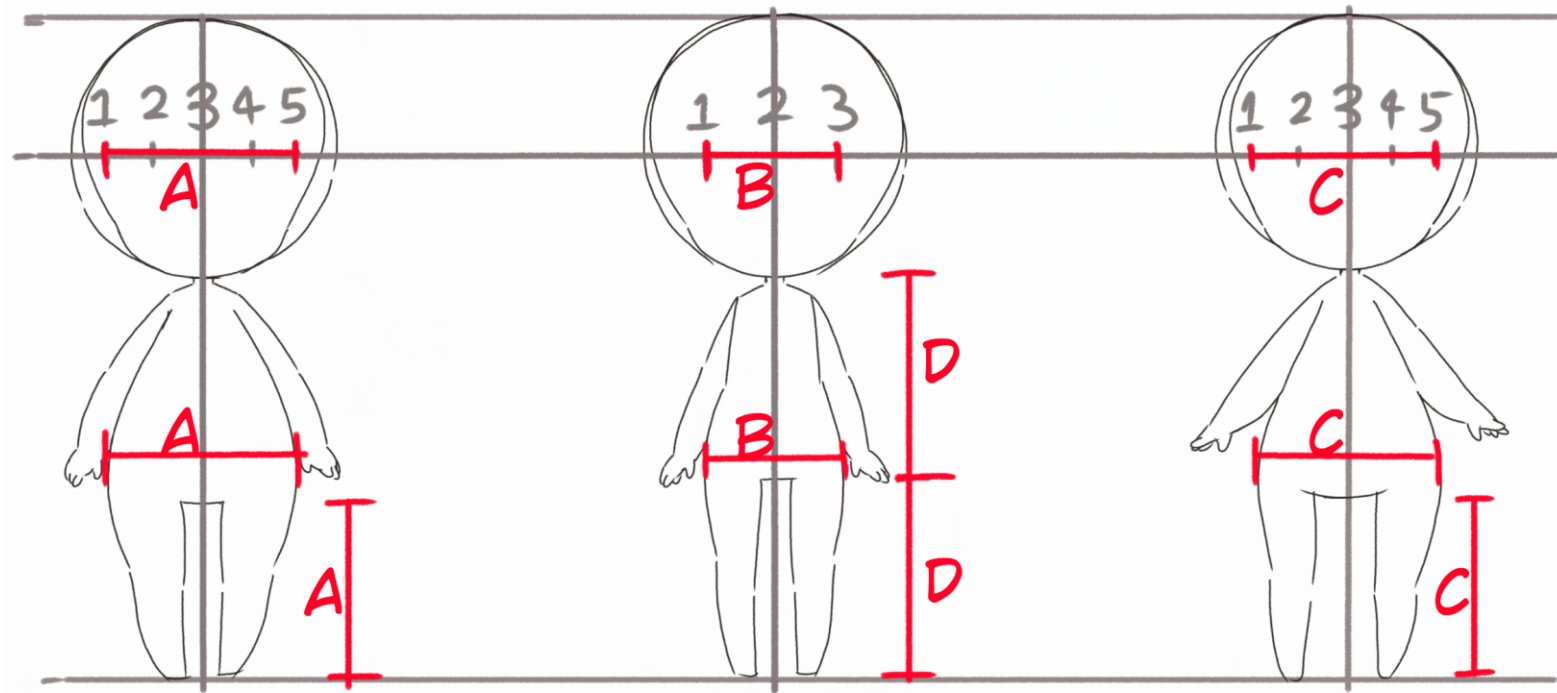


AEZA 27
楊欣 12/2



AEZA 27
楊欣 12/1

2.5頭身的各種體型

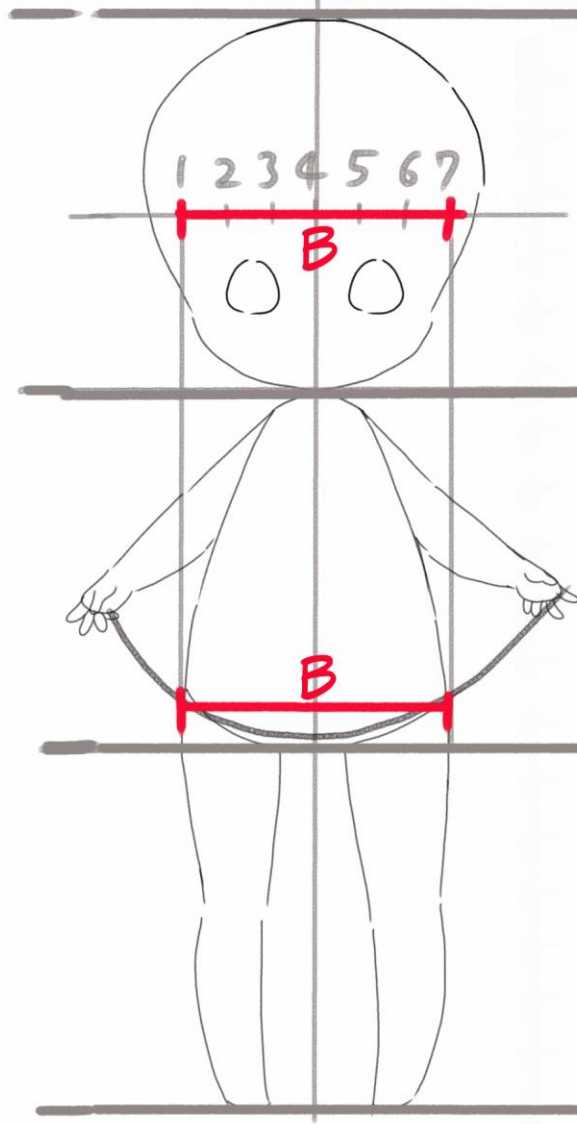


基本型

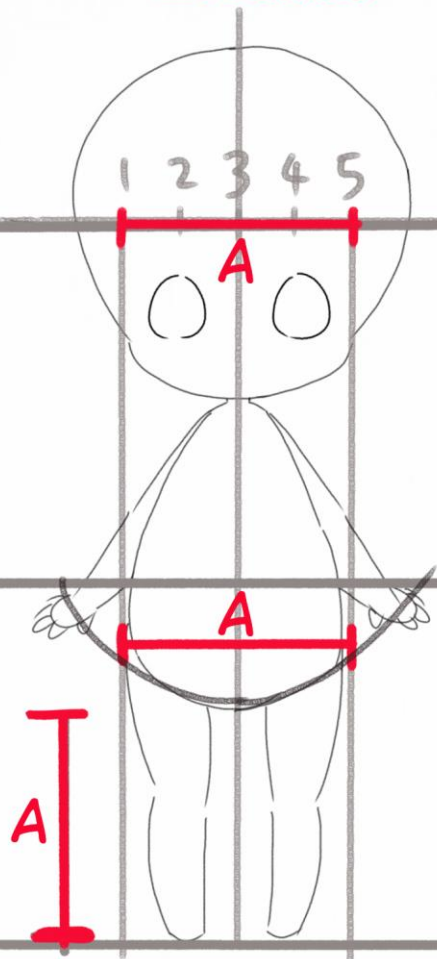
纖細型

三角型

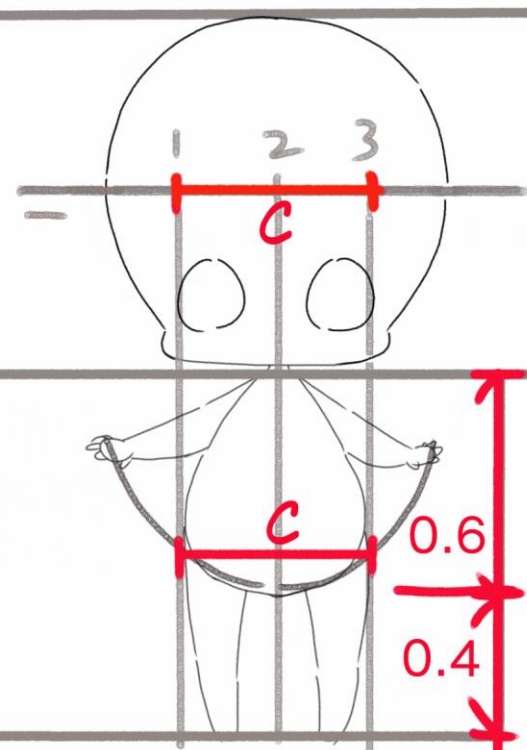
3頭身



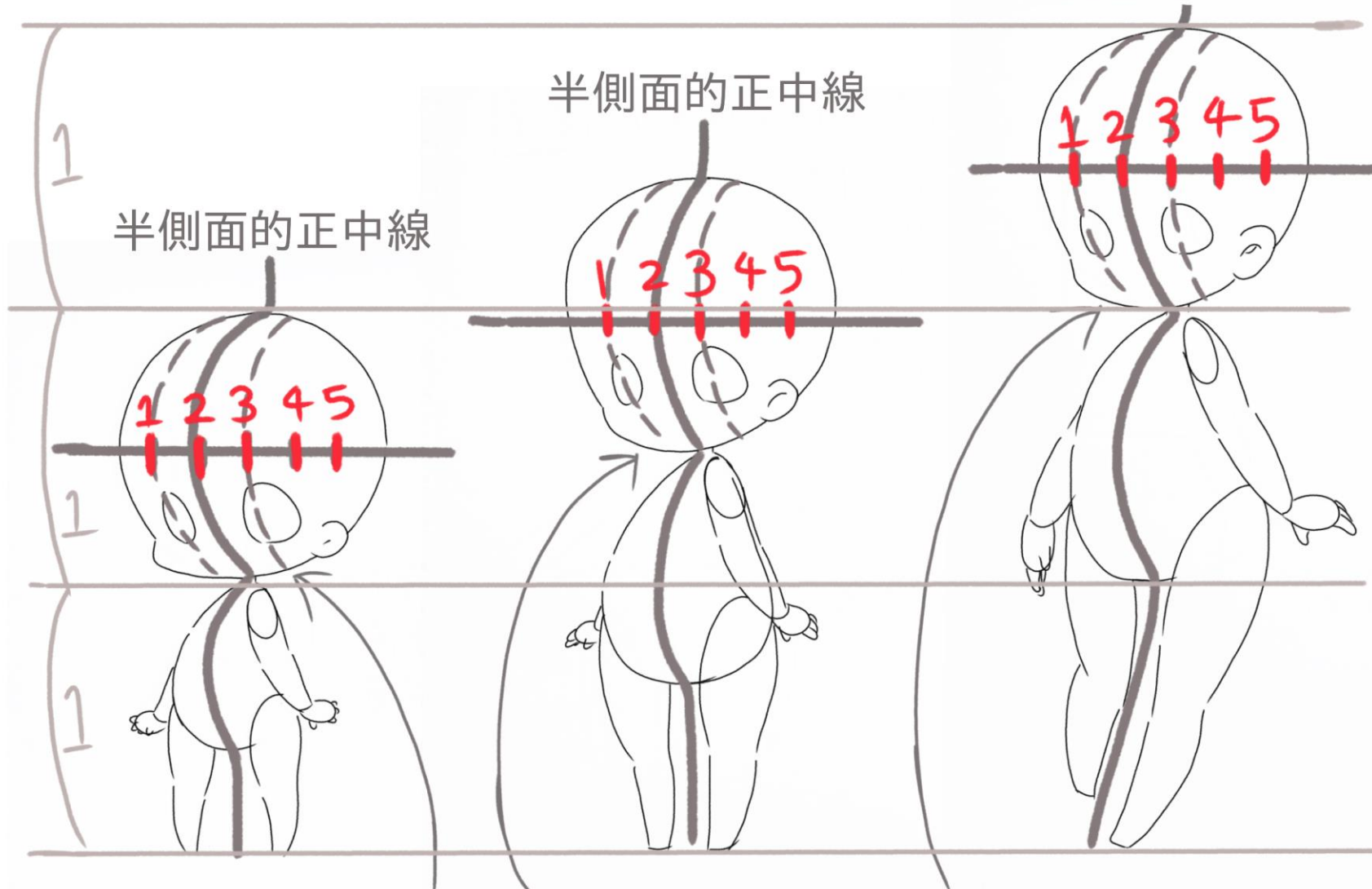
2.5頭身



2頭身



半側面的正中線



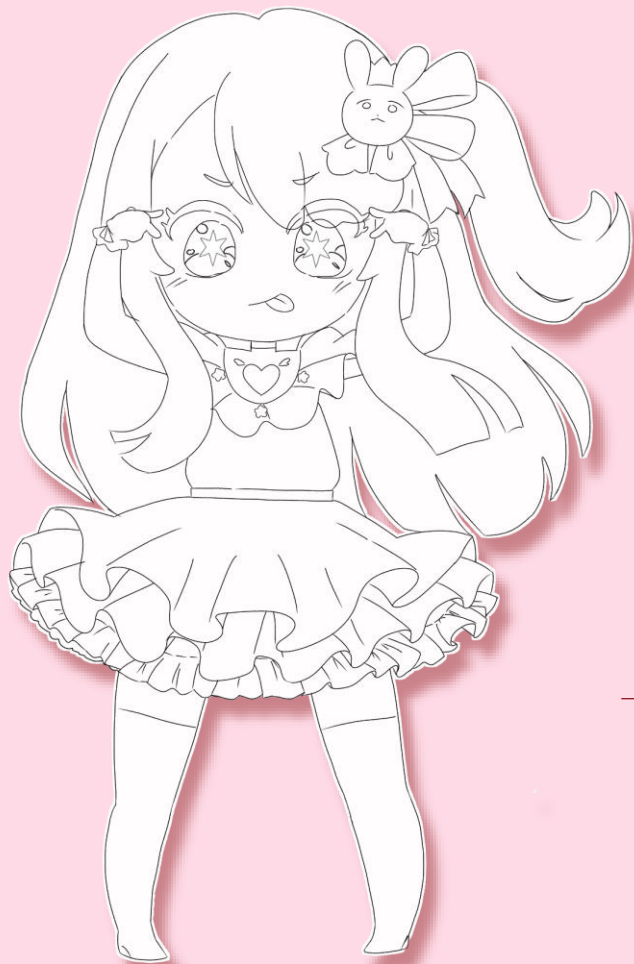
半側面的正中線

半側面的正中線

虛線為雙眼大約位置

虛線為雙眼大約位置

《我推的孩子》——星野愛



《Lycoris Recoil 莉可麗絲》
——錦木千束



《SPYxFAMILY間諜家家酒》
——安妮亞·佛傑

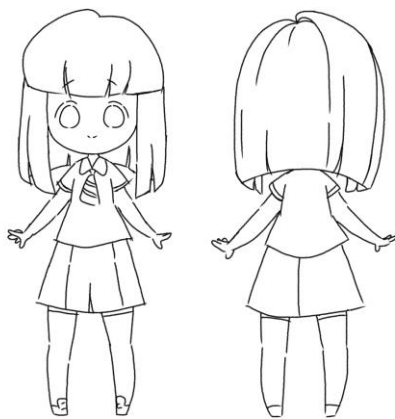


Cubic



AE2A 27 楊欣
1/19

Tina



AE2A 27 楊欣
1/20

Malina



AE2A 27 楊欣
1/30

3頭身 展示

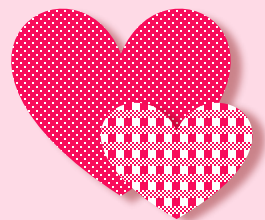


省思

1. 畫自創角色插圖和畫海報的時間分配不佳
2. 應該早點想到可能要把手繪轉成電繪
3. 應該更殷勤地去研究軟體的功能

心得

1. 很高興能學會如何用电繪軟體畫作品
2. 我想嘗試畫更多熱門動漫的角色
3. 學習過程中遇到許多的挫折，但成果卻讓我覺得值得
4. 其實Q版角色的比例畫法可以有很多種，也不只一種可愛



感謝聆聽~

還請多多指教

