



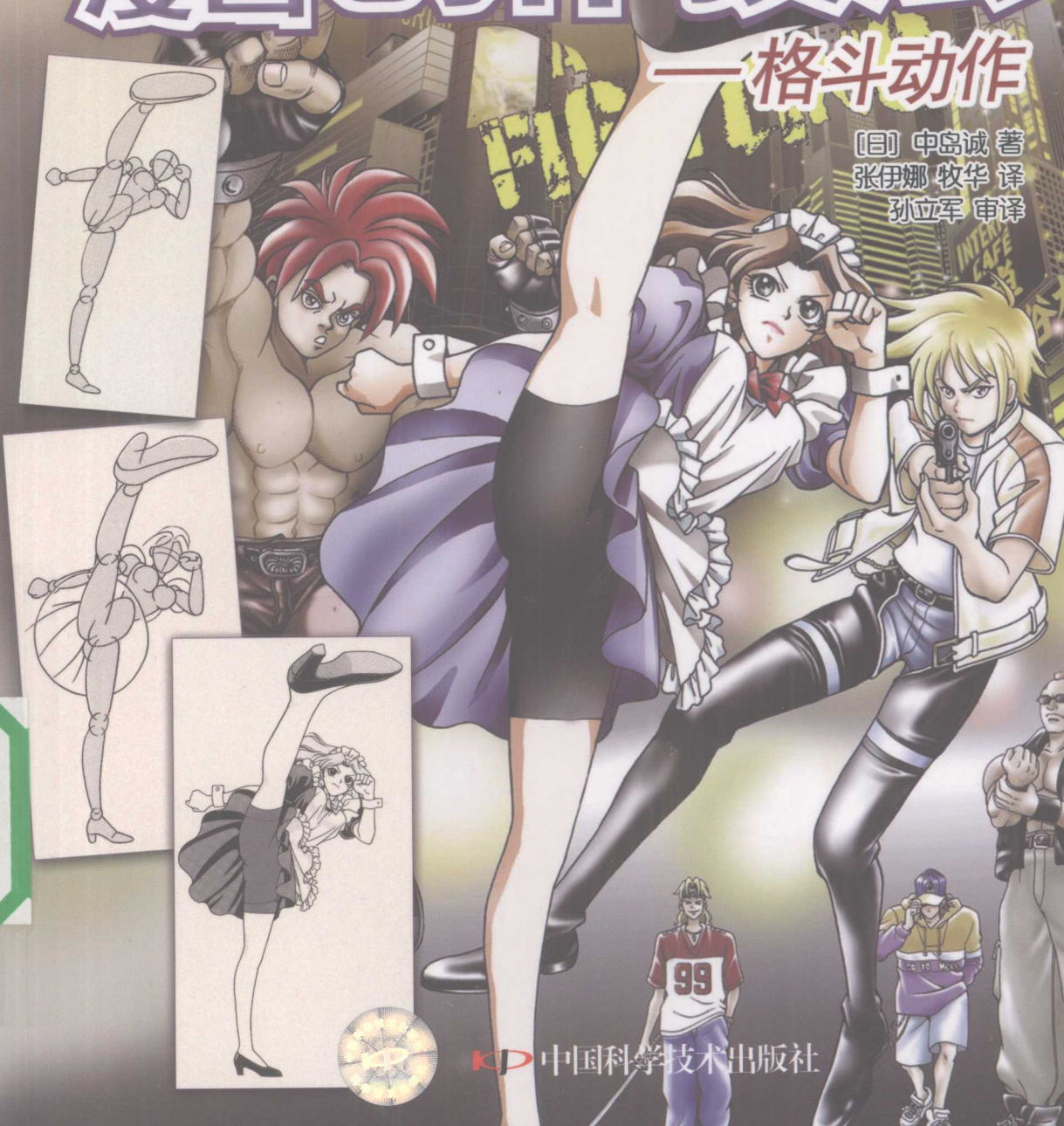
北京电影学院
动画艺术研究所推荐
优秀动画系列教材

CARTOON

日本漫画创作技法

—格斗动作—

【日】中岛诚 著
张伊娜 牧华 译
孙立军 审译



中国科学技术出版社

日本漫画创作技法

—— 格斗动作

[日] 中岛诚 著
张伊娜 牧 华 译
孙立军 审译

中国科学技术出版社

· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

格斗动作/(日)中岛诚著;张伊娜,牧华译.—北京:中国科学技术出版社,2009
(日本漫画创作技法)
ISBN 978-7-5046-4908-9

I. 格... II. ①中...②张...③牧... III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 045417 号

自 2006 年 4 月起本社图书封面均贴有防伪标志,未贴防伪标志的为盗版图书。

Copyright ©2003 DIGITAL MANGA, Inc.

版权所有 侵权必究

著作权合同登记号:01-2009-2344

作 者 [日]中岛诚
译 者 张伊娜 牧 华
审 译 孙立军

策划编辑 肖 叶
责任编辑 肖 叶
封面设计 阳 光
责任校对 张林娜
责任印制 安利平
法律顾问 宋润君



中国科学技术出版社出版

北京市海淀区中关村南大街 16 号 邮政编码: 100081

电话: 010-62103210 传真: 010-62183872

<http://www.kjbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行

北京国防印刷厂印刷

*

开本: 700 毫米×1000 毫米 1/16 印张: 8 彩插: 4 字数: 150 千字

2009 年 5 月第 1 版 2009 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5046-4908-9/J·27

印数: 1—10000 册 定价: 26.00 元

(凡购买本社的图书,如有缺页、倒页、
脱页者,本社发行部负责调换)

目 录

- 4 ····· 前 言
- 5····· 第一章 徒手格斗**
- 6 ····· 如何画拳斗
- 20····· 动笔开始画
- 27····· 如何画格斗中的人物
- 30····· 画格斗场面的不同人物
- 48····· 如何画女性斗士
- 64····· 现实生活中的打闹场面
- 67····· 第二章 使用武器的格斗**
- 68····· 如何画剑斗
- 84····· 如何画枪战
- 101····· 第三章 超自然战斗**
- 102····· 如何画意念战斗场面
- 113····· 动物的搏斗
- 115····· 第四章 机器人战斗**
- 116····· 如何画机器人战斗
- 119····· 疯狂游戏
- 125····· 机器人类型
- 126····· 大口工厂主要成员

前言

我们编著这本书的目的就在于要给漫画爱好者一个日本漫画中打斗场面的概述。不论是对于初学者或是有一定功底的漫画家来说，这本书都充满了各种实用且有趣的指导。

首先，我们要强调这本书不仅仅是关于人物造型的。像那样的书已经足够多了，而且不客气地说，有很多是没有价值的。事实上，在日本没有任何一位艺术家会保留那样一本书。一位真正的漫画家不会需要这样的帮助来创作。

你是否感到许多漫画造型非常乏味呢？我们就是这样认为的。这就是编著这本书的意义，我们打破以往的常规，采用准确清晰的文字描述，从技巧和方法上为你展示如何绘制精彩的漫画人物。这些方法为那些初次接触漫画的读者建立了一个总体的概念。是个好主意吧？是的，我们也为自己骄傲！

此外，我们在不同的章节里还介绍了很多形态各异的人物类型，以激发读者的想象力。很多读者还不知道其实他们已经可以创作自己的漫画了！我们希望这本书让读者读起来觉得有趣，至少能够让他们展开想象。

你可能会发现，漫画已经是日本主流文化之一了。有些人甚至会问“我到底要从漫画中学到些什么？”我还记得第一次从漫画中接触到美国文学。那部漫画的女主人公是一个初中生，她为准备考入顶尖的高中而觉得紧张。她的一个同班男生对她产生了好感，可是他却与她完全不是一类人。虽然他的学习成绩很好，但是却对进入一所好高中并不感兴趣。“为什么要困在一个死板的高中里呢？我更渴望能够自由去做那些我真正愿意做的事情，比如加入各种俱乐部或者是读英文版的《献给阿尔吉侬的花束》，等等。难道这些不吸引你吗？”诚实地说，漫画家在学校成绩很差，不精通英语，只会读翻译成日语的丹尼尔·凯斯的小说。

不管怎么说，我们全体大口工厂的员工希望读者可以系统地学习本书，并对日本漫画产生兴趣。相信你们也会像我们一样被这门艺术深深感染的。

中岛诚

第一章 徒手格斗



如何画拳斗

在夜晚的东京闹市区，比如涉谷和池袋，都会看到热血沸腾的年轻人聚集在一起。我们将会用这些街头当做背景，来介绍如何画出漫画版的打斗场面。

我们的主人公是一个叫做“令治”的十七岁涉谷街头少年，他有着强壮的身体和正直的意志品质。



羽化部分线条来展现快速的动作。这种技巧是日本漫画的特征之一。



预备战斗姿势




在你的作品中加入声音效果。

街头恶霸

令治的对手，也被称做恶棍。鼻钉和墨镜是展示这些人性格特点的重要细节。







运用阴影和皱纹来描绘人物生气的表情。




躲避出拳



用背影来展示重心的转移。



回击腹部



发散状的线条表达力量之大。

同一拳的不同角度。



在漫画里，我们运用几组平行线来表达快速的动作。



动作的速度越快，线条就越长越粗糙。




被重重打了一拳后，抱着肚子喘息。




向中心集中的几组线条可以表现有人从后面快速追上。





令治转身出拳击向
偷袭他的对手。

这里我们用长
幅画面来展示人物
的空间位置关系。



这个图标叫做漫符，通过它可以
表达出人物的脚重重地砸在地面上产
生的摩擦。

面部在被击打后变形。

*漫符是日本漫画独
有的一种手法。它们很容
易被漫画爱好者认出。

令治把一个恶霸打飞。



重重的打击过后往往是静态的姿势。这种夸张的手法，它起源于日本传统的表演艺术，最初是日本歌舞伎剧院使用了这种强对比的表演方式。



这个图标是对话框，写一些人物的语言。



对话框和语言的风格也是漫画重要的表现手法。在这个例子中，锯齿状爆炸式的对话框和手写体的语言帮助表达了人物的愤怒。



我们可能会画这样的对话框。

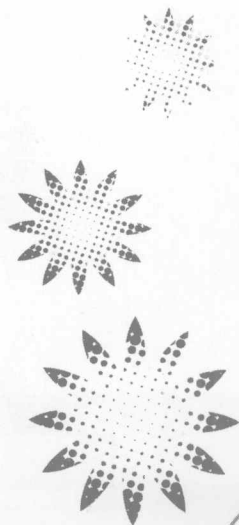


令治保持了坚忍的沉默。仅仅是一个对话框就点出了人物的性格特点。相反，如果令治是软弱无能的人……



在日语中有三种字体：“平假名”、“片假名”和“汉字”。在不同的情况下使用相应的字体。这里的仿声词和第六页的发音相同，但字体却不同。注意这里字体的大小是如何影响整个构图的视觉效果。

弯曲的动作线条



如果把反映动作的线条和声音效果都去掉，整个画面就会呈现出定格般的效果。风格的变化立刻就使读者感觉到这场打斗结束了。



低角度的画面有效表达了主人公的力量感和自信心。

强壮粗犷的人物性格特点始终在日本很盛行。许多以男性读者为目标人群的漫画书都将此类人物作为主人公。但是漫画家近年来逐渐赋予了人物更多真实而细微的心理活动。因此，当代漫画中的英雄人物就不只有发达的四肢了。



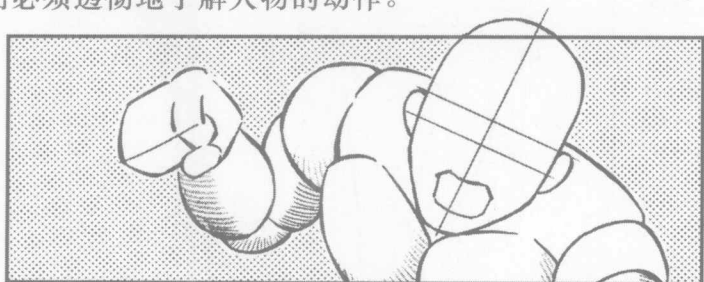
如何画本书中的人物

让我们来近距离观察一下本书中的人物。



这是一个街头朋克准备快速袭击的画面。在这种情况下，画出人物面部表情细节有助于表现他的愤怒。

首先，我们必须透彻地了解人物的动作。



我们只画这个部分。

虽然漫画家很少用这样的草图，但是在这里我们把它当做帮助初学者学习的一种工具。

