

漫画绘画精研系列

格斗的画法

林晃 著



接力出版社
Publishing House
全国优秀出版社

漫画绘画精研系列

格斗的画法

林晃 著

苏东霞 译

接力出版社

2012/05

桂图登字：20-2000-048

Original Title: **HOW TO DRAW MANGA: BATTLE SCENES**

Copyright © 1998 by Go Office / Hikaru Hayashi

First Japanese Edition Published in 1998 in Japan by Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo, Japan

This simplified Chinese characters edition is published in 2001 by Jieli Publishing House.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or used in any form or by any means — graphic, electronic, or mechanical, including photocopying, recording, taping, or information storage and retrieval systems — without written permission of the publisher.

图书在版编目(CIP)数据

格斗的画法／(日)林晃著；苏东霞译．—南宁：接力出版社，2001.10
(漫画绘画精研系列)
ISBN 7-80631-905-0

I. 格… II. ①林… ②苏… III. 漫画—技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第032779号

漫画绘画精研系列

格斗的画法

GEDOU DE HUA FA

责任编辑

周梅洁

特邀编辑

冯舒扬

中文版制作

香港万里机构制作部

出品人

李元君

出版、发行

接力出版社

地址：中国广西南宁市园湖南路9号(530022)

电话：(0771) 5863291 传真：(0771) 5850435

印 刷

美雅印刷制本有限公司

开 本

787毫米×1092毫米 1/16 8印张

出版日期

2001年10月第1版

2001年10月第1次印刷

印 数

1-5 000册

定价：24.00元

版权所有 不准翻印

出版说明

漫画，是一种富有想像力和概括力的画种，也可以说是另一种相当流通的“世界语”。我们可以说，漫画在表达和传意上担当了一个重要的角色，甚至于我们的日常生活里，漫画也无处不在；有人更以绘画漫画为业。

乍看起来，漫画的绘画，带有很大的随意性，谁都能够绘画，其实，要画得达意，画得传神，还是大有成法在的。“漫画绘画精研系列”的出版，最大的宗旨，便是让读者很好地掌握绘画漫画的上佳法门，多拥有一个广受欢迎的传意工具。要达到这样的一个目的，我们最需要做到的事，便是从高处着眼。这就是说，我们要以世界的视野，请来漫画领域的名师，用图解的方法，给读者展示有关的诀窍，让读者每读这套丛书里的一本书，都会得到较大的收获。

从欣赏的角度看，本丛书也是大有其阅读的价值。欣赏和学习本来并不相悖，我们甚至应该说，只有多观赏精品，提高了自己的眼界，有了这样的一个基础，起点高了，再自我严加要求，才会有所成。

本丛书可以说是学习漫画的范本。学习漫画，涉及的东西很多，但其中的一点，就是离不开临摹。从一笔一画始，掌握了基本功，自由度也便大了些，离畅所欲言“言”和创立个人风格的阶段亦近了些，信心自然也会增强不少。这同样是本丛书出版的最大意义。

目 录

出版说明	1
------------	---

第1章 格斗绘画的基础	3
-------------------	---

营造震撼力	4
受击一方画成折曲形	4
大特写	5
速度感	6
头发的刻画	7
视线·瞧着对手	8
采用大画幅	9
混战场面中受击一方是重点	10
围绕受击一方的姿势改变中心人物的姿势	11
大量描画局部突出的速度感——攻击方	12
大量描画局部突出的速度感——受击方	13
击后模式的构图原理	14
受击一方的脚放在跟前	14
受击一方的头部画在跟前	15
脸被打肿	16

第2章 击、踢、掴的画法	17
--------------------	----

受击方的画法	18
攻击上部(攻击脸部和头部)	20
正面击脸部	20
从斜下往上打击	24
抽拳	26
踢头部(踢上部)	28
脸部受击(正面)	30
脸部受击(后面)	31
画出拳击感觉的诀窍	32
简单的画法	33
掌掴	34
基本变化	34
用掌掴打	36
用手背掴	38
来回掌掴	39
击打中部(胸部)	40
攻击心下部位和腹部	42
攻击向前扑的对手(劈打下来)	46
挂击	48
剁掌	50
肘和膝	52
挡避	54
闪避场面的画法	56
曲线效果线的画法	58
疲乏的表现	60

第3章 摔、抓、扭打在一起的画法	61
------------------------	----

摔	62
抓住胳膊摔出去	62
简单摔的场景	63
合画意的摔法	64
掉下来姿势的应用	65
其他摔的场景	66
抛出·倒撞	68
男人	68
女人	70
抓住	72
抓住衣领	72
抓住脸部	74
掐住咽喉	75
抓住胳膊	76
箍压	79
挣脱的技巧	81
从后面擒拿	82
飞扑	84
骑在身上打	86
蹲、跪、倒下	88
爬起来	90
用手臂夹	92
把头颈夹在腋下的基本动作	92
夹住头颈的动作变化	93
箍颈	94
穿制服的人的格斗画法	96
打击	96
踢	100
摔	104
非搏击的动作	105
互相扭打	106
骑压	108
衣服破烂、满身疮痍	110

第4章 漫画家的表现技巧	111
--------------------	-----

英雄搭救/森田和明	112
一击/见美代子	114
来吧/中川上	116
打架/森本贵美子	118
战斗/松本刚彦	120
打桩/原田久仁信	122

第1章

格斗绘画的基础

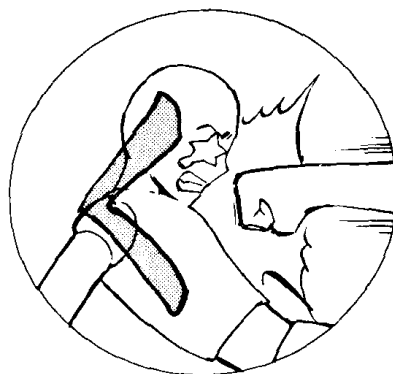
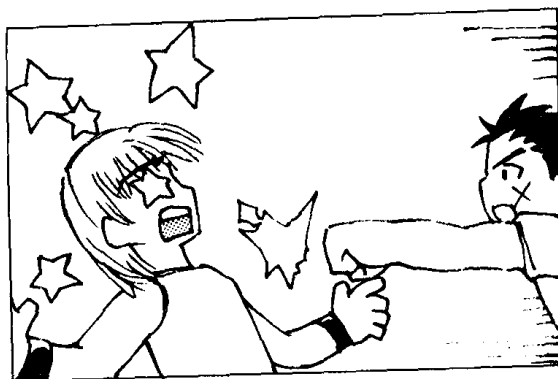


营造震撼力

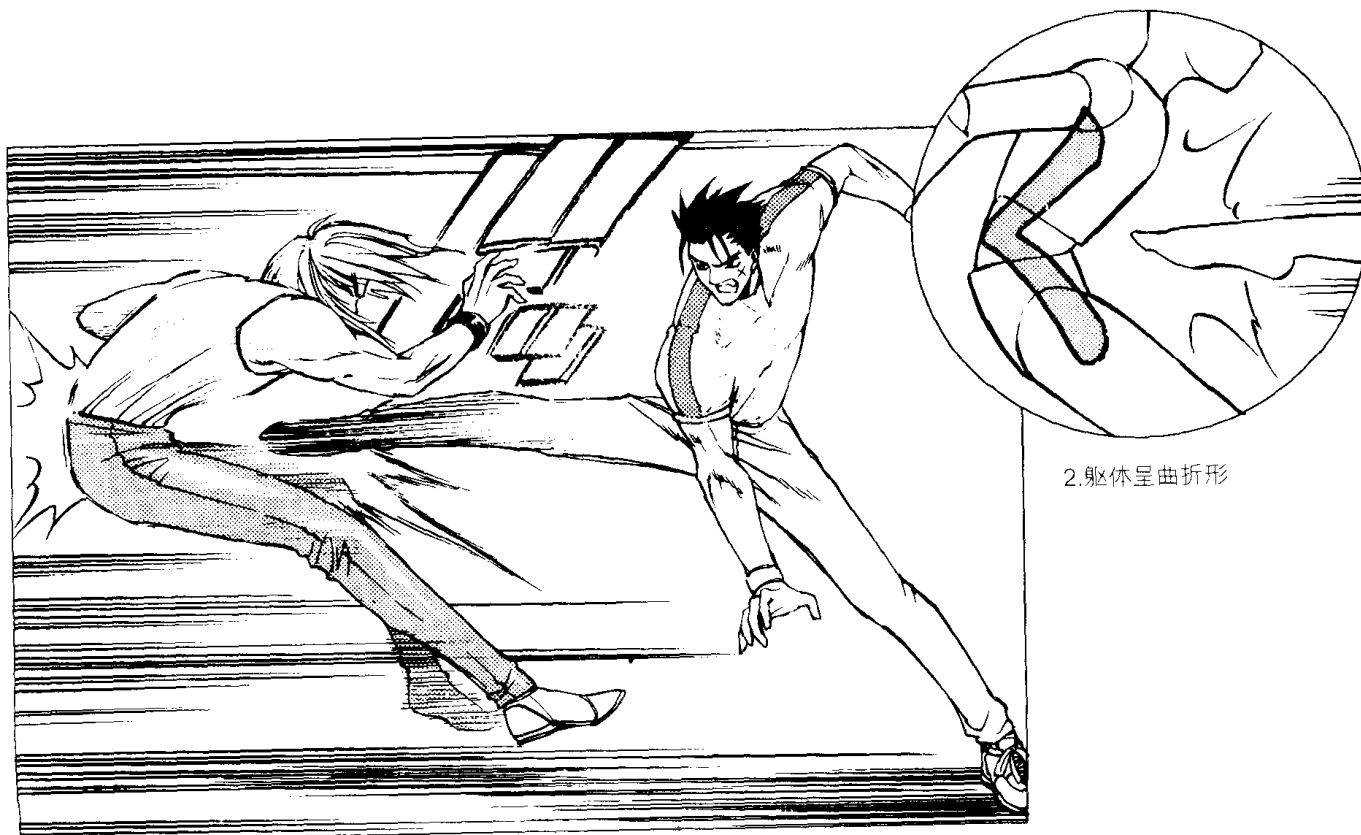
受击一方画成曲折形

横向的图序有说明性

刻画格斗动作的关键是变形画法。受击的一方一定要画成“挨打”的样子。



1.颈部呈曲折形



2.躯体呈曲折形

大特写

人物位置关系明确时，可把一方置于跟前(大特写)位置。



1.用斜虚线来画拳头时，有速度感，增强震撼力。



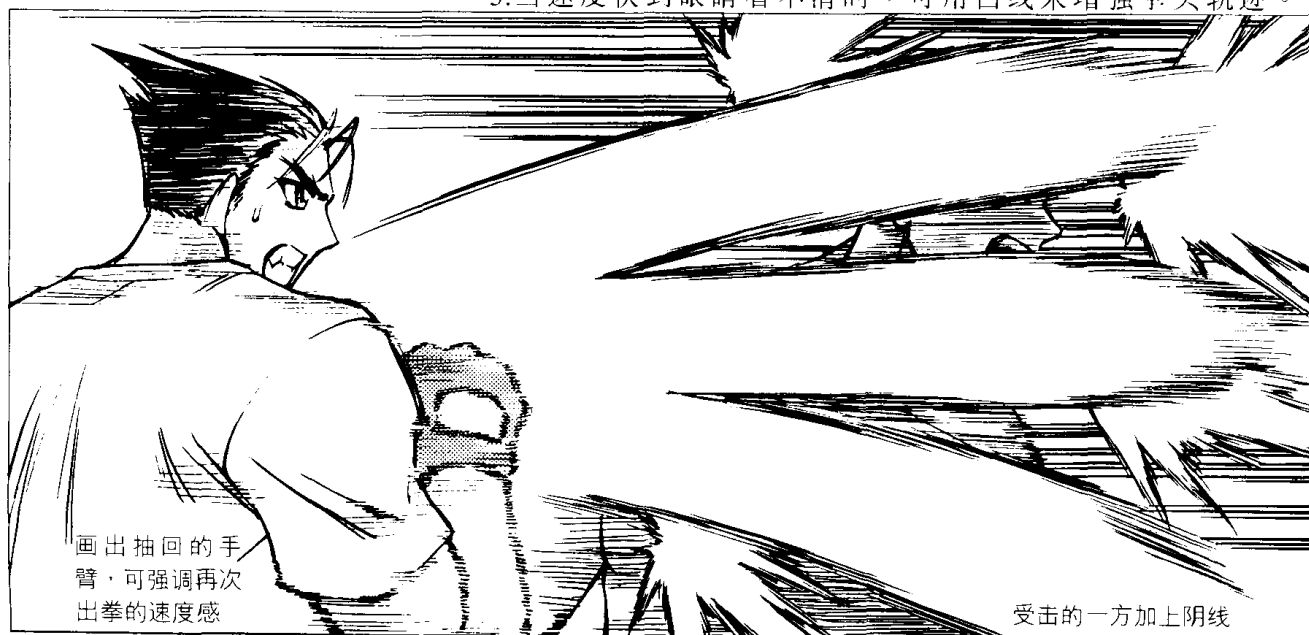
配合速度方向用
短斜线画出轮廓

2.把手臂画成高速度下的残像：



交叉网线要带
平放的倾向

3.当速度快到眼睛看不清时，可用白线来增强拳头轨迹。



画出抽回的
手臂，可强调再次
出拳的速度感

受击的一方加上阴线

头发的刻画

头发能给画面带来动感和震撼力，借“飘动”画法和“模糊”画法（头部晃动）来表现速度感。



飘动：普通的涂黑的头发



模糊：配合效果线方向来画速度线



模糊：加上交叉阴线



飘动：画头发发毛的线



模糊：用少量线



模糊：色调膜和交叉阴线

震撼力和速度感可以通过空间变化来表现。“头发和衣服飘动如在空中飞舞”、“飞溅的血和汗”等，常是增强效果的手段

提高震撼力的技巧



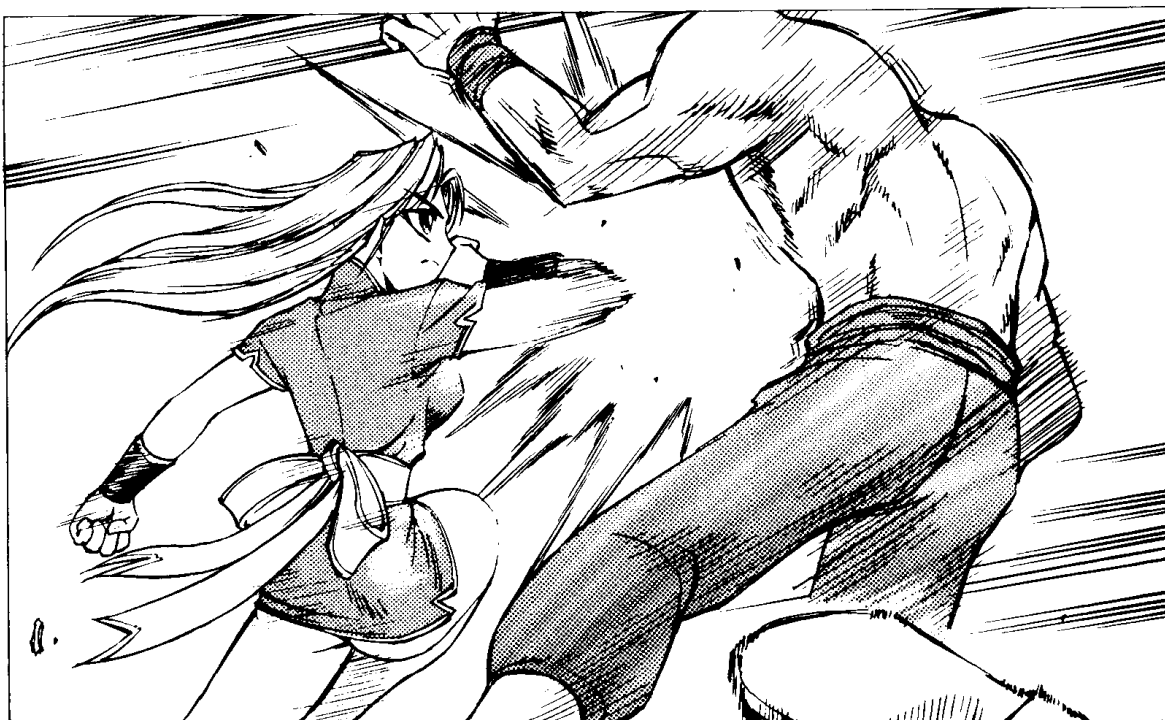
汗、唾液等水滴和灰尘同飞溅



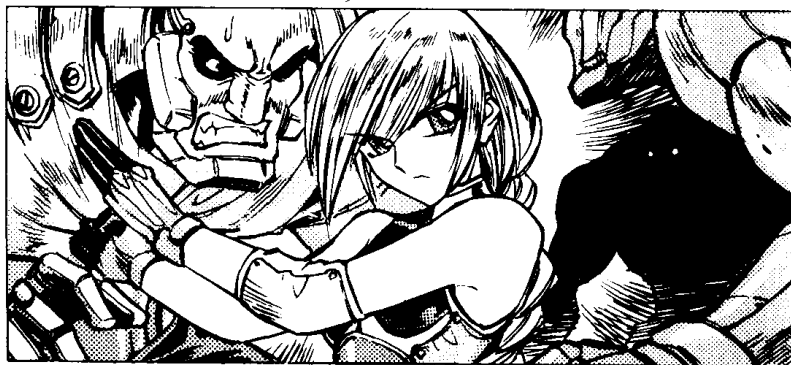
血飞溅

视线·瞧着对手

即使脸不朝着对方，但“目光不离对方”的画法，能使紧张的格斗场面大为生色。



受击一方的下半身可以省略



目光从对象移离，用以表现对付多个敌人

采用大画幅

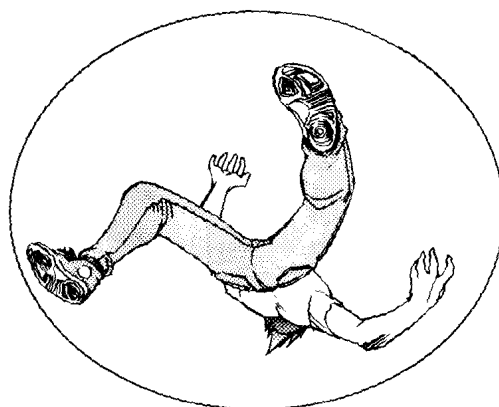
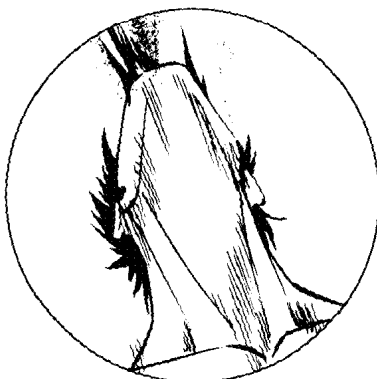
大的画幅能提高震撼力。刻画正在混战的场面更宜采用大画幅。



混战场面中受击一方是重点

绘画打斗场面，重点是要把受击一方画好（看得出在挨打）。这是混战场面的生命所在。

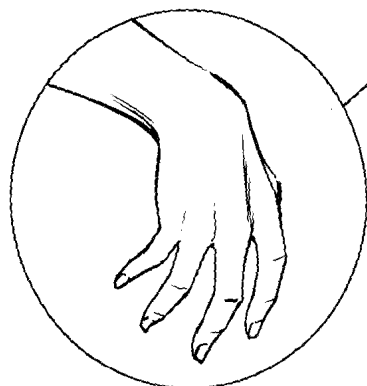
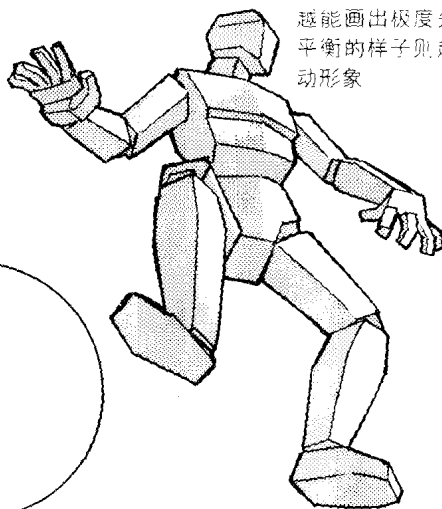
受击瞬间或紧接其后，后仰的颈画长作为强调



彻底被击倒的姿势常会用到



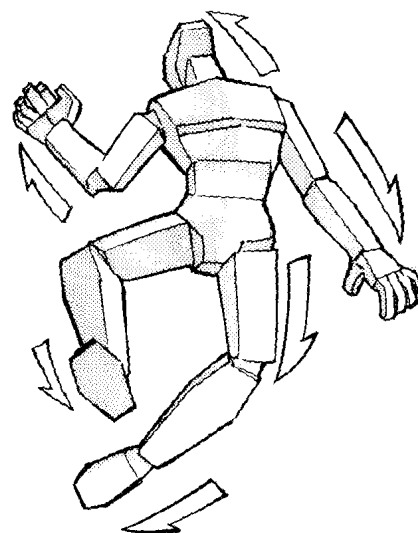
越能画出极度失去平衡的样子则越生动形象



手腕低垂，表明已经全身无力



在上图中，也可以用手或头的一部分代替脚来表现。画头部时，画出前俯的头的后脑部颇为有效（即后退屈身前的状态）



表现受击一方身体失去平衡的方法是，身体按各部件解拆的方向散开地画



脚的大小和被踢一方的头部大小大约相等

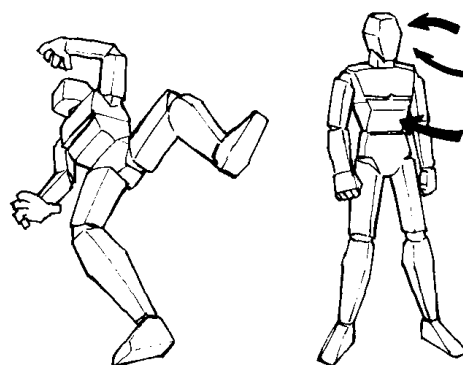


踢腿一方的脚底形状按动作而定。脚底部分的不同描绘，可表现踢腿一方的不同动作

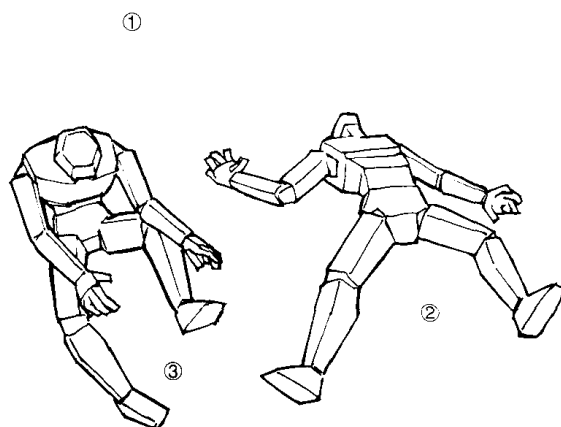


重拳的表现：用于中心人物放射状发力的情形

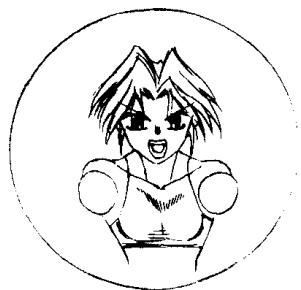
受击一方·倒下一方的画法



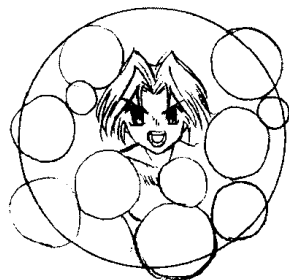
绘画受击一方倒下时，要考虑他挨打的力的方向（从什么角度来，打在哪里）



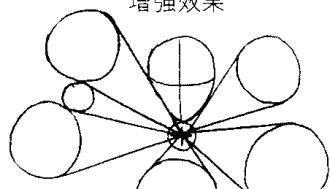
刻画高速度的东西时，可用眼力看不到的方式(斜线)表现，也可用很多的残像表现。



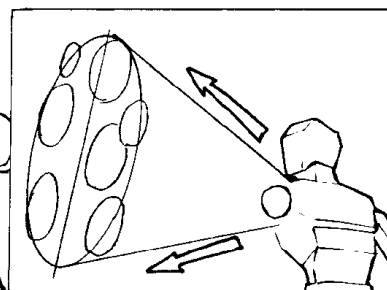
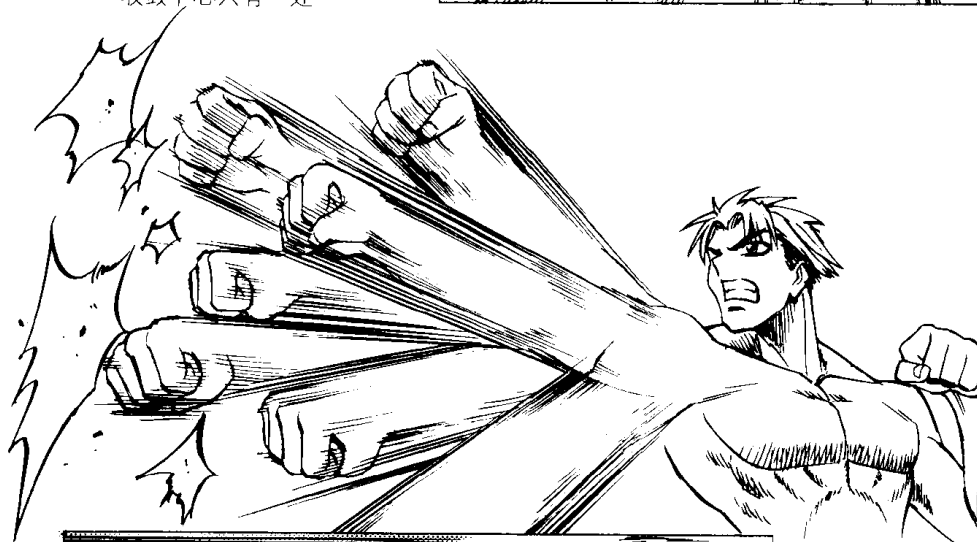
在人物周围画圆



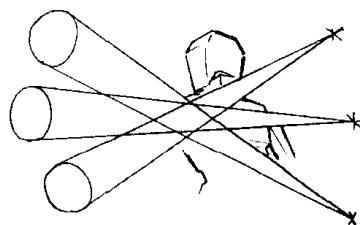
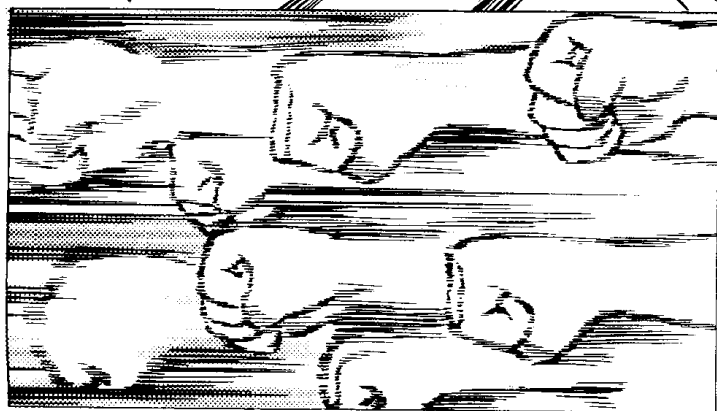
表现放射状连续出拳，画出远近(大小)不同的图能增强效果



收敛中心只有一处



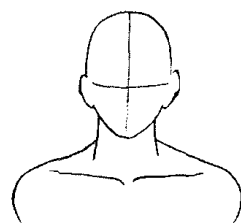
表示单臂连续出拳时，以肩为中心呈放射状分布



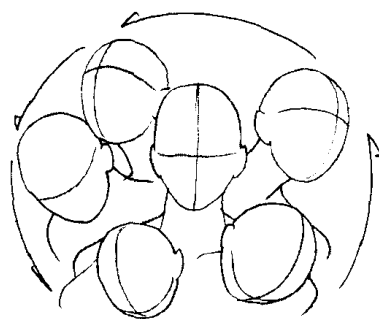
改变各拳的收敛点



头部大小要一致。身躯不要离头部太远

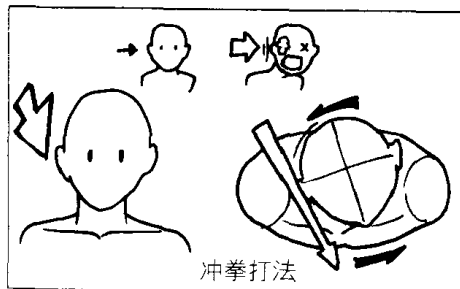


开始时按正常状态画

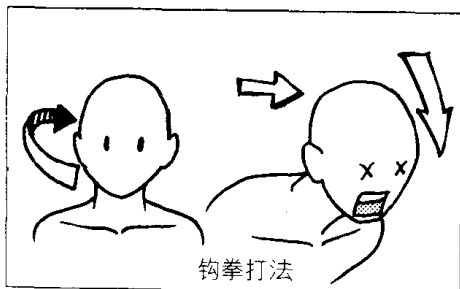


根据上半身和颈的活动，
头部活动范围相当大

〈不同受击方式的头部角度〉



冲拳打法



钩拳打法

头部按击打力来的方向和角度而扭曲。
同是倾向右侧，也有各种倾斜状态



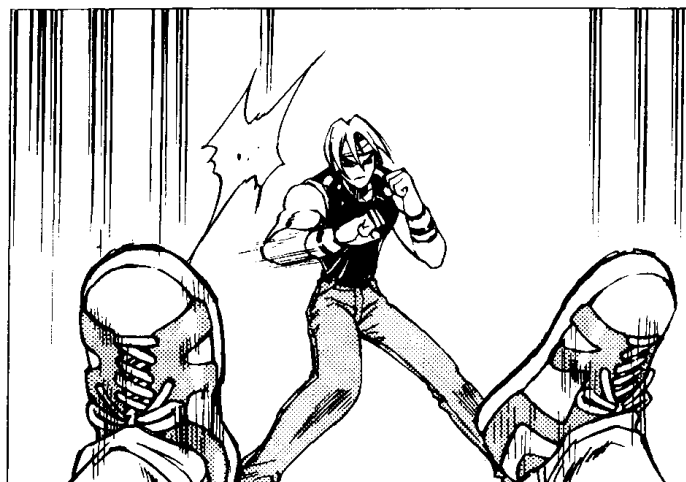
描画身体受群殴时，
打击收敛中心只有一
点。可选取脸部的中
央或胸部



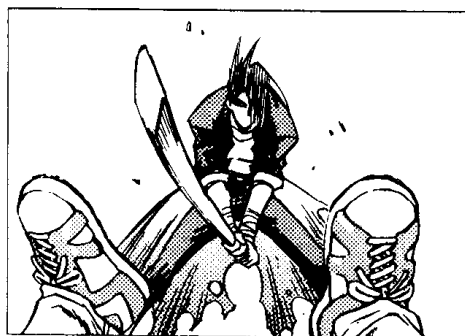
击后模式的构图原理

受击一方的脚放在跟前

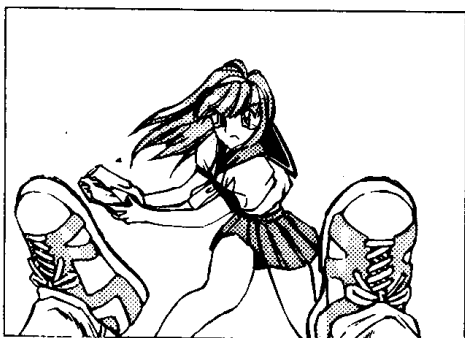
把受击一方身体的局部放在跟前的构图，适用于各种场景。



拳击



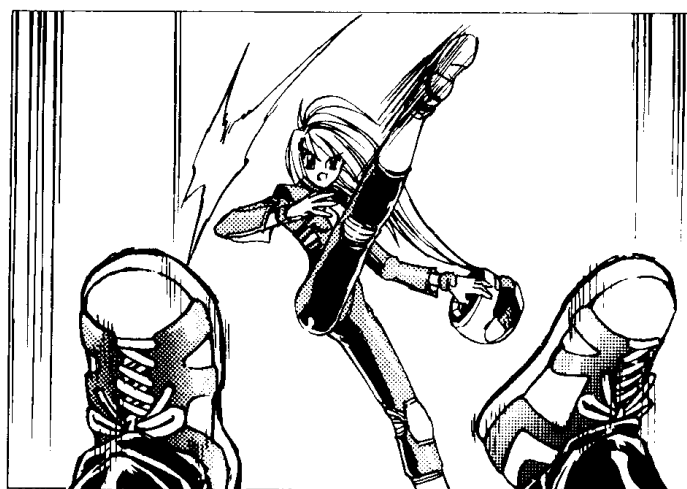
攻击方的武器：木刀



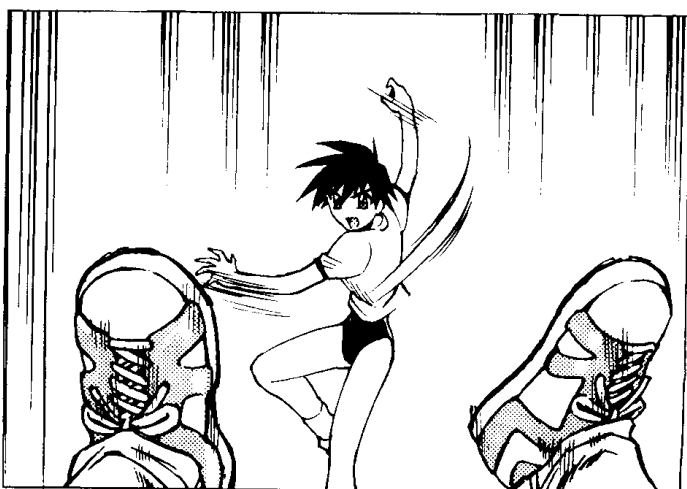
用石头打



萝卜……手里拿着什么都不是问题



踢



摔