

卡通漫画绘画技法

格斗的画法

(日) 林 晃 著
陈 庆 译



理论和变化篇

辽宁科学技术出版社

卡通漫画绘画技法

格斗的画法

(日) 林 晃 著

陈 庆 译

理论和变化篇



辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

TITLE: [バトルの描き方]

BY: [ゴ-オフィス 林 晃]

TITLE: HOW TO DRAW MANGA: Illustrating Battles

Copyright ©1998 Hikaru Hayashi, Go Office

Copyright ©1998 Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

Original Japanese language edition designed and published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.

All rights reserved, including the right to reproduce this book or portions thereof in any form without the written permission of the publisher.

Chinese translation rights arranged with Graphic-sha Publishing Co., Ltd., Tokyo through Nippon Shuppan Hanbai Inc.

©2005, 简体中文版权归辽宁科学技术出版社所有。

本书由日本株式会社グラフィック社授权辽宁科学技术出版社在除港、澳、台地区之外的世界范围内独家出版简体中文版本。著作权合同登记号: 06-2005第159号。

版权所有·翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

格斗的画法/(日)林 晃 著;陈 庆 译. 沈阳:辽宁科学技术出版社,2006.3
(卡通漫画绘画技法)

ISBN 7 5381 4674 1

I. 格… II. ①林…②陈… III. 漫画:人物画 技法(美术) IV. J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第007363号



策划制作:北京书锦缘咨询有限公司 (www.booklink.com.cn)

总 策 划:陈 庆

设计制作:朱雪莉

格斗的画法

作 者:(日)林 晃

译 者:陈 庆

责任编辑:宋纯智

出版发行:辽宁科学技术出版社

(沈阳市和平区十一纬路25号 邮编:110003)

经 销:各地新华书店

幅面尺寸:182mm×258mm

印 张:8

印 数:1~10000

版 次:2006年3月第1版

印 次:2006年3月第1次印刷

印 刷:恒美印务(番禺南沙)有限公司

定 价:29.80元

目 录

第1章 格斗绘画的理论.....	5
营造感染力.....	6
1. 侧面构图更有说明性 受击一方画成“<”形.....	6
2. 大特写.....	7
3. 速度感.....	8
4. 头发的刻画.....	9
5. 视线盯着对方.....	10
6. 采用大画幅.....	11
7. 混战场面中受击一方是重点.....	12
8. 大量描画攻击局部, 突出速度感——攻击方.....	14
9. 大量描画局部攻击, 突出速度感——受击方.....	15
结束模式~理论性构图~.....	16
1. 受击一方的脚放在眼前.....	16
2. 受击一方的头部放在眼前.....	17
脸被打肿的画法.....	18
第2章 打、踢、打耳光的画法.....	19
受击方的画法.....	20
攻击上部(攻击脸部和头部).....	22
1. 正面击打脸部.....	22
2. 从斜下往上击打.....	26
3. 上钩拳.....	28
4. 踢头部(踢上部).....	30
5. 脸部受击(正面).....	32
6. 脸部受击(背面).....	33
画出击打感觉的诀窍.....	34
简单的画法.....	35
打耳光.....	36
1. 基本变化.....	36
2. 用掌掴打.....	38
3. 用手背掴.....	40
4. 反复掴掌.....	41
击打中部(胸部).....	42
攻击胸口以下至腹部.....	44
攻击向前扑的对手(劈打下来).....	48
挂击.....	50
刹掌.....	52
肘和膝.....	54
躲闪.....	56
闪避场面的画法.....	58
曲线效果线的画法~使用毫米笔~.....	60
疲乏的表现.....	62

第3章 摔、抓、厮打的画法	63
摔	64
1. 抓住胳膊摔出去	64
2. 简单的摔法	65
3. 合气术式的摔法	66
4. 倒地姿势的应用	67
5. 其他摔的场景	68
抛出和倒撞	70
1. 男孩	70
2. 女孩	72
揪住（抓住）	74
1. 揪住衣领	74
2. 抓住脸部	76
3. 掐住咽喉	77
4. 抓住手臂	78
勒住	81
挣脱的技巧	83
从后面擒拿	84
飞扑	86
骑在身上打	88
蹲、跪、倒下	90
爬起来和站起来	92
用手臂夹~夹头和勒脖子	94
1. 夹头的基本动作	94
2. 夹头的动作变化	95
3. 勒脖子	96
身穿制服的格斗	98
1. 击打	98
2. 踢	102
3. 摔	106
4. 职业搏击的技巧	107
5. 厮打	108
6. 骑压	110
衣服破烂和满身创伤	112
 第4章 漫画家的表现技巧	113
英雄救美/森田和明	114
一击定音/里见美代子	116
来吧!!/中川尚	118
打架/森本贵美子	120
战斗/松本刚彦	122
摔跤/原田久仁信	124

第1章

格斗绘画的理论



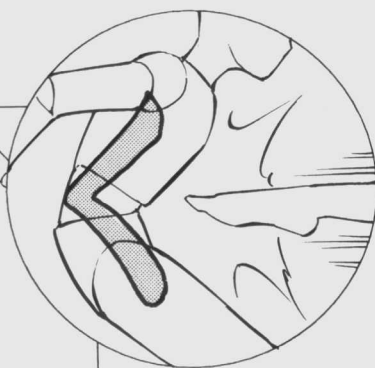
营造感染力

1. 侧面构图更有说明性

受击一方画成“く”形



① 颈部成“く”形



② 躯体也成“く”形

2. 大特写

人物位置关系明确时，可把一方置于眼前（大特写）。



3. 速度感

1. 用斜线来画拳头，可以增强速度感和感染力



配合速度方向用斜线画出轮廓

2. 把手臂画成高速度下的余像



线网的方向接近平放

3. 当速度快到眼睛看不清时，可用白线来增强拳头的轨迹



受击的一方使用斜线来表现

画出抽回的手臂，可强调来回出拳的速度感

4. 头发的刻画

头发能增强画面的动感和感染力，即用“飘动”和“模糊”画法（头部晃动）来表现速度感。



模糊：加上线网



模糊：配合效果线方向来画速度线



飘动：普通的涂黑的头发



模糊：网点纸和线网



飘动：用少量线条



飘动：画出头发线条

提高感染力的技巧



血飞溅

汗和唾液等水滴和灰尘同时飞溅

感染力和速度感可以通过空间变化来表现。“如在空中飞舞的头发和衣服”、“飞溅的血和汗”等，都是增强效果的手段。

5. 视线盯着对方

即使脸不朝向对方，但“目光不离开对方”的画法，也能使紧张的格斗场面大为生色。



目光从对方身上移开，用以表现对付多个敌人的方法更有效果

受击一方的下半身可以省略

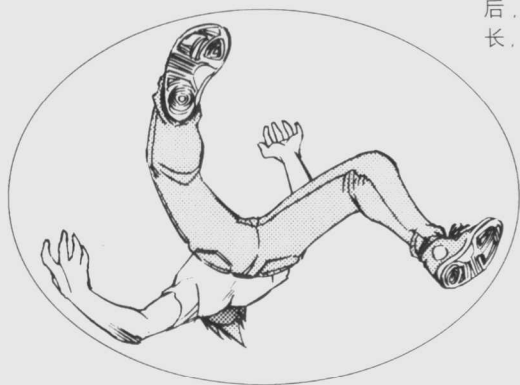
6. 采用大画幅

大的画幅能提高感染力，
适用于刻画混战的场面。



7. 混战场面中受击一方是重点

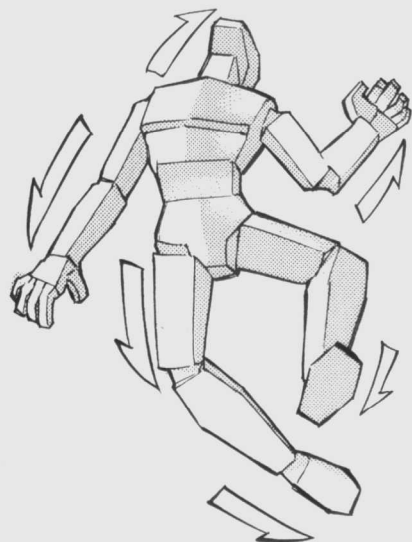
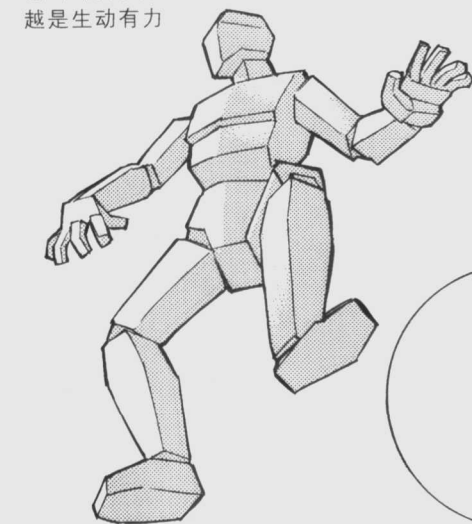
受击瞬间或紧接其后，后仰的颈部画长，作为强调描写



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

越是画出极度失去平衡的样子，越是生动有力

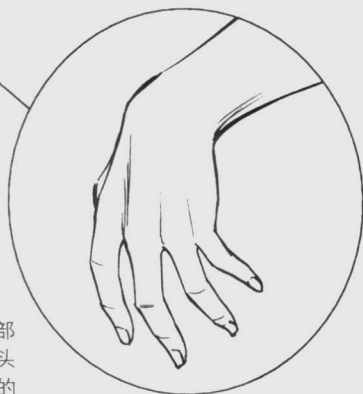
彻底被击飞的姿势，常常会用到



表现受击一方身体失去平衡的方法是将身体按各部位拆散的方向散开地画



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、屈身向前的状态）



手腕低垂，表明已经全身无力

●围绕受击一方的姿势改变中心人物的姿势



脚的大小和被踢一方的头部大小约略相等

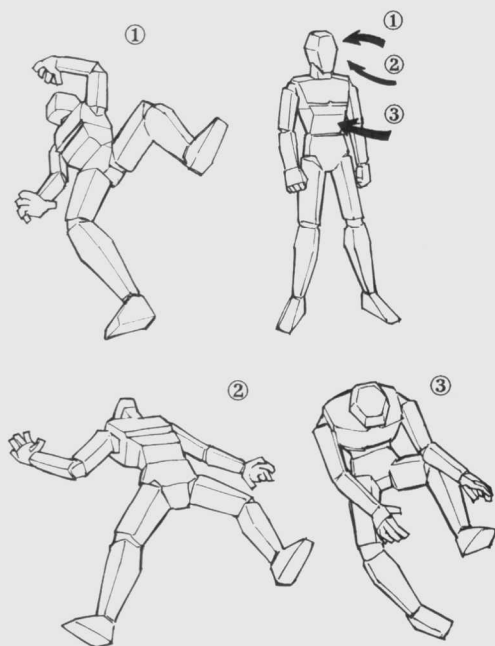


踢法不同，所见到的足底情况也不同。足底部分的不同描绘，可表现各种踢腿方法



受击一方·倒下一方的画法

绘画受击一方倒下时，要考虑他受力的方向（攻击从什么角度来，打在哪里）



重围拳的表现：用于中心人物放射状态发力的情况

8. 大量描画攻击局部，突出速度感——攻击方



在人物周围画圆



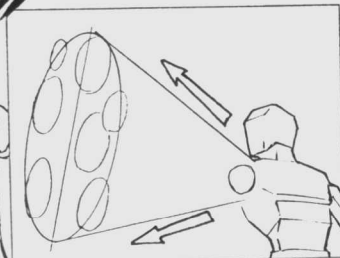
表现放射状态连续出拳时，画出远近（大小）不同的图能增强效果



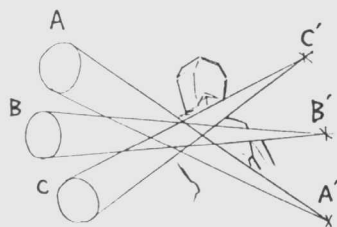
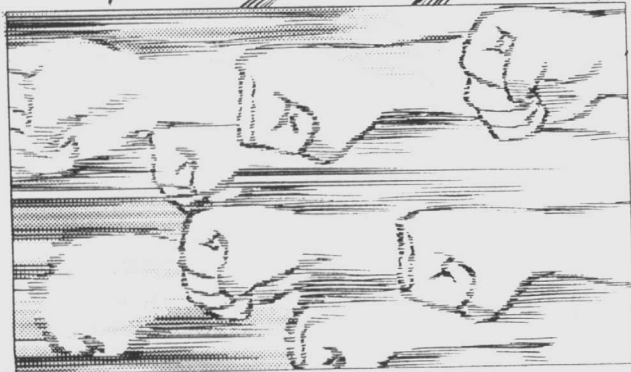
集中线的交点有一个即可



表现高速度场景时，可用斜线来表现，也可用很多余像表现



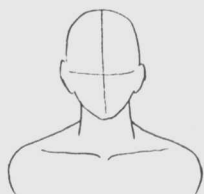
表现单臂连续出拳时，以肩为中心呈放射状分布



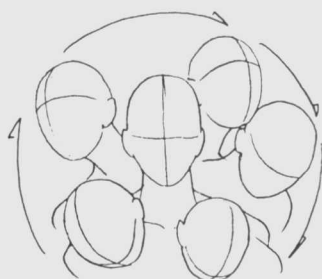
改变各拳的集中线的交点

表现连相机也难拍下的高速度时不要用实线

9. 大量描画局部突出速度感——受击方



开始时按正常状态画



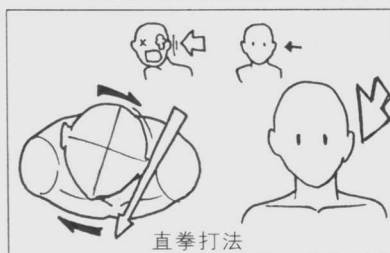
根据上半身和头的活动，
头部活动范围相当大



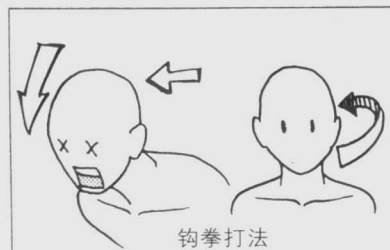
● 头部大小一致 ● 头部不要离身体太远

大量绘画
出击点标记

<不同受击方式的头部角度>



直拳打法



钩拳打法

头部按击打来的方向和角度而扭曲。
同是倾向右侧，倾斜状态也各不相同



描绘身体受群殴时，
集中线的中心只有一
点。可以取脸部
的中央或胸部

结束模式~理论性构图~

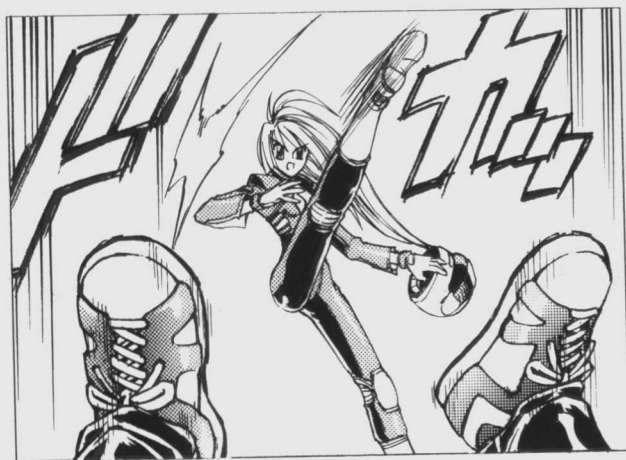
1. 受击一方的脚放在眼前



拳击出



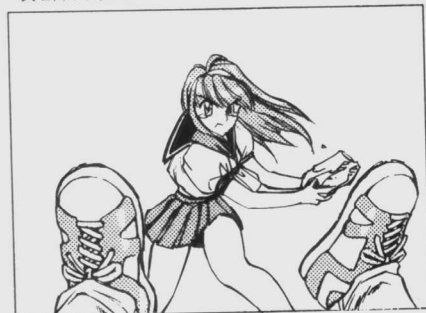
把受击一方身体的局部放在眼前的构图，
可用于各种场景



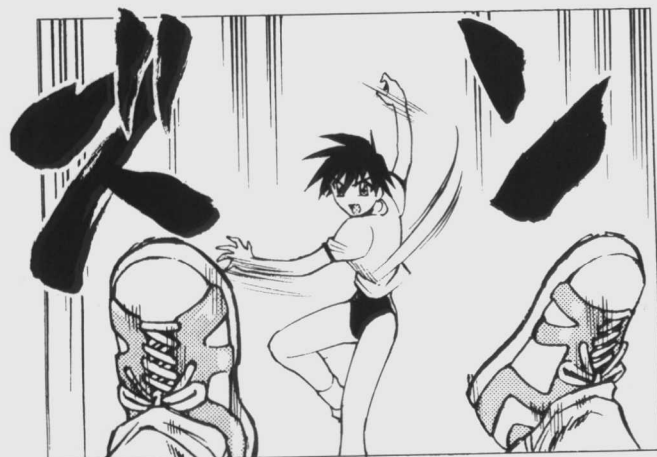
踢



攻击方的武器：木刀



用石头打



摔



用萝卜，用什么东西都没关系