

超级人物结构写真集 之

赠
完整版光盘

CD-ROM for
Windows &
Macintosh

多角度场景模拟写真

〔日〕四宫孝仁 / 著

李晴 / 译

天津出版传媒集团

天津人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

超级人物结构写真集之多角度场景模拟写真 / (日)
四宫孝仁著 ; 李晴译. — 天津 : 天津人民美术出版社,
2015. 11

ISBN 978-7-5305-7020-3

I. ①超… II. ①四… ②李… III. ①人体摄影—日
本—现代—摄影集 . ① J433

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 226370 号

HYPER ANGLE POSE-SHU by Sobisha Henshubu

Copyright © Shueisha Creative Inc. 2010

All rights reserved.

Original Japanese edition published by Sobisha.

**This Simplified Chinese language edition is published by arrangement with
Shueisha Creative Inc., Tokyo c/o Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo**

著作权合同登记号 图字: 02-2013-206

超级人物结构写真集之多角度场景模拟写真

出版人: 李毅峰

责任编辑: 刘岳

封面设计: 李鹏

装帧设计: 李鹏

出版发行: 天津人民美术出版社

社址: 天津市和平区马场道 150 号

网 址: <http://www.tjrmwh.com>

邮 编: 300050

电 话: 022-58352966

经 销: 全国新华书店

印 刷: 天津海顺印业包装有限公司

开 本: 889 毫米 × 1194 毫米 1/16

印 张: 7

版 次: 2015 年 11 月第 1 版

印 次: 2015 年 11 月第 1 次印刷

印 数: 1-4000 册

定 价: 38.00 元

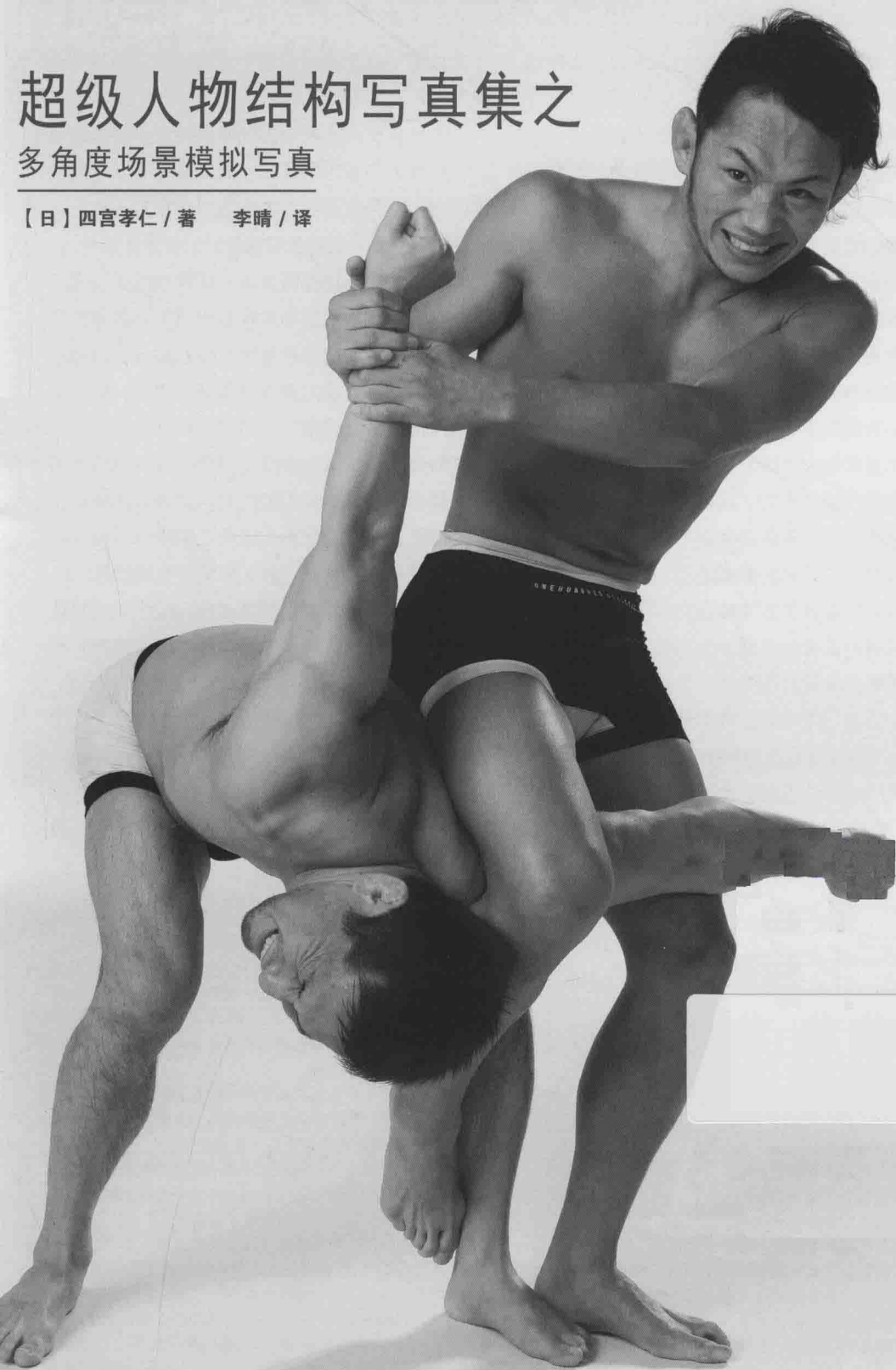
版权所有 侵权必究

如有印装质量问题, 影响阅读 请直接与印刷厂调换。

超级人物结构写真集之

多角度场景模拟写真

【日】四宫孝仁 / 著 李晴 / 译



天津出版传媒集团

天津人民美术出版社

序言

对于要动笔创作动漫作品的人来说，人物总是其中重要的角色。

人物的身体结构是所有以造型为表现手段的艺术实现过程中需要随时观察和掌握的，尤其是动画和漫画这样表现各种创作设计出来的造型角色表演动作的艺术，其中的核心就是人体的动态结构。

人物的“身”或“体”是“躯”也。观察人物的结构就是一种以人的身体动作为媒介，以认识人体结构本身和探索人体动作规律为目的的一个发现、表现和予以艺术加工的过程和行为。不只满足于观赏别人的精彩作品而立志要自己描绘表现人物角色的朋友们，我们长期的眼睛观察、大量的手绘写生、随时的数字拍摄和努力的用心记忆是掌握人物结构的积累途径，而面对极具多样性的现实和非现实人物角色类型以及无穷丰富的人体动态的动漫创作需要，直接参考各类图像资料也同样是非常有意义的。也就需要进入这一阶段——学习、研究和思考所选择的人物资料写真集，享用写真集有价值的参考成果。

艺术的核心是创新，动漫作品对人物的表现也充满了在造型特色、动态个性、质感效果等处

于具体千变万化情境中各个方面的科学描述和合理夸张。

关于认识人体及动态的画册已经很多很常见了，随着人们思想的开放，尤其是如今互联网技术的支持，各种各样的图片资料包括对人体的浏览便捷而无限。这就更需要有针对性地来选择。

《超级人物结构写真集》目前包括了《异态结构写真》《多角度场景模拟写真》《多角度动作集》《艺术人体结构写真》等几部分，以接近影视动漫等流行艺术形式所体现的语言，汇集了大量独特而清晰的图片，通过对不同类型人物全方位的身体角度、运动格斗等动态及面部表情的详细展示，辅以具体实例剖析，使观者能够较全面地接触人物结构分析，提高在动漫人物和动作设计中对人物结构的理解水平和特征的把握。

身处这个类型资讯海量丰富、技术传播快速更新的信息时代，依然能够踏踏实实地面对一套《超级人物结构写真集》，进行深入学习和研究，一定能够更加接近自如地创作自己作品中理想的人物角色。

李剑平

2015年9月



李
剑
平

北京电影学院教授、动画学院院长
北京电影学院中国动画研究院执行院长
中国美术家协会动漫艺术委员会秘书长
中国动画学会副秘书长
中国电视艺术家协会会员

1997年任中央电视台动画片《西游记》总导演组的导演。

1998年担任中央电视台系列动画片《中华传统美德故事》总导演。该片1998年获中国第四届“金童奖”和第十六届“金鹰奖”。

2003年本人获中国电视艺术家协会颁发的“中国电视金鹰突出成就奖”。

2006年担任中央电视台系列动画片《梦里人》总导演。该片2006年获中国国际动漫影视作品“美猴奖”，2007年获中国广播影视大奖第二十届“星光奖”。

2006年担任中央电视台电视动画片《马兰花》导演。

2008年担任中央电视台系列动画片《成语国探秘》总导演。该片2012年获第二十六届“金鹰奖”。

2013年担任系列动画片《陈嘉庚的故事》总导演。

常年担任“金鹰奖”“金帆奖”“金熊猫奖”“金龙奖”“美猴奖”“金海豚奖”“大学生电影节”“全国美展动漫作品”及加拿大“Banff电视节”、韩国“首尔 SICAF 国际动漫节”等比赛的评委。

引言

煮鸡蛋

日本漫画家二人组嶋田隆司和中井义则的共用笔名。1978年《肌肉人》入选赤塚奖，1979年作为代表作开始连载。1985年，获得第30届小学馆漫画奖。2011年秋天，时隔24年后，《肌肉人》的连载在“週プレNEWS”（集英社）再次出现。

1979年，我们开始了《肌肉人》的连载，到现在已经30多年了。那段时期，“无论如何、努力、毅力、耐性”这样价值观的漫画可谓是全盛时期，而我们却在想，如果有一个不需要努力、一开始就很强大的超级英雄题材的格斗漫画，岂不是很有意思？这个想法恰恰成为了《肌肉人》诞生的契机。

当时，一部叫作《热拳本色》（车田正美）的人气拳击漫画被集英社的漫画杂志《周刊少年JUMP》连载。我们一边思考着如何让每一集的人气更高，一边绘画。《热拳本色》中打出一拳，对方就不知道被打飞到哪里去了。这也算是个优点，这样确实符合漫画的特点。而我们要做的正与之相反，我们要尝试做的是真实的东西。用这个招数的话，这里就会疼，那里也会疼，像这样的细微的部分很重要。出场的招数也是如此，我们要将其打造成孩子们看了就想去模仿着画出来，也能够模仿着画出来的东西。总之，一直以来我们始终铭记着，格斗的场面一定不要显得太虚假。

我选择了很多途径来学习摔跤的招数，比如：看书、看杂志，也看了几十次几百次比赛，还亲身去学习职业摔跤和综合格斗技法。我们刚好是两个人，有时候我们甚至一起实践了一些招数。由于我们长期不懈对“真实、实际”的追求，现在，有一些专业摔跤选手也采用了漫画中的必杀技“肌肉强打”。也有漫画粉丝告诉我们，他们小时候曾经和朋友玩过漫画中的招数。如今，《肌肉人》受到了许多人的喜爱，让我们倍感骄傲。

和以前相比，当下的资料可是增加了不少。尽管如此，却很难找到真正有用的资料。本次的《多角度场景模拟写真》，不仅仅是为了将来要画漫画的人，对我们自己来说也是非常难得的资料。仰视角度拍摄的出拳、踢、关节招数都是平常难得一见的，

对于漫画的绘制绝对是很有帮助的。

还有，希望大家注意的是肌肉的部分。以前，绘画肌肉的时候，大家会参考那些塑形的书，但是塑形图书中的肌肉只不过是为了“给别人看的”。这就和格斗家为了体现“动”的内涵而展现出的东西完全不同。我们在刻画角色的时候，要深入其中，进行判断，比如：“这个是职业摔跤选手的肌肉”，“这个是泰式拳击运动员的肌肉”，“这个是能动的肌肉”，这样就能画出他们的区别。（比如，肌肉人不逞威风、不粗鲁，漫画中的buffalo超人这个角色的画风把他的肌肉特质描绘得淋漓尽致。）本次参与出演的宇野熏选手和光冈映二选手分别代表了两种不同的“能动的肌肉”的例子。我认为他们能为大家提供参考。

对于将来想画格斗漫画的人，除了要推荐这本书之外，我还建议大家多去看真正的比赛。一边观看，一边想象：“是我的话，我会这样做”，“漫画的话，之后这样展开会比较酷”。然后，把这些想象变成画。我们就是这样看着比赛，从天马行空的想象画面中孕育出了“肌肉强打”和“Asura Buster（阿修罗）”这两种格斗招数。把想象的东西变成真正的漫画确实很难，请大家一定要尝试挑战一下。

近来，即使是不以格斗题材为主流的漫画，高水准高质量的作品数目也在不断增加。这一点很让我感动，作为竞争对手，也感到了压力。相应地，整体的绘画水平在上升，虽然将来致力于绘制格斗漫画的人会迎来一个很艰难的时代，但是希望这本书能够给大家提供参考，也希望大家多去观看现场的比赛，多多努力。

《肌肉人》将来会更进一步提升水准，作出更多让大家眼前一亮的格斗招数和前所未见的动作场面。所以，今后也请大家多多指教。



MUSCLE



BATTLE









试读结束：需要全本请在线购买









目录

序	言	2
引	言	3
展	示	页	4
摔	跤	15
骑	乘	式	43
降	服	式	57
攻	击	式	87

摔 跤

