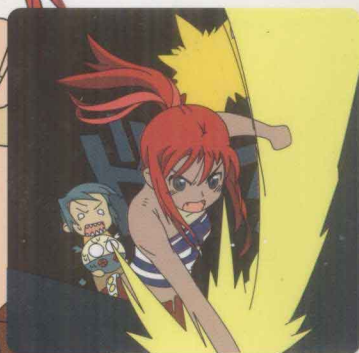
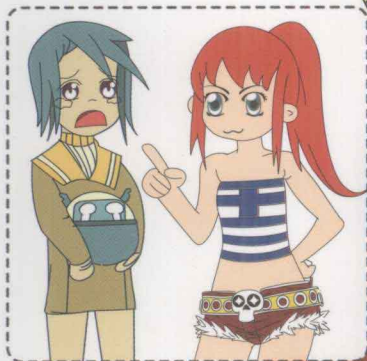
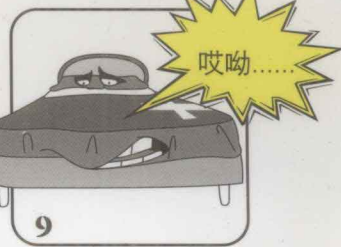
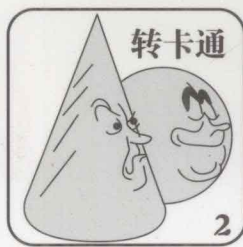
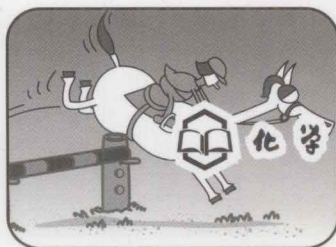


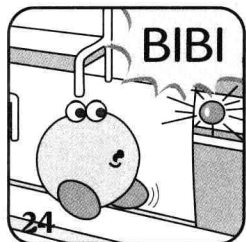
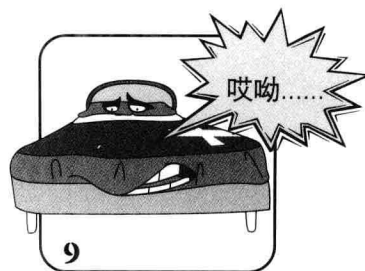
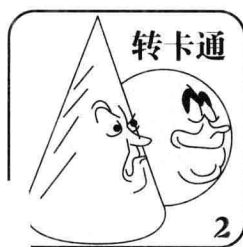


四格漫画

卡通动漫30日速成



化学工业出版社



四格漫画

卡通动漫30日速成



化学工业出版社

· 北京 ·

四格漫画是以四个画面分格来完成一个小故事或一个创意的表现形式，特点是注重创意、画面简洁、对白精辟，让人能够轻松阅读。

本书采用“分解记忆法”，从四格漫画的概述开始，对其中常用的基础图形、生活用品、办公用品、食物、动物、场景、人物等加以分门别类的讲解，由简到繁、由易到难，逐步带着学习者一一突破，在每一天中，先以亲切自然的语言讲解当天主题的多种绘画技法，再向读者介绍当天分类中常见的样式，最后通过实战练习来结束当天的阶段性学习。

全书采用一种轻松有效的方法使初学者在短短的 30 天内掌握四格漫画的画法，非常适合卡通动漫工作人员及绘画爱好者阅读。

图书在版编目 (CIP) 数据

卡通动漫30日速成·四格漫画/虫虫动漫著. —北京:
化学工业出版社, 2011. 11
ISBN 978-7-122-12596-5

I . 卡… II . 虫… III . ①动画-绘画技法②漫画-绘画技法 IV . J218. 7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第212197号

责任编辑: 陈 曦 丁尚林
责任校对: 周梦华

装帧设计: 丛 琳

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街 13 号 邮政编码 100011)
印 刷: 北京云浩印刷有限责任公司
装 订: 三河市万龙印装有限公司
880mm×1230mm 1/16 印张 8¹/₂ 2012 年 3 月北京第 1 版第 1 次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 29.00 元

版权所有 违者必究

前言

“动漫”一词来自国内一些从事卡通漫画的艺术人士。其准确定义是“动画和漫画产业”，涉及的领域有传统绘画艺术、雕塑艺术、手工动画、泥塑动画、影视制作、音效制作、广告策划、科学仿真、计算机模拟、计算机图形学、计算机游戏、科幻小说、神话小说、报刊连环画、动画短片、动漫教材、影视发行、音乐发行、玩具设计、礼品发行等。

《卡通动漫30日速成》系列图书自上市以来，以它独有的简洁、细致、实战、概括、阶段性、统一性等特点展现了学习卡通动漫的轻松与明快。这套图书涵盖了美少女、美少男、动物、特效、场景等几大方向，通过实例讲解技法、知识点汇总、每日案例实战这三大步骤，进行卡通动漫绘画技法的剖析与分解。书中案例经典、知识点突出，每日实战更是直接深入生活，将现实与动漫的世界进行衔接、转换。因此，在动漫领域教材不断涌现的市场中，这套图书以自身的特点和优势而经久畅销，同时也向我国台湾输出版权，在不同地域开始了这套图书自身的漫游。

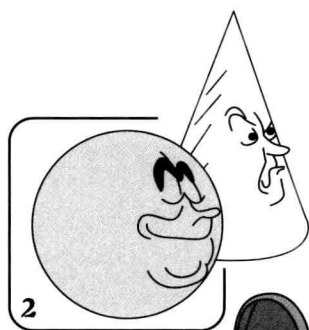
为了更好地服务读者，我们编写了第二版，在全套系列图书中，我们重新绘制了大部分案例，以更清晰明了的绘画让读者阅读临摹，同时删除了一些不够精美的案例；在实战部分，我们进一步选择最新、最时尚的画面，使读者感觉到全套图书与时代、生活的紧密连接。第二版的绘画方法也有别于第一版，比如女孩的眼睛，不仅有过去日式的画法，更添加了韩式及欧美的风格。同时，在本系列图书中还增加了一些新的分册：《Q版形象》、《服装》、《古典人物》、《游戏精灵》、《四格漫画》等。

《卡通动漫30日速成》第二版会继续成为中国动漫爱好者学习的助手和朋友，我们所做的一切只为了给读者以最强有力的参考与帮助。希望读者每日学习一点点，日积月累产生质的飞跃。

衷心感谢为了出版这套图书，为了不断丰富图书的内容、绘画技法而不断努力的团队成员，感谢虫虫动漫工作室的全体画师：王静、赵晨、李娟、董红佳、刘倩、李文惠、张东云、李鑫、翟东辉、胡培瑜、王丽端、罗贵来、张冬梅、张乐、刘煜、杨景辉。



目录 四格漫画

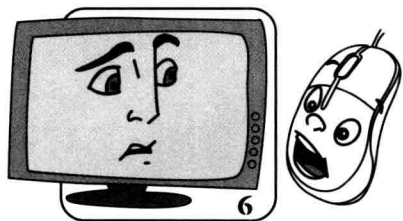


第1天	概述.....	1
	四格漫画的定义.....	1
	四格漫画的特点.....	1
	四格漫画的版式1.....	2
	四格漫画的版式2.....	3
	对话框的绘制.....	4
	对话框的汇总.....	5
	第1天实战.....	6



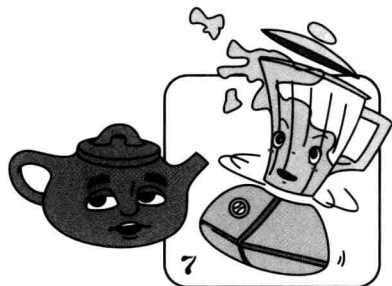
第2天	基础图形的转换.....	7
	球的转换.....	7
	圆锥的转换.....	7
	三角锥和棱柱的转换.....	8
	转换合成.....	8
	第2天实战.....	9

第3天	两个球形的对白.....	10
	球形的转换.....	10
	球形四格漫画的对白.....	11
	西瓜、苹果的转换.....	12
	第3天实战.....	13



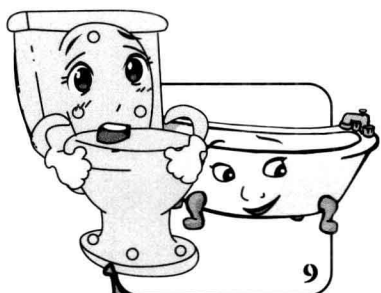
第4天	方盒子的转换.....	14
	方盒子的转换.....	14
	盒子的对白.....	15
	第4天实战.....	16

第5天	生活用品的转换.....	17
	水杯、闹钟的转换.....	17
	垃圾桶、汤锅的转换.....	18
	水杯和闹钟的对白.....	19
	垃圾桶和汤锅的对白.....	20
	第5天实战.....	21

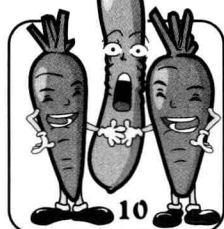


第6天	办公用品的转换.....	22
	电脑、鼠标的转换.....	22
	电脑和鼠标的对白.....	23
	第6天实战.....	24

第7天	家居用品的转换.....	25
	洗衣机的转换.....	25
	音响、收音机的转换.....	26



第8天



第9天



第10天



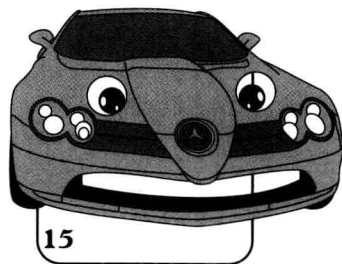
第11天

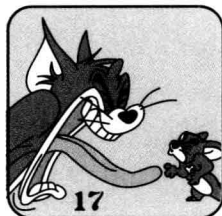
第12天

洗衣机和收音机的对白.....	27
音响之间的对白.....	28
第7天实战.....	29
食物的转换.....	30
汉堡、薯条的转换.....	30
汉堡和薯条的对白.....	31
麻花、鸡腿的转换.....	32
麻花和鸡腿的对白.....	33
第8天实战.....	34
家具的转换.....	35
床、床头柜的转换.....	35
床和床头柜的对白.....	36
椅子和沙发的对白.....	37
第9天实战.....	38
蔬菜水果的转换.....	39
黄瓜、胡萝卜的转换.....	39
黄瓜和胡萝卜的对白.....	40
蒜头、白菜的转换.....	41
蒜头和白菜的对白.....	42
第10天实战.....	43
白云和飞机的转换.....	44
白云、飞机的转换.....	44
白云和飞机的对白1.....	45
白云和飞机的对白2.....	46
第11天实战.....	47
草和天空的转换.....	48
狗尾巴草的转换.....	48
天空的转换.....	49
狗尾巴草和天空的对白.....	50
第12天实战.....	51

卡通动漫30日速成 四格漫画

第13天	山和水的转换.....	52
	峡谷山水的转换.....	52
	湖泊山水的转换.....	53
	峡谷山水的对白.....	54
	湖泊山水的对白.....	55
	第13天实战.....	56
第14天	树林中的对白.....	57
	树的转换1.....	57
	树的转换2.....	58
	树林中的对白.....	59
	第14天实战.....	60
第15天	停车场内的对白.....	61
	车的转换1.....	61

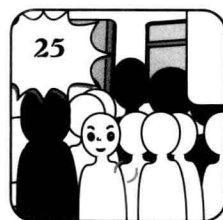


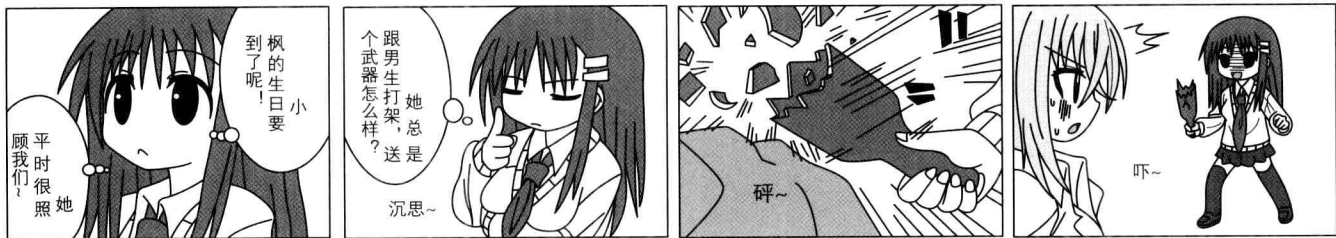


	车的转换2.....	62
	车与车的对白.....	63
	第15天实战.....	64
第16天	蚂蚁和食物的转换.....	65
	面包的转换.....	65
	大头蚁的转换.....	66
	大头蚁和面包的对白.....	67
	第16天实战.....	68
第17天	猫和老鼠的对白.....	69
	猫的转换.....	69
	老鼠的转换.....	70
	猫和老鼠的对白.....	71
	第17天实战.....	72
第18天	蝙蝠的转换.....	73
	卡通蝙蝠的转换.....	73
	Q版蝙蝠的转换.....	74
	蝙蝠的故事.....	75
	第18天实战.....	76

卡通动漫30日速成 四格漫画

第19天	鲸鱼的转换.....	77
	鲸鱼的转换1.....	77
	鲸鱼的转换2.....	78
	鲸鱼的对白.....	79
	第19天实战.....	80
第20天	狮子的转换.....	81
	幼狮的转换.....	81
	成年狮子的转换.....	82
	辛巴一家的故事.....	83
	第20天实战.....	84
第21天	孩子的转换.....	85
	孩子的转换1.....	85
	孩子的转换2.....	86
	儿时趣事.....	87
	第21天实战.....	88
第22天	同桌的对白.....	89
	人物表情的绘制.....	89
	人物手脚的绘制.....	90
	同桌的对白.....	91
	第22天实战.....	92
第23天	相逢时的对白.....	93
	行人的绘制1.....	93
	行人的绘制2.....	94
	相逢时的对白.....	95
	第23天实战.....	96
第24天	跆拳道选手的转换.....	97
	基本踢腿姿势的转换.....	97
	跆拳道选手的故事.....	98





	第24天实战.....	99
第25天	地铁里的故事.....	100
	地铁里人物特写的绘制.....	100
	地铁内设施的绘制.....	101
	地铁里的对白.....	102
	第25天实战.....	103
第26天	经典四格漫画的表现手法.....	104
	人物表现形式1.....	104
	人物表现形式2.....	105
	漫画表现形式1.....	105
	漫画表现形式2.....	106
	第26天实战.....	107
第27天	经典对白1.....	108
	经典对白之生活常识.....	108
	经典对白之自娱自乐.....	109
	经典对白之傻主意.....	110
	第27天实战.....	111
第28天	经典对白2.....	112
	经典对白之食物.....	112
	经典对白之知识.....	113
	经典对白之生活.....	114
	经典对白之恍然大悟.....	115
	第28天实战.....	116
第29天	经典对白3.....	117
	经典对白之加菲猫1.....	117
	经典对白之加菲猫2.....	118
	经典对白之贫穷三姐妹.....	119
	第29天实战.....	120
第30天	经典对白4.....	121
	经典对白之促销.....	121
	经典对白之怨恨.....	122
	经典对白之难以置信.....	123
	经典对白之求助.....	124
	经典对白之白忙活.....	125
	第30天实战.....	126



四格漫画的定义

四格漫画顾名思义就是以四个画面分格来完成一个小故事或一个点子创意的表现形式。四格漫画短短几格讲述了一个事件的发生、情节转折及幽默的结局。让人看完不觉莞尔、会心一笑或捧腹大笑。四格漫画着重点子创意，画面不需很复杂，角色也不要太多，对白精简，让人容易轻松阅读。



君子动口不动手

5. 动作、表情、对白、情节安排必须符合各个角色设定的性格特征与一贯性。

四格漫画的特点

四格漫画在表现上的特点主要是强调叙事。四幅中的每一幅都有它一定的内容含义。在第一幅画面中，通常交代场景、角色、角色和角色、角色和场景等之间的关系；在第二幅画面中，通常交代发生的事情；在第三幅画面中，通常交代角色对于发生事件的反应；在第四幅画面中，通常表现故事情节的结局。

如何在四幅画面中完整交代你要表达的意思？以下有五点建议：

1. 掌握四格漫画起、承、转、结的表现特点，前三格铺陈蓄势，第四格让人意想不到；

2. 使用的对白尽量精简，不用对白只靠表情跟动作是最好也是最难的演出；

3. 利用画面表现出幽默、有趣的效果；

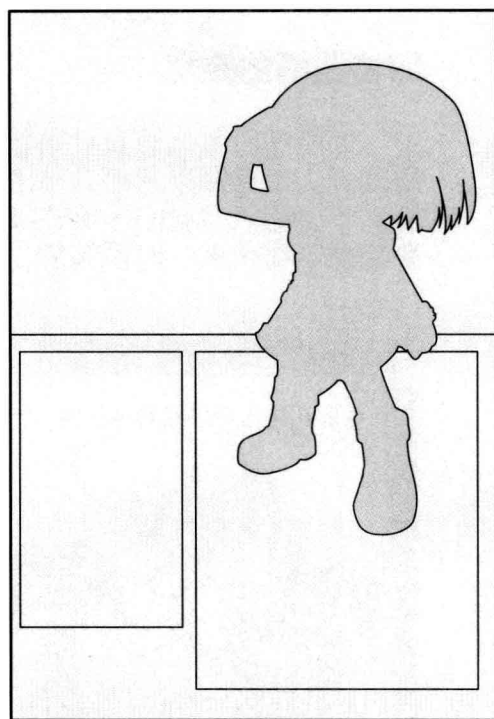
4. 画面中的角色表情、动作、场景等细节要描述清楚、生动；

四格漫画的版式1

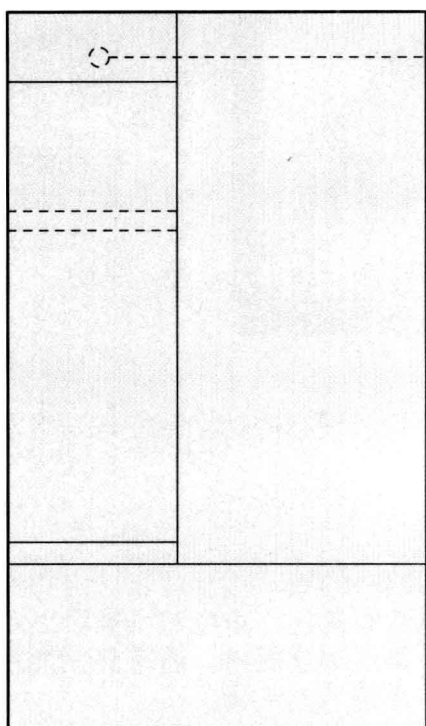
中国四格漫画板式结构大多是四格，国外漫画多以分隔形式存在。



版面结构

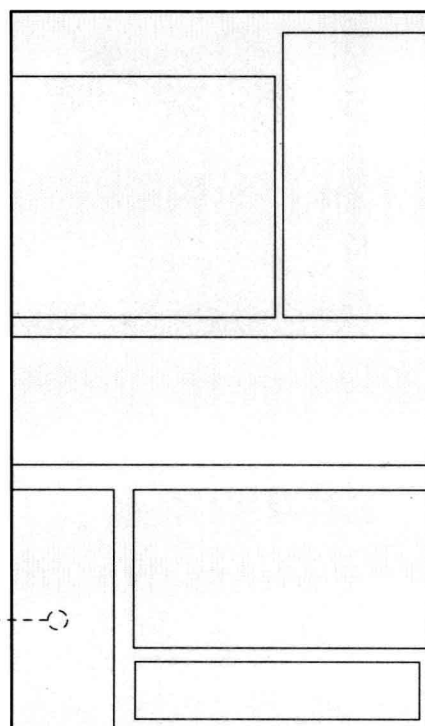


在四格漫画中，有时候人物不一定是放在某个框框中，而是超出了框框的大小，这样体现了主题，也突出了重点。

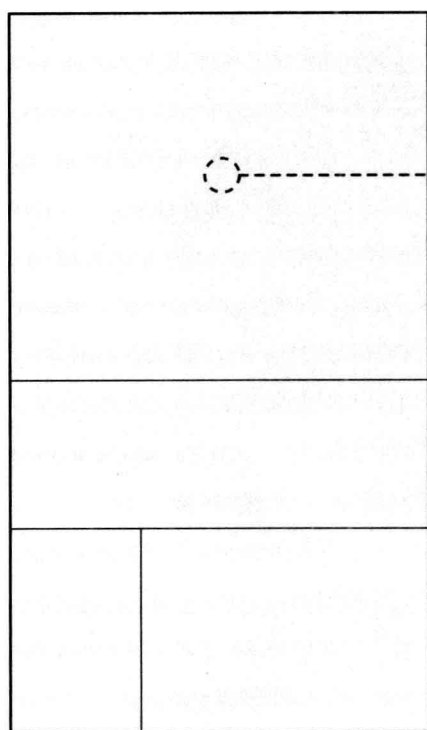


这里一般
是用来放小标
题的。

右边四格漫
画的版式由于框
框比较多，因此
一般被用在漫画
人物心理活动较
多的漫画中。

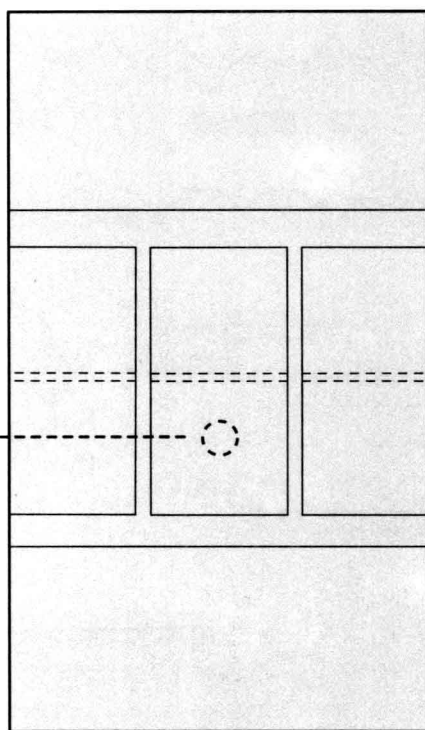


四格漫画的版式2

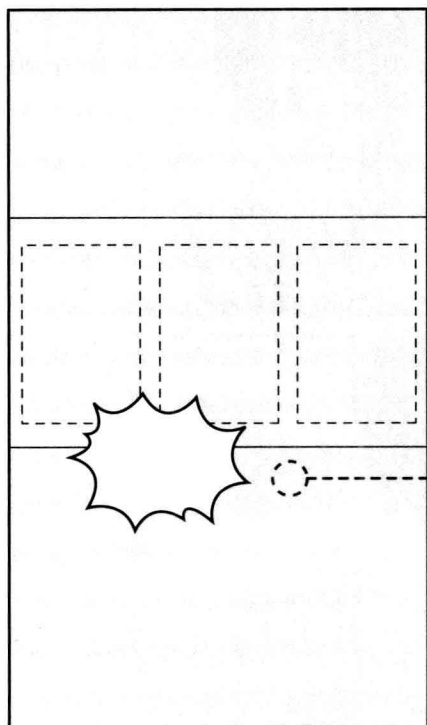


第一幅漫画占的比重很大，一般会详细介绍漫画的背景，从而使得读者更容易看懂故事的发展。

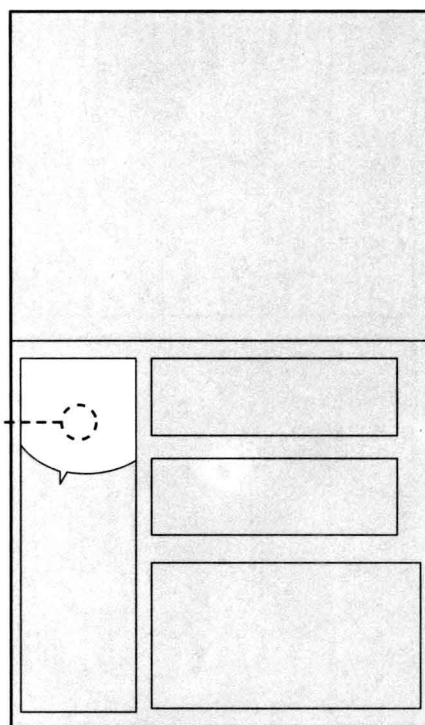
类似这样两排格子的一般是用作对比的。



看四格漫画的顺序：从左往右，从上往下（中国格式）；从右往左，从上往下（日本格式）。有时中国漫画也使用日本格式。



在四格漫画中，对话框的位置和大小都是不定的。比如某人的喊话就会用很醒目的对话框来表现。



对话框的绘制



表示惊讶

在动漫中，表现惊讶状态的对话一般多用不规则的锯齿来勾绘对话框。



正常对话

为了表现联想范围的宽广，一般用类似云的形状作为文字的外框。一朵云加上几个小圆，形象地表达了联想的特点。



联想

正常对话时，一般用一个椭圆、矩形或者圆角矩形加个小尾巴来体现对话。

旁白用于解释一些剧情，所以一般不用那些精致的对话框，只需拉一个长方形或者一条线把文字与画面隔开即可。



说明旁白



对话框的汇总

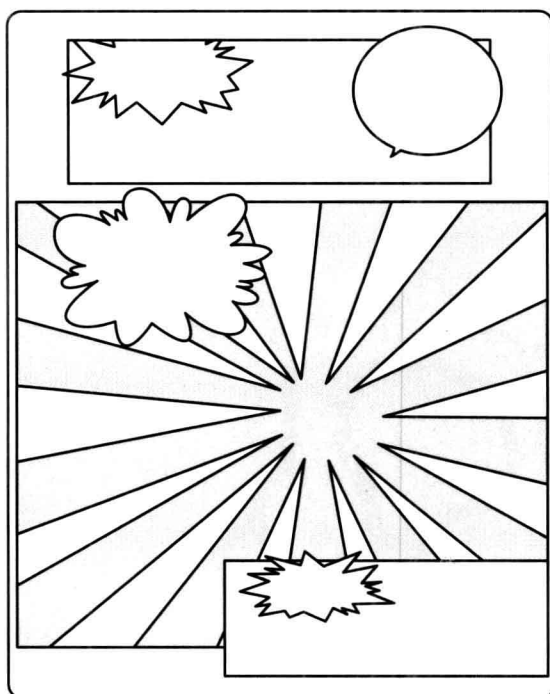


卡通动漫

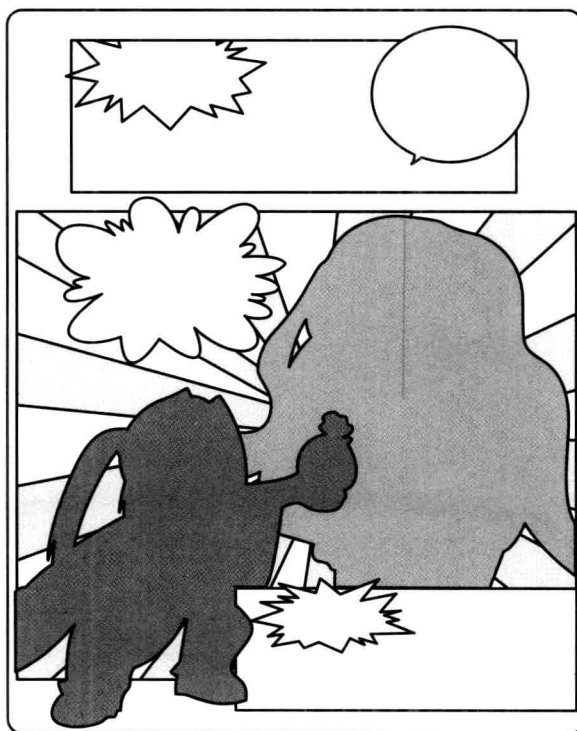
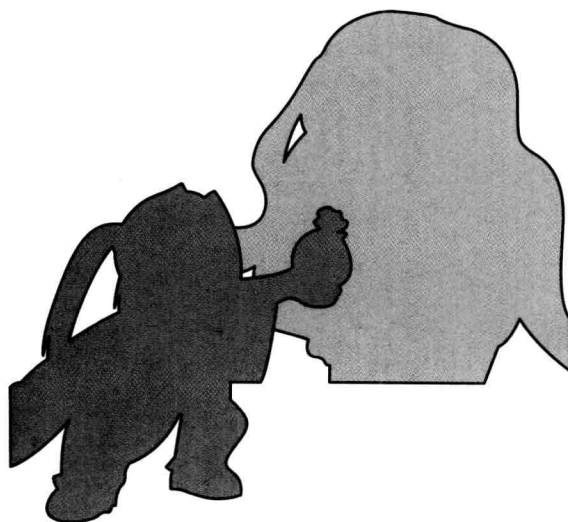
四格漫画

30
日速成

第①天实战

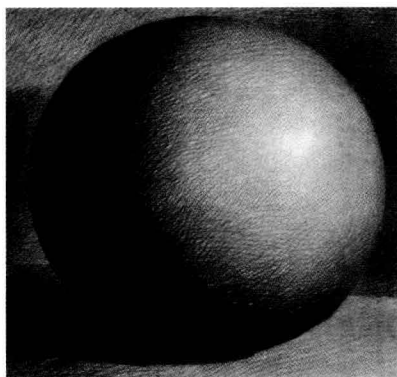


通过一天的学习，我们了解了四格漫画的框架结构以及对话框的类型。在实战中，我们要抓住最简单的框架线条进行绘制，最后将人物轮廓勾出，与框架拼合，这样一个漂亮的版面就完成了。

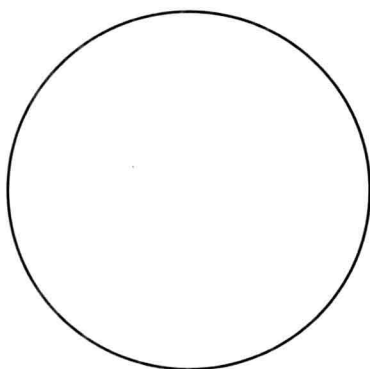


基础图形是绘画最基础的入门，可以说既简单又复杂。万物都是由这些基本形状构成，只要我们在这上面花点工夫，即使最简单的也会是最美的。

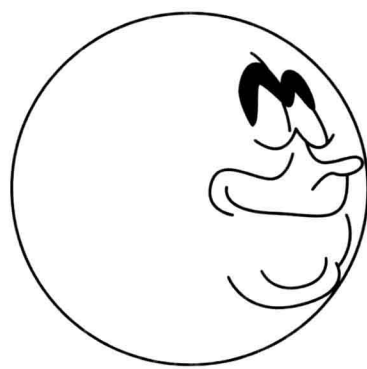
球的转换



实物素描图



轮廓简化图



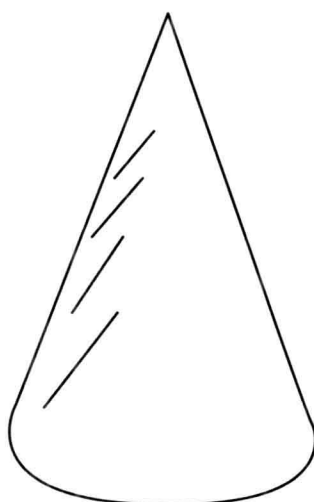
表情完成图

球形是生活中最常见的，比如蛋、篮球、乒乓球等。简化球其实最简单，画一个圈就行了。由于球比较圆，所以选择圆脸的表情更加合适。

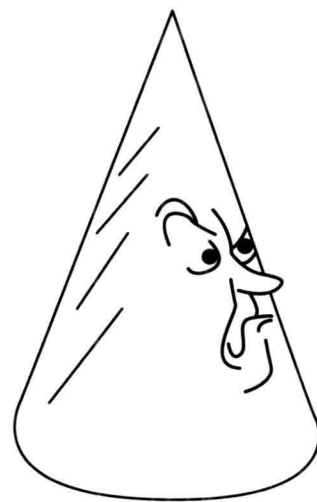
圆锥的转换



实物素描图



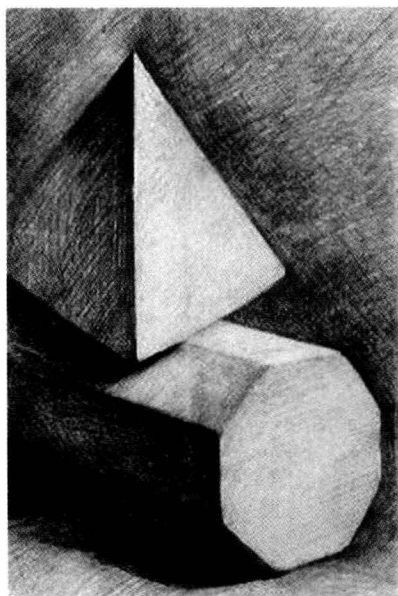
轮廓简化图



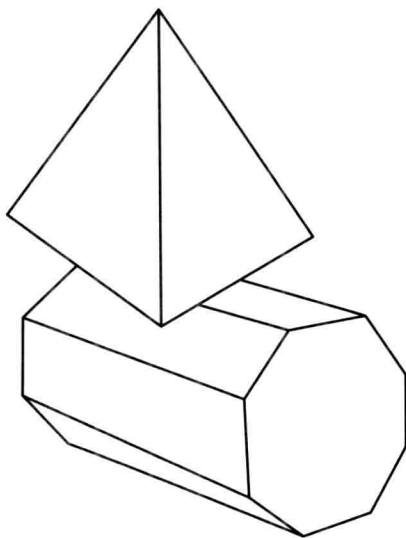
表情完成图

圆锥这类形状在生活中的作用也十分巨大，比如螺丝钉、钉子等。通常用钉子来形容那些顽固的人，所以选择尖酸的表情与圆锥更加贴切。

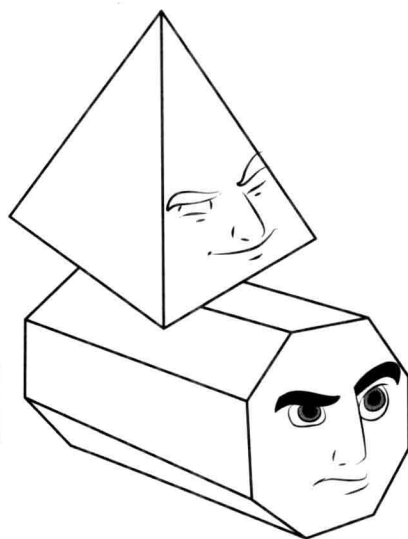
三角锥和棱柱的转换



实物素描图



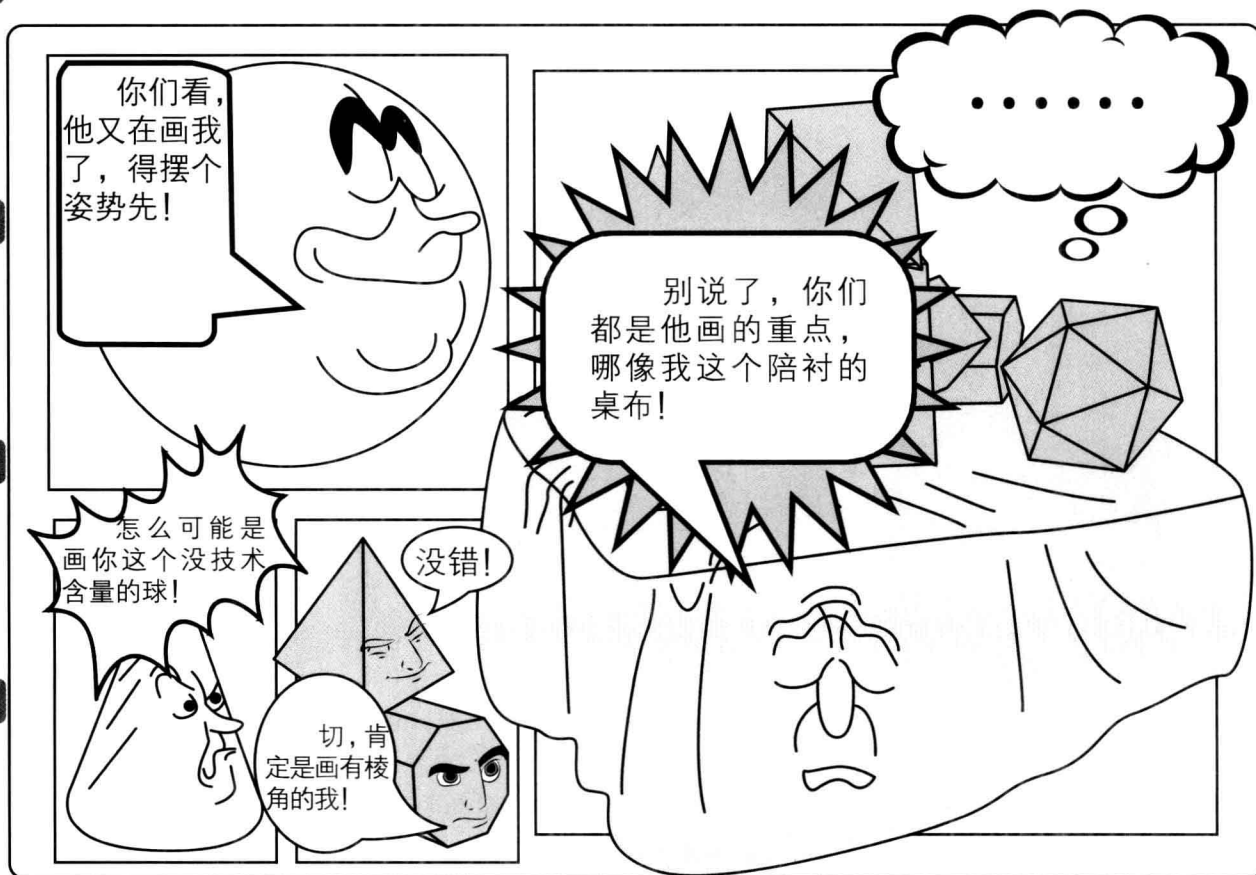
轮廓简化图



表情完成图

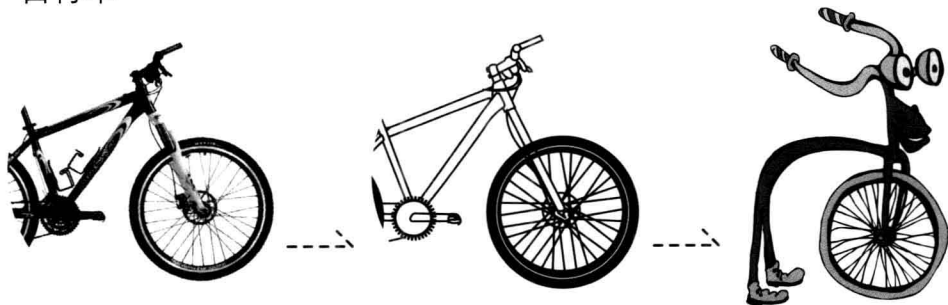
三角锥与棱柱在生活中也很常见，由于各个面都是平面，所以在表情的选择上便十分随意，无论什么表情放在上面都能发挥作用。

转换合成

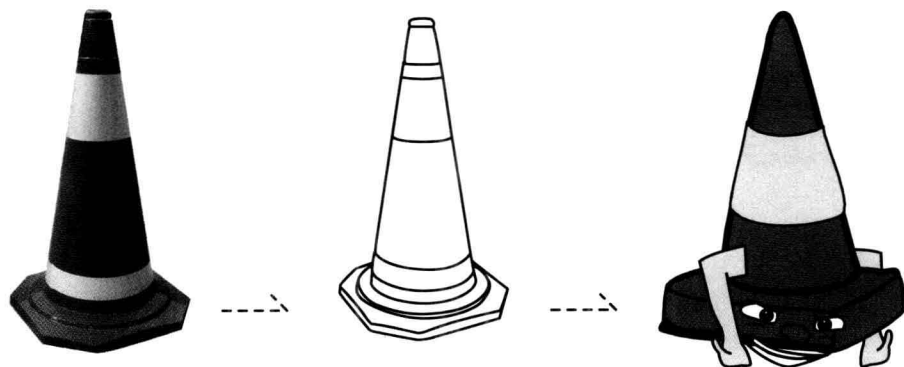


第②天实战

自行车



路障



在基础图形的实战中，我们选的是圆形和圆锥，圆形的代表是自行车的车轮，圆锥的代表是路障，绘制好后添加表情，最后在四格漫画中讲述了它俩发生的事情。

