

# 4コマまんがの描き方

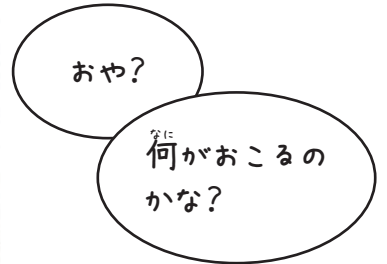
基本編

4コマまんがの基本「起・承・転・結」のリズムを使って、テンポのいい4コマまんがを描いてみよう！  
あえて基本を崩して描いても、楽しい作品が生まれるよ。自分のスタイルを探してみよう。

横山隆一「フクちゃん」

事件のはじまり

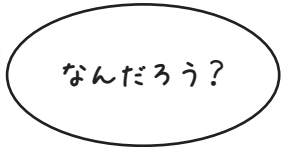
## 起



- 【ポイント】
- 導入で興味をひく
  - 説明しすぎない

話が展開

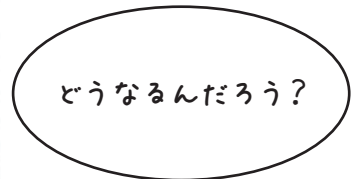
## 承



- 【ポイント】
- セリフはなるべく少なくする
  - 文字で説明せず、できるだけ絵で表す

意外なできごと

## 転



- 【ポイント】
- 話をおもしろい方向にひっぱる
  - オチを読まれないよう注意!

おとめ・オチ

## 結



- 【ポイント】
- すべての意味がわかる
  - タネあかし

【参考文献】  
冒険王編集部編『マンガのかきかた』（1962年・秋田書店）  
やなせたかし『まんが学校』（1966年・三一書房）  
飯塚よし照『まんがかき方名コーチ』（1977年・学習研究社）  
森田拳次『マンガの描き方』（1979年・日本文芸社）