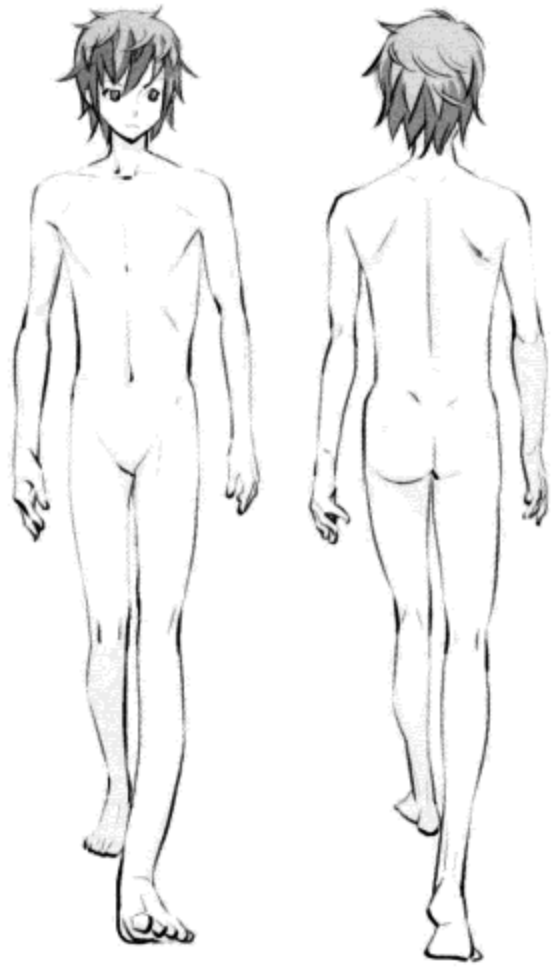
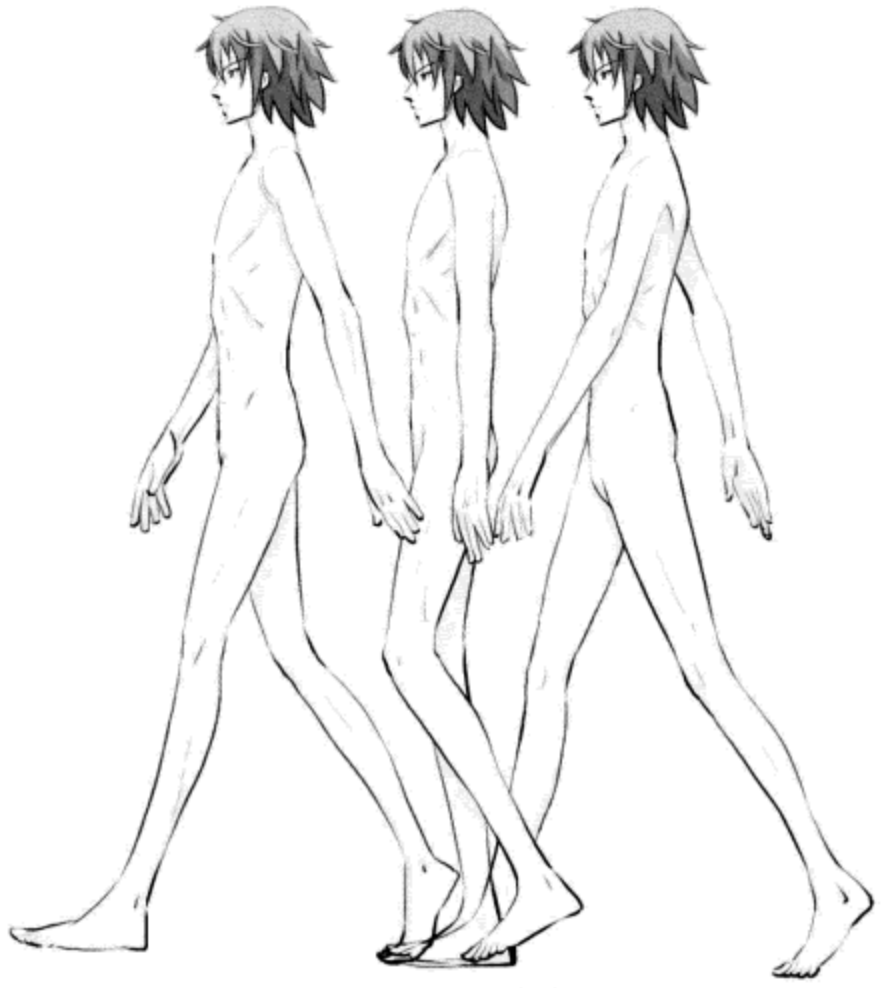


走

走路时，身体需要轻微扭动。



必须保持单脚着地。



跑

跑动时，上半身和下半身相对扭动着。



有时双脚都不着地。

坐

后背挺直

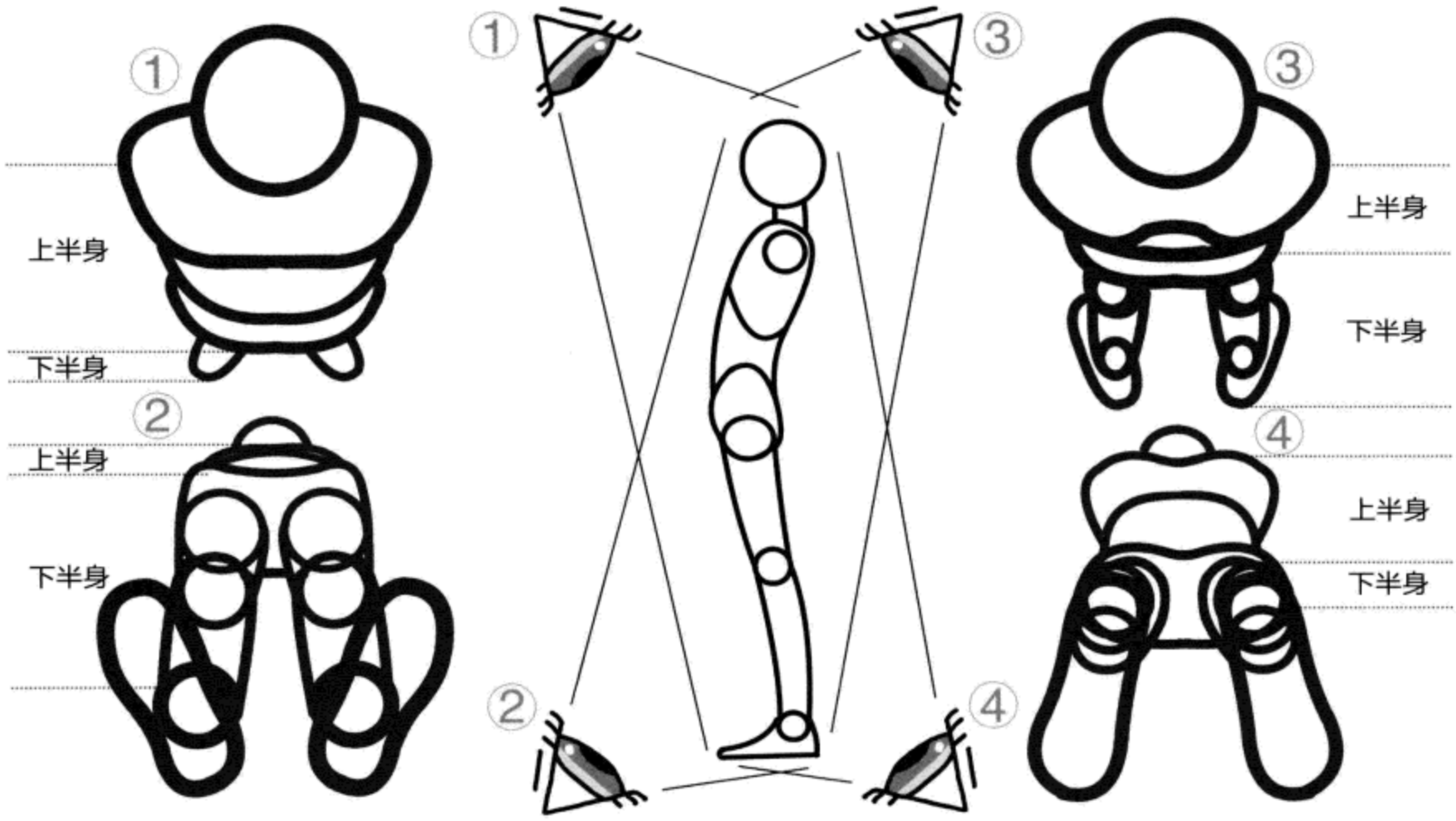
各种坐姿

躺下时，肩膀、腰部的凸出部位以及肚子和脚等凹陷部位都与地板相接触，会破坏整体的平衡。

躺倒

全身的仰视、俯视

从俯视、仰视的角度看到的身体侧面的比例



由于直立时上半身和下半身的角度各不相同，因此俯视、仰视时看到的比例也不一样。



俯视、仰视视角下服装皱褶的画法

沿着身体的等高线（类似的东西），画出俯视、仰视时发生了变化的服装皱褶。

①画出仰视视角下的脸部。

②画出肩膀和腰部的基准线。

③画出大概的身体和服装。

④画出腰部及腿部。

⑤画出鞋子（腿部的终点位置）。

⑥沿着等高线画出衣服的皱褶。

从轮廓线一路画下来的话，身体总会显得过长，因此，可在一开始就确定腰部到脚尖的距离。

身体到底要倾斜为一个怎样的角度？没有画出基准线的人体，粗看会觉得很滑稽。

衣服的皱褶起到了十分重要的划分作用。

画出俯视视角下的身体。

＊上半身可不必倾斜太大的角度。

在画角度较大的下半身时，可先画出脚尖（鞋子）。

＊要画得比想象中更短一些才能呈现出效果。

Point

了解衣服皱褶的角度是非常重要的！

行礼时的造型

往后撮的肩膀

按在腹部前面的手

两手一前一后

腰部的扭转

用脚尖站立时的脚

一脚在前一脚在后

走路的动作

跳跃

左脚奋力踢出

舒展的腰线

手臂和肩膀上抬

右脚往后缩

单脚着地

服饰和皱褶的画法

基本的服饰

Point

向上举起手时
袖口向下垂。

领口

胸前不易起皱。

肋下的皱褶和
袖子的内侧

受到拉扯后产生的
纵向皱褶

腹部皱褶集中。

翻起

T恤衫和牛仔裤

破洞

带有皱褶的
裤子的样式

不规则（Z 字形）
的皱褶和打皱的
裤管

西装

为了露出脖子，故意解开衬衫的扣子。

集中在上臂和肩部的皱褶，不会破坏套装的造型。

随风飘荡的领带和衣摆

插在口袋里的手将衣摆抬起。

肋腹处出现的鼓起

内侧走向的皱褶和西裤的裤缝线

裤管处的鼓起

屁股上没有皱褶，皱褶从股间向下伸展。

抬腿后另一条大腿处出现的皱褶

抬起大腿后内侧面料绷得很紧，没有皱褶。

Point

毛衣和短裤

由于尺码较大
而下滑的袖子

遮住了颈部更突
出人物的年幼。

遮住了身体的线条

集中于此的皱褶

下垂的衣摆

露出袖口的手指

从腰部向裆部画下
来的皱褶

和服

胸部半露，强调对襟。
＊其实，衣襟是重叠的。

露出袖兜。

能把身体完全包裹起来的样式

腰带以下几乎不画皱褶也可以。

皱褶集中在腰带以上。

被风吹开的下摆

Point

腰带打结方式的实例

系腰带的角度要勒起凸出（即使事实上并不凸出）的肚子。

能稍稍显出腿部线条的下摆

篮球服+
盘腿坐

便服+
蹲姿

便服+
手后撑坐

单和服+
跣腿造型

军装+
敬礼

大衣+
手插口袋

便服+
跳跃





西装+
奔跑



校服+
躺卧



军装+
向前俯身单腿跪坐

宽大的便服+
睡姿

燕尾服+
伸出的手

少年萌态的五大要点

这里我们挑选出在描绘萌系美少年插图时最主要的五个“萌态部位”。只要牢牢把握这五大要点，即使人物的脸部呈中性，也能男人味十足。尤其是在身体方面，在描绘时如果有意强调一下与少女在身型上的区别，就更能彰显出男子汉气概了。与萌系美少女相比，萌系美少年的肌肤裸露较少（由于所穿服装等方面的区别），因此，采取微露的手法，效果更佳。





1.锁 骨

有棱有角的锁骨能表现出男人味来，即便身体轮廓线被服装遮盖，只要将锁骨暴露出来，读者就可以了解人物的体型。人物的身材越高大，就越是要强调锁骨。

2.手

萌系少女的手给人一种柔滑的感觉，萌系少年的手比较硬朗，手上的骨骼也要画得有棱有角一些。差别最大的部位在于手背，描绘时强调一下手背上的骨骼，这样会给人粗壮有力的感觉。手指要是画得细长而又见棱见角的话，也会给人以刚劲有力的感觉。





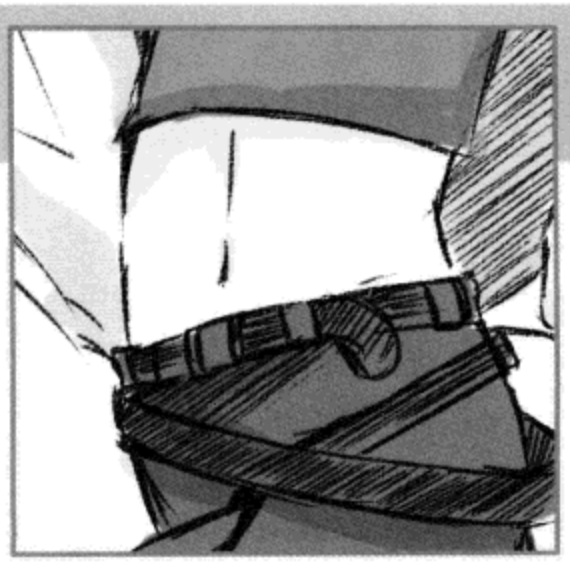
3.肌肉

身材瘦长的少年，稍稍画上一些肌肉，如肱二头肌和腹肌等，就能凸显其男人味了。平时被服装遮盖，一旦脱下衣服便会露出紧实的身体——这样的体型应该是较为理想的吧。至于腰部轮廓线，对于萌系少年的体型来说倒并不是十分重要的。

4.腰

萌系少年的腰部都比较细，这是一条铁律。因此，从后背到腰部的轮廓线是一条平缓的 S 形曲线（曲率不像萌系少女那样大）。如果所穿的衣服较为贴身的话，腰部就要画得更细一些，如果穿的是衬衫，则需在腰部画出皱褶来。





5.肚脐

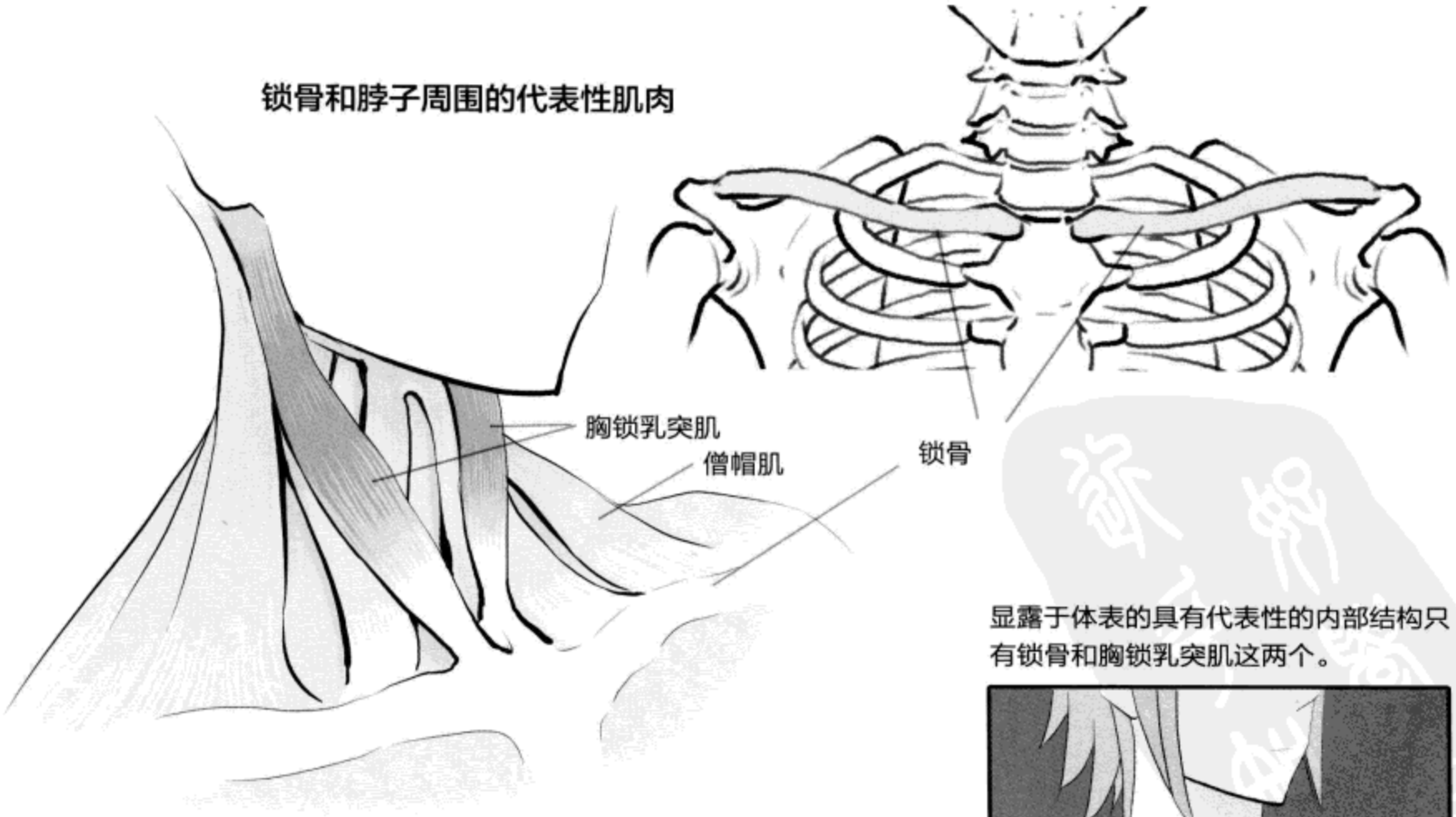
不经意间露出的肚脐会给人一种对人不设防的印象。一般在跳跃、伸懒腰或脱衣服时会露出肚脐来。上半身赤裸时，肚脐往往并不引人注意，而从衣服的空隙中露出的肚脐却有一种不可思议的魅力。

1.锁骨

脖子等等



锁骨和脖子周围的代表性肌肉



显露于体表的具有代表性的内部结构只有锁骨和胸锁乳突肌这两个。



解开扣子便可看到锁骨。



穿和服会露出脖子和前胸。



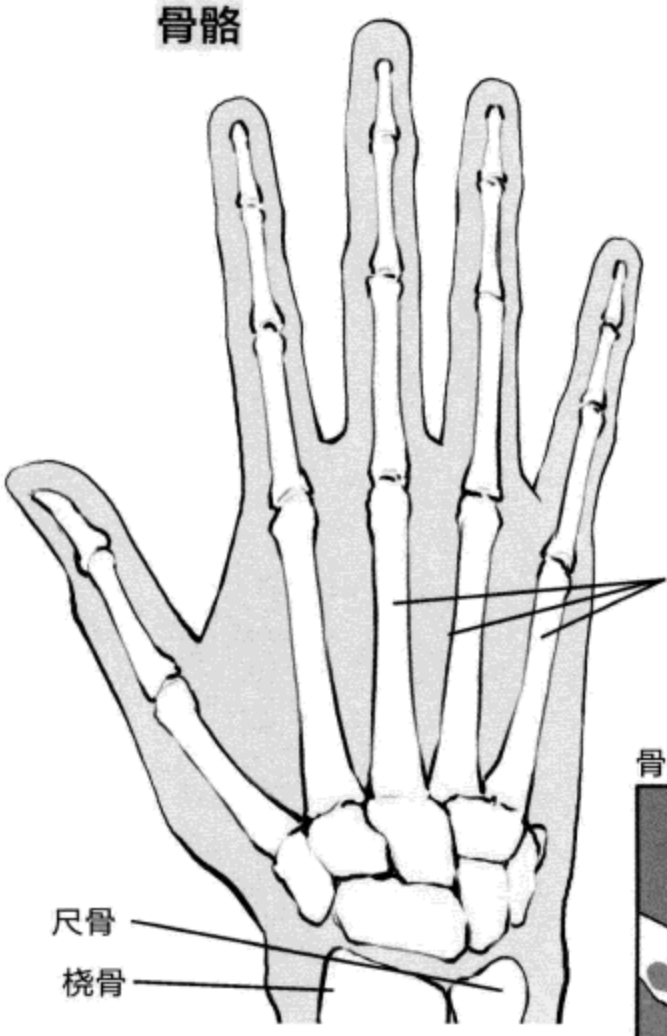
用项链或其他饰物凸显颈部。

2.手 手背上的血管等等



手背上要呈现出三个要素。

骨骼



血管

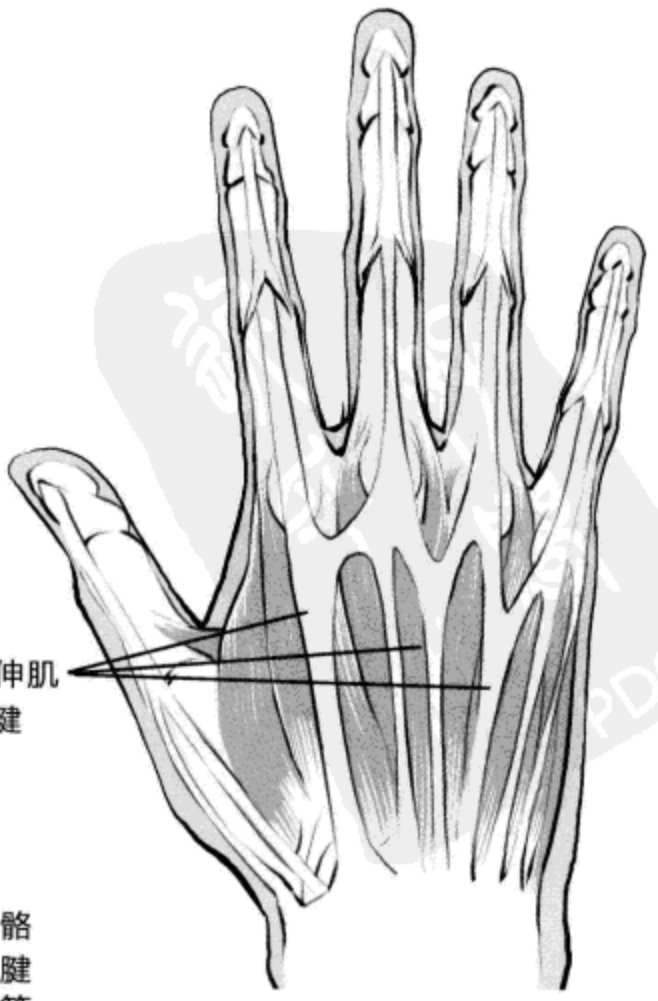


＊因人而异，没有固定的形状。

骨头、肌腱、血管的深度



肌腱



实 例

松领带的手



放在脸上的手



伸出的手

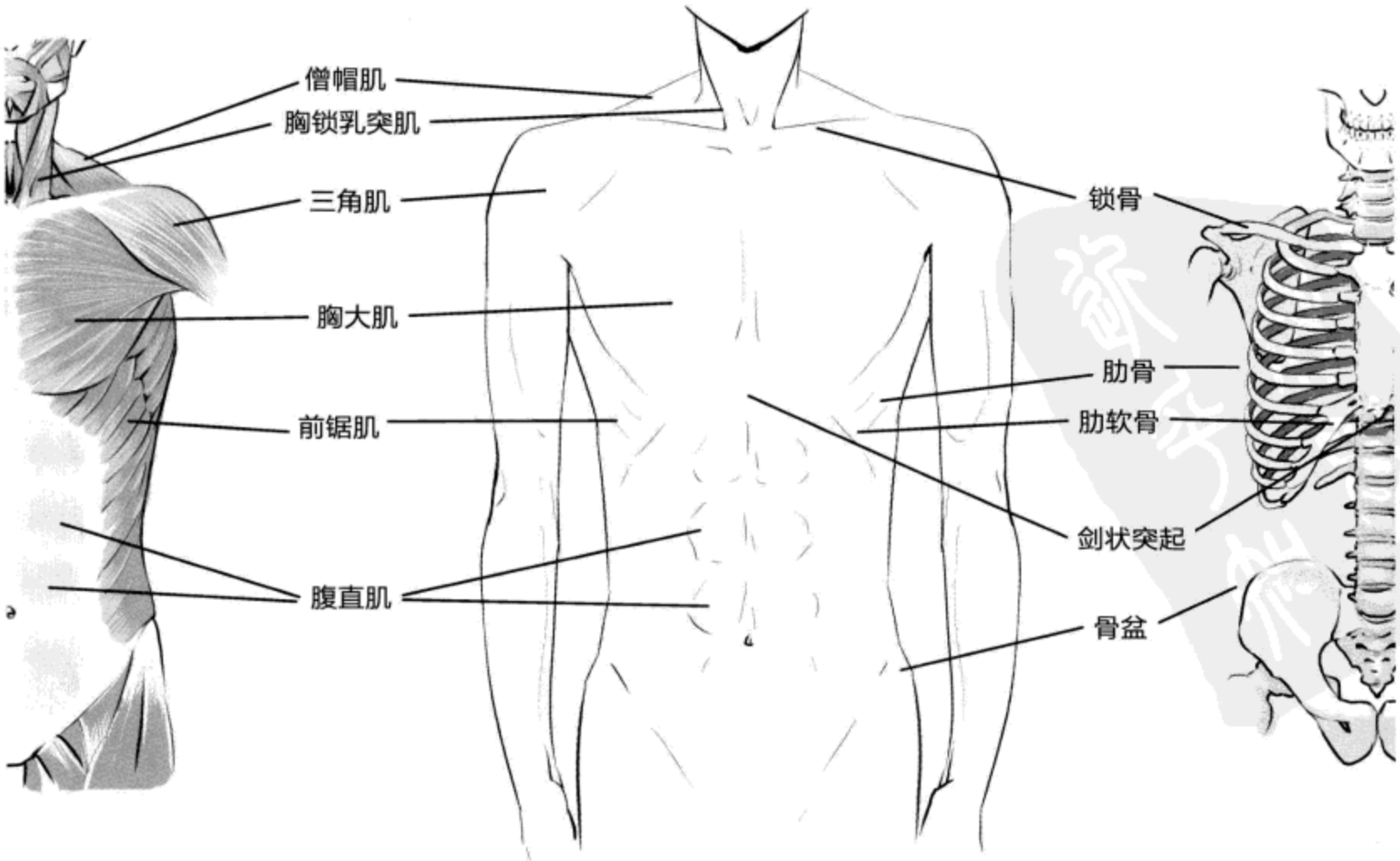


3.肌 肉

胸部（胸大肌）和肋软骨处等用阴影表现肌肉的线条要画得又浓又粗，表现腹肌及其他肌肉的线则比较细，有的只用色彩来表现。

线条画入太多的话会给人杂乱的感觉，用身体轮廓线来表现肌肉的凹凸较为有效。

显露于体表的肌肉、骨骼名称



实例

锁骨

胸大肌

全身肌肉结实紧凑

腹直肌

少量肌肉

肌肉相当发达的
上半身

4.腰 腰椎骨等等

穿了短裤（或长裤）在腰部能显露出来的骨骼为骨盆处的髋骨。

骨盆（髋骨）





从正侧面看到腰部

从侧面看，骨盆（髋骨）在体表所显露出来的部分较为靠前。

腰部用围裙扎紧

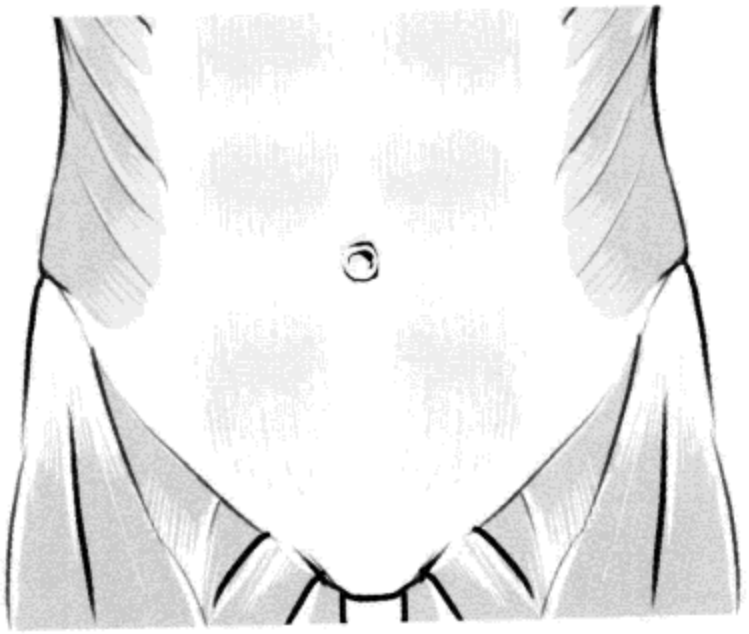
扭转腰部

低腰裤

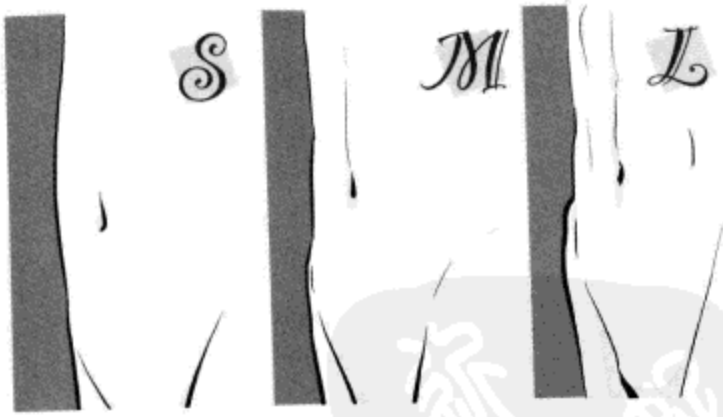
5.肚脐

胎儿时从母体吸收营养和氧气的器官被剪断后留下的痕迹。



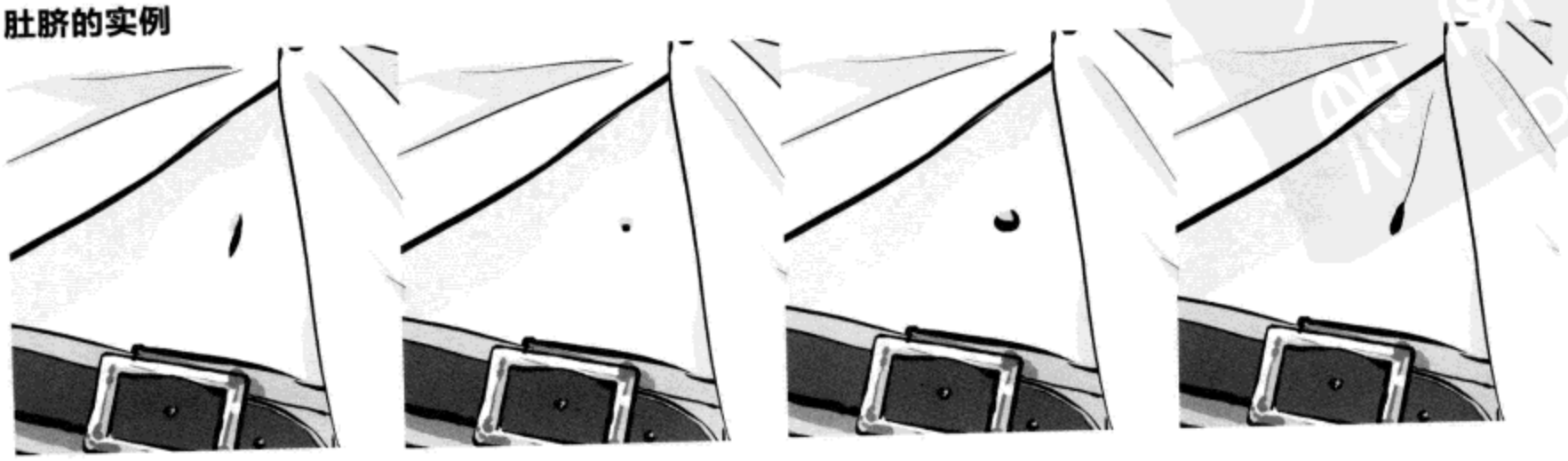


从斜侧方向看到的肚脐



肌肉的多少不同，从斜侧方向所看到的肚脐的画法也不同。腹肌要画在纵向线的延长线上，充当一种点缀。

肚脐的实例



仰视角度看到的肚脐





抬起肩膀时看到的肚脐



从衬衫里微微露出的肚脐

Q版人物的情感表现

在描绘Q版人物时，将其动作表情加以夸大是一个基本要点。特别是在画人物的脸部时将其画成滑稽脸型或漫符（漫画特有符号），更益于理解。



喜



眼睛笑眯眯的，一看就懂。

怒





加上一个大大的漫画符号，强调其愤怒的程度。



哀



Q版人物的表情要适度夸张。



手部的动作幅度加大后，也会提高可爱程度。

羞



烦恼





Q版人物的脸部要尽可能画得简单！

第3章 描绘更具萌态的少年



能够描绘基本姿态的少年形象后，下一步便是赋予少年独特的性格和魅力，画出具有原创意义的人物了。不同性格的少年在服饰、动作上都会有不同的体现，如果再增添一些少年所特有的“可爱”、“性感”和“男人味”，将会大幅提高人物的魅力。

在本章中，我们将通过五个实例来介绍提升人物个性的技巧。

创作原创人物的诀窍①

以此亮点彰显个性～时装篇～

虽说与萌系少女相比，萌系少年的西式时装种类要少得多，但是通过别具一格的穿法仍可彰显出人物的个性。例如：同样是穿牛仔裤，可以是一本正经地穿，也可以是挎在腰上穿，还可以是带着破洞穿，这种种形象都能表现出具有不同性格的少年人物。除此之外，还有：

- 制服的穿法（即便外面穿着同样的校服，所表现的人物性格也会因里面穿的是正经的衬衫还是T恤衫而有很大的差异。）
- 人物所偏好的尺寸大小（是贴身的服装，还是宽松的服装？）
- 颜色（一般来说藏青或棕色等较为沉稳的颜色比较适合男性，穿纯白、纯黑为主的服装显得较为潇洒，穿三原色服装显得较为活泼。）
- 小道具（背包、鞋子、挂饰等）

这些方面也同样能区分不同人物的个性。



穿着同样的校服，生性老实的人物会规规矩矩地扣好上衣的纽扣。校服里面的衣服从正规的衬衫到带帽子的风衣，选择的余地比较大。

各种各样的眼镜

年幼的少年适合戴大黑框眼镜，而成年男性适合戴无框眼镜。戴眼罩的人物也是极具个性的。



各种各样的帽子



高筒大礼帽体现英伦绅士风范。



运动青年戴运动帽。



酷酷的人物适合戴鸭舌帽。

各种各样的服装

即便是同一个人物，穿上不同的服装便会给人不同的印象。



穿西装略显正式，更像成年人。



穿上七分裤后，看起来更像少年。



长风衣和高筒靴虽然也是一种便服，但显得较为稳重。

创作原创人物的诀窍②

以此亮点彰显个性～举止・动作篇～

在动作和情感表现方面有着各种各样的表现手法。一般来说，年幼的人物情感表现较为丰富，成年男性反倒较为沉静、含蓄。另外，年幼的人物动作幅度比较大，有时甚至有点夸张，而成年男性的动作则较为节制。然而，只有打破了这种均衡的常态，才能提升漫画人物的魅力，在强调这种差异性的同时创造出原创人物来，不是也很有意思吗？



同样是“献花”这个动作，不同性格的人物就会有不同的表现。同时，改变一下花的种类或花束的组合，也能不露痕迹地凸显人物的个性。



即便是观看同一场体育比赛，不同性格的人物也会有不同的反应。不仅限于表情，动作也能表现出人物的个性。



小孩子与大动物、大人与小动物，这样的组合平衡性很好，人物也较易做出恰当的动作。





Point 即便人物的外表相同，由于性格不同，在某种场合也会出现不同的反应，常常会给人以判若两人的感觉。

例：听到女学生说“老师好可爱呀！”时的反应。



①付之一笑：“谢谢！”反应轻松自然。——这样的人物善于与女性交际?!



②深受打击：说“帅气”还差不多，说“可爱”的话是不是说我没男人味呢……真的消沉了。



③害羞：一个大男孩被人说“可爱”，真是无地自容啊!!——不太善于与女性交往吧?

创作原创人物的诀窍③

用一个亮点展现人物的可爱

男孩子的可爱其实是一大“萌点”。例如看上去少年英俊却有爱吃甜食的嗜好，或有哭鼻子的毛病等等，这种与其外表极不相称的要素正是萌态的来源。在服饰上增添围裙或挂饰等可爱的小物件后，也能凸显人物的萌态。



与画萌系少女时一样，在少年脸上涂一些雪花膏或让果汁飞溅到脸上都是萌态要点。这样能彰显人物冒失、莽撞的特性。



男扮女装是少年萌态的经典！女装穿在少年身上一定是很好看的，有时甚至能变身为超级美少女?！故意搞一些出格的噱头也是十分可爱的！



毫无意义地叼着铅笔的样子也十分可爱。





猫、狗等动物的耳朵+尾巴是经典的萌态道具，将人物装扮成各种动物，可以多多尝试。

戴上女孩子的首饰能提升可爱程度。



像女孩子一样，将刘海扎起一绺，把额头露出来，这样也会显得更加可爱。





双手和平指！得意忘形的男孩和害羞的男孩。一个手臂放松，兴高采烈，另一个手臂与肋部夹紧，有些拘束。



表现可爱的终极视角是向上看！稍稍下滑的眼镜也十分惹人喜爱。

创作原创人物的诀窍④

用一个亮点展现人物的性感

男孩子的性感往往是通过露出平时被服饰遮住的肌肤来展现的。这时裸露的男性肌肤，以及坦荡的氛围会给人性感的印象。因此，在描绘时，可以参考“萌态五大要点”，暴露出一点人物的肌肤。
除此之外，成年男性所特有的动作也能透露出性感来。



化学老师或医务室大夫所穿的白大褂是提高成人魅力的经典服饰。



舔手指的动作。“舌头”其实是一个隐含的性感亮点！



竖起大衣领子的动作是男性特有的。



被水淋湿后，衬衫紧贴在身上，使身体线条清晰可见——非常性感！



扎起头发后，后脖颈便露出来了。对于男孩子来说，后脖颈也是一个性感亮点。



穿西装的动作或许是商务人士所特有的性感亮点。



将衬衫披在赤裸的身上也相当性感。衬衫上隐含着众多男性萌点。

创作原创人物的诀窍⑤

用一个亮点展现男人味

与女孩子相比，男孩子应该更为豪放，吃东西如狼似虎、做动作毫无顾忌等等。因此，画出女孩子做不出的大胆动作或造型，无疑能提升人物的男人味。同时，强调一下肌肉或喉结等男性特有的身体部位，也是突出男子气概十分有效的方法。



西式校服、长风衣、斗篷等服装都是表现男子气概的道具。穿上这些能使人物显得身高更高，体型更加高大。



喝罐装饮料时喉结上下滑动，魅力无穷。

十分豪爽地咀嚼着汉堡。嘴巴张开得大一些更有男人味。

第4章 绘制原创插图

现在让我们对彩色插图发起实际挑战吧。在本章中，我们将介绍两幅上色方式不同的作品的上色过程，以及八幅彩色原创插图作品。大家可以在充分参考绘师上色方式以及作品特色的基础上，尝试创作出自己的萌系美少年形象。





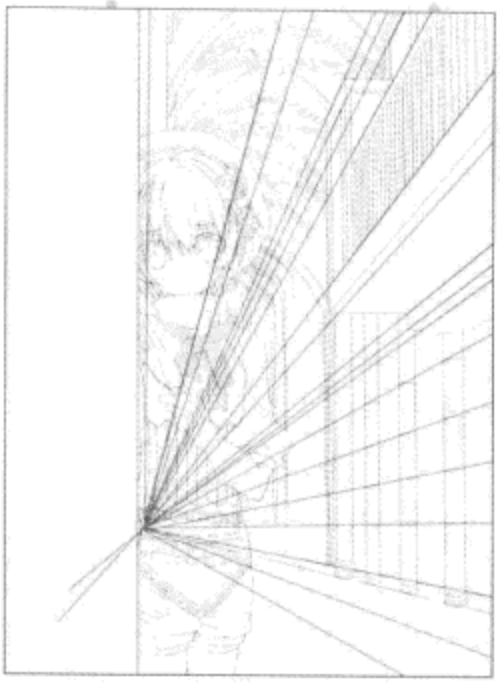


操作环境：SAI



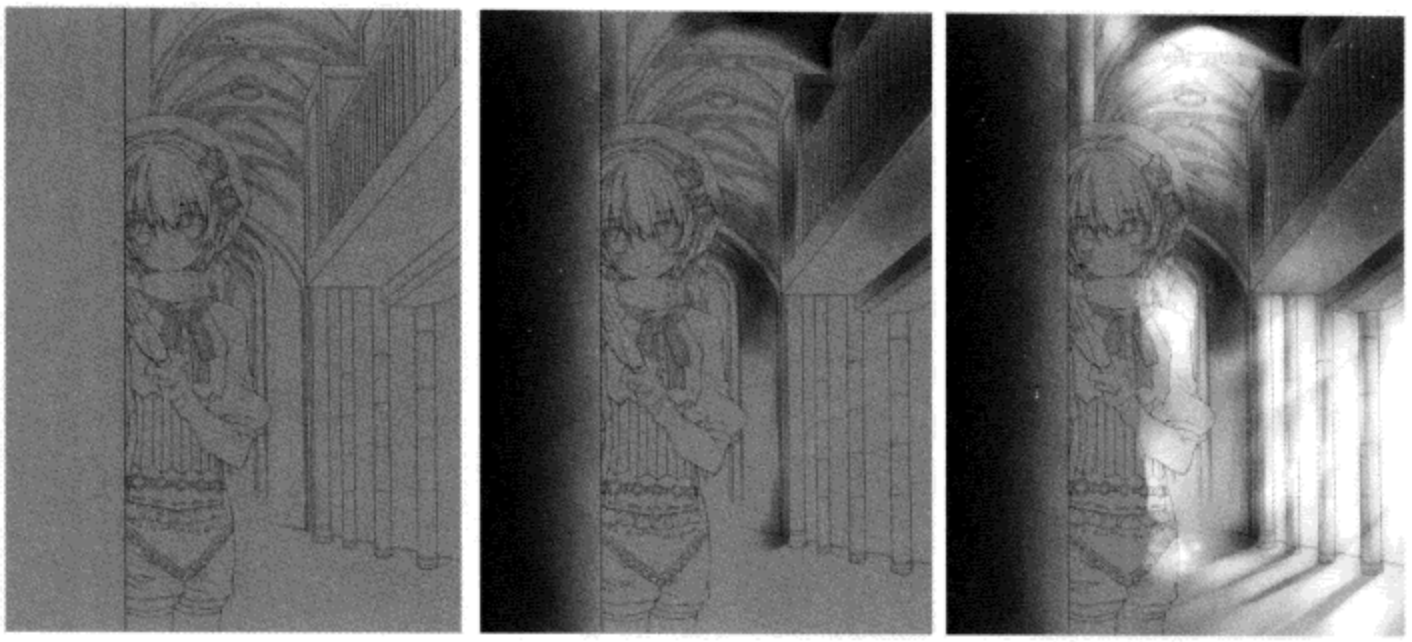
1 草图~涂底色

首先画出草图。这次画的是具有女性气质的少年。背景是参考有授权的照片画的。



草图画好后，画成线稿。顺便提一下，画面透视效果如图所示。由于视线高度（地平线）较低，因此建筑物呈仰视（从下往上看）效果。

将线稿分为“背景”、“人物的脸部”和“人物（脸部以外）”这样三个部分，以便后面进行修改。



2 对比度

现在要画出背景的对比度（这里指明暗对比），一开始使用黑白颜色。首先，整体涂一层灰色，然后在阴影部分涂上黑色，受光部分涂上白色。

在人物身上也涂画出相应的阴影，形成初步的轮廓。





3 皮肤



运用蒙版涂上基本的色彩。

涂画皮肤时，可先涂画底色，然后新建图层进行提取，并在正常模式下用水彩笔分两次涂上偏橙色的色彩。之后再涂上最浓的阴影。在涂画皮肤时，要使其与周边色彩融为一体；而涂画阴影时，则需采纳正片叠底模式与“水彩边缘”画材效果，使其边界清晰分明，建议使用紫色涂画。



用笔画出阴影线后，再用水彩笔在保留其边缘的前提下加以润化。在正片叠底模式下用淡粉红色画上眼影，不过这很难看出来。本来还需在脸颊处涂上红色，但这次画的是男孩子，所以这样就可以了。

4 头发



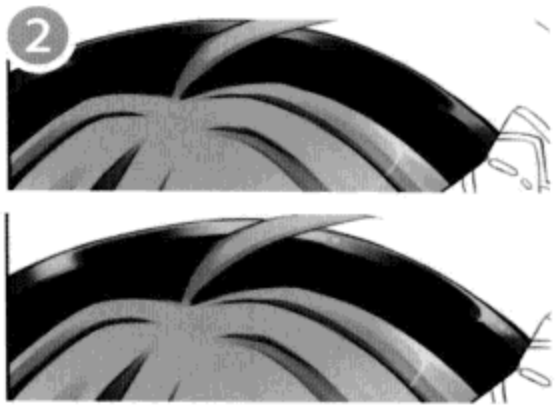
接下来要画的是头发。先涂上底色，再加上阴影，表现出圆圆的头部。

在正片叠底模式下，用“水彩边缘”画出头发上微弱的阴影。然后再用正片叠底添加阴影。此时不再运用“水彩边缘”，以免画得过重。

最后，使用发光模式薄薄地涂一层橙色，用以表现头发的反光。阴影处用紫色，反光处用橙色，这样才好看。再画上一些闪光点，头发便画好了。



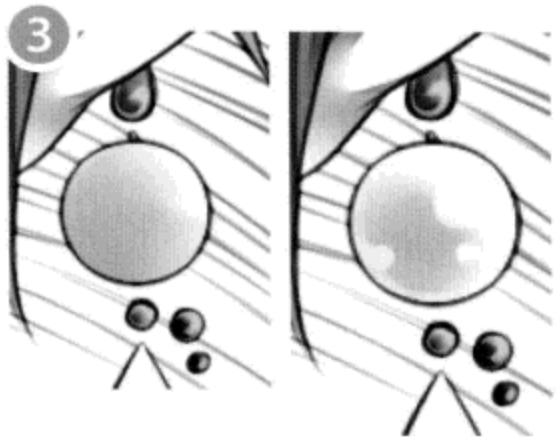
5 服饰



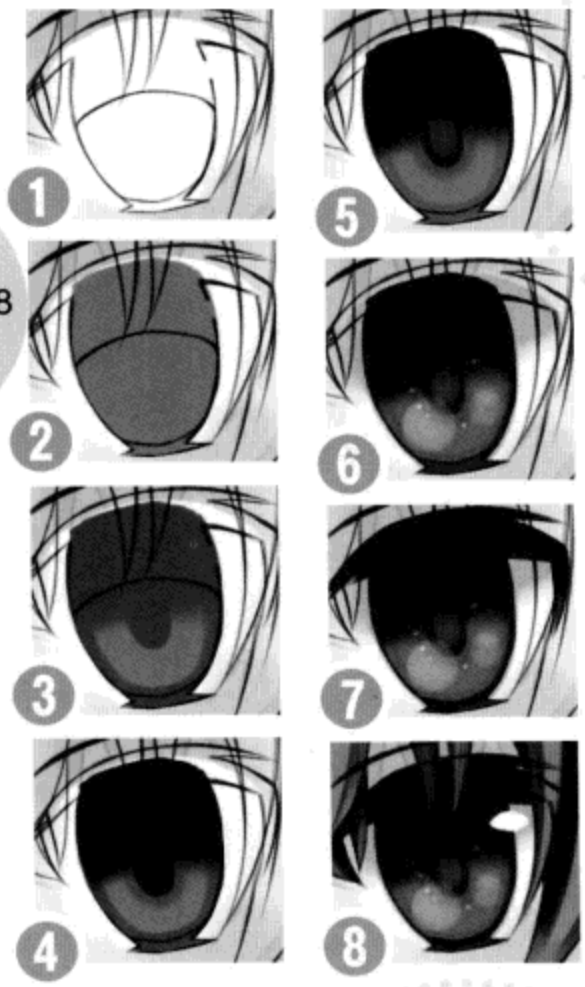
❶：如果想用圆形的元素来表现服饰的纵深感，在阴影的边上加入反射光，给人的感觉会更好。使用吸管工具边上的“透明部分检查”后，便可在透明状态下涂画色彩了。并且，与橡皮擦工具相比，它能更加柔和自由地打薄或消除色彩。

❷：金属配饰上的阴影要涂画得浓一些，其受光部分则要熠熠生辉，以突出金属感。

❸：涂画珍珠部分。涂画上白色的底色后，用偏黄的灰色画上阴影部分。用发光模式涂上橙色。要点在于，与受光部分相反的一侧也要勾边。



6 眼睛



❶：用略偏黄的颜色涂画白眼珠，眼角处进行虚化晕染。

❷：由于本次所画人物的基本色彩为橙色和紫色，因此，可用其补色黄绿和淡蓝作为瞳孔的颜色。用新建的图层涂画眼睛内部，复制图层，并仅在该图层画出眼眶下面的部分。

❸：将复制后的图层置于原图层下方，将原图层变为正片叠底模式，勾选“保护不透明度”复选框，涂上淡蓝色。
在瞳孔的基本图层上方新建一个图层，在瞳孔的部分涂画上宝石绿的颜色。

❹：回到瞳孔最上面的图层，并新建图层，用正片叠底模式画上阴影。这里要做一些色调修正。

❺：用发光模式在眼睛的中心位置画入光。再用设为发光模式的图层描画眼部的光。

❻：在这一阶段整合瞳孔的所有图层，画上整体阴影，再画上更浓的一层阴影。

❼：用吸管工具吸取瞳孔最暗部分的颜色，涂画上眼睫毛。适当降低浓度后，涂画下眼睫毛。在眼睫毛上稍微涂上一些皮肤的颜色，使其过渡自然，再用马克笔涂画眼睫毛上的明亮部分。

❽：在线稿上新建一个图层，用白色画出闪光后，眼睛便完成了。

7 完成

最后，将头发稍稍加工成透明的之后，复制刚才整合后的眼部图层，将其覆盖在头发图层上，运用正片叠底模式、部分剪切降低其不透明度后，便给人以透过头发可以看到眼睛的感觉。至此，人物的上色便完成了。

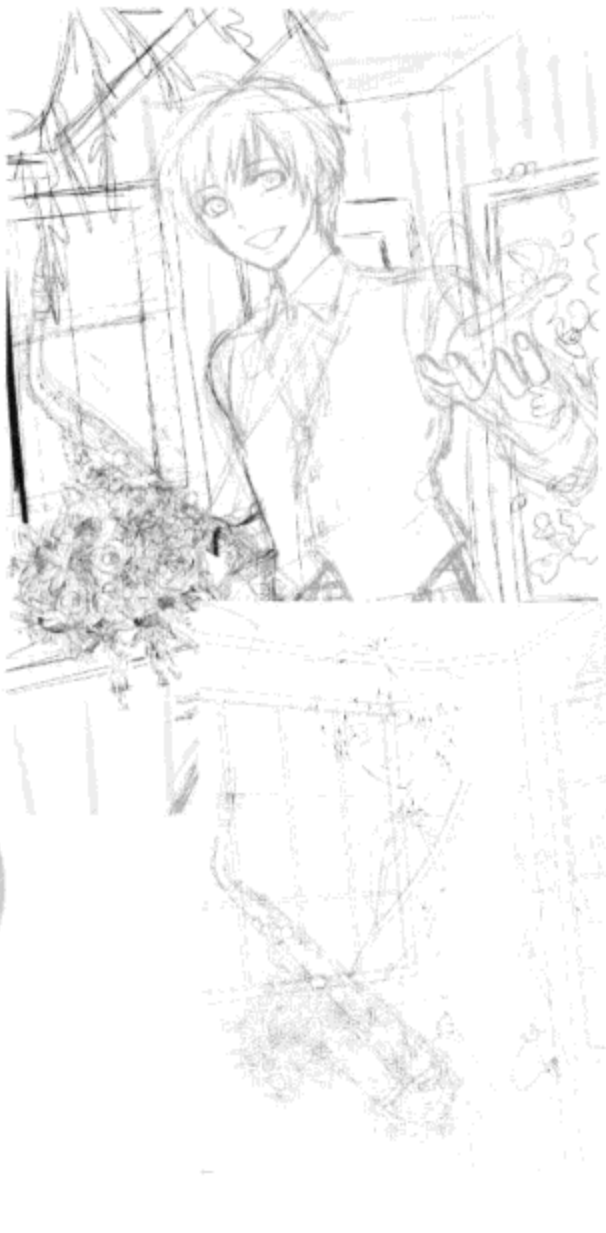




跟你去也行啊　绀野贤护



操作环境：Painter



1 草图~涂底色

用不同的颜色画出大致的人物和背景草图。粗看画面为三角形构图，令读者的视线指向人物的眼睛。

用不同的图层画上人物、花和背景，然后为各部分涂上底色。准备阶段就此结束，下面进入上色阶段。

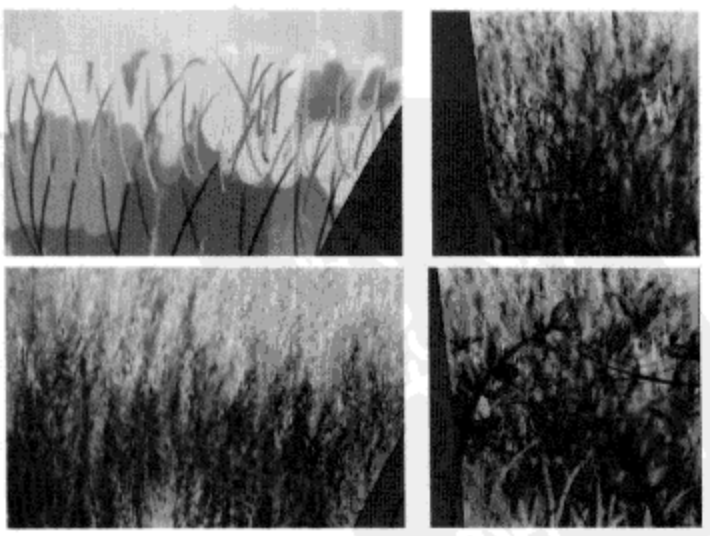






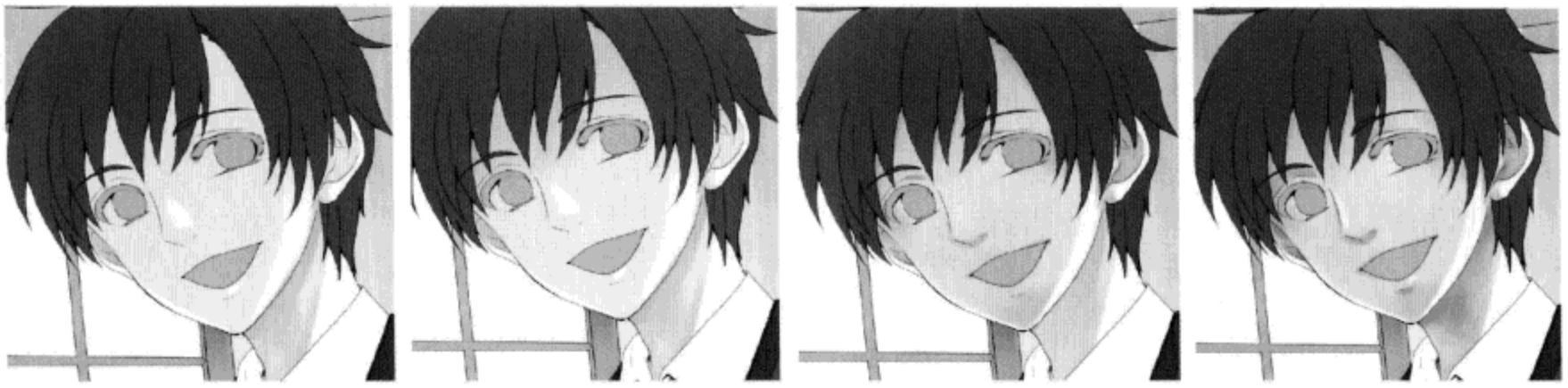
在画带有背景的图画时，开始只需大致地给背景涂上颜色。在画这幅漫画时，要注意太阳光是从右边的窗户照进来的。在壁纸上画上黄色的条纹，使之与墙壁相互呼应。

2 背景



草丛的颜色粗略地确定为“靠里边的部分颜色较黄、较亮，靠前的部分颜色较绿、较暗”。适当地点缀上一些淡蓝色和橙色，会显得更好看一些。

3 肌肤



涂画皮肤时，也要根据“右侧受到光照”的设定来画。
开始时，先画出较淡的阴影，然后再逐步涂画较浓的色彩。
由于左边的窗户里也有微微的光照入，因此，正中间处的阴影最浓，两边的阴影较淡。
用比皮肤基本色偏红一些的色彩来涂画皮肤上的阴影，能使皮肤显得更有生气。

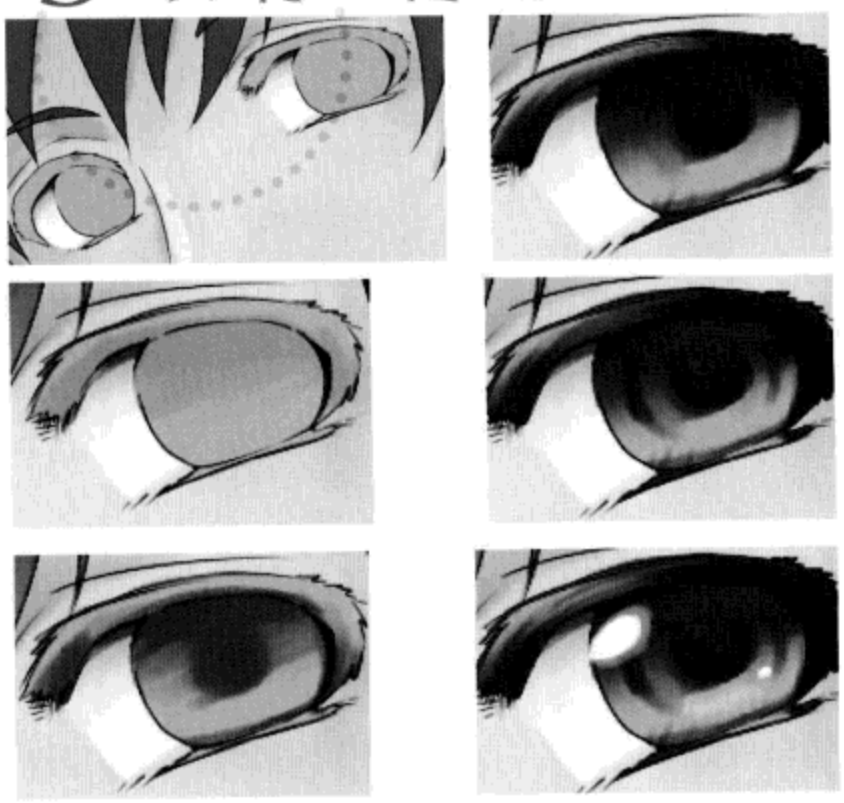
4 头发





在底色的基础上，将下面的头发涂成较深的蓝色，上面的头发涂成较浅的蓝色，形成渐变的层次。
在此色彩层次的基础上，再用浓重的蓝色来涂画阴影。这时，同样需注意到光源的位置。
涂画脸部周边的头发时，用肤色涂画发稍，能使其产生透明感。
阴影基本画好后，用新建的图层使其产生从群青到黄绿的渐变。
降低此渐变的图层的透明度，将其设定为蒙版后，刚才涂成蓝色的头发便呈现出润泽、柔和的色彩效果了。

5 眼睛~嘴巴

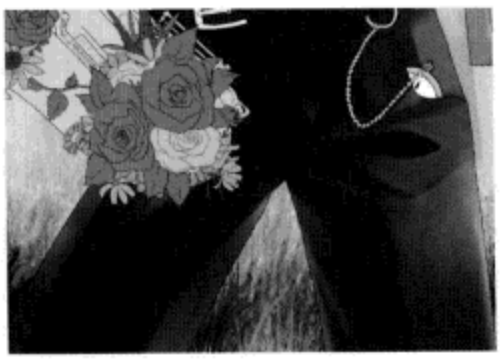


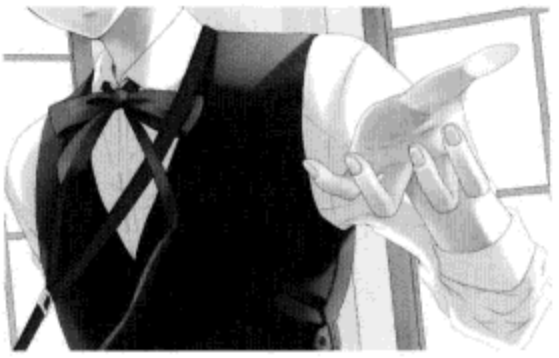
眼睛是最重要的部位，因此要用从浅到深的色彩多次涂画。
从上往下层层涂画较浓的色彩，以形成丰富的渐变。
只用较浓的颜色涂画会给人厚重的感觉，这时，可在瞳孔的右上角涂画较为鲜亮的蓝色，形成点缀。
先用淡蓝色涂画反光的部分，然后再在淡蓝色上涂画白色。这样，反光部分便与整个眼眶相得益彰了。
涂画嘴巴时，要注意舌头以及舌头内侧的阴影部分。在此基础上，用白色和灰色画上牙齿，整个嘴巴的纵深感就表现出来了。

6 服饰











服饰需涂抹的面积较大，因此，要将其当作一个“面”来处理。

在这幅画中，“右边照入强光，左边照入弱光”，光照条件较为复杂，因此，开始时可用较浓的色彩粗略地涂画形成阴影的部分。

在涂画腰部和裤子的阴影时，要注意衣服的皱褶。在这幅画中由于该部分服装的面料较硬，阴影可以涂画得面积大一些。衬衫的面料较软，应尽量用阴影表现出其较细的皱褶，在灰色上涂画淡蓝色或紫色后，色彩就有厚重感了。

7 萨克斯

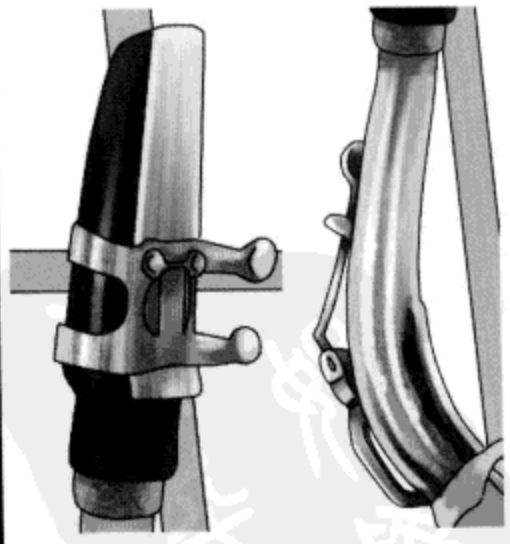
萨克斯是金属制品，因此需强调它的“反光面和阴影面”。

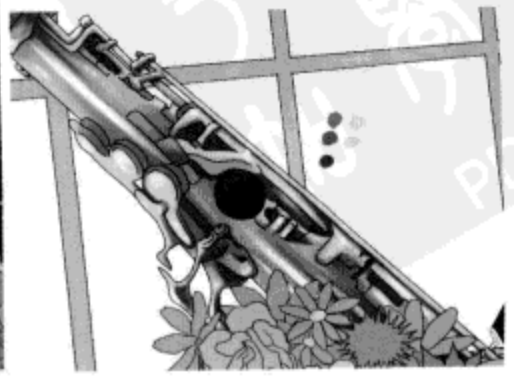
萨克斯整体的色彩饱和度应该比人物部分更高，在表现强烈反光部分的邻近部位画上较浓的阴影，更能表现出它的金属光泽来。

吹嘴的黑色部分是用塑料制成的，在其黑色阴影处投射较多光线，会营造出比金属轻的视觉效果。

吹嘴的吹口部分是用竹子制成的，因此画上一些纵向线条能较好地表现其木质感。







8 花



花朵部分要按照“底色——阴影——更浓一些的阴影——反光——受光”的顺序来涂画。同时需提高色彩饱和度，阴影也要画得清晰明了。

金盏花的花瓣较小，涂画阴影时可以几瓣一起画；而像向日葵那样花瓣较大的花朵，就必须一瓣一瓣来画了。
尽量不要将相同颜色的花朵放在一起，这样，整个花束才能显得五彩缤纷，鲜艳美丽。

所有的花朵都画好后，建立一个新的图层，添加上白色的小花后，整个花束的立体感便呈现出来了。

9 完成





对仅做初步处理的窗框等部分进行加工，并明确区分出光线照入的部分和阴影的部分。

人物头顶上的花朵较为单调，通过拷贝进行添加，使其成为一个拱形花环。
在人物的脚边画上 3~4 枝郁金香，然后，同样用拷贝的方法来扩展其数量。

头上的花朵太抢眼了，所以要提高它的亮度，这样会使人物显得更醒目一些。
最后，再强调一下光线的亮度和阴影的浓度便完工了。

完成!!

缤纷的旋律

世鸟飞鸟



风雨飞花　水口十



旅途　mg



社团活动归来？

森山Shijimi



樓梯上　黑枝Shia





约会　山田Pan



Symphony Nimoshi



执行任务　茶红



彩页说明

下面由作者本人向大家介绍P.145~P.152中所刊载的彩色插图的创作要点。



【风雨飞花】
水口十 P.154



【旅途】
mg P.156



【社团活动归来?】
森山Shijimi P.158



【楼梯上】
黑枝Shia P.160



【丽】
Inooka P.162



【约会】
山田Pan P.164



【Symphony】
Nimoshi P.166



【执行任务】
茶红 P.168

标题：风雨飞花

作者：水口十

关键词：小狗耳朵、现代学生+日本刀、战斗



【动物耳朵】

虽然概括起来说都是动物，但其实动物是各有各的特征的，因此，要参考动物的照片多加练习后再描绘。
此画中人物的耳朵给人以小狗耳朵的感觉。与猫的耳朵相比，狗的耳朵肉较厚，耳朵中的毛也更加浓密。
在描绘时，我就是一边想象抚摸着毛茸茸的狗耳朵，一边进行描画的。动物真是可爱啊，不是吗？

【表情】

“能激发想象力的画”的主题产生于我的内心，因此，人物的表情感情丰富，似乎还能听到他们说的台词。

【背景（天空、地藏菩萨像）】

这回是我亲自去拍照，并以照片为参考画的。要参考的不仅仅是照片所呈现的信息，还有皮肤所能感受到的冷风或温度等。若能将这些都表现出来，作品就较有深度了。

【有动感的画】

与描绘动作结束时的静态画面相比，截取动作进行中的某一瞬间来画，更能使人感受到前后动作的流动，因此也更能激发读者的想象力。此时所产生的效果恐怕就不仅仅是“萌”，而是“燃”了。
这次我是参考了造型图集来画的。平时，我也常常自己摆造型并通过镜子来观察、确认。

【服饰的下摆】

随风飘摆的衣袂其实是虚构出来的。
这是一张静止的插图，为了表现出一定的气势，引入一点近似于真实的虚构，我觉得也未尝不可。不过如果虚构过头了，整个画面就会显得荒诞不经了，在描绘时需把握好分寸。

草图



所谓萌系漫画就是“能激发读者想象力的东西”——我就是基于这一理念来进行描绘的。
虽然这仅是一张漫画插图，但我觉得若能从中看到某种具有现实性的东西，便能在瞬间打动人心。
我还在此画中加入了小狗耳朵、日本刀、战斗等自己喜欢的要素作为主题元素。



【表情】





描绘原创漫画时，如果将人物的脸部画成跟模型一样千篇一律的话，就谈不上什么人物表情了。因此，我故意将人物的表情画得夸张了一些。至于怎样画才更具魅力，是个见仁见智的问题，大家可以探索适合自己的画法。



【头发・手】

・头发

我有时也参照发型图集来练习。不过，将现实中的发型直接画到漫画中后，常常会显得过于平淡。因此，在画这幅作品时，我做了适度的变形加工。当然，对于某些情况来说，也可能是按照实际发型来画比较好。

・手

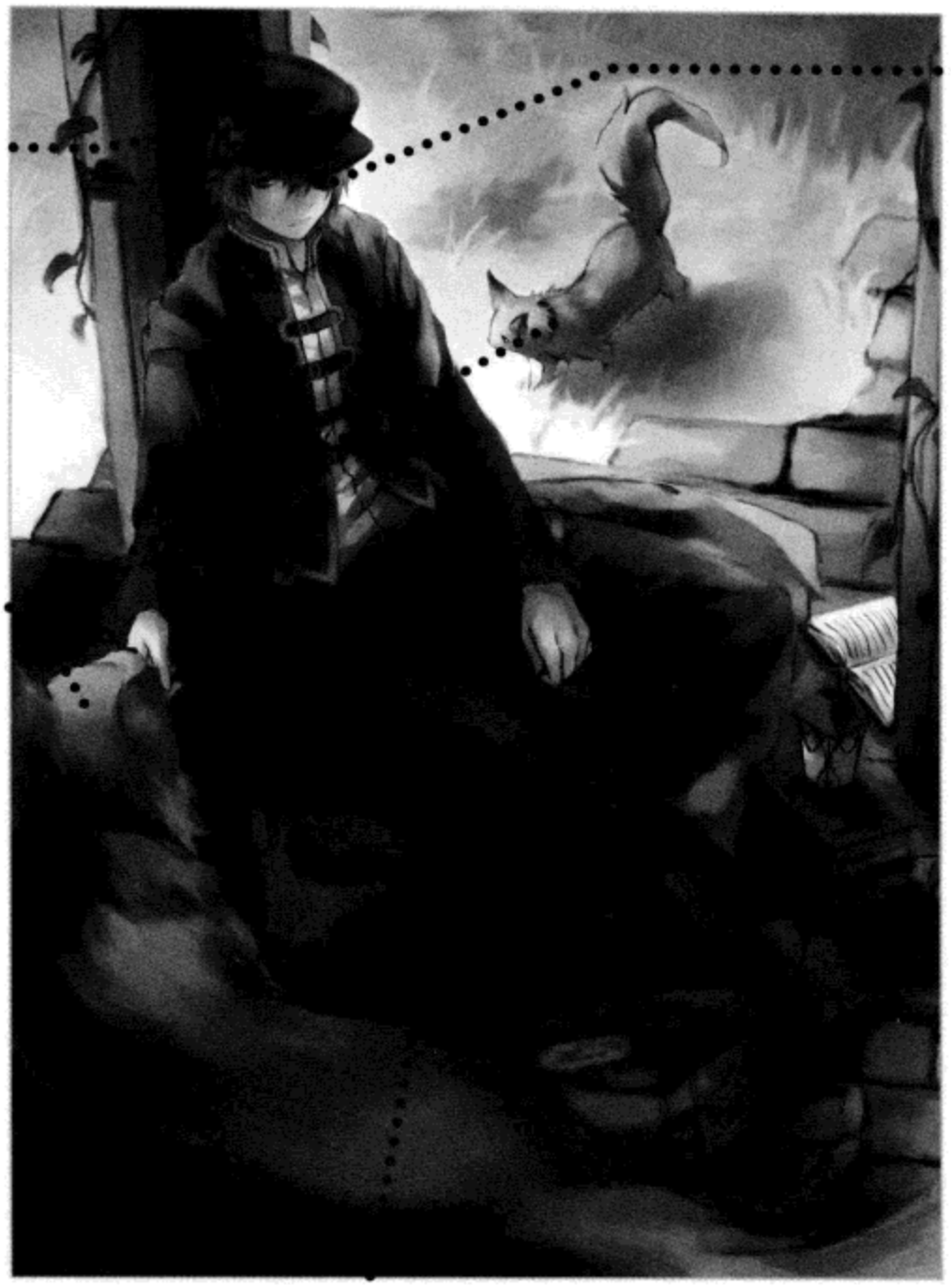
这次由于构图的关系，我没有画出人物的手部。其实，就情感表现来说，我也是十分重视手部“表情”的。描绘某些较难画的手部造型时，可以对着镜子来画。

虽然我对自己所画的作品能否称得上是萌系漫画没有把握，但我在画的时候还是相当愉快的。这次我所画的作品称不上正统的萌系漫画，或许可以称之为有点怪诞的萌系漫画吧。
估计其他作者也都提供了各种各样的萌态样式，而我在这幅画中使用了现实中所没有的色彩。因为我觉得在这幅画中用这种色彩很合适。选择自己喜欢的元素而不是照搬老一套的常规主题，这样才能画出有意思的漫画来。
我觉得能够让读者欣喜异常、爱不释手的作品，才是最具魅力的。

标题：旅途

作者：mg

关键词：帽子、眼罩、动物



【帽子】

帽子是参考照片画的。这次选用的是造型别致潇洒的鸭舌帽。

【眼罩】

眼罩一直是经典的“萌系道具”。

眼罩有纱布等多种材质，这次选用的是较大的黑色眼罩。

与帽子同时使用时固然遮住了较多的表情，但读者若能想象出摘去眼罩后的情形，不就更能体会其“萌态”了吗？

【动物】

两只动物也是虚构的，其原型是猫和狗。

动物的皮毛要尽量画得可爱一些，使读者产生想要去抱一抱它们的冲动。这两只动物是主人在旅途中的伴侣。

【背景】

地面上的砖块不规则地翘起，柱子上缠绕着藤蔓，由此可见，这个地方像是某处遗址。

草图



在绘制草图的时候稍稍画上一些浅浅的阴影，这样较容易取得构图上的平衡。

【服装】

为了紧扣人在旅途这样的主题，我让人物穿上了相应的大衣和靴子。
然而，仅此而已的话又略显单调，于是我在帽子和袖口等处又加了一些点缀，使人物形象更加鲜明。





【人物】

这次所画的人物既戴帽子，又戴眼罩，身上附加的东西比较多。
这样从不同的角度来看，人物便会呈现出不同的形象，不过，其平衡感似乎有点难以把握。其实，只要多做一些速写练习，应该是不难描绘的。





这次的主题是“画自己所喜欢的类型”，所以我就画了一幅完全虚构的漫画，真是一次愉快的经历。通过这张画，我所理解的“萌态”在男孩子身上也得到了某种体现。如果这张画对大家有所帮助，我将感到十分荣幸。

标题：社团活动归来？

作者：森山Shijimi

关键词：发夹、校服、头戴式耳机、小耳机、手表、运动鞋、音乐部



【校服】

人物身穿夏装，同时又卷起袖子，穿上毛背心，卷起裤管。我觉得这种穿法只有在身穿校服时才能表现得干净利落。同时，校服的款式原本就是一样的，因此，画中的两个人物的穿着会给人一种统一的感觉。

【内衣】

从白衬衫的敞开处隐约可见内衣，较易体现人物的个性。可以是穿得规规矩矩一点也看不到，也可以穿着随便不经意地露出一角，全凭人物个性加以灵活安排。如果再加上一些图案，画面便更加艳丽多姿了。

【头戴式耳机·小耳机】

耳机较难画，但却是十分引人注目的小道具。在这幅画中，我也将耳机当作了一种点缀。

耳机的款式、色彩可以根据人物的特点自己选择，在不同的图画中也可以有不同的表现。其种类也可分为室内用耳机和户外用耳机等多种，建议大家多加利用。

就我本人而言，比较喜欢体量较大的头戴式大耳机。

【运动鞋】

这里画的是精力充沛的人物形象，因此，选用了运动鞋。

草图A



在起初的构思阶段，我曾考虑过音乐部成员和化学部成员这样两种形象。因为，在校服外罩上一件白大褂的模样也是相当可爱的。后来想画头戴耳机的人物造型，就选择了草图 A。身穿白大褂活蹦乱跳的形象也十分可爱，以后有机会再画吧。由于我设想的是社团活动结束归来时的场景，也曾想到是否该画上一个夕阳，但又考虑到明亮简洁的画面比较好，最后采用了图案式的背景。

草图B



【小道具】

为了表现出人物的个性，在这幅画中我使用了较多的小道具。
头戴式耳机、耳塞耳机、冰棍、手表、护腕、运动鞋等等。这些小道具与相应的人物结合在一起后，角色的形象便一下子鲜明起来了。有时，让人物持有一些与其本性不相符的小道具也不失为反衬的表现手法。例如，让拘谨严肃的人物吊儿郎当起来，这样的落差无疑会拓宽人物表现的空间。同时，让人物持有一些自己所喜爱的小玩意儿，也会一下子变得亲切可爱起来了。



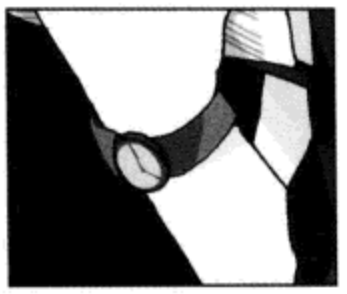
◆ 发夹

发夹有很多种类，建议大家积极选用。发夹能起到点缀的作用，其尺寸也是多种多样的。由于所画的人物是男孩，故而选用了较为简洁的发夹。当然，用橡皮筋扎住头发也是十分可爱的。



◆ 头戴式耳机

画中所用的是带有星型图案的耳机，给人时尚的感觉，接线松弛，十分轻松。



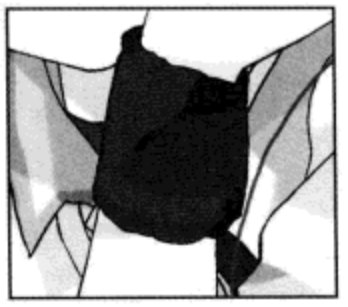
◆ 冰棍

为了表现出社团活动结束后归来的氛围，让人物吃上了冰棍。从画中或许不容易看出，那是已经吃了一半的咸味冰棍。



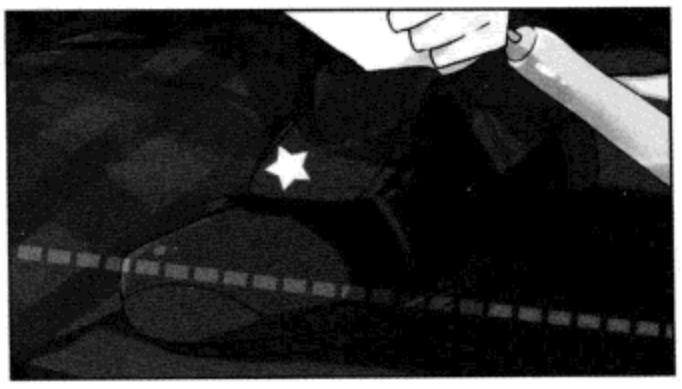
◆ 手表 · 护腕

从身穿校服的角度来说，手表、护腕等小道具是必须的。



◆ 运动鞋

就我个人而言，是十分喜欢校服和运动鞋这样的组合的。





虽说男孩子的萌态是多种多样的，但由于我本人十分喜欢校服，所以就画下了校服形象的人物。同样出于自己的爱好，也画了头戴式的大耳机。对于高中男生的音乐社团活动，我也有一种莫名的向往，于是就选择了这样的场景。同时，在人物动作上，也尽量体现了男孩子的特色。

我这次画的是萌系少年！因此在画面中添加了许多男孩子喜欢的东西。
由于我本人喜欢夏季校服、耳机、发夹，便十分愉快地将这些玩意儿画了进去。夏系校服自然而然地给人一种轻薄凉爽和干净的感觉。校服的颜色采用了不常用的红色系。所画人物属于活泼型和认真型这两种经典类型，而这两种类型的人物也易于设计动态，描绘起来十分轻松愉快。
左边人物的表情较为认真严肃，或者说较为纯真。其实，活泼的男孩我也是非常喜欢的。整个画面给人以活泼、时尚的感觉。当然，如果读者能够喜欢，我将十分高兴。

标题：楼梯上

作者：黑枝Shia

关键词：神父



【构图·主题】

在画面中描绘两个人物时，如果没有特别的指定，一般可将一人的头发画成金色而将另一人的头发画成黑色，或者一为红色一为蓝色，以此来加以明确的区分。当然，这里能显出个人的偏好来（笑）。

如果不想让人物成为幻想型角色，就该将头发的颜色画成现实中的颜色；如果要追求缤纷的色彩效果，在配色上就必须多加注意，不然就会显得杂乱无章。因此，色彩的选用也是有一定难度的。

在这幅画中，黑颜色较多，因此，采用了并不昏暗的简洁的背景。

草图



【萌态要点】

动画式上色往往会出现僵硬或涂画得太浅的问题。在涂画颜色的过程中到底应发挥怎样的表现力，是创作的一个难点。就我本人而言，喜欢简洁、淡雅的效果。

人物的头发容易出现僵硬的问题，因此，为将其表现得柔软、蓬松，就不能画过头，也不能画得太随意。

画金发时，总想将它画出蓬松、柔软的效果。事实上也确实给人以蓬松的感觉。

关于神父的长袍，我发现越研究，必须加以注意的地方就越多。真应该多加学习啊。

黑色统一的感觉和神圣氛围真棒啊。

【头发】

画头发时要注意到发旋，也即头发的流向，以及发际的位置。当然，这些都是头发画法的基本功。注意到这些问题后，在给头发上色时就可以顺着头发的流向来涂画，也较容易画出反光的部分。

上色时我也是按照动画上色的方法来涂画的，但也并不是毛手毛脚地涂抹，因此，阴影部分显得既不太深也不太浅。

在需要明确表现的部分就将阴影涂画得深一些。





神父的长袍就是这样的感觉。



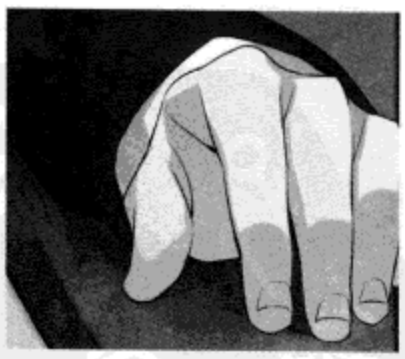
【线】

由于线条都能看得比较清晰，因此，要尽量画得好看一些。

我觉得与自己的画相匹配的线条也是有的，但并不能明确指定就是某一种。但线条画得好，在上色阶段确实有利于不同颜色的涂画。

【手】

关于手的画法，我也仍处在艰苦的练习阶段。只是尽量使男女老少的手得到不同的表现而已。男性的手要画得骨感明确，见棱见角；女性的手则要画得细长柔软。一般来说，看着自己的手多加练习是一个不二法门，但如果练得过头了，以后画出来的就全是粗短的男人手了，对此一定要加以警惕（笑）。



我自己也仍处在学习阶段，因此也没什么经验好谈。但我觉得，与其一下子学很多，想全部掌握，倒不如挑选自己最想学的部分先学好。

自己感兴趣的东西是最容易学习也是最容易掌握的。

不过，采用这种学习方法的话，经常会出现“这里画得不错，那里却画得一塌糊涂”的不均衡现象（笑）。还有，自身的基础也很重要。

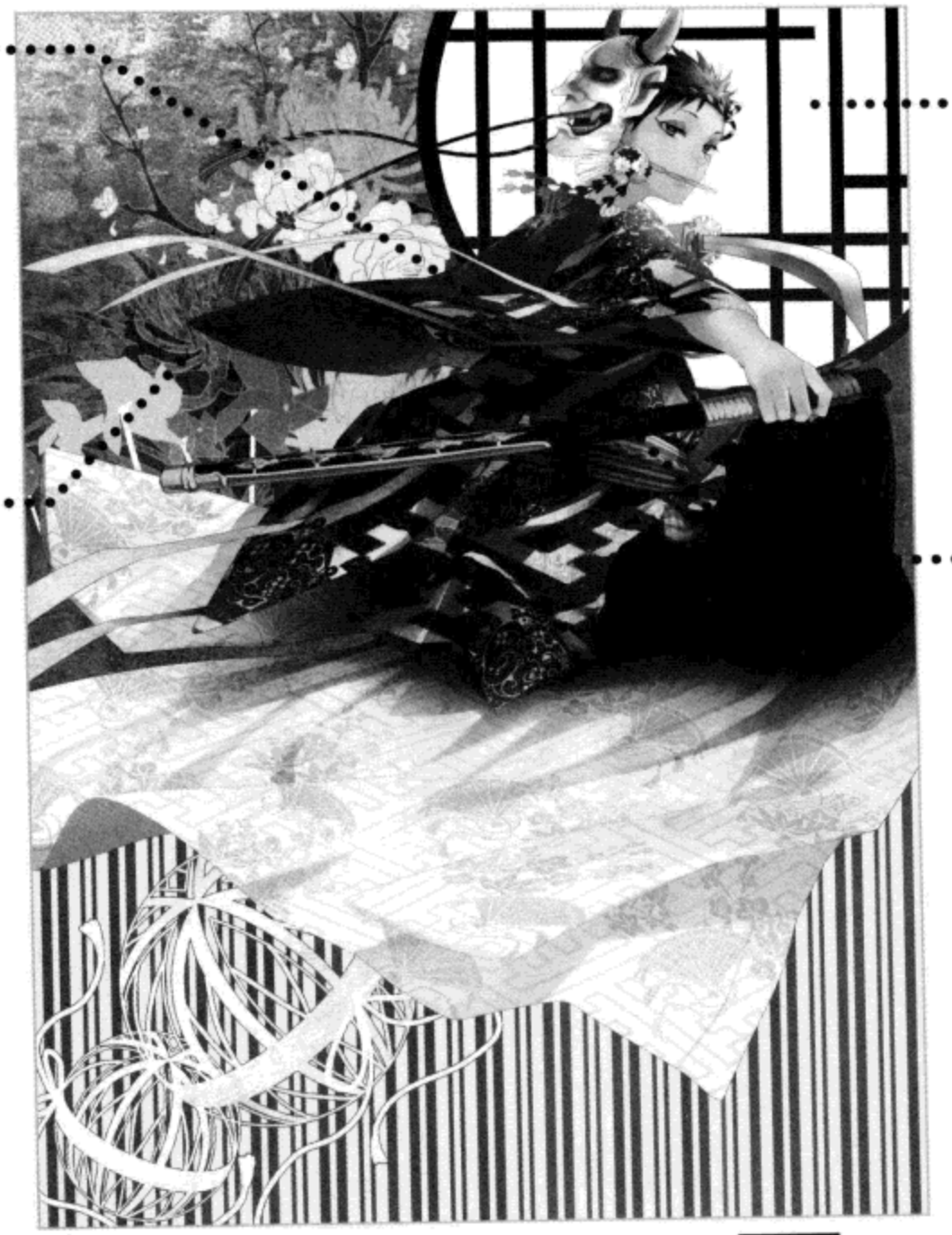
只要不断地画下去肯定是能够掌握的，因此，不必太在意别人怎么说，只要快快乐乐地画就行了。

最近，我又发现，偶尔放松一下也是很重要的，因此，必须感受一下绘画以外的兴趣爱好（笑）。

标题：丽

作者：Inooka

关键词：和风、和服、日本刀



【和服】

我想把背景画成红色，因此，为了凸显人物，我用黑色和藏青色来涂画服装。可仅仅这样的话，人物就会给人一种漂浮在画面上的感觉，于是我又用正片叠底给服装加上了布类织物的质地。

【背景（花）】

背景是花卉，用菊花、樱花营造出一种日式氛围。这些花都是参考了真花照片画的。

【关于质感】

这次所用的质感是使用不同种类的笔刷，混合了不同色彩的不同浓淡制成的。如果觉得这样比较麻烦的话，可在网上找到“自由质感”这种免费质感。有的网站还提供不同种类的笔刷，请大家多加利用。

【背景（圆洞窗）】

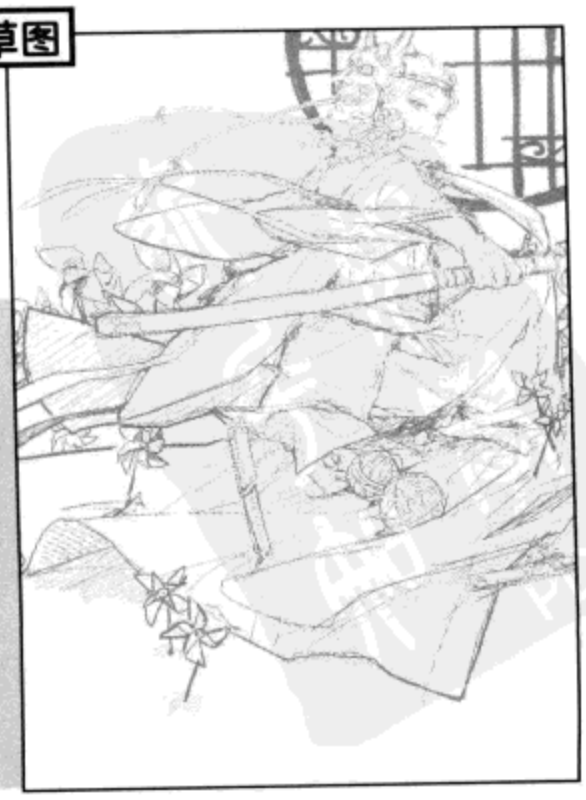
人物身穿和服显得较为臃肿，因此，将圆洞窗的后面涂成了白色，这样较能凸显人物的脸部。

【日本刀】

既然是画和风的男子，日本刀的出现也就是顺理成章的事了。为了表现出刀和刀鞘的质感，需要强化来自下方的反射光。

如果只是这样做的话，就会和服装一样产生轻飘飘的感觉。因此，在刀鞘部分采用了正片叠底，在降低了透明度的前提下增加了质感。

草图



主题如果是强健和美丽，一般来说，最好选择稚气未脱的顽皮少年为描画对象，通过其瞬间流露的端丽表情和袖口处露出的肌肉，便可表现出女孩子所不具备的男儿气概。在构图上，人物坐得很直，为了使画面产生动感，就让和服随风飘荡了起来，并使背景中的物件呈从右上往左下的排列方向。要说到这张画中的萌态，恐怕就得数露在和服外的肌肤了吧……我个人以为，和服能给人一种高档、清纯的印象，身穿和服却又暴露肌肤，与这种印象形成了一种具有放荡意味的形象反差。

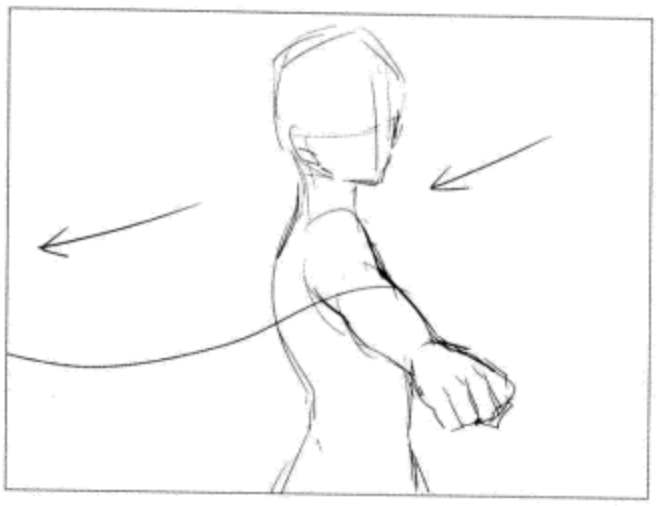
【使画面有动感】

图画是属于二维平面的，给画面添加了动感后，就能大大提高其存在感。这里，介绍一下在这幅漫画中运用较多的通过服装描绘的动态表现。



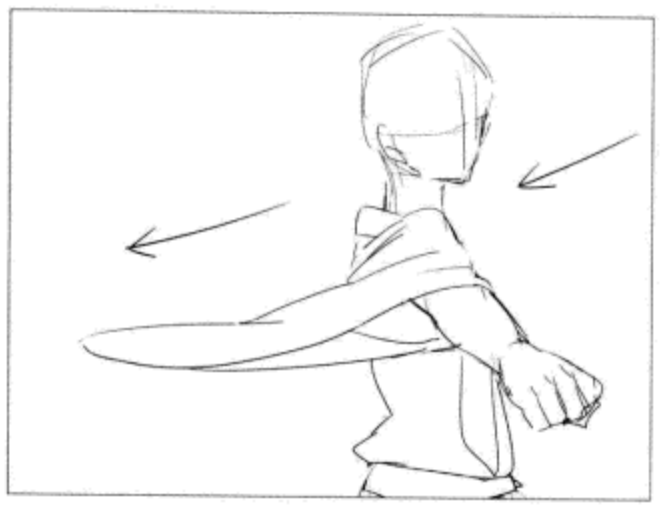
1

首先确定动作的方向。



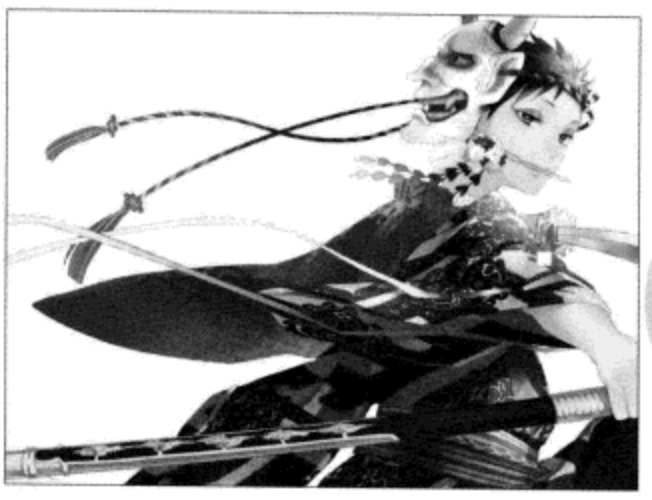
2

根据此动作方向，画出将要形成衣摆的波浪线。



3

顺着该波浪线描画服装。在其中画上衣服摆动的姿态则更能突显动感。



4

除此之外，再加上飘带等细长的物件，动感、气势就更足了。



【构图的疏密】

例如，在这幅漫画中为了凸显人物，和服的图案和装饰都画得较为繁复。

然而，仅仅是这样的话，读者的视线便会被吸引到人物所在画面的右上方去。

于是，为了构图上的平衡，在画面的左下方画了白色的线球。

通过这种“疏密相间”的手法，不仅使画面更具动感，也更加好看了。

我十分喜欢和服、日本刀这样的具有日本风味的东西，因此，本次的创作十分愉快。

同时，这也是一个重新考虑自己心中的少年形象的好机会。

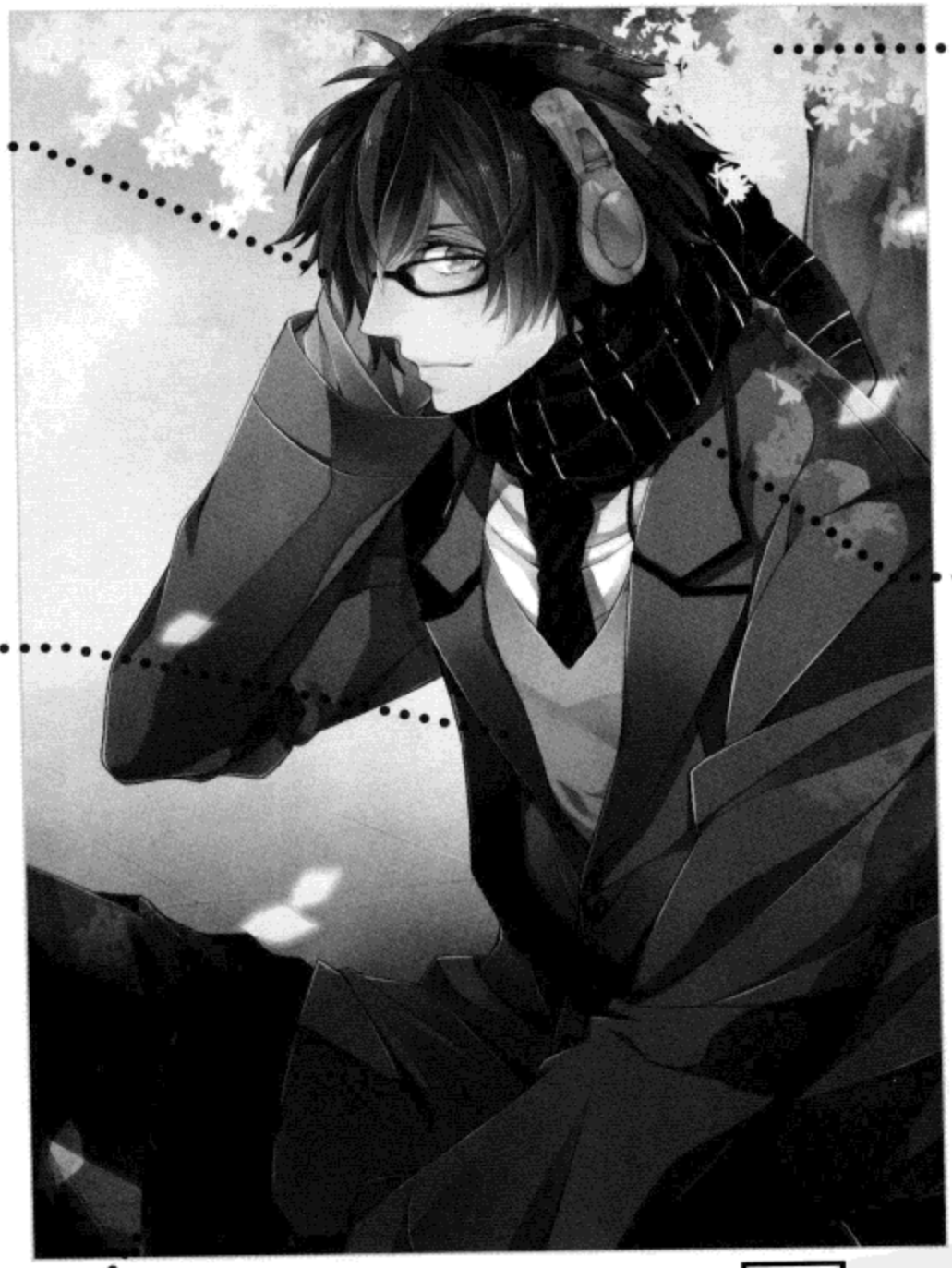
我觉得和服和日本刀都难以割舍，结果造成两者并重不分轩轾了。不过，这样也可能是增添了人物的魅力吧。

因此，大家若能从人物身上感受到一点点我在前面所说的，女性所没有的男儿气概，我将十分高兴。

标题：约会

作者：山田Pan

关键词：学生、围巾、眼睛、头戴式耳机、猫



【脸部周围】

在脸部周围的头发上涂画了一层薄薄的皮肤颜色。
这样能稍稍增强一点画面的透明感。

【背景】

这次为了凸显人物，背景中树木、树叶都只是简单描绘，不作过多的渲染。季节设定在秋冬时分，因此，整个画面都罩在棕褐色下，营造出一种凝重的氛围。

【围巾】

我个人觉得这是个萌态亮点，因此画得有些夸张，让它在人物脖子上绕了好多圈。希望引人注目的部分不就应该用与别处不同的色系来大胆描绘吗？

【校服】

校服是否选用西服，我也曾经犹豫过，但经过反复考虑后，最后还是选用了西服。如果都是素色的，画面难免单调，因此，裤子上采用了格子图案。

【猫】

我是属于爱猫派的！这次我要画的是短毛猫，因此，不能将猫的皮毛画得太蓬松。猫的背影圆滚滚的，真可爱。

草图



主题是“似真似幻的男孩”。身穿校服的男孩子是极其普通的题材，然而，戴着眼镜、大耳机，围着围巾的男孩，由一只猫陪伴着在树荫下等人，这样的场景恐怕有点儿不现实吧——我心中暗忖着画下了这幅画。
我觉得，正是这种非现实的部分产生了萌态。

【三角形构图】

我在构图上举棋不定时，一般都采用三角形构图。所谓三角形构图，就是让成为主角的素材在画面中呈三角形排列的一种构图方式。三角形构图是一种标准构图，在这种构图下，画面容易表现出稳定感和动态。





【眼睛的画法】



眼睛画法的不同，会给人以截然不同的人物感觉。

活泼可爱的孩子眼睛都比较大，酷酷的少年眼睛较为细长，而文静的少年则眼角微微下垂……等等。

在充分考虑到各种不同的类型后，人物可供描绘的范围不就很宽泛了吗？

【附加】

我原本是想画“萌袖”的，不过，这次我将其隐藏起来了。在长长的袖口露出一点儿手指，十分可爱，我非常喜欢这种画法。



这次要画的是萌系少年，而我的创作正是从重新考虑“什么才是萌”开始的。可是，考虑得越深就越不明白，最后决定“算了，还是画自己喜欢的漫画吧”，结果就产生了这样一幅作品。人物性格和场景在想象里不断完善的过程中，我不时会有“啊，这一部分可以算是萌态吧？”、“这里这样画的话够萌的！”之类的发现，十分开心。

怎么也画不好从而心情郁闷的时候也是有很多的，这时，我就休息一下，或边听音乐边作画，充分调整自己的心态。总之，希望大家也能轻松自在地画画。

标题：Symphony

作者：Nimoshi

关键词：少年、褶边、花



【蝴蝶结】

带领带自然也未尝不可，但在此处还是用缎带蝴蝶结最佳！
在表现少年的纯真、幼稚方面，蝴蝶结或许是最佳的饰物。

【短裤】

少年就该穿短裤！这样的形象在我心中可谓是根深蒂固的。因此，未多加考虑，我就给画中人物穿上了短裤。
在设计人物时，我给他画的短裤比这还要短。画出来后，觉得那样有损其清纯的形象，就结合了画面的整体氛围，把短裤加长了一些。
由此，我体会到了裤管长短的重要性。遗憾的是，这样就不能尽情地描绘其腿部了（笑）。

【褶边】

褶边用得过多会使人物过于女性化，产生郁闷的氛围。
虽说褶边也没有一个固定的适用量，但还是建议大家在画的时候不要忘记所画的人物是男孩子。

【别针·怀表】

由于服装的色调较暗，所以添加了一些明亮的小饰物。
我觉得除了用阴影来营造阴暗效果外，色彩也是十分重要的。添加了这些小饰物后还能提高画面的密度，使画面更加充实，真是一举两得。

草图



我非常喜欢身穿西洋中世纪服装或幻想中服装的男孩，因此，很快就敲定了漫画的主题（笑）。
我所要画的是能够表现出少年特有的纤弱、清纯的漫画，而非青年主题，因此画了这幅以少年为主的漫画。
小饰物则选用了具有女性色彩的可爱的物件，不过，在描画的过程中，仍注意到保持人物的男性特点。
如果大家能从这幅画中体会到一种飘飘荡荡、如梦如幻的氛围，我将感到十分高兴。

【线稿】

画线稿时需要注意线的粗细。



画好了较细的线后，可将处于外侧的或相互重叠的线多描几遍，使其变粗，以表现立体感。

线条的粗细差别虽然很小，但有没有这种差别却会对画面效果产生很大的影响，大家在描绘时可以多加体会。

【画出差异性】从左至右少年味依次加重。



◆ 女孩子

腰部明显较细，身体较为丰满，而肩膀的宽度要画得比男孩子稍窄一些。

◆ 娘娘腔男孩

服饰和发型自不待言，应注意其氛围也是女性化的。而在脸型和体型方面，须稍微保留一些少年的特点。



◆ 身穿女装的男孩

要一眼就能分辨出是穿女装的男孩还是娘娘腔的男孩，画出其难掩的羞涩是一大要点。



这只是我个人的见解，大家顶多只能作为参考。希望大家能够摸索出属于自己的描绘法则！

褶边、蝴蝶结、长发都是些稍有差错便会将人物画成女孩子的要素。那么，我在这幅漫画中运用得成功吗？我充分体会到在画中加入了这么多的要素，却不将人物画成女孩子或娘娘腔的男孩是一项非常困难的工作。

女孩子、男孩子和娘娘腔的男孩子，在体格、特征上各有差异，各有特色，如何在画面上将其一一区分开来，依然是各有各的画法的。这幅漫画中人物的服饰、发型和表情等方面，也是根据我自己的兴趣爱好来描绘的。这样描绘出的人物将会成为自己心中的重要人物。更为重要的是，这过程本身就是个十分轻松愉快的过程！

希望大家能在充分理解各种差异性和特征的基础上摸索出区分各种人物的画法，创作出具有自己个性特色的少年（女）形象。

标题：执行任务

作者：茶红

关键词：幻象、竞争者、战斗的男子、制服



【构图·主题】

我想到作为幻想人物的战斗的男子真够帅啊，于是便趁此机会画下了这幅漫画。从构图和人物设计的角度来说，我希望能让读者一眼便可以看出两人的关系，并联想到某种情节。

【服装的皱褶】

即便穿着衣服也能使人感觉到肌肉的形状和身体的轮廓线。这就是萌态的表现。同时，给不同的人物穿上款式不同的制服，也是萌态要点之一。

【长发】

战斗时长发飘飘，无疑是萌态十足的！
我非常喜欢将男孩子的发型设定为长发。

【表情】

我喜欢通过夸张的五官来表现强烈的表情。人物的脸部是读者最早看到的部分，因此在画的时候我特别用心。

【背景】

虽然看不太清楚，但仍依稀可辨认出背景是废墟之类的场景。废墟的色调氛围也是我非常喜欢的。

草图A



我最初考虑的画面构图就是这个样子的。只注意到了幻想人物的战斗氛围，没太多想细节就画了下来。

为了追求动感，对武器、布局和人物表情做出了调整。在画草图时，我并不怎么注意细节，只把重点放在动感表现和画面平衡上。等这些画得比较满意之后，再描画五官等细节。

然后，可以一鼓作气地画下去，也可以停留在草图的阶段重新审视一下，如放上一天再画，或反转过来看看是否有偏颇。这样做或许更好。

草图B



【人物设定 + 服装】

我将人物设定为幻想型的活泼男孩和酷哥型的竞争对手。



◆ 男主角

我将男主角设定为大大咧咧的形象，衣服也较短，完全是活泼的东方男孩的形象。

我将制服设计成便于活动的款式，而制服本身则暗示着主人公为某种组织的一员。武器方面，剑是参照了西洋长剑画的，枪则模仿了左撇子也能使用的伯格塔手枪。

◆ 作为竞争对手的男孩

相反，作为竞争对手的男孩则画得较有西洋气息，服装也设计为紧身的款式，较为接近成人的模样。

附加



没有任务，自由活动时的两人！认真严肃虽然也不错，但我更喜欢亲密无间的氛围。

【服装的画法】

我个人最喜欢画的就是服装上的皱褶！我一直是将皱褶当作一种素材来描绘的。画茄克衫等面料较硬的服装时，就减少一些线条，放大一点阴影，而在画内衣或衬衫等面料较软的服装时，则必须将线条和阴影画得细密一些，以此来表现服装面料的不同。能将现实中存在的服装“穿”到人物身上，是一件十分愉快的事情。同时，这样做还能改善画面的平衡感。我所画的服装虽然比较简单，却都是较为流行的。



❶画出裸体草图

先画出不穿衣服状态下的人物大概体形。细节部分不必画出，能确定全身的骨骼就行。

❷给人物穿上服装

给左边的草图中的人物穿上衣服。细节之处暂且不画，将皱褶画大一些。同时，也顾及到服装的面料。





❸完成

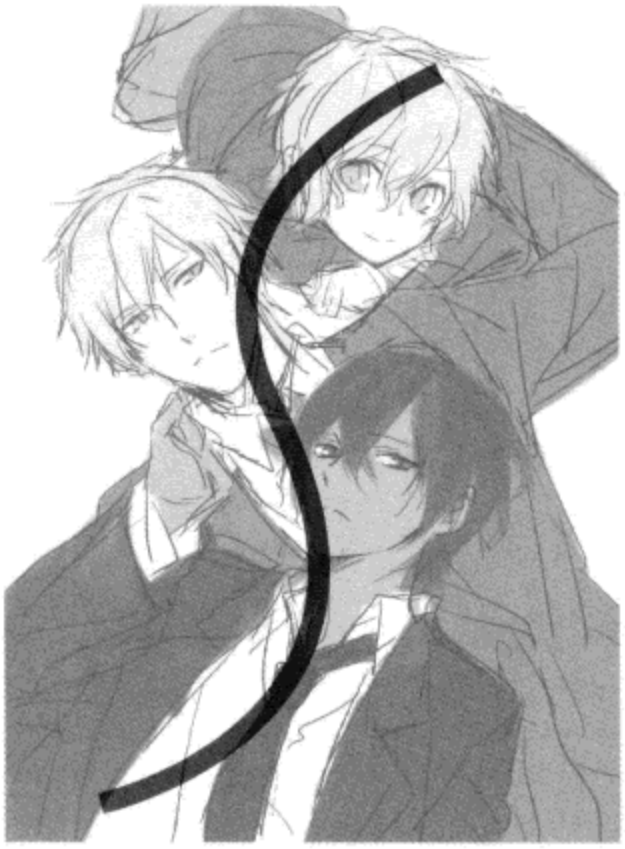
悉数画出装饰和服装的皱褶部分。由于这次画的是服装面料有所不同的实例，虽然画得也不算特别细致，但也画出了缝纫针脚，并用质感工具表现出了材质感，十分轻松愉快。

好久没画原创的彩色漫画了，刚接到任务时内心还颇有些激动不已。边思考边描绘萌系少年的过程还是十分愉快的。萌系少年的种类也是丰富多彩的，有可爱型的，也有英俊型的，大家若能从我的画中多少感受到一点人物的萌态，我将非常高兴。对于漫画，我本身也尚在学习之中。不过，我觉得还是要画自己喜欢的主题。如果自己想画的主题画不好，就该毫不气馁地多下功夫练习，这样就一定能够提高，我今后也准备以这样的心态，去描绘大量的萌系少年。谢谢！

封面草案

将三个人物画在一幅漫画中时，可以考虑各种各样的构图。





这样的构图能引导读者的视线走 S 形路线。



这种三角形构图给人以稳定感。



在一幅漫画中描绘两个人物时

在一幅漫画中描绘两个人物时，要找出两者的共同点和差异性，并表现出来。画出了两者的共同点，画面的整体性就比较好，一目了然。而画出了两者的差异性，则有利于画面的多样统一，平衡感将得到提高。同时，画面也显得丰富多彩，两个人物都比较引人注目。所谓共同点和差异性，可以从性格、体型、发型、色彩、服装、氛围、身份、动作等诸多方面来加以探寻。

例 1　同班同学
共同点：学生、年龄
差异性：身高、体型、发型



例2　贵族和随从
共同点：总是一起行动
差异性：身份、性格、服装



例3　RPG派对
共同点：伙伴、目的性、世界观
差异性：能力、服装、性格



插图作者的介绍



黑枝Shia

hummel

>> http://hummel.lomo.jp/

我自己需要学习和练习的东西还很多。
今后仍将轻松愉快地画下去。



山田Pan

TMG

>> http://tmg017.blog.fc2.com/

画少年漫画十分轻松愉快。
这次能让我有机会自由自在地画自己喜欢的主题，非常高兴。谢谢！



天神Umemaru

purichike

>> http://purichike.sakura.ne.jp/

无论是瘦弱的男孩还是骨骼粗壮的男孩，我都很喜欢。
这次的创作十分愉快，谢谢！



茶红

ENPI-2

>> http://enpi2.web.fc2.com/

画了各种各样的少年，很高兴。
谢谢！



Inooka

through × 2

>> http://throughx2.web.fc2.com/

坚持不懈实力练习就会提高，因此我将继续挑战各种主题。
这次画了许多萌系少年，十分愉快！



森山Shijimi

sijimin

>> http://sijimin.com/

承蒙邀请描绘萌系少年篇，非常感谢。在画中我加入了许多自己喜欢的元素，十分愉快。



Nimoshi

Molamola*

>> http://stellarsky.odaikansama.com/

我感觉少年题材相当有深度。我也十分希望在参考了萌系少年的画法的基础上，能够画出英俊、性感的男孩子来。



mg

mica

>> http://6669666.blog.fc2.com/

创作过程十分愉快！若能对读者有所帮助，我将感到十分荣幸！



水口十

你的声音

>> http://kid.eek.jp/kn/

绘画的过程十分开心，非常感谢！我喜欢动物耳朵，也喜欢真正的动物。



世鸟飞鸟

歌的足迹

>> http://aska.holy.jp/

这次有机会画了数幅彩图和插图。我尤其喜欢后背上的线条，不过这些线条很难在画面中表现出来。不管怎么说，这是个十分愉快的创作过程，如果能对大家在萌系少年的描绘上有所帮助，我将感到十分荣幸。
至少，本书对我来说是一本十分难得的参考书♪



绀野贤护

UNIGURU

>> http://unitya.nobody.jp/

首次接到面向女性的工作啊！
我非常喜欢冷冷的傲娇型帅哥。



黑兔

AREA27

>> http://moecon.net/area27/

你好，我是黑兔！能够为本书画插图我非常高兴！这次画了各种类型的男孩子，非常开心。希望大家看了也能感到高兴。谢谢！



Takatsuki

大人模样

>> http://otonafu.main.jp/

萌态就是明天的动力！（笑）
这次的创作对我来说也是一次学习的机会，谢谢！



稀捺苍树

cl-0-

>> http://kinakoex.web.fc2.com/

他们告诉我按照自己喜欢的样子画就可以了。于是便画成长着黑发的冷酷男孩！非常愉快。



Icchi

每日空转

>> http://ameblo.jp/hanabuki/

不经意间感受到的萌态是十分动人的。尤其是男孩子的笑容。温柔的、天真的、掩饰羞涩的笑容……平时对人爱理不理的酷哥，偶尔绽开笑容时的魅力，是难以抵挡的。



Yamadan

不管怎样

>> http://nia.chocot.net/102/

男孩子的萌态画出来也十分精彩。
这次创作过程十分愉快，谢谢！



Yuno

igoh

>> http://nemuide.ojaru.jp/

男孩子隐而不露的萌态十分可爱！



Tokio

镜茶屋

>> http://kagami-chaya.sakura.ne.jp/

我喜欢比较中性的男孩子。男孩子较细的腰部和腿部都萌态十足！



藤

女孩子圆润柔软的身体自然是很可爱的，但男孩子硬邦邦见棱见角的身材更具魅力。其实，画得柔软一些也不错。

后记

继《日本漫画大师讲座8》之后，又让我担任了作为该系列后续图书的《萌系美少年造型》篇的编著者，使我有机会充分沉浸于萌系美少女与萌系美少年这两个世界之中。

沉浸在这两个世界中之后，我才充分地体会到，属于同一类型的这两个世界在表现上貌似相同而实际上是有着本质的区别的。这种区别与男女之间难以填没的鸿沟并无二致。同时，我也由此领会到，所谓体面的男性其实是非常单纯的。

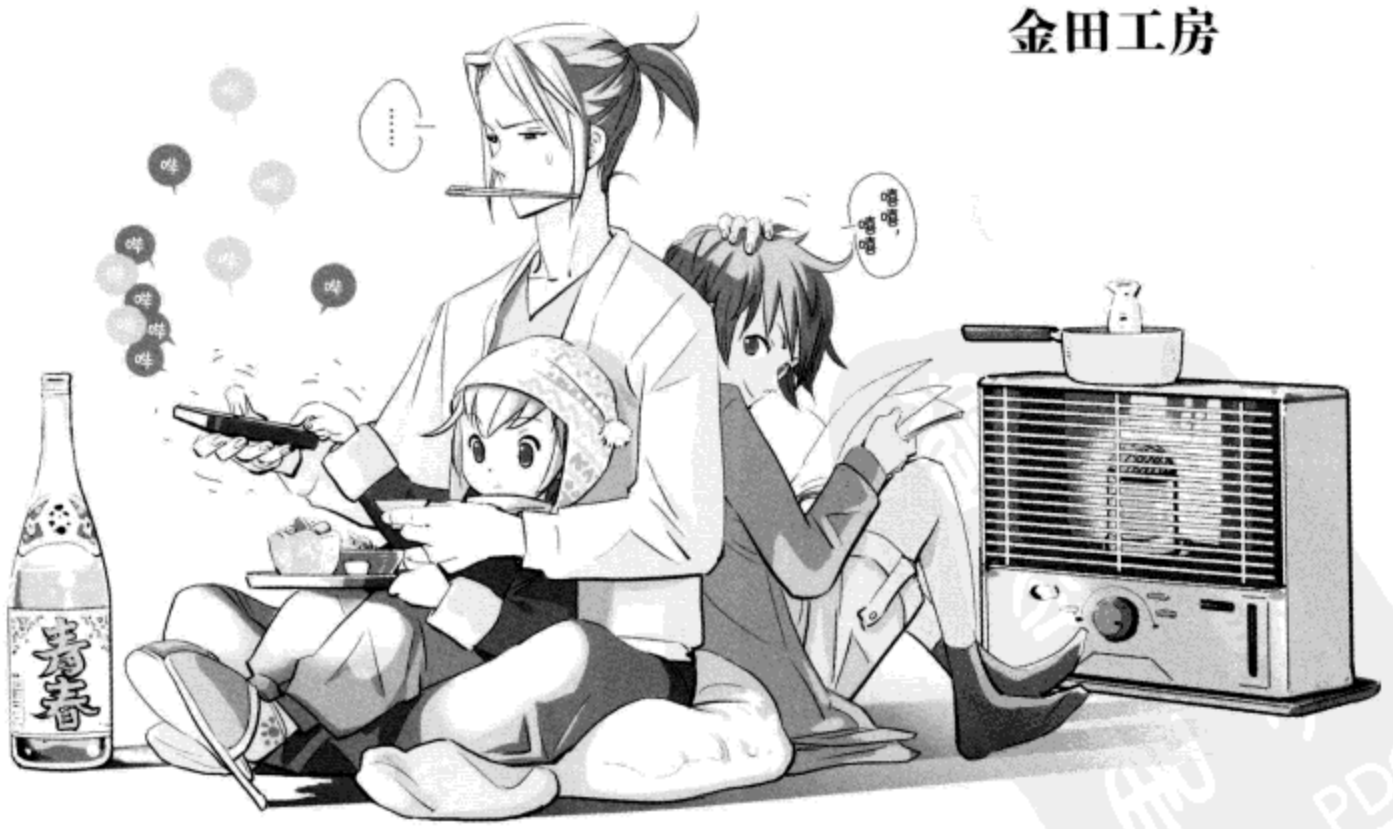
那么，在现实生活中女性又是怎样来把握处于单纯状态的男性的呢？本书所述的“男性辅助线”就是解说这个世界观的方法。

为了便于解说，书中将“男性辅助线”画成了标准的图像，其实大家完全可以脱手画一个圆圈，然后再在里边画上十字。因为，只有从你所特有的画法中才会诞生出属于你自己的原创人物。

在制作过程中，O小姐提供了女性所特有的感性解说，在此予以衷心的感谢。

希望看到本书的朋友们能够早日遇上理想中的萌系美少年。

金田工房





作者的素描草图





男性角色就该画得见棱见角！

即便是相貌如女孩子一般可爱的男孩，其内心也仍然是藏有“棱角”的。因此，描绘男性人物时，就要在其脸部或体型上表现出这种“棱角”来。例如，腮部、下颚、手臂和腿部的线条就需要画得挺拔有力。

本书卷头的彩页画的就是人物的手部，由此可见，指尖的形状和手握物体时的手部形状凸显出了棱角的感觉后，就使人物显得更为男性化了。然而，实际的男性体格的关节处往往是凹凸明显且极为生硬的，在创作漫画时，也可以将其画得圆润一些，创造出更为优美的体型来。

角丸圆