

あっぱいしの塗り方

100倍えっちに魅せるテクニック



あっぱれの塗りち

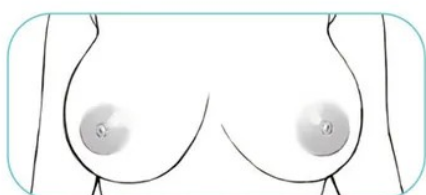
100倍えっちに魅せるテクニク

Contents

本書の使い方 04

Chapter 01

おっぱいと着彩の基本 05



01 おっぱいの描き方 06
02 おっぱいのバリエーション 08
03 乳輪・乳首のバリエーション 10
04 おっぱいのアクション 11
05 塗りタイプ / 06 クリッピング 13
07 レイヤーの合成モード 14
08 塗りに使える便利な機能 15

Chapter 02

いろいろなおっぱいの塗り方 16



01 ガラスに押し付けたおっぱいの塗り方 18
メイキング 19
レイヤーの全体図 28
完成イラスト 29





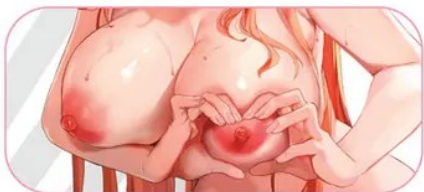
02 食い込みおっぱいの塗り方	30
メイキング	31
レイヤーの全体図	40
完成イラスト	41



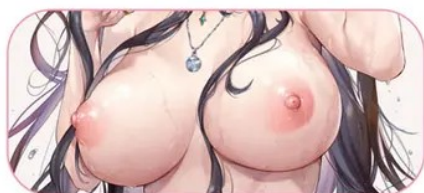
03 日焼けおっぱいの塗り方	42
メイキング	43
レイヤーの全体図	54
完成イラスト	55



04 陥没乳首おっぱいの塗り方	56
メイキング	57
レイヤーの全体図	66
完成イラスト	67



05 おっぱいハートの塗り方	68
メイキング	69
完成イラスト	77
ニップレス差分メイキング	78
レイヤーの全体図	80
完成イラスト(ニップレス差分)	81



06 濡れたおっぱいの塗り方	82
メイキング	83
完成イラスト	91
濡れ透け水着差分メイキング	92
レイヤーの全体図	94
完成イラスト(濡れ透け水着差分)	95

本書の使い方

本書はおっぱいとデジタル着彩の基本を解説するChapter01、おっぱいの塗り方を解説するChapter02の2部構成となっています。

Chapter02はイラストのメイキング、レイヤーの全体図、そして完成イラストという3つの要素で構成されています。メイキングではおっぱいの塗り方の詳細を、レイヤーの全体図ではおっぱいの各塗りがレイヤー内での位置に属するかを確認できるようになっています。

本文


本文中では作業しているレイヤー名を太字で表記しています。使用したブラシなどツール名は大括弧[]でくくりました。

作例図

左下に作業レイヤー名を記載しています。「レイヤーの全体図」のページと組み合わせれば、どの段階の作業か確認できます。


05 おっぱいのディテールを描き込んでいく

影4レイヤーを結合します(結合)。「ぼかし」を使って影の境界をぼかしてグラデーションさせます。【エアブラシ(柔らか)】で、乳輪の影を描き込みます。ここで輪郭線に寄り、乳首の丸みや乳輪の質感を消します。ここから、さらに乳首や乳輪の立体感を表現していくための作業を行います。




POINT ほくろで視線を誘導する


このイラストではおっぱいのほくろにほくろがあります。小さな黒点にすぎないほくろですが、白い肌の上にあると強く目を惹きます。視線を誘導したい部分(このイラストでは谷間やおへそ、目尻や口元)にはほくろを描き込むことで、読者の視線をより目立たせられます。




結合のレイヤーの上に「調整」レイヤー(影4)を作成し、クリッピングします。これまで描き込んだ影をガイドに、全体の色をよりリアルに描き込みます。影の境界部分の中間色を【スポイト】で抽出し、【エアブラシ(柔らか)】を使いゆるやかに色をグラデーションさせると、おっぱいのリアルな質感が表現されます。おっぱいの下や谷間などは【Gペン】で強く濃い影を描きます。




影4レイヤーの上に「調整」レイヤー(影5)を作成し、クリッピングします。ブラシ濃度を下げた【エアブラシ(柔らか)】を使いおっぱいにグラデーションを定し、立体感を表現します。脇やおへそなどを薄くディテールアップしています。おへそに影を落とす部分の質感は少しからの放射光で明るくなるため、下塗り時の色を残しておきます。



まず色調補正レイヤー(カラーバランス)で全体の色調を少し整えます。「調整」レイヤー(影6)を作成しクリッピング。【Gペン】で乳輪や乳首をよりリアルに描き込みます。乳輪の境界部分は、おっぱいに自然に馴染んでいくようにグラデーションさせます。乳首に影とハイライトを描き込み、立体感を表現します。



「調整」レイヤー(明るさ調整)を作成しクリッピングします。【エアブラシ(柔らか)】を使って、ガラスに逆光した部分の影の輪郭を青色で塗り影の色を弱くします。さらに「調整」レイヤー(乳首ハイライト)を作成しクリッピング、乳首や乳輪にハイライトを描きます。ハイライトは【Gペン】を使って描いたあとで、「ぼかし」を使い輪郭をやわらかくグラデーションさせます。



サブ図

作業レイヤー内で描画した部分をマーキングした図など、作例図でどのような作業をしたかを補足する図です。

カラーチップ

作業レイヤー内で仕様した描画色を6桁のカラーコードで記載しています。特定の色ではなく、【スポイト】ツールで中間色を取りながら着彩している場合はスポイトマークを配置しています。

POINT

本書のマスコットキャラクターである“ばいおっん”がおっぱいを魅力的に表現するためのテクニックを解説します。

Chapter 01

おっぱいと 着彩の基本

本題となるおっぱいの塗り方を解説する前に、単純な形状ながら意外にきれいに描くことが難しいおっぱいの描き方と、デジタルペイントツールを使った着彩の基本について解説します。

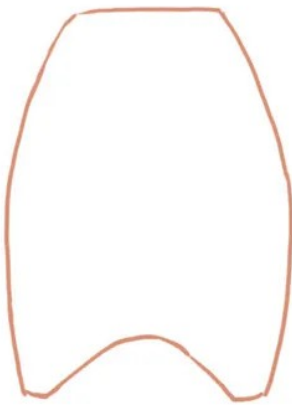


01 おっぱいの描き方

◆ おっぱいを描くプロセス

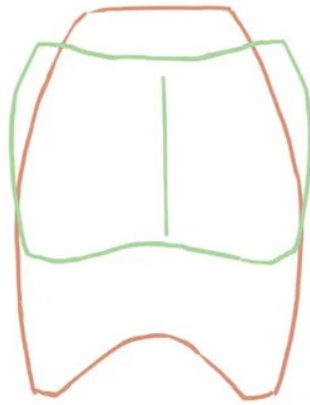
大胸筋からたわわに実ったおっぱい。大きく丸いふくらみの先端に乳首が付いているという単純な構造ながら、わずかな形のゆがみや位置のズレが違和感を生んでしまう、なかなか厄介な存在です。ここでは肋骨や大胸筋のアタリから描くことで、バランス良く自然な形のおっぱいを描く方法を解説します。

① 肋骨のアタリを描く



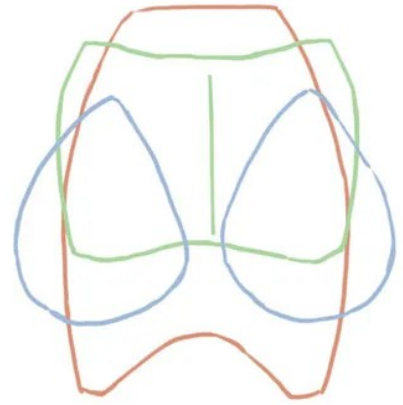
▲まずはおっぱいが乗っている、胸のシルエットを形作る肋骨のアタリを描きましょう。

② 大胸筋のアタリを描く



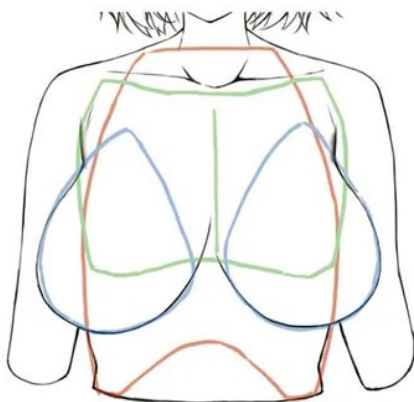
▲おっぱいと胸の間にある大胸筋のアタリをとります。大胸筋は胸の上部を覆う筋肉で、脇のあたりから肋骨全部の中央を覆う筋肉です。

③ おっぱいのアタリを描く



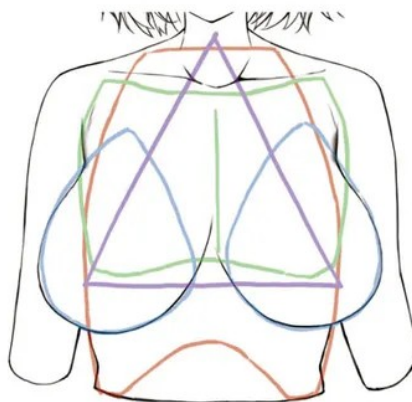
▲大胸筋の上に、しずく型のシルエットをした水風船が2つ乗っかっている……というようにおっぱいのシルエットのアタリをとります。

④ アタリに合わせて体を描く



▲肋骨、大胸筋、おっぱいのアタリを頼りに上半身を描きましょう。ほかに鎖骨などもアタリを描いておくと形を取りやすいです。

⑤ 乳首のアタリを描く



▲首元（男性であれば喉仏があるあたり）と、2つの乳房の中心あたりを頂点にして正三角形のアタリを描きます。このアタリの正三角形の底角の頂点あたりに乳首を描くと、自然なおっぱいになります。

⑥ 完成!



◆ アングルやポーズのバリエーション

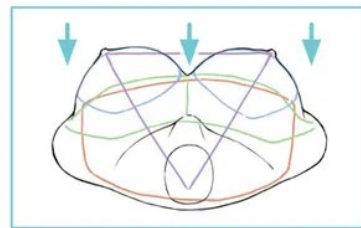
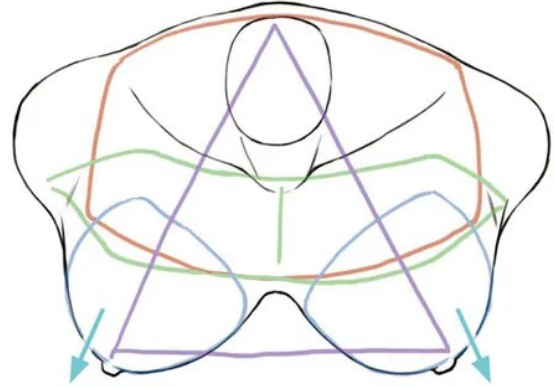
肋骨や大胸筋のアタリを取ってからおっぱいを描く技法の利点は、アングルやポーズを変えた場合でも、形状をつかみやすいことです。アタリを描く習慣をつけることで、さまざまなアングル、ポーズのおっぱいの描き方を練習していきましょう。

横からのアングル



▲横からみたおっぱいのシルエットは、人それぞれです。おっぱいの形状のバリエーションはp.9で解説しています。

真上からのアングル



◀ 仰向けで寝ている状態

▲真上から見た図。大胸筋の前面はゆるやかにカーブしているため、そこに乗っているおっぱいは外側を向いています。また、仰向けに寝た場合は、おっぱいは重力によってつぶれて変形します。

斜めからのアングル



▲斜めからのアングルの場合、乳首の位置取りがやや難しくなります。正三角形のアタリをとりながら、おっぱいの向きを念頭に乳首を描きましょう。

斜めからのアングル(両腕を上げた場合)



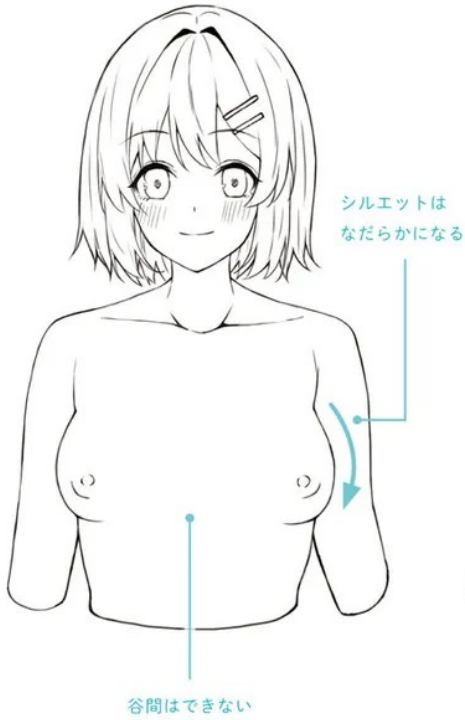
▲大胸筋は上腕と繋がっているため、腕を上げると大胸筋も上に向けて引っ張られます。大胸筋の上に乗っているおっぱいもまた、上に引っ張られます。

02 おっぱいのバリエーション

◆ 大きさのバリエーション

微乳、普通乳、巨乳、超乳……おっぱいの大きさを表す単語の数の多さが示すように、サイズはおっぱいの個性を決める大きな要素です。サイズ別のおっぱいの特徴を知ること、より自分が表現したいおっぱいの描写を深めることができます。

微乳



普通



巨乳



◆ 形状のバリエーション

人それぞれおっぱいの大きさが違うように、おっぱいの形もまた十人十色です。おっぱいの形の違いがわかりやすい横アングルのイラストを例に、代表的な6種類のおっぱいの形とその特徴について解説します。

お皿型



▲トップ（おっぱいの一番高い部分）とアンダー（おっぱいの付け根部分）の差が少なく、大胸筋の上にうっすらとした盛り上がりができます。

おわん型



▲胸におわんを乗せたような形状のおっぱい。日本人に多いとされています。

半球形



▲おわんに比べておっぱい上部のボリュームが大きく、半円を描くようなシルエットをとるおっぱい。

円錐形



▲張りが良くトップがツンと前を向き、上下で対称的な形になるおっぱい。

釣り鐘型



▲半円型以上におっぱいのボリュームがあり、体の正面に向けてロケットのように突き出たおっぱい。

しずく型



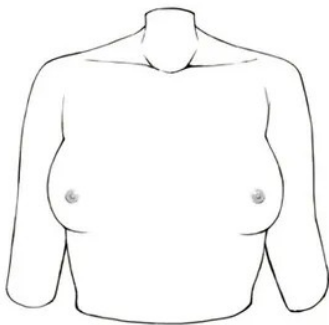
▲ボリュームのあるおっぱいが重力によって下方方向に引っ張られることで、しずくのようなシルエットになったおっぱい。

03 乳輪・乳首のバリエーション

◆ おっぱいの個性を表す乳輪と乳首

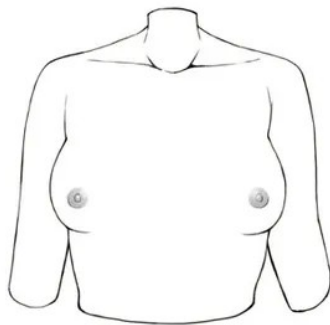
おっぱいの先端にある乳輪と乳首は、普段は衣服に隠されて見えない部分だけに、特に目を引くパーツです。そのためおっぱいの大きさや形以上に、おっぱいの印象を決定づけてしまうこともあります。ここでは形やサイズの違う6種類の乳輪・乳首のパターンを紹介します。

お豆タイプ



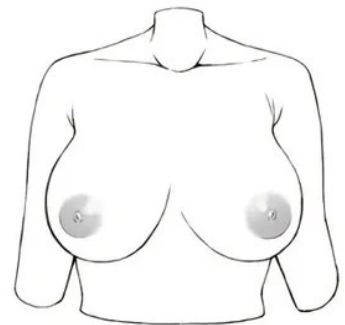
▲先端にツンと小さな乳輪と乳首がついたおっぱい。

レギュラータイプ



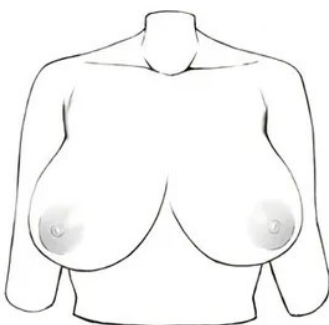
▲乳輪サイズは小さすぎず、大きすぎず。円筒形の乳首がぶっくり突起しています。

乳輪大きめタイプ



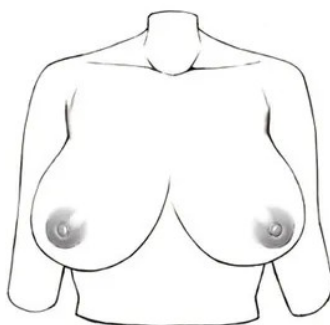
▲乳輪が大きめなおっぱい。主張の強い乳首と乳輪が強い印象を残します。

色素薄めタイプ



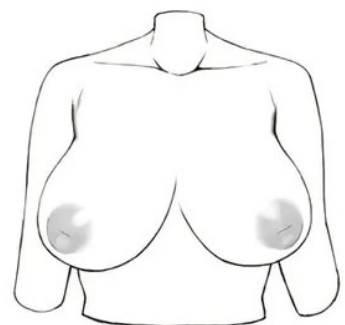
▲こちらも乳輪の大きなおっぱいですが、色素が薄く輪郭がぼけています。

乳輪突起タイプ



▲乳輪部分も大きく盛り上がったタイプ。おっぱいをより立体的に見せます。

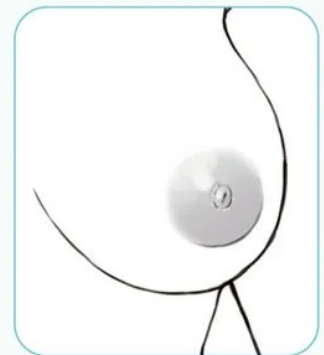
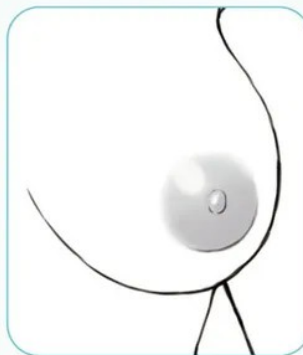
陥没タイプ



▲乳首が乳輪に埋もれてしまったおっぱい。その詳しい構造はp.62でも解説しています。

POINT 乳首の先端の形状

乳首には大きさや隆起の仕方以外にも、先端部分の凹みの有無という形状の違いが存在します。凹みがない方が乳首にきれいな印象を持たせられる一方、凹みがある方はリアルさや立体感を強調できます。表現したいキャラクターやおっぱいに合わせて描き分けましょう。



04 おっぱいのアクション

◆ アクションによって起きるおっぱいの変形

やわらかなおっぱいは、人物がとるポーズやアクションによってさまざまな形に変形し、その変形によって見る人に強い印象を残します。代表的なおっぱいの変形をまとめてみました。とはいえ、ここでまとめられた変形はほんの一部だけです。おっぱいには無限の可能性が秘められています。みなさんもぜひ新しい表現を模索してみてください。

両側から押さえる



▲俗にいう“寄せて上げるポーズ”です。両側から軽く押されることでおっぱいが正面にせり出され、ボリュームが強調されます。

食い込む



▲おっぱいを支える水着や下着の布や紐が食い込む様子。食い込み部分をうっすら盛り上げることで、おっぱいのやわらかさを印象付けることができます。

はさむ



▲「両側から押さえる」以上に強く強く押されることで、おっぱいが強く変形しています。乳首の向きも左右でずれています。

乗せる



▲おっぱいを腕や机などに乗せるポーズ。おっぱい上部の傾斜がゆるくなり、正面に向けておっぱいがせり出します。

揉みしだく



▲おっぱいに指を強く食い込ませて揉みしだきます。食い込んだ指の隙間からおっぱいがせり出す様子を描くことで、おっぱいのやわらかさを表現できます。

垂れる



▲p.7でおっぱいは外方向に向けて胸に付いていると解説しましたが、一定以上のサイズのおっぱいが垂れる場合は、重力によっておっぱいが伸び、乳首も胸の正面を向くようになります。

重力で流れる



▲仰向けに寝た状態のおっぱいです。胸のカーブにそって、おっぱいが左右に向けて流れます。

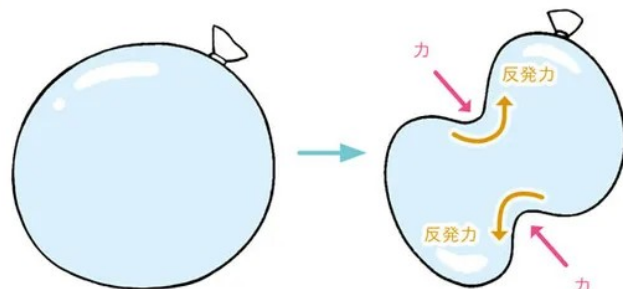
片側に寄る



▲横を向いて寝たりすると、おっぱいは片側に向けて垂れたりつぶれたりします。左右非対称なおっぱいの形状によってやわらかさを表現することができます。

POINT 反発力を意識する

おっぱいは水風船や水の入ったゴムまりによく例えられます。つまむと簡単に凹むやわらかさを持つ一方、圧力に抗う弾力性もあるためです。力を加えた部分にかかる反発力を描写することで、おっぱいらしい弾力とやわらかさのある質感を表現できます。



05 塗りのタイプ

デジタルイラストの塗りは、大きく分けて以下の4種類に分別できます。「異なる技法が複数ある」というより「こうすると○○○塗りらしくなる」という類の分別のため「ブラシ塗りと厚塗りの中間」「アニメ塗り風のブラシ塗り」といったことも当然あります。分類はあくまで目安ととらえましょう。

ブラシ塗り

レイヤーを何枚も重ね、色を複雑に重ね合わせるデジタルイラストの基本的な塗り方です。ゲームイラストなどは主にこのタッチのイラストが多いです。



アニメ塗り

色の境界を比較的是っきりと描き、シンプルに色を重ねる塗り方です。セルアニメに近い仕上がりで、キャラクターの可愛さを表現しやすいです。



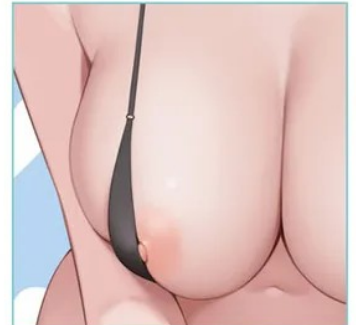
厚塗り

1枚のレイヤー上で[スポイト]ツールで中間色を取りながら複雑に色を塗り重ね、比較的少なめのレイヤー数で塗る技法です。アナログ画材の塗りに近く、情報量の多い緻密な表現に向いています。



マット塗り

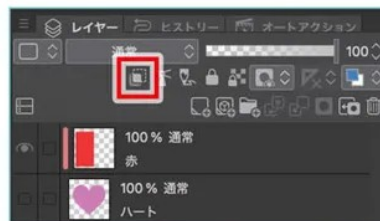
比較的最近流行の塗り方です。「通常」レイヤーを主に使い、色を[ぼかし]ツールなどで塗り伸ばしながら重ねることで、シンプルながら繊細なグラデーションを表現することができます。



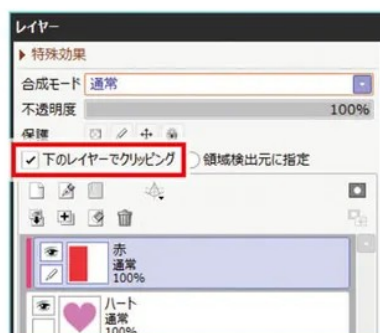
06 クリッピング

多くのデジタルペイントツールに搭載されている基本機能です。例えば、キャラクターの髪を塗るときに、下塗りをしたレイヤー1の上にクリッピングしたレイヤー2を重ねたとしても、そのままクリッピングせずレイヤー2で影を描こうとすると、影が下塗りからはみ出ないように気を使う必要があります。しかしクリッピングをすればレイヤー2で髪の下塗りの範囲以外に描画できなくなるため、下塗りからはみ出さずに簡単に影を塗ることができます。

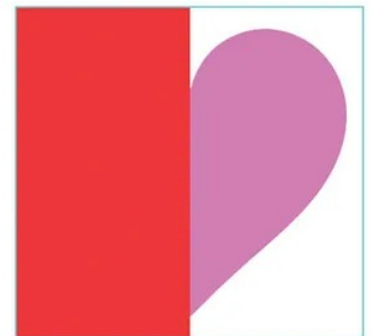
▶CLIP STUDIO PAINTの場合。赤い囲みがクリッピングボタン。クリッピングするとレイヤーのサムネイル横に赤い線が表示される



▶ペイントツールSAIの場合。赤い囲みがクリッピングのチェックボックス。クリッピングするとレイヤーサムネイルの横に赤い線が表示される



クリッピング前



クリッピング後



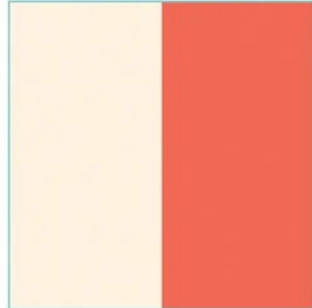
07 レイヤーの合成モード



デジタルペイントツールにはさまざまなレイヤーモードが搭載されており、選んだモードによって下のレイヤーとの色のかけ合わせ(混じり方)が変化します。本書のイメージキャラクター“ばいおつん”に明るい色と暗い色を乗せたサンプルを例に、本書掲載のイラストに使用したレイヤーモードの効果を解説します。

通常

デフォルトの合成モードで、描画した色が下のレイヤーをそのまま塗りつぶします。そのためばいおつんは完全に消えてしまいます。



乗算

描画した色と下レイヤーの色がかけ合わさります。色が暗くなるため影の塗りによく使われます。



スクリーン

描画した色と下レイヤーの色を反転した色がかけ合わさります。「乗算」の反対に明るくなるため、ハイライトの塗りによく使われます。



オーバーレイ

明るい部分に「スクリーン」、暗い部分に「乗算」の効果を適用します。明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗くなります。



ソフトライト

明るい色同士を重ねると明るく、暗い色同士を重ねると暗く表示されます。



ハードライト

「ソフトライト」と似た合成モードですが、より強い効果(明るい部分はより明るく、暗い部分はより暗く)になります。



加算(発光)

描画した色と下レイヤーの色を加算し明るくします。似た名称の「加算」よりも強い効果を持ちます。ペイントツールSAIの場合は「発光」が似た効果を持っています。



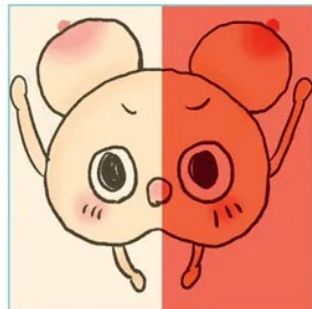
覆い焼き(発光)

下のレイヤーの色を明るくし、コントラストを弱くします。似た名称の「覆い焼きカラー」よりも強い効果を持ちます。ペイントツールSAIの場合は「明暗」が似た効果を持っています。



焼き込みリニア

下のレイヤーの色を暗くし、その上で描画色を合成します。「乗算」と似ていますが、よりコントラストが強くなります。ペイントツールSAIの場合は「陰影」が似た効果を持っています。



比較(暗)

下のレイヤーの色より暗い色を塗った部分のみ色が上書きされ、逆に明るい色を塗った場合は色は色が変わりません。

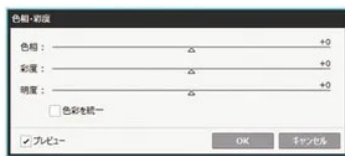


08 塗りに使える便利な機能

デジタルペイントツールにはさまざまな便利な機能があります。本書掲載のイラストにもよく使用されている、一部機能を解説します。

色調補正

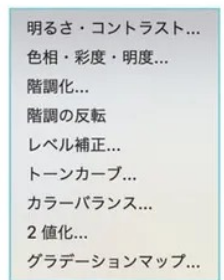
イラストの色相や彩度、明度、コントラストなどを調整できるフィルターです。イラスト制作がある程度進んだ段階で、イラストの色合いや明るさを整えたい場合に使われます。ペイントツールSAIには「色相・彩度・明度」「明るさ・コントラスト」の2種しかありませんが、CLIP STUDIO PAINTにはそのほかにグラフで色合いを調整できる「トーンカーブ」など多数の色調補正レイヤーが存在します。



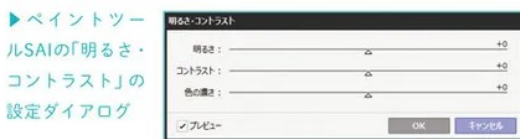
▶ペイントツールSAIの「色相・彩度・明度」の設定ダイアログ



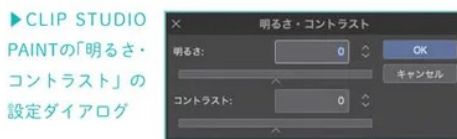
▶CLIP STUDIO PAINTの「色相・彩度・明度」の設定ダイアログ



▲CLIP STUDIO PAINTに実装されている色調補正レイヤー



▶ペイントツールSAIの「明るさ・コントラスト」の設定ダイアログ



▶CLIP STUDIO PAINTの「明るさ・コントラスト」の設定ダイアログ

レイヤーマスク

▶赤い囲みがCLIP STUDIO PAINTのレイヤーマスク作成ボタン



▶赤い囲みがペイントツールSAIのレイヤーマスク作成ボタン



レイヤーマスクをオンにするとレイヤーサムネイル横にマスクサムネイルが表示されます。マスクサムネイルを選択することでレイヤーにマスクを作成でき、マスクされた範囲の描画が非表示になります。例えばハート形にくり抜いたマスクを作成すると、くり抜かれたハート部分の描画のみが表示されます。



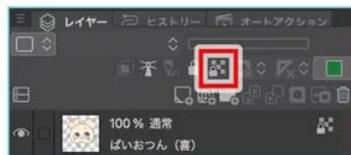
▲レイヤーマスクなし



▲レイヤーマスクを有効化

透明ピクセルをロック

▶赤い囲みがCLIP STUDIO PAINTの「透明ピクセルをロック」ボタン



▶赤い囲みがペイントツールSAIの「ピクセル不透明度を保護」作成ボタン



ペイントツールSAIの場合は、「ピクセル不透明度を保護」という名称です。レイヤー内の描画されていない部分（透明部分）に描画ができなくなります。クリッピングと同じく、はみ出しを気にせずに塗りたいという場合に便利です。1枚のレイヤー上で色を塗り重ねる厚塗りでは特に出番が多くなります。

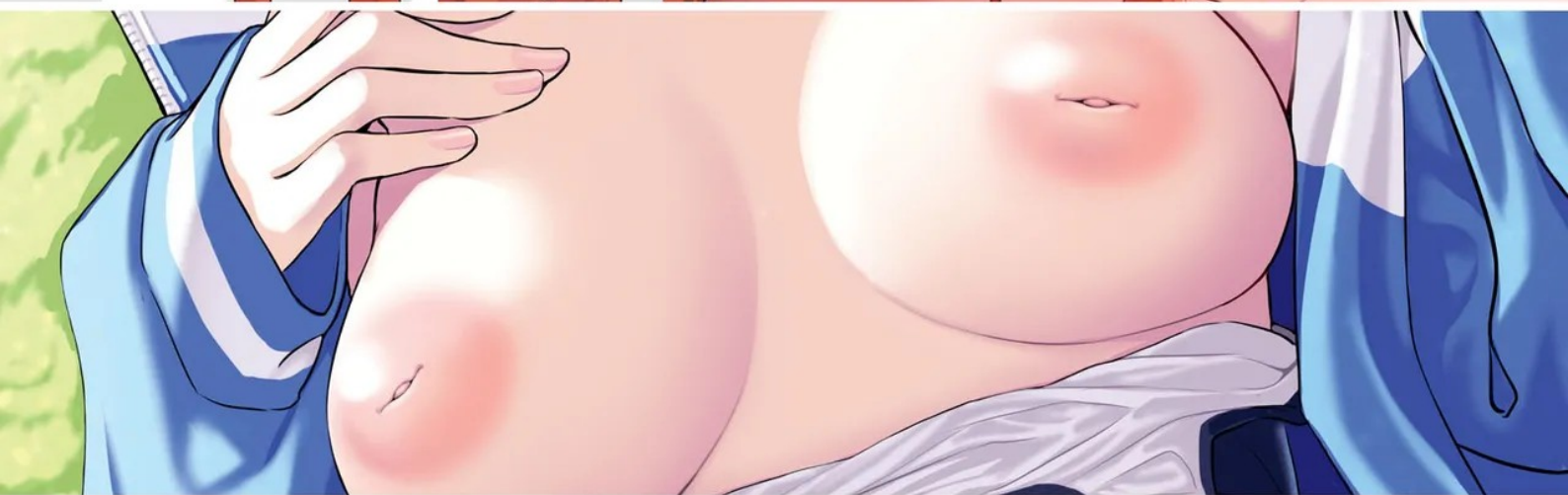


▲ピクセルをロック(不透明度を保護)なし



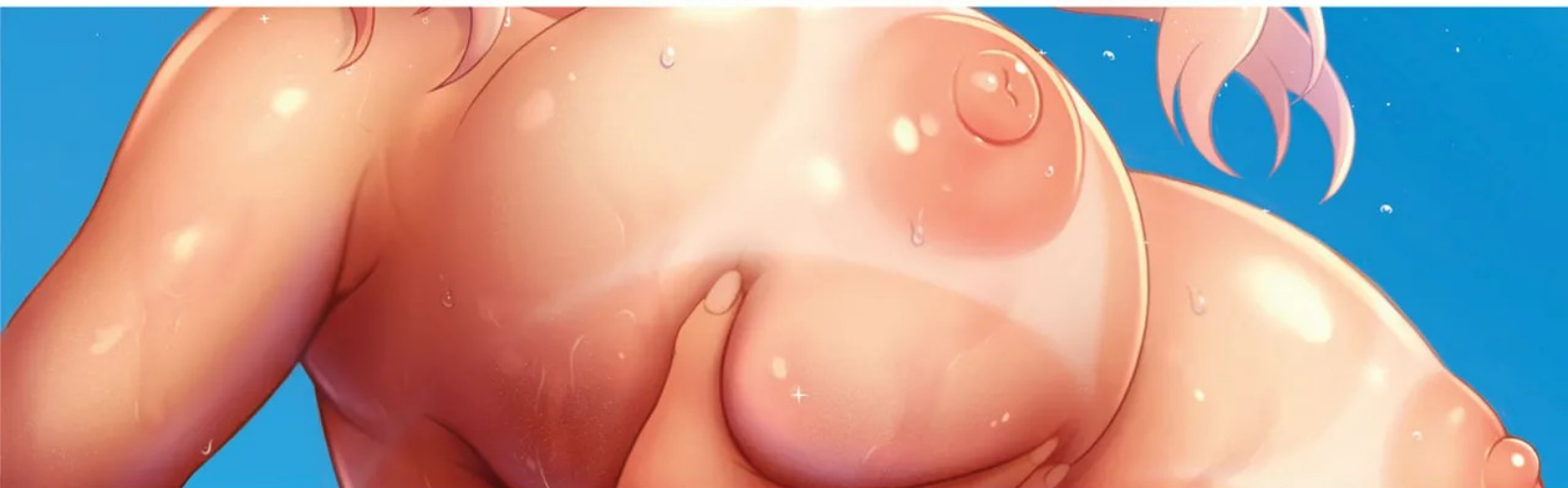
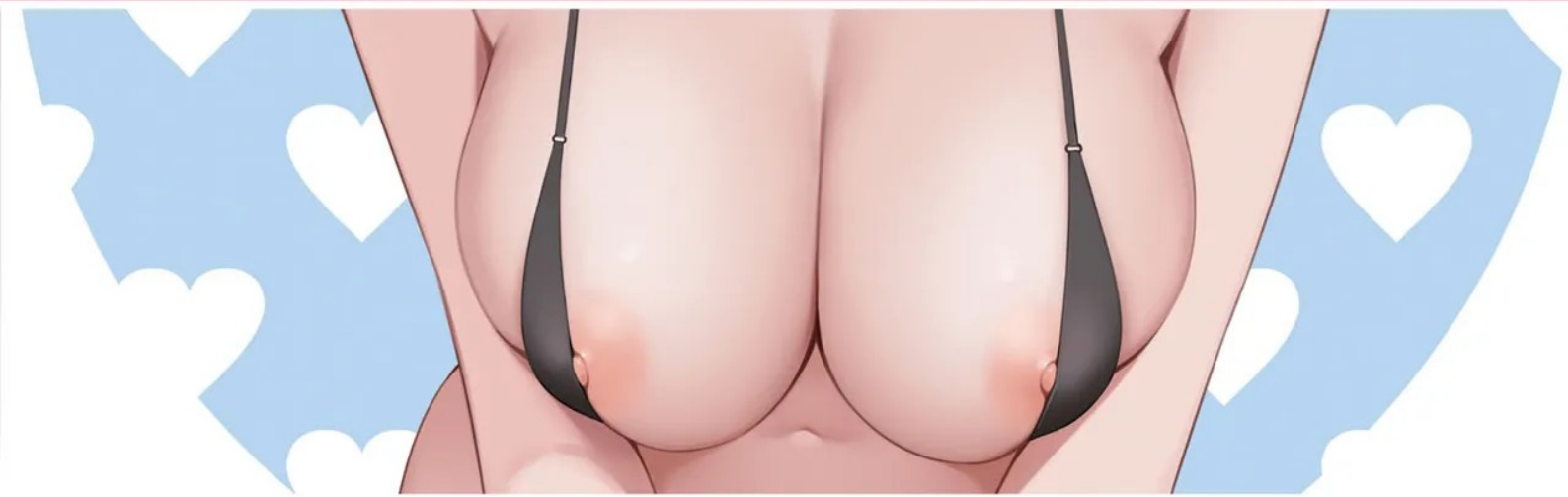
▲ピクセルをロック(不透明度を保護)あり

Chapter 02



..... いろいろな

本章ではいよいよ第一線で活躍するおっぱい絵師6名による、6枚のおっぱいイラストのメイキングを例にして、おっぱいの塗り方やおっぱいを魅力的に見せるための表現技術を解説しています。それぞれおっぱいのタイプも、塗りのタイプも、シチュエーションも異なるイラストです。奥深いおっぱいの表現すべてを網羅できた……というわけではありませんが、本章で解説するおっぱいの塗り方をマスターできれば、あなたのおっぱい表現力は格段に上昇するはずです。



おっぱいの塗り方

ガラスに押し付けた おっぱいの塗り方

塗りタイプ：ブラシ塗り ♡ 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT PRO/EX



Illustration by homura saki

Profile

イラストレーター。SNSを中心に活動中。

Twitter ID

https://twitter.com/homura0_1

Pixiv ID

<https://www.pixiv.net/users/84100162>



メイキング

01 3種類のガラスに押し付けたおっぱい

ラフは[Gペン]を使って描きます。多少形が変になっても、あとから[投げなわ選択]ツールや[変形]ツールなどで修正できるので、この段階で正確さにこだわらず、素早くざっくりイメージを描き上げます。



ラフは3種類作成しました。

Aは、女の子が前のめりにガラスにおっぱいを押し付けたポーズ。嗜虐的な表情とこちらに迫ってくるような迫力で、おっぱいの大きさを強調します。

Bは、女の子が挑発的な表情でガラスにおっぱいを押し付けているポーズ。両手を上げたポーズによって横方向におっぱいが広がり、ボリュームで迫力を出しています。

Cは、女の子が恥ずかしげな表情でガラスにおっぱいを押し付けています。押し付け具合がほかの2案に比べやや控えめですが、奥行きがおっぱいの大きさを印象付けています。

「ガラスに押し付けられたおっぱい」というテーマなので、押し付け具合が控えめな**C**は最初にボツに。残るは**A**と**B**ですが、**A**がおっぱいだけでなく腕もガラスに押し付けているのに対して、**B**はおっぱいだけを押し付けています。**B**の方がよりテーマを表現していると考え、決定稿としました。

構図が決まったら、より細部を描き込んだ下絵を描きます。骨格や筋肉を表す補助線も描き込み、体の形をより正確に取ります。挑発的なポーズと合わせるように、女の子の表情も舌を出すものに修正しました。



下絵

02 線画を起こす

「通常」レイヤーで、髪、顔、体の3つのパーツに分けて線画を描き起こします。線画をレイヤー分けしておくで「顔だけ」「髪だけ」というように、特定のパーツだけ修正したい場合に作業が楽になります。

線画も主に[Gペン]で描きます。[Gペン]の細い線で線画を起こすと(ラフや下絵の段階にあった)イラストの密度や迫力が薄れてしまうように感じるかもしれませんが、このあとの着彩作業でしっかりそれを取り戻していくので、気に揉む必要はありません。

▶各線画を色分けして表示した図



線画

03 目立つ色で下塗りしておっぱいの形を確認する

線画レイヤーの下に下塗り用の「通常」レイヤー(下塗り)を作成。[塗りつぶし]や[投げなわ塗り]を使い、体と髪を下塗りします。下塗りはいきなり固有色(肌であれば薄いベージュ色)で塗らず、まず彩度の高い目立つ色で塗り、線画の途切れや形のゆがみを確認します。おっぱいは形状が単純な分、ゆがみが悪目立ちするのでこの段階でしっかり形を確認します。

確認(必要であれば修正)を終えたら、下塗りを固有色に変更。下塗りを終えたレイヤーは[透明ピクセルをロック]します。「通常」レイヤーを重ねクリッピングし、白目や瞳、舌、乳輪も下塗りします。

▶目立つ色で下塗りすると線の途切れやゆがみを確認しやすい。体だけでなく髪も同じ手順で下塗りをする

	肌 #FFE9DF		髪 #E2DDE5
	白目 #D4C3C1		瞳 #D29373
	舌 #B26E65		乳輪 #D68D7F

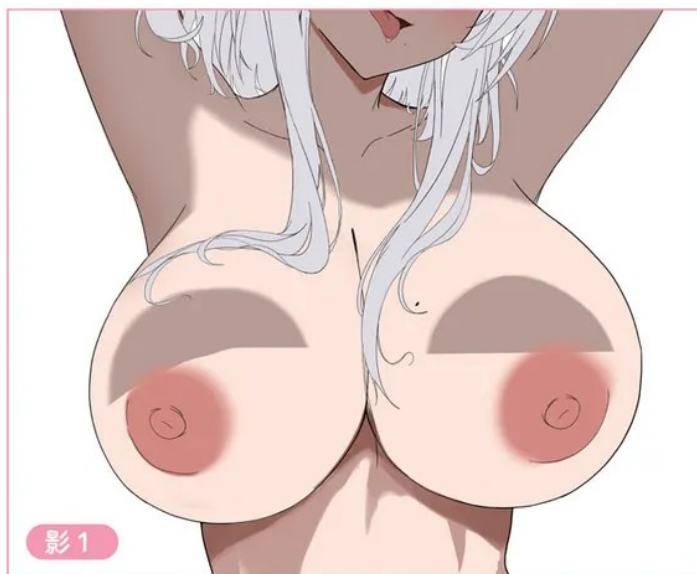


下塗り

04 おっぱいにざっくり影を描く

下塗りレイヤーの上に「通常」レイヤー(影1)を作成しクリッピング、[Gペン]で影を描きます。画面の上側に光源があることを想定し、まずはざっくり影を描きます。おっぱいには、ガラスに密着している部分に影を描きます。おっぱい下の落ち影を濃くすると、おっぱいの大きさが強調されます。

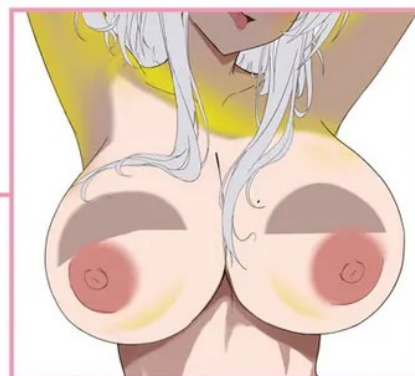
影
#C39E92



影1のレイヤーの上に「通常」レイヤー(影2)を作成し、クリッピングします。不透明度を下げた[エアブラシ(柔らかか)]を使い、影に赤味を足します。肌に血色が良くなり、えっちな雰囲気が出ます。

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

影2
#C59C90



影2のレイヤーの上に「通常」レイヤー(影3)を作成し、クリッピングします。ガラスに密着する部分のおっぱいの影を[Gペン]で描き足します。このおっぱいの影は、ほかの部分の影と違い、光が当たらないことでできるものではなく、ガラスに光が透過した際に一部の光が反射・吸収されることでできるものです。そのためほかの影に比べて少し明るくします。

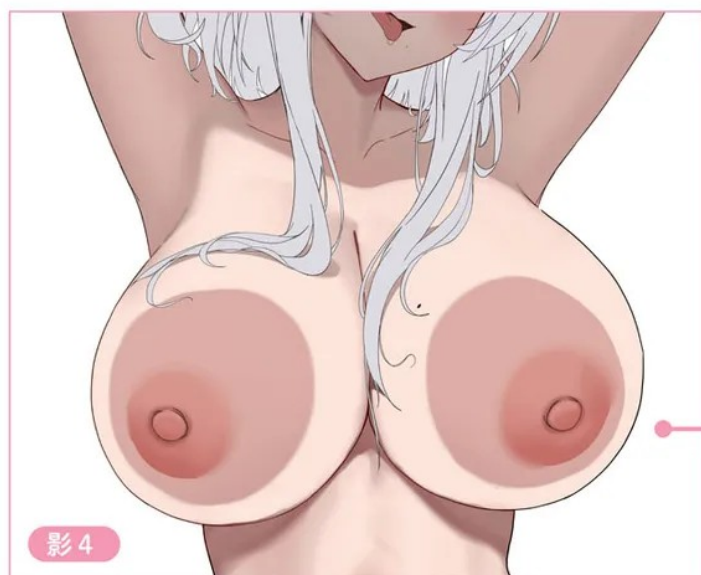
影3
#DFBAAD



05 おっぱいのディテールを描き込んでいく

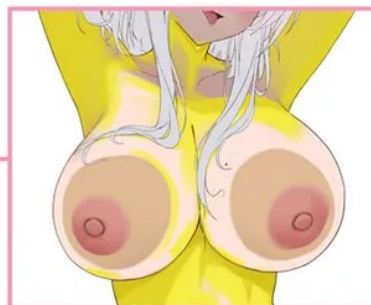
影1～3レイヤーを結合します(結合)。「ぼかし」を使って影の境界をぼかしてグラデーションさせます。「エアブラシ(柔らか)」で、乳輪の影を描き足します。ここで線画に戻り、乳首の先のくぼみや乳輪の線を消しました。ここから、塗りで乳首や乳輪の立体感を表現していくためです。

 結合
#スポイト



結合のレイヤーの上に「通常」レイヤー(影4)を作成し、クリッピングします。これまで描き込んだ影をガイドに、全体の影をよりリアルに描き直します。影の境界部分の中間色を「スポイト」で抽出、「エアブラシ(柔らか)」を使いやわらかく影をグラデーションさせると、女の子らしい肌になります。おっぱいの下や谷間などは「Gペン」で硬く濃い影を描きます。

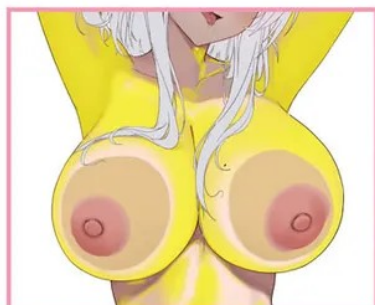
 影4
#スポイト



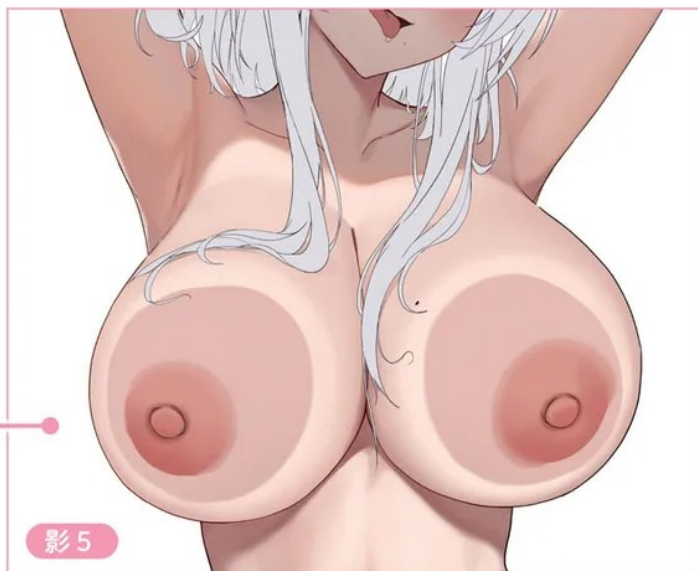
◀加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

影4レイヤーの上に「通常」レイヤー(影5)を作成し、クリッピングします。ブラシ濃度を下げた「エアブラシ(柔らか)」を使いおっぱいにグラデーションを足し、立体感を表現します。脇やおへそなども細かくディテールアップしています。ガラスに密着した部分の周囲はガラスからの反射光で明るくなるため、下塗りの色を残しておきます。

 影5
#スポイト



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



POINT ほくろで視線を誘導する

このイラストでは左のおっぱいなどにほくろがあります。小さな黒点にすぎないほくろですが、白い肌の上にあると強く目を引きます。視線を誘導したい部分（このイラストでは谷間やおへそ、目尻や口元）にほくろを描き込むことで、魅せたい部分をより目立たせられます。



影6

まず色調補正レイヤー（カラーバランス）で全体の色味を少し整えます。「通常」レイヤー（影6）を作成しクリッピング、[Gペン]で乳輪や乳頭をよりリアルに描き込みます。乳輪の境界部分は、赤みが肌に自然に消えていくようにグラデーションさせます。乳首に影とハイライトを描き込み、立体感を表現します。

▼色調補正レイヤー（カラーバランス）の数値



「乗算」レイヤー（明るさ調整）を作成しクリッピングします。[エアブラシ（柔らか）]を使って、ガラスに密着した部分の影の輪郭を肌色で塗り影の色を暗くします。

さらに「通常」レイヤー（乳首 ハイライト）を作成しクリッピング、乳首や乳輪にハイライトを描きます。ハイライトは [Gペン] を使って描いたあとで、[ぼかし] を使い輪郭をやわらかくグラデーションさせます。



明るさ調整&乳首 ハイライト

おっぱい以外の塗り方

瞳の塗り方

- 1 暗いオレンジ色で虹彩や影を描き足す
- 2 瞳の上部と下部に青紫色のハイライトを描き足す
- 3 「オーバーレイ」レイヤーで青いハイライトの上にグレーを塗って光らせる
- 4 瞳孔上に強いハイライトを描き足す



顔の塗り方

- 1 目尻や上まぶた、鼻に影を落とす。舌にも影やハイライトを描く
- 2 顔に滴る水滴を描く
- 3 「ソフトライト」レイヤーで顔全体を薄いオレンジ色で塗り顔を明るくする



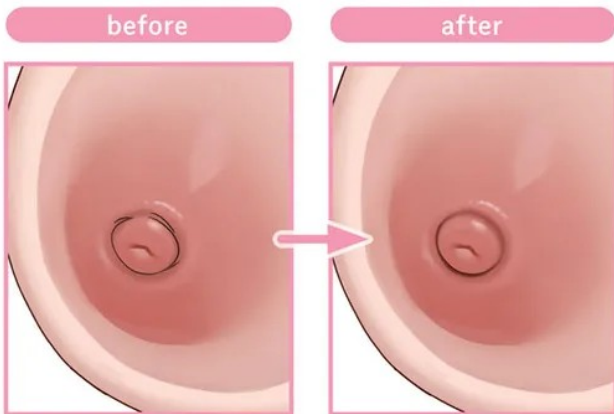
髪の毛の塗り方

- 1 ざっくり暗い部分を塗り、上部を明るくする
- 2 細かな影で毛の流れを表現し、インナー部分を明るくする
- 3 暗い影を描き足しメリハリを付け、髪ツヤのハイライトを描く
- 4 アホ毛を描き足す



線画レイヤーに戻り、[透明ピクセルをロック] します。[エアブラシ(柔らか)]を使い、線画を色トレス*します。おっぱいの下部分や谷間、腕の関節付近、顎下などの線を濃い赤で塗り、線を塗りとなじませます。

線画レイヤーの上に「通常」レイヤー（加筆）を作成します。乳首の線画を塗りつぶすように加筆します。線ではなく陰影で立体感を表現した、よりリアルな乳首に描き直します。



06 おっぱいが押し付けられたガラスを描く

ガラスの曇りや水滴の表現を映えさせるため、背景を黒くします。これまでの作業レイヤーの一番下に「通常」レイヤー（背景）を作成、黒画面全体を黒く塗りつぶします。透明色にした[エアブラシ(柔らか)]で上部を削り、画面上部を明るくし照明を表現します。

「通常」レイヤー（曇り）を作成し、描画色を白にした[エアブラシ(柔らか)]でガラスに付いた湯気を描きます。

「通常」レイヤー（ガラス）を作成し、画面全体を白く塗りつぶします。[レイヤーマスク]をオンにして、レイヤーマスク側で[消しゴム]や透明色にした[エアブラシ(柔らか)]で白の塗りを削り、ガラスのハイライトや結露、濡れた部分を表現していきます。お腹の上のガラスにハートを描いて、よりえっちな雰囲気になります。



*色トレス……本来はアニメ制作の用語で、アニメーション原画上で実線として起こさない影やハイライトなどの輪郭を色鉛筆で描くこと。イラスト制作においては、線画を隣接する塗りに近い色にすることで線と塗りをなじませるテクニックを色トレスという

07 水滴でおっぱいの密着感を表現する

「乗算」レイヤー（水滴1）を作成し、描画色を白にした[Gペン]で水滴を加筆します。輪郭部分はくっきり描き、それ以外の部分は透明色にした[エアブラシ（柔らか）]でなぞってぼかすと、水滴らしさを表現できます。

◇ 水滴1
#FFFFFF

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



「通常」レイヤー（水滴2）を作成し、[Gペン]で先ほど描き足した水滴にハイライトを追加します。おっぱいが押し付けられたガラス面に張り付いた水を表現するため、密着部分周辺にはくっきりとしたハイライトを描き入れます。

◇ 水滴2
#FFFFFF

▼密着した部分の周辺には、表面張力で水が張り付く



08 光を調整しておっぱいを目立たせる

「オーバーレイ」レイヤー（明るさ調整）を作成、[エアブラシ(柔らかか)]を使い、強調したい部分を彩度の低い暗い紫色で塗ります。紫色を塗った部分は、彩度が高く鮮明になるため画面の中で目立ちます。この加筆でおっぱいの下部や谷間、脇などを強調しました。

◆ 明るさ調整
#746E73

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



最後に「スクリーン」レイヤー（照明）を作成します。画面上部を描画色を白にした[エアブラシ(柔らかか)]で塗り、照明の光が湯気で拡散する様子を表現します。このとき、顔の周辺まで白くしてしまうと、顔がぼやけてしまいます。そのためあらかじめ[レイヤーマスク]で顔の周辺を保護しておきます。

◇ 照明
#FFFFFF



イラストレーター Q&A >>> homura saki

Q.どんなおっぱいが好きですか？

やわらかく見えるCカップ以上のおっぱいが好きです。

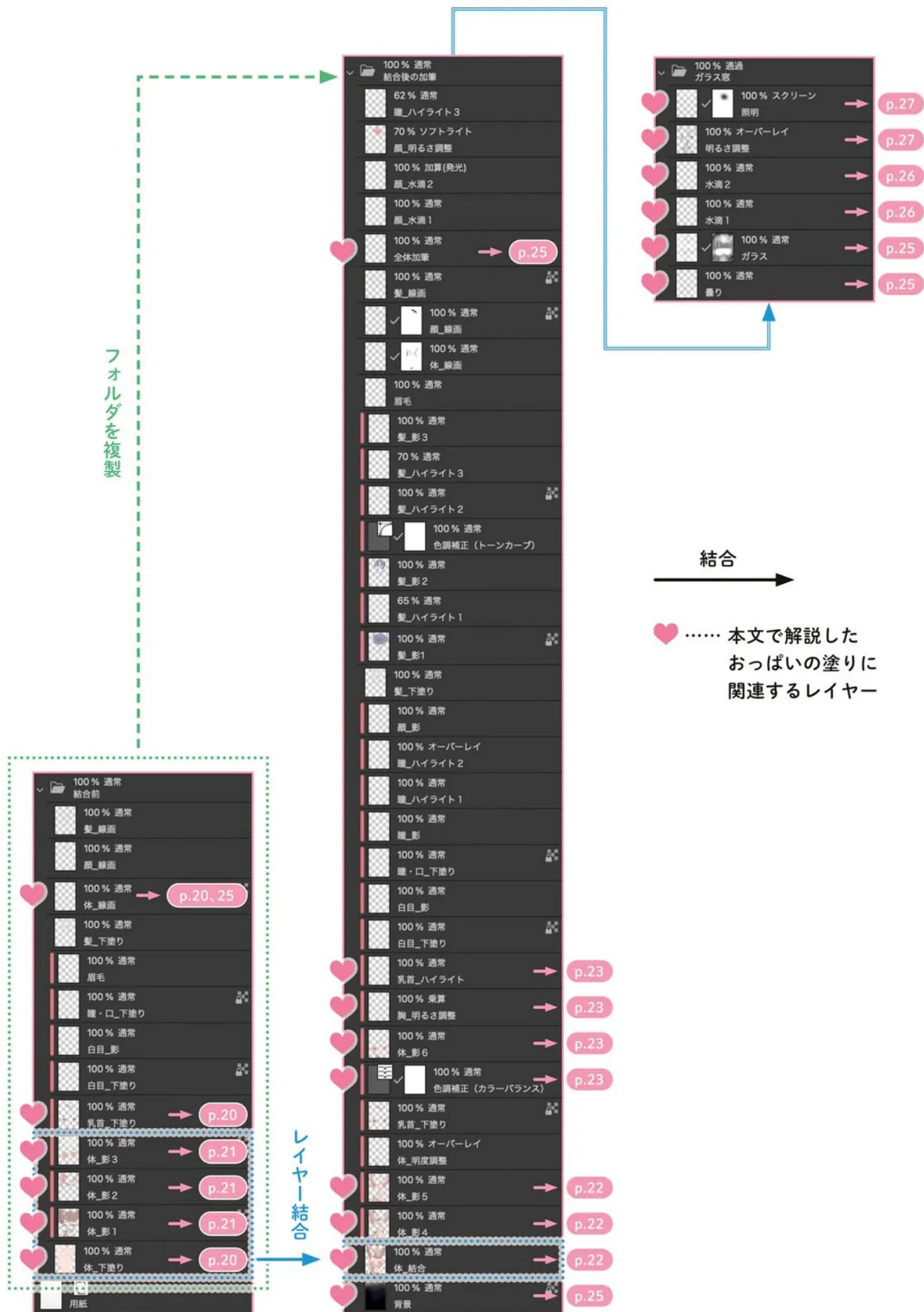
Q.おっぱいを描くときのこだわりを教えてください

おっぱいを描くときは、ぶりっととしたシルエットと水風船のようなやわらかさを意識しながら、きれいなシルエットになるように丁寧に形をとるようにしています。また[エアブラシ(柔らかか)]や[ぼかし]ツールで影をグラデーションさせることで、やわらかな質感を表現するようにしています。

Q.おっぱいを上手く描くためには、どんなことに気をつければいいですか？

おっぱいはとてもやわらかい質感をしています。そのためおっぱいに密着するオブジェクトがある場合、おっぱいは大きく変形します。そうした変形するおっぱいを描く場合は、おっぱいを水風船だと想定し、弾力感を想像しながらどのような変形をするかを考えて描きましょう。ただし形が正確でも、影の入れ方を間違えるときれいなおっぱいに見えなくなってしまいます。おっぱいの質感を損なわないように、やわらかい影を意識します。

レイヤーの全体図





食い込みおっぱいの 塗り方

塗りタイプ：マット塗り ♡ 使用ソフト：ペイントツールSAI

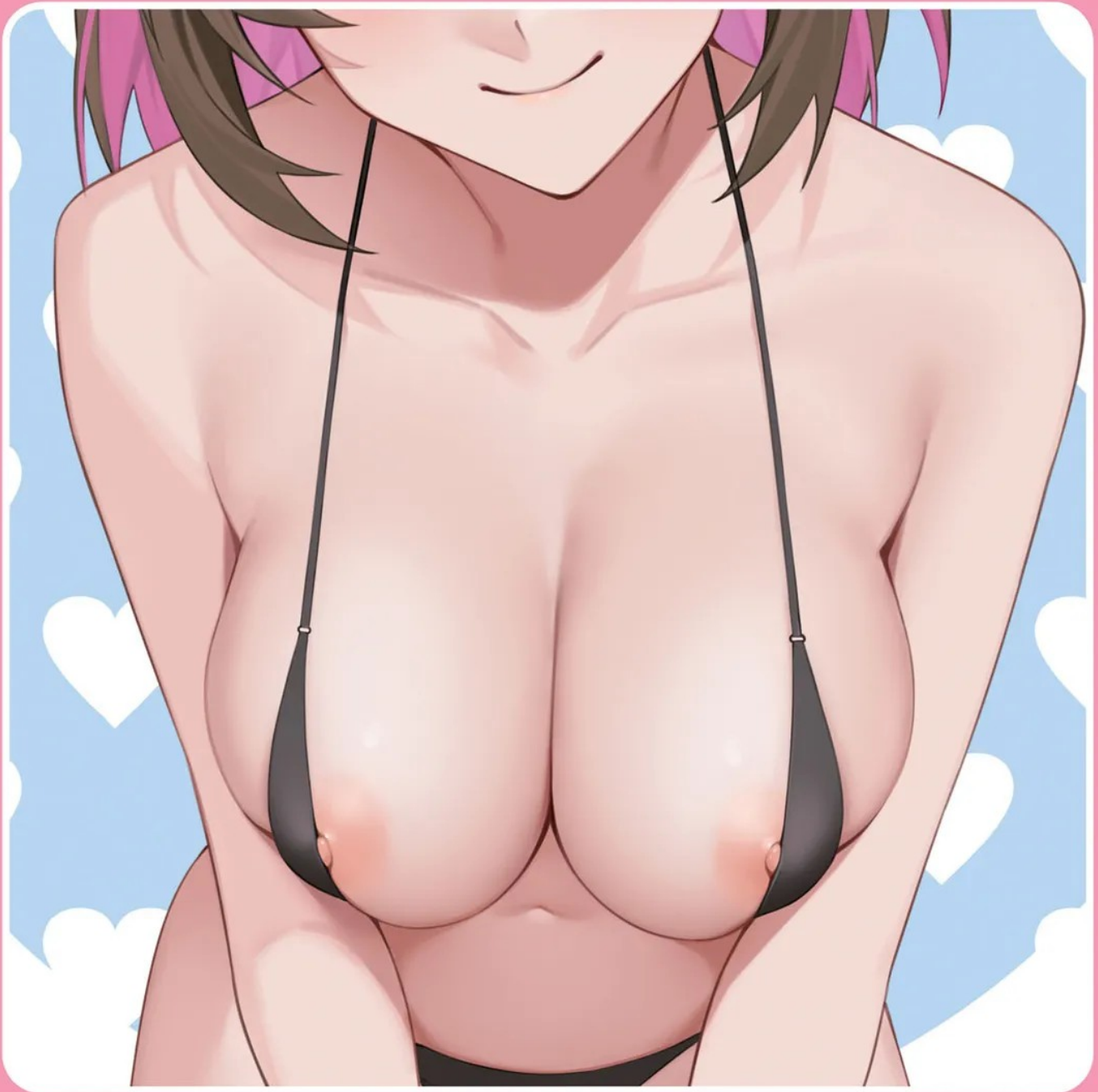


Illustration by 九円

Profile イラストレーター。SNSを中心に活動し、主に女の子メインのイラストを発表。

Twitter ID <https://twitter.com/kuennnnn12>

Pixiv ID <https://www.pixiv.net/users/14929299>



メイキング

01 寄せて上げる前かがみポーズ

スレンダーな女の子を描くのを得意としているため、あまり大きくなくてもおっぱいを強調できる、前かがみで胸を寄せるポーズでラフを描きました。**A**はおっぱいだけでなくお尻の曲線もみせられる案で、**B**が紐水着の食い込みでおっぱいをみせる案、**C**が水着からおっぱいが溢れる様子を見せる案です。**A**と**B**はおっぱい以外(お尻や股など)にも目を引く要素があることから**C**が決定稿になりました。

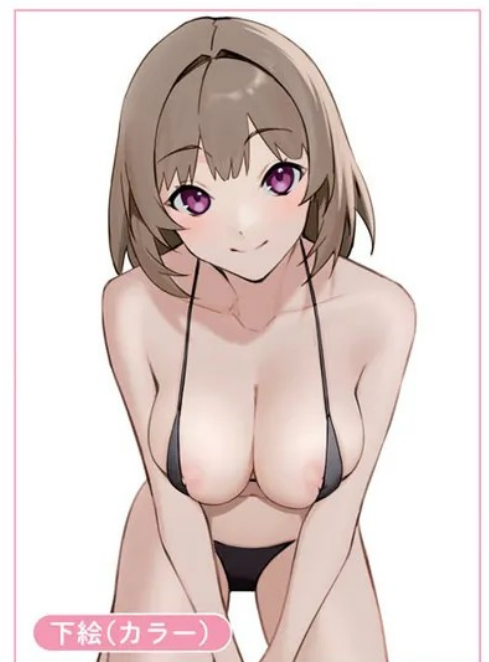


02 陰影ラフでおっぱいの立体感を確認する

ラフが決まったら、下絵を描き完成イラストのイメージを固めます。この下絵はいわゆるグリザイユ技法で描きました。グレーで陰影を描き立体感を先に表現してから、[オーバーレイ]レイヤーなどを重ねて色を乗せる着彩技法です。色について考えずに立体感を先に描き込むので体の形状……今回の場合は特におっぱいの立体感を捉えやすくなります。この段階でおっぱいを少し大きく修正しています。



下絵(陰影)



下絵(カラー)

03 おっぱいを強調する線画

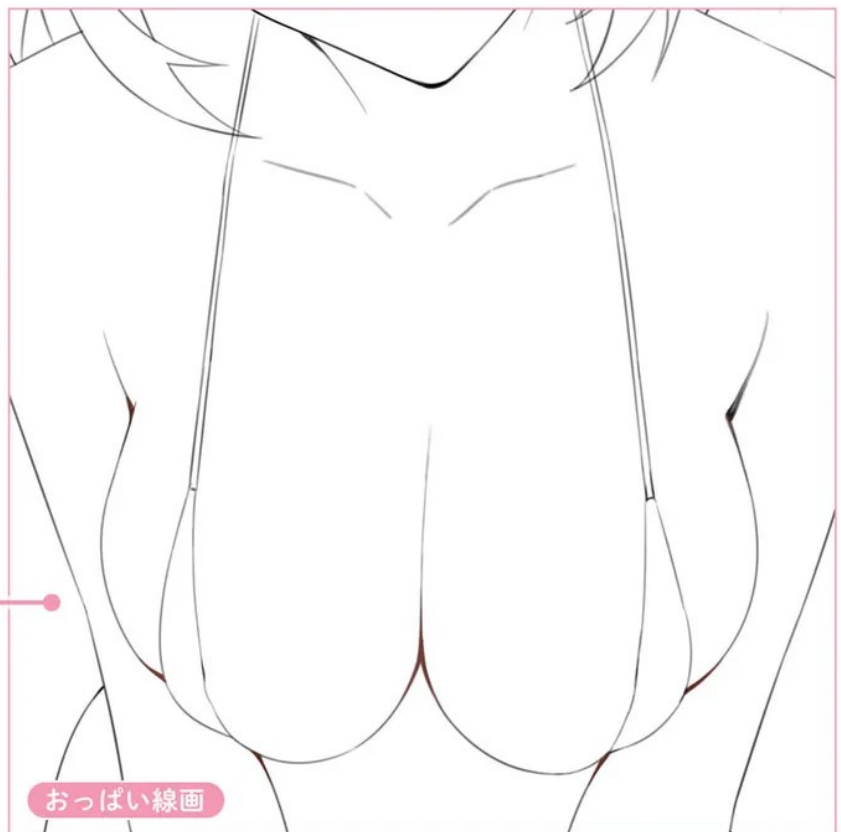
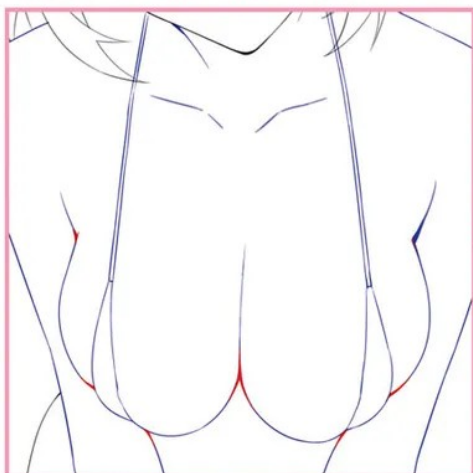
下絵をガイドに[鉛筆]で線画を描き起こします。線画は下半身、上半身、髪・顔輪郭、顔というようにレイヤーを分けています。

▶各パーツの線画レイヤーの色を変更した図



おっぱいをテーマにしたイラストということで、さらに合成モード「通常」でおっぱい用のレイヤー（おっぱい線画）を作成し、おっぱいの輪郭線をより強調しました。水着の食い込み部分や腋などにより濃く太い線を加筆し、おっぱいの重量感、やわらかさを強調しています。

▼赤線がおっぱいを強調するために追加で作成した線画



04 下塗りをする

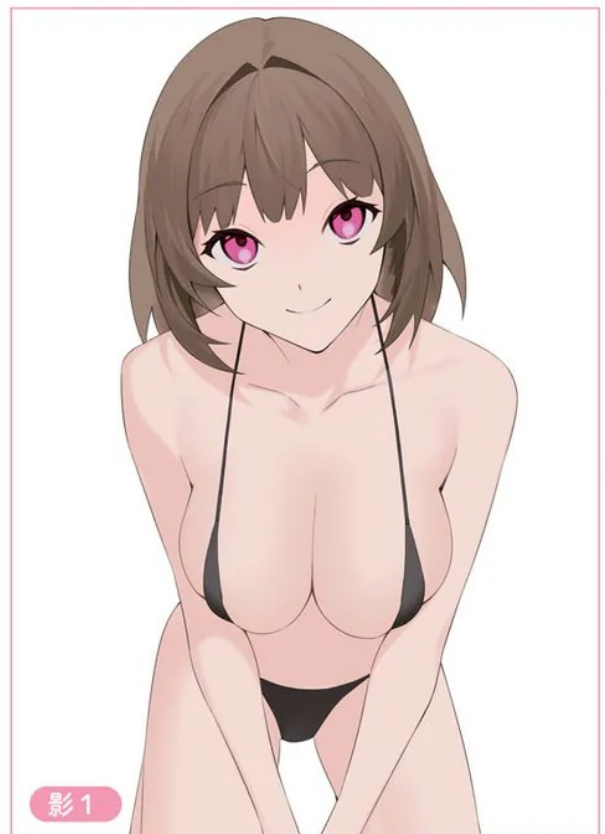
顔、髪、肌、水着とフォルダーを分けて着彩します。それぞれのフォルダー内に「通常」レイヤー（下塗り）を作成し、[バケツ]ツールで各パーツを下塗りします。肌の下塗りにあまり明るすぎる色を使うと、ハイライトを描き込みにくくなりおっぱいの艶感を表現しにくくなります。やや明度が低く、彩度の高い薄オレンジ色などを使うのをおすすめします。



05 全体にざっくり明暗を付ける

下塗りの上に「通常」レイヤー（影1）を作成し、クリッピングします。下絵を参考にざっくり明暗を付けながらキャラクターに立体感を出していきます。主に[エアブラシ]と[筆]、[ぼかし]を併用しながら、やわらかい影を描きます。

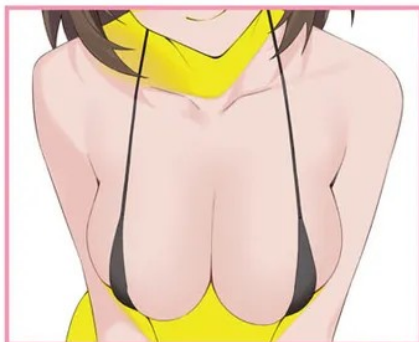
輪郭は筆跡のやわらかい[エアブラシ]で描き、[ぼかし]でさらにやわらかくグラデーションさせます。おっぱいの下の落ち影は、あとで描き込んでいくので、この段階ではほかの影より少し暗くするくらいで構いません。



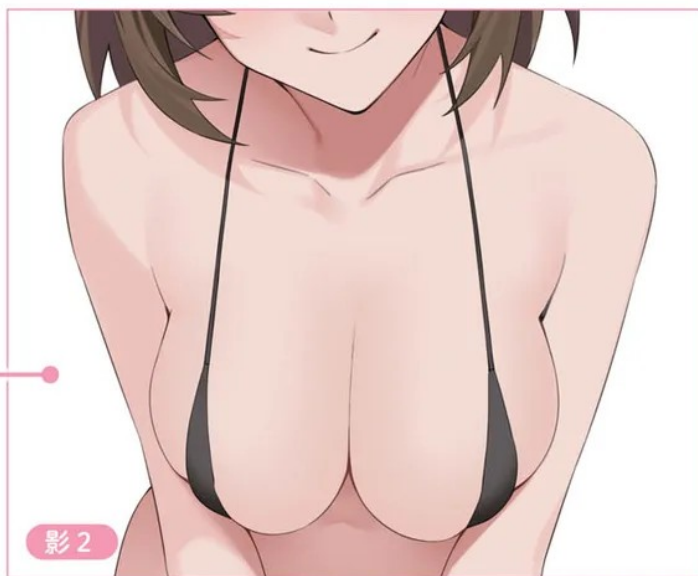
06 細かな影の塗り重ねでなめらかな肌を表現する

影1の上に「通常」レイヤー（影2）を作成し、クリッピングします。[エアブラシ]を使い、影1より濃い色で落ち影を描き込みます。光源はおっぱいの立体感を素直に表現できる画面右上を想定しています。おっぱいの下や腕とおっぱいの重なり部分に落ち影を描きます。この影が薄いとおっぱいの立体感が強調できないので、気持ち濃いめに塗ります。

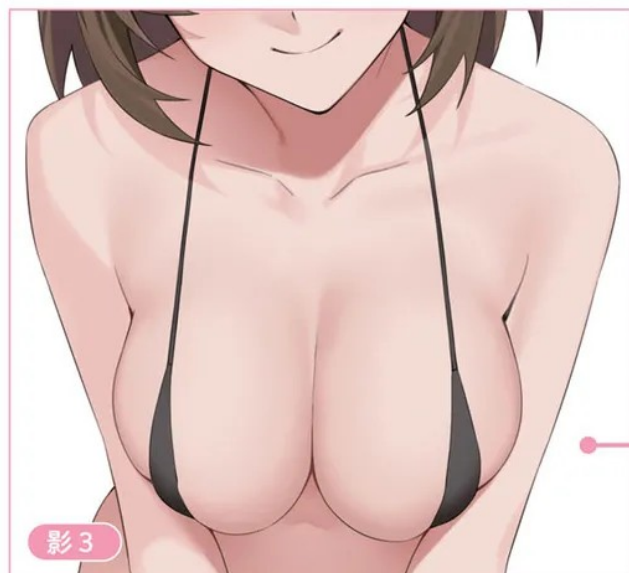
影2
#CA8B80



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



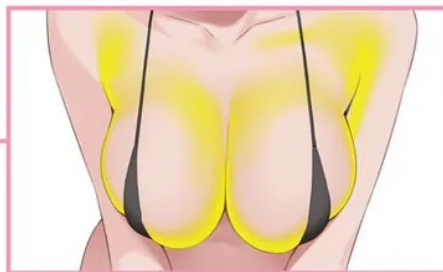
影2



影3

影2の上に「通常」レイヤー（影3）を作成し、クリッピングします。影2より明るい影色でおっぱいに影を描き込みます。ブラシサイズを小さくした[エアブラシ]で塗ったあとに[ぼかし]で伸ばすことで影にやわらかさを出します。両腕でおっぱいを寄せてあげていることで、おっぱいの谷間が深くなっています。谷間に向けてカーブしている様子を表現するため、おっぱい上部にも薄く影を落とします。画面手前側に向かっておっぱいが明るくなるように、[スポイト]ツールで明るい部分の色を取りながら丁寧に塗り重ねていきます。

影3
#スポイト



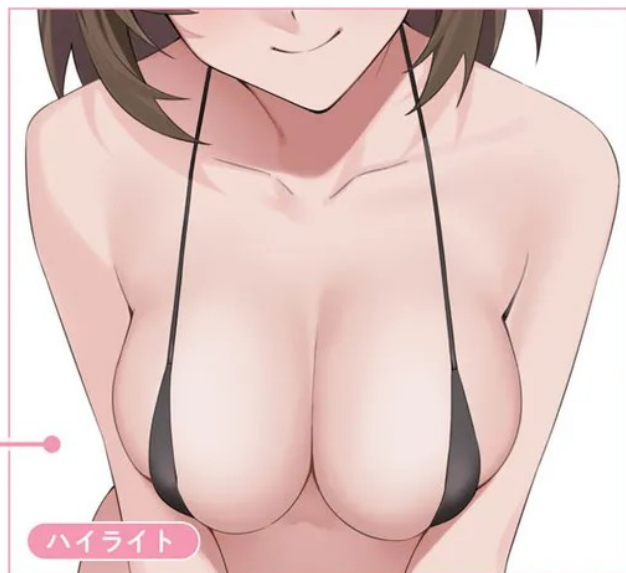
◀加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

影3の上に「通常」レイヤー（ハイライト）を作成し、クリッピングします。影3の描き込みで、おっぱい全体が少し暗くなってしまったので、ハイライトを描き足して明暗のコントラストを強めます。おっぱいの盛り上がりの頂点部分をブラシサイズを大きくした[エアブラシ]で明るくします。描画色は下塗りに使用した色です。必要に応じて[ぼかし]も使って伸ばします。今回は少し大きめなおっぱいなので、やや強めにハイライトを描きましたが、小さいおっぱい場合は少しだけ明るくする程度にします。

ハイライト
#F6EAE6



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



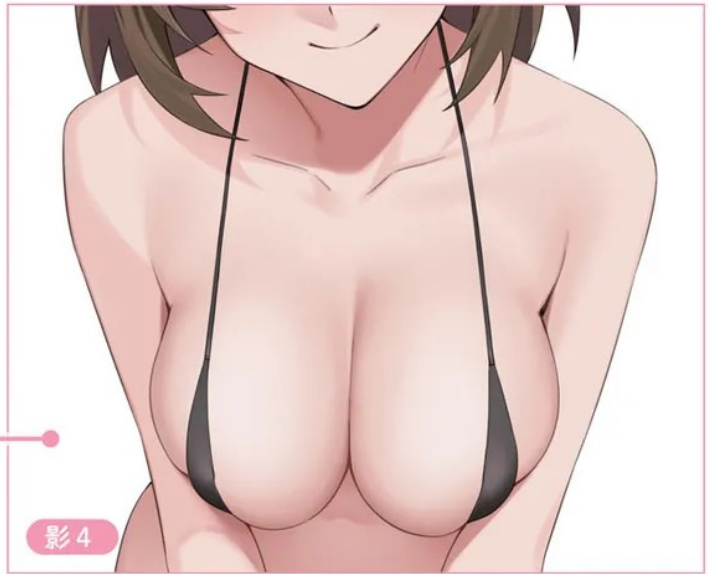
ハイライト

ハイライトの上に「通常」レイヤー（影4）を作成し、クリッピングします。主に[ブラシ]を使っておっぱいの輪郭や谷間の濃い影、腕への落ち影を描き込みます。この影は濃い影なので、[ぼかし]ツールはあまり使わないようにします。特に谷間の影はくっきり描くことでおっぱいの重量感や大きさを強調できます。

影4
#BA7D74



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



影4



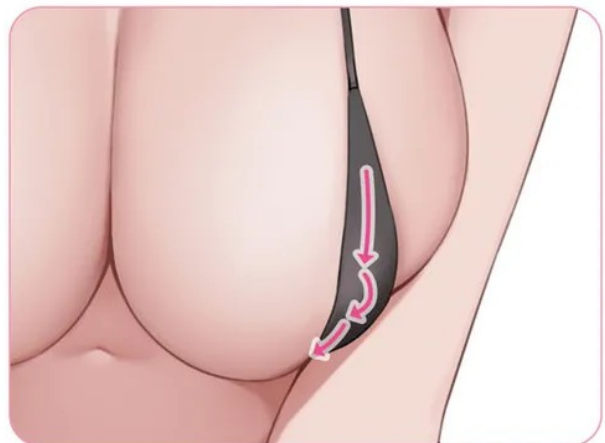
結合・加筆

ここで肌の着彩レイヤーを結合し（結合・加筆）、この結合レイヤーに加筆をしていきます。全体に[エアブラシ]や[ぼかし]をかけることで、肌になめらかさを表現していきます。水着の食い込みの影もここで描き込みます。この段階で気になる部分があれば、[スポイト]で該当部分の色を抽出し加筆、修正します。

結合・加筆
#スポイト

POINT 乳首と乳房 やわらかさの違いによる水着の変化

乳首はほかのおっぱい（いわゆる乳房といわれる、乳首と乳輪以外の脂肪の部分）の部分に比べると少し硬いため、上に覆いかぶさる水着を少し押し返します。そのため乳首の部分だけ水着の食い込みが弱くなり、盛りあがります。水着を描く際にはそれを念頭に明暗を付け、表面のカーブを変化させてあげると、よりリアルで魅力的なおっぱいを表現できます。



▶水着の表面のカーブを矢印で表した図



07 水着からこぼれる乳首を描く

結合・加筆の上に乳首を着彩するための乳首フォルダーを作成します。まずは「通常」レイヤー（乳輪）を作成し、乳首と乳輪の赤みを塗ります。[筆]などで赤を置いたあとで輪郭を[ぼかし]でのぼすか、もしくは[エアブラシ]で最初から輪郭のぼけた赤を置きます。色は肌の下塗りの色よりも少し赤寄りの色を使います。安易にピンクなどを使ってしまうと、あまりきれいな乳首の色にできないことが多いので注意しましょう。

◆ 乳輪
#EDA9B



乳首の上に「通常」レイヤー（乳首線画）を作成し、クリッピングします。[筆]を使い、乳首の線画と食い込んだ水着から落ちる影を描き込みます。

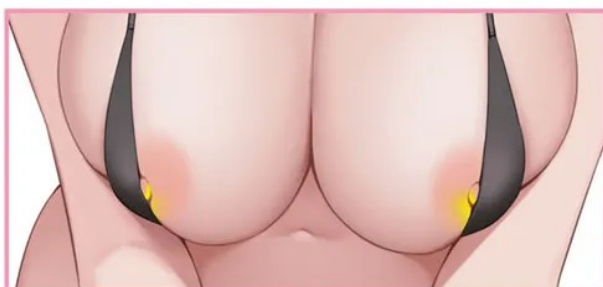
▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



乳首線画の下（乳首の上）に「通常」レイヤー（乳首影）を作成し、クリッピングします。乳首の下部に[エアブラシ]などでやわらかい影を描き込みます。影の描画色を暗くしすぎると乳首や乳輪の色が濃く見えてしまうため、乳首で塗った赤みの色より少しだけ濃い色を使うようにします。

◆ 乳首影
#E19683

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



乳首 線画の上に「通常」レイヤー（肌 ハイライト）を作成します。ハイライトは乳輪の輪郭を超えて描き込むため、クリッピングはしません。p.34の肌 ハイライトを塗ったときと同じ色を使い、[筆] を使いハイライトを描き込みます。乳首横にくっきりした小さいハイライトを、乳輪には大きくグラデーションしたハイライトを、そして乳輪近くに中サイズのハイライトを描きます。ハイライトの種類を描き分けることで、立体的な艶感を表現できます。

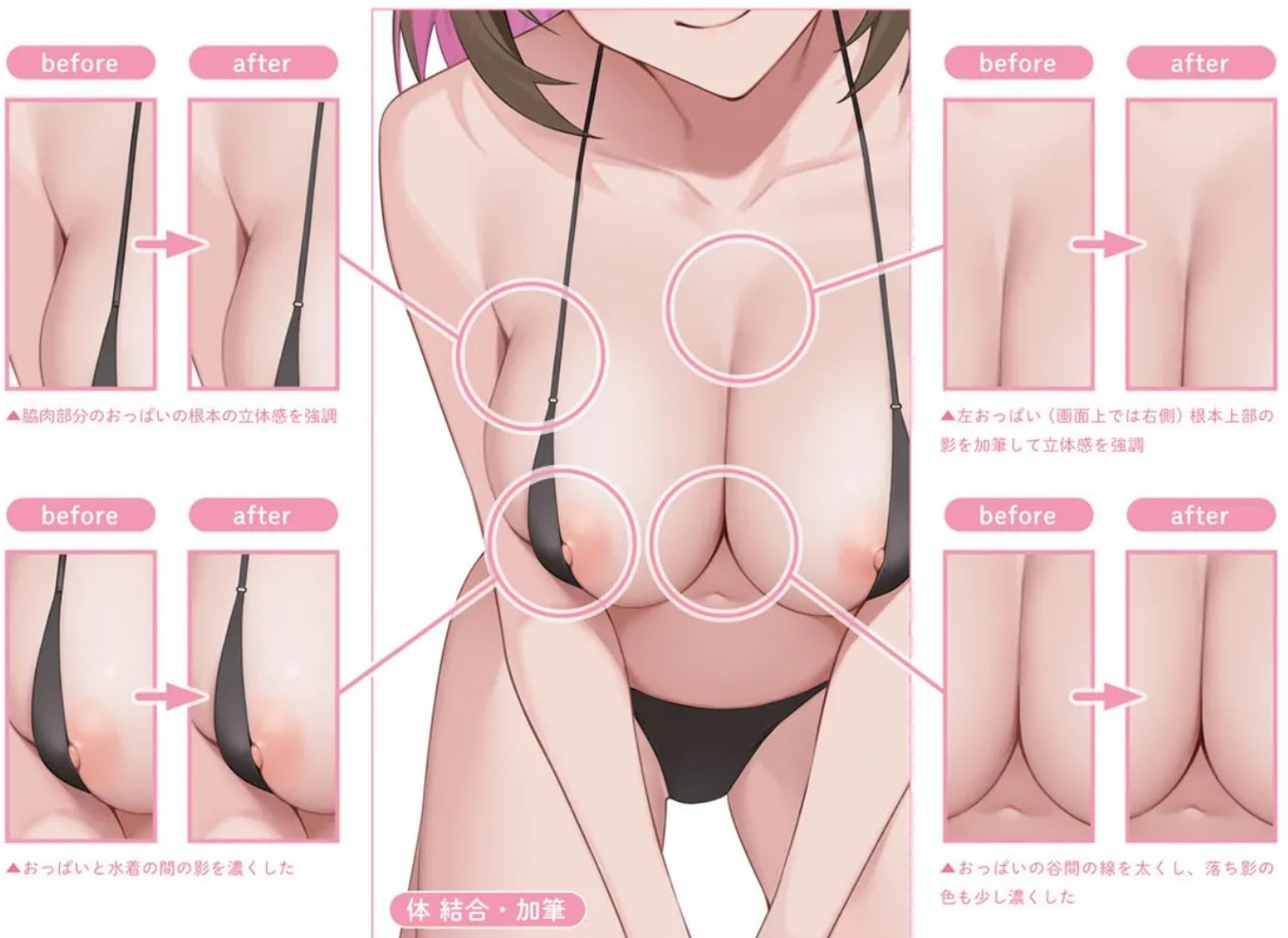
◇ 乳首 ハイライト
#F6EAE6

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



08 細かな加筆でおっぱいの質感をupする

最後に顔を描いたレイヤーと、それ以外のレイヤーをそれぞれ結合します（線画レイヤーも含まれます）。体の結合レイヤー（体結合・加筆）上で、直接最後の加筆を行います。ここでは全体を見ながら、気になる部分を丁寧に加筆します。腋の部分の食い込みや、水着の食い込み部分の影、おっぱいの谷間の落ち影、おっぱい上部根本の明暗などを加筆し、描写のクオリティをより高めます。



おっぱい以外の塗り方

瞳の塗り方

- ① 目の内側を薄いグレー（白目の色）で下塗りする
- ② 瞳孔やまつ毛からの落ち影、瞳のフチ、反射光によるハイライトを描き込む。瞳孔の中央やリムライト輪郭は[ぼかし]でのぼす
- ③ 瞳孔に目のフチに強いハイライトを描く。瞳孔のハイライトはハート型にすることで、眼力を強めに
- ④ まつ毛を細かく描き込んだり、目のフチのハイライトの輪郭に黒い色を少し描くなど、目全体を加筆したら完成



髪の毛の塗り方

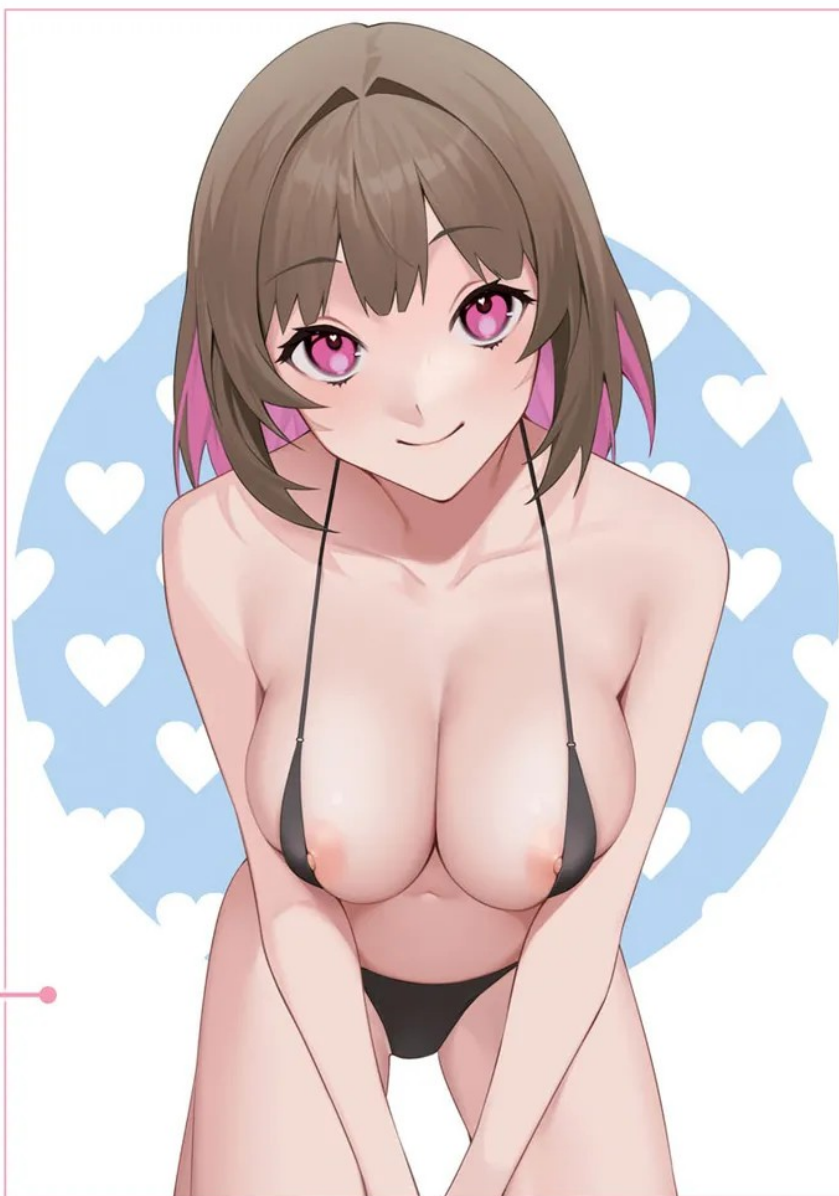
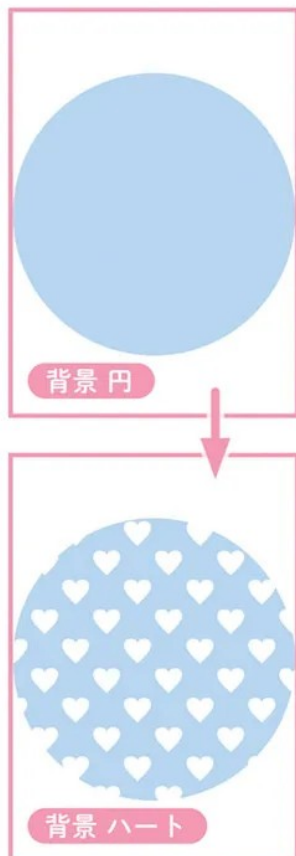


- ① [エアブラシ]でやさしい影を描き、立体感を表現する
- ② 髪の毛のインナーなどに濃い影色で落ち影を描く
- ③ 髪の毛ツヤのハイライトを描く。「オーバーレイ」レイヤー（不透明度60%程度）を作成し[エアブラシ]で髪の毛の上部にやさしく白を乗せる。これにより頭頂部分が明るくなり、頭の丸みが表現できる
- ④ やや髪色が地味だったため、インナーをピンク（瞳と同じ色）に染めることでキャラクターの印象を少し派手めに変更



09 ハートの柄の背景を描く

最後に背景を描き足します。あくまでキャラクターとそのおっぱいが主役なので、描き込んだ背景ではなく、簡単な模様で背景の空きスペースを埋めていきます。キャラクターの着彩レイヤーの下に背景フォルダーを作成。「通常」レイヤー（背景 円）を作成し、まずは水色を線を描きます。背景 円の上に「通常」レイヤー（背景 ハート）を作成しクリッピング。ハート模様を円の上に並べたら完成です。



イラストレーター Q&A >>> 九円

Q.どんなおっぱいが好きですか？

やわらかさを感じることができる、艶のあるしっとりしたおっぱいが好きです。

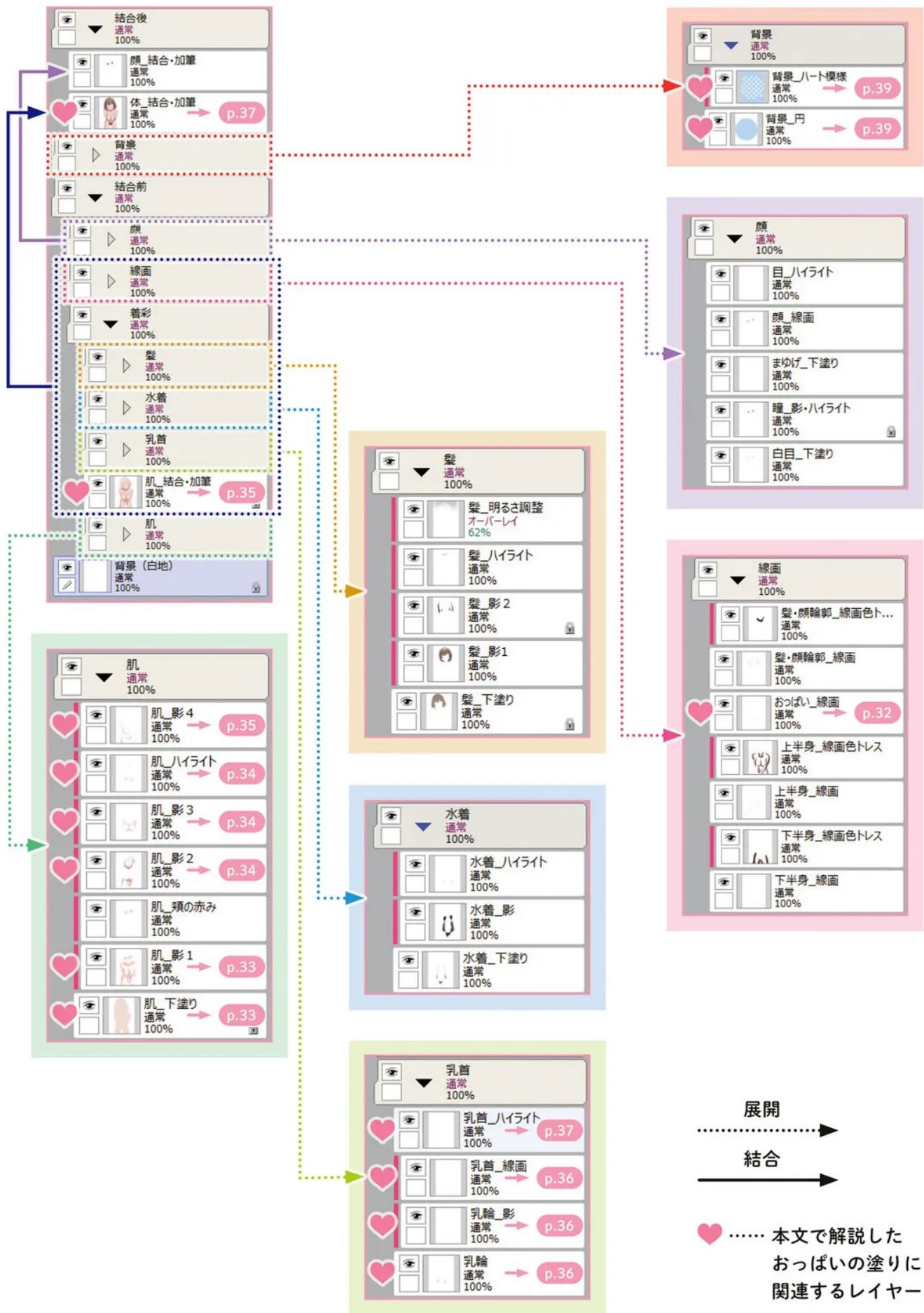
Q.おっぱいを上手く描くためには、どんなことに気をつければいいですか？

おっぱいのやわらかさを表現するために、線や塗りにしっかり強弱を付けるように気を付けています。またどれだけ時間がかかっても、自分が納得いくまで形をきれいに整えるようにもしています。

Q.おっぱいを描くときのこだわりを教えてください

個人的にこだわっているポイントとしては、やはりおっぱいの形です。水着や衣服などと触れ合う部分やはみ出したリ、こぼれたりする部分のおっぱいの変形をしっかり描くことで、おっぱいのやわらかな重量感を表現しています。

レイヤーの全体図





日焼けおっぱいの 塗り方

塗りタイプ：ブラシ塗り ♡ 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT PRO/EX



Illustration by ゴンデロガ

Profile

イラストレーター。成年向け、全年齢向け問わず活動。主な実績にアプリゲーム『感染×少女』（エイジ）イラスト、『コミックマグナムVol.156』（GOT Corporation）表紙イラストなど。

Twitter ID

https://twitter.com/a_g_deroga

Pixiv ID

<https://www.pixiv.net/users/31546604>



メイキング

01 おっぱいを強調するローアングル構図

ローアングル構図と日焼け跡がテーマです。テーマに合わせ、3種のラフを描きました。この際、大きめのキャンバスを使い画面外まで体を描いておくキャラクターのポーズ全体を視認でき、イラストのバランスやデッサンのゆがみに気づきやすくなります。下から手でおっぱいを支えるBが、もっともおっぱいに迫力があることから決定稿となりました。



02 下絵で配色をシミュレーションする

決定稿をベースに、線画に起こします。この段階で、キャラクターの向きを逆にしました。パーツごとに着彩するため、線画はレイヤー分けしておきます。今回はツインテール(右房)、ツインテール(左房)、髪、顔、目、おっぱい、右腕・左手、胴、左腕、バニーウィッグ、バニーしっぽでレイヤー分けしました。

線画ができれば下絵を描き、完成イラストのイメージを固めます。日焼け跡を最初から描いてしまうと、肌の陰影を捉えにくくなるため一度日焼けをしていない状態の下絵を描きます。またこの下絵の下塗りは、本番の着彩にも利用するので、影やハイライトは別のレイヤーに描き込みましょう。



日焼けしていない状態の下絵に、日焼けの色を乗せました。シチュエーションが想像しやすいように簡単に背景も描き込みます。夏の海をイメージして、グラデーションをかけた青を引きます。

この段階で光源の方向を目安として描き込んでおくと、影やハイライトを描き込む際の目安になります。ただし見栄えを優先してリアルでない影やハイライトを描き込んだ方がいい場合もあるので、常に厳密に光源を確認する必要はありません。

▼光源の位置を矢印で示した



03 下塗りをして線を整える

パーツごとに線画と下絵の下塗りを結合します。線画と肌の下塗りの色は、後ほど日焼けの色を塗ることを前提に少し薄めにしました。線画と下塗りを結合したレイヤー上で、線画の線を整えていきます。

POINT 線の整え方

ラフな線画と下塗りを結合してから線画の線を整える、というようにイラストの線を作成します。最初からきれいな線画を描き起こすよりも作業時間が短縮でき、途中で線を下塗りとなじませるようにぼかすため色トレスも同時に行えるという利点があります。



① 多少粗めに線画を起こす

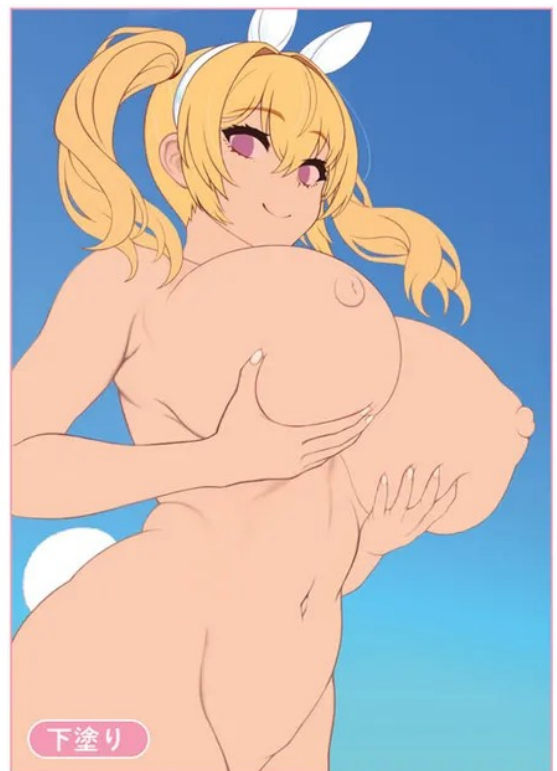
② 線の内側を下塗りをする

③ 線の外側は[薄い鉛筆]、内側は[滑らか水彩]でなぞり下塗りとなじませる



◆ 線画 #B58474

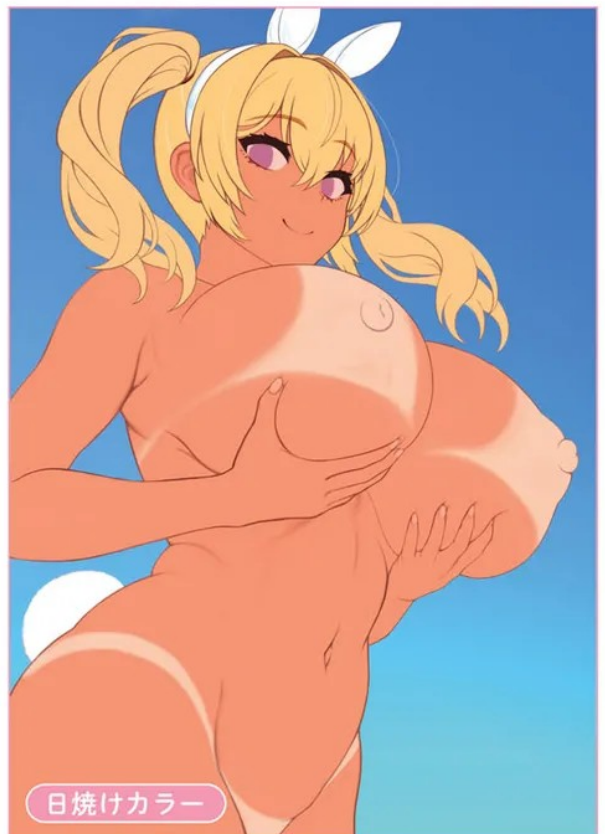
◆ 肌 #FFD0B3



04 日焼けの色を塗る

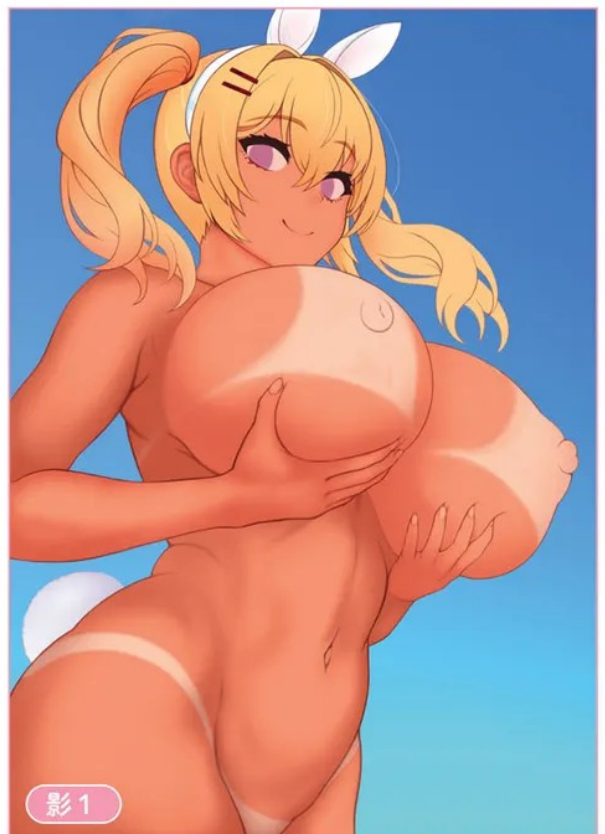
肌に日焼けの色を塗ります。肌の各パーツ(顔、おっぱい、右腕・左手、胸)の下塗りレイヤーに、合成モード「乗算」のレイヤー(日焼けカラー)を作成し、クリッピング。[薄い鉛筆]で日焼けした肌の色を塗ります。肌全体を日焼けさせてしまうと、ただの褐色肌に見えてしまいます。日焼けしていない部分を残して、焼けた肌と普通の肌のコントラストを見せましょう。

透明色にした[薄い鉛筆]^{*}で日焼けしていない部分を削り出します。日焼け肌とそうでない肌の境界は透明色にした[滑らか水彩]でぼかしなじませましょう。



05 やわらかい影で全体の立体感を出す

肌の各パーツのフォルダー内にある日焼けカラーの上に「乗算」レイヤー(影1)を作成し、クリッピングします。[エアブラシ(柔らかか)]を使い、全体にやわらかい影を描き込みざっくり全体の立体感を出してきます。



^{*}[薄い鉛筆] ……Ver.1.10.9以前のCLIP STUDIO PAINTの初期サブツールで、Ver.1.10.10以降のCLIP STUDIO PAINTには実装されていない。[鉛筆]ツールに見つからない場合は、CLIP STUDIO ASSETSで「ペン・ブラシ_Ver.1.10.9 (コンテンツID : 1842019)」をダウンロードすることで使用が可能になる

06 影を塗り重ねておっぱいの重みを表現する

「おっぱい」フォルダー内にある影1の上に「乗算」レイヤー（影2）を作成し、クリッピングします。[エアブラシ（柔らか）]で再び影を描き込みます。画面右上の光源を意識し、影となる部分を暗くします。おっぱいに球体らしい立体感を表現しつつ、食い込みを表現するため指や手の周辺も暗くします。

影2
#D5B8C5

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



影2の上に「乗算」レイヤーを作成（影3）し、クリッピングします。[エアブラシ（柔らか）]でさらに影を描き込みます。影2が立体感を出すための影とすると、この影3は影の中のより暗い部分を表現するための影になります。いわゆる下乳と呼ばれるおっぱいの下部を中心に暗くします。

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

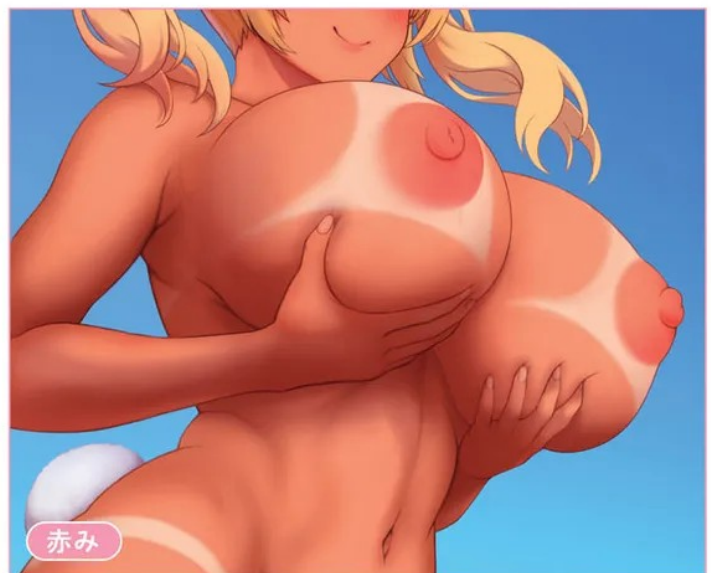


影3
#C59FA9

影3の上に「乗算」レイヤーを作成（赤み）し、クリッピングして乳輪や乳首の赤みを塗っていきます。まずは[薄い鉛筆]で乳輪や乳首を塗ります。乳首部分はそのまま、乳輪の輪郭部分は、透明色にした[エアブラシ（柔らか）]でなぞってグラデーションを作ります。そのままでは乳首や乳輪の色が濃すぎるため、やわらかいハイライトも同時に描き込みます。赤みのレイヤーの透明ピクセルをロックし、[エアブラシ（柔らか）]で光源や乳輪・乳首の立体を意識しながら、ハイライトを塗ります。

乳首 下塗り
#FF9082

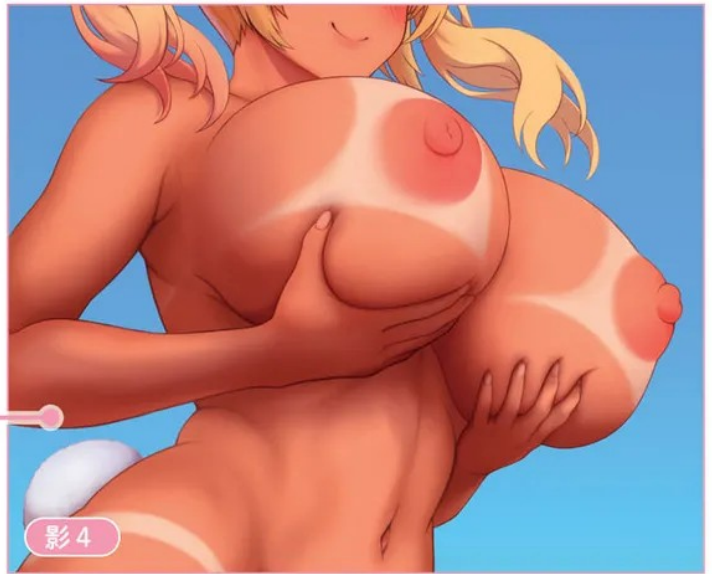
乳首 ハイライト
#FFAE96



影3の上に「乗算」レイヤー（影4）を作成し、クリッピングします。[滑らか水彩]でさらに濃い影を描き足します。おっぱいのずっしりとした重量を出すため、下乳の根本付近を暗くします。さらに指の縁をなぞるように、食い込み部分をより暗くします。

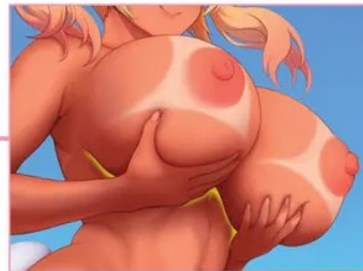
影4
#D59EAD

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



この着色は「おっぱい」フォルダーではなく「胸」フォルダー内で行います。胸の着彩レイヤーの上に合成モード「乗算」でレイヤー（胸 おっぱい落ち影）を作成し、クリッピングします。おっぱいと境目部分に暗い影を落とすことで、おっぱいの重量感を強調します。

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



おっぱい落ち影
#D59EAD

POINT おっぱいのやわらかさを表現するための影の塗り方

このページで解説した影の塗り方は、一言でいうと「暗いものを明るくしていく」作業になります。直感的に明暗を描きやすく、[エアブラシ（柔らか）]を使うことで影の境界を簡単にグラデーションさせることができます。おっぱいをはじめとして、やわらかい質感の物体の影を描く際におすすめです。



① 下塗りをする



② 「乗算」レイヤーを重ねてクリッピング、全体を影色で塗りつぶす



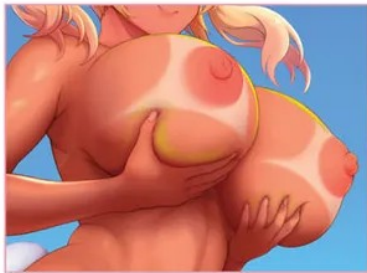
③ 透明色にした[エアブラシ（柔らか）]で明るい部分を削り出す



07 ハイライトでおっぱいにテカリを出す

影4の上に「加算(発光)」レイヤーを作成(ハイライト1)し、クリッピングします。光源からの光が強く当たる、おっぱいの画面右上側のフチ部分に[薄い鉛筆]で強いハイライトを描き込みます。なお「加算(発光)」レイヤーは効果の強いレイヤーのため、明るくなりすぎないように暗めの色を使います。また、指の周囲にもペン先を細くした[エアブラシ(柔らか)]で、指が食い込んだおっぱいの、肉の盛り上がり表現するためのやわらかいハイライトを描きます。

◆ ハイライト1
#6B5E49



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



ハイライト1



ハイライト2

ハイライト1の上に「加算(発光)」レイヤーを作成(ハイライト2)し、クリッピング。おっぱいのテカリを表現するハイライトを描き込みます。

乳首上などの小さなハイライトは[薄い鉛筆]でくっきり描き、おっぱい上部などの大きなハイライトは[薄い鉛筆]で塗ったあとで透明色にした[滑らか水彩]や[エアブラシ(柔らか)]で輪郭を削りグラデーションさせます。

胸の下側や脇部分など直接光が当たらない部分にも、あえて弱いハイライトを描きます。テカリのハイライトはリアルな表現を追求するよりも、直感的に見栄え優先で塗ります。



◆ ハイライト2
#FFE4BB

◀加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

ハイライト2の上に「ソフトライト」レイヤーを作成(ハイライト3)し、クリッピングします。[エアブラシ(柔らか)]でおっぱいの前面を中心に明るくし、さらにおっぱいをテカテカさせ立体感を強調していきます。

◆ ハイライト3
#FFE4CA

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



ハイライト3

ハイライト3の上に「スクリーン」レイヤー（肌質感）を作成し、クリッピングします。[スプレー]（設定は、硬さ：5、ブラシ濃度：100、粒子サイズ3.0、粒子密度：3、散布偏向：4）でおっぱいの表面に小さく細かい白い飛沫を飛ばし、おっぱいの肌の質感を表現していきます。

◆ 肌質感
#FFC37F

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



肌質感



明るさ調整

肌質感の上に不透明度60%にした「オーバーレイ」レイヤーを作成（明るさ調整）し、クリッピングします。おっぱいの立体感がより際立つように、[エアブラシ（柔らかか）]で明るい部分をより明るくします。

おっぱい以外の体のパーツにも同様の処理を行いますが、すべてを均一に明るくするとメリハリがなくなってしまいます。主役であるおっぱいをもっとも明るくし、太ももやお腹などは軽く明るくするようにしましょう。

◆ 明るさ調整
#FFE5C1

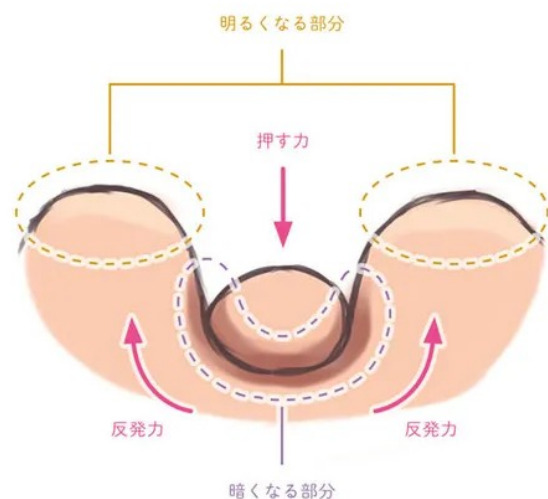


▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

POINT

食い込み部分の影とハイライト

右の図は、おっぱいに指が食い込む様子を表したものです。指がおっぱいを押し、反発力によって押した周辺の部分が盛り上がります。水をいっぱいに入れた洗面器に、物を入れようとする水があふれ出す……そんなイメージです。指がめり込む部分を暗くし、この周囲の盛り上がりの頂点部分を明るくすることで、指の周辺に立体感が生まれ、おっぱいのやわらかさを表現できます。



おっぱい以外の塗り方

瞳の塗り方

- ① 白目全体に紫がかったグレーを乗せる。同じように紫がかった影を落とし、色が明るすぎて浮かないようにする。瞳はベースの紫と、瞳孔の影を塗る。白目、瞳の影は縁を若干ぼかす
- ② 下からオーバーレイでリムライトを描く。暗い紫の乗算で影を描き、瞳の上部を暗くする。瞳孔は楕円形で描き込む
- ③ シチュエーションに合わせて、発光しているものの色を乗せる。このイラストは屋外なので、真夏の青空の反射を青色で描き込み、不透明度を80%にする。同様に明るい紫を使い、反射を描き込む
- ④ 白、紫、水色でハイライトを描く。水色は放射線状に散らし、紫は不透明度50%でバランスを見ながら少しずつ置く。白は右端に大きく描き、ところどころに小さく描き入れる
- ⑤ 瞳の縁を描く。縁はぼかすと瞳がうろった印象になるので、薄い鉛筆で線が強くなりすぎないように描く
- ⑥ まつ毛の色を明るくし、毛束を描き込む。一部を毛束の形で削り、まつ毛の跳ねを出す



髪の毛の塗り方

- ① 全体のベースとなる色を塗る
- ② 濃さによってレイヤーを分けながら、影を塗る。後頭部などのより暗くなる部分は、レイヤーごと増やす形で影を濃くする
- ③ 髪の毛の軽い部分を塗る。それぞれの毛束毎にハイライトで艶感を出す



08 明暗のコントラストを強める

おっぱい以外の着彩も終えたあとで、全体の仕上げを行います。すべての着彩レイヤーをフォルダーにまとめ、そのフォルダーをクリッピングした「乗算」レイヤー（キャラクター全体影）を作成します。ツインテールの裏側や、後頭部から顎、おっぱいの下部とそれを支える手、腋の周辺、股間やお尻の周りなど……光源の反対に位置するパーツの影を [エアブラシ (柔らか)] で影をさらに暗く濃くします。

コントラストを強調する作業なので、新たに影を描き込むというよりは、すでに描き込んだ影を暗くする……というイメージで軽めに塗っていきます。

◆ キャラクター 全体影
#DC71DD



▶ 加筆部分を黄色くマーキングして強調した図

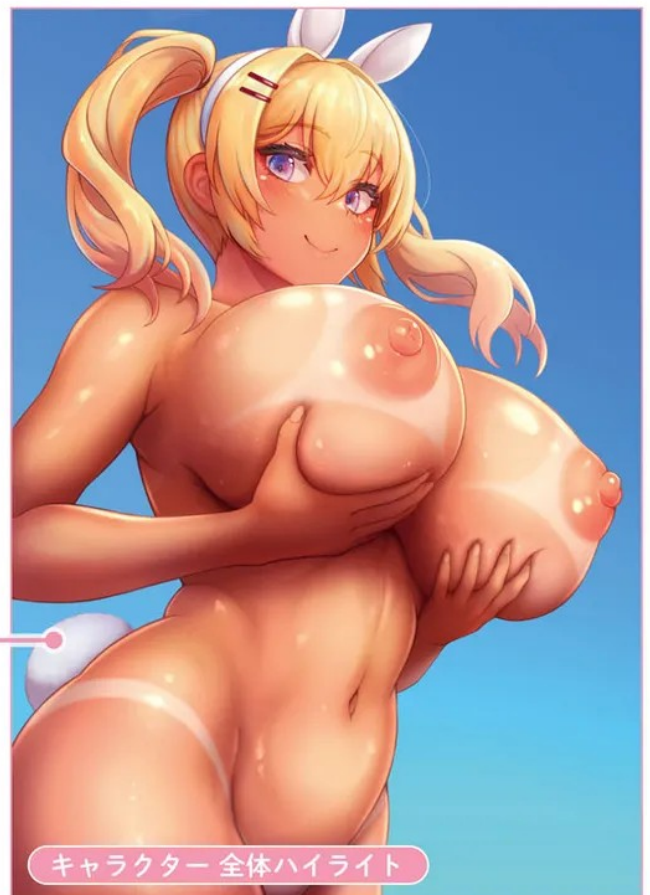


キャラクター全体影の上に「ソフトライト」レイヤー（キャラクター全体ハイライト）を作成し、クリッピングします。影を濃くしたので、次は逆に明るい部分をより明るくしていきます。太陽に近い画面上側は明るい茶色を、海に近い画面下側は青みがかったグレーといったように、それぞれ描画色を変更しています。

◇ キャラクター 全体ハイライト(上側)
#FFD8B6

◆ キャラクター 全体ハイライト(下側)
#6084AE

▼ 加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



09 おっぱいをより強調するために明るさ調整する

キャラクター全体ハイライトの上に「スクリーン」レイヤー（キャラクター全体反射光）を作成し、クリッピングします。地面や海からの照り返し（反射光）によって明るくなる部分を[滑らか水彩]で明るくしていきます。海からの反射光であることを意識して、やや青みの強い色を使います。

輪郭をフチ取るように塗ることで、暗い影となる部分を見えやすくしたり、回り込みの立体感を表現したりすることができます。

◆ キャラクター全体
反射光
#6291EC

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



キャラクター全体反射光の上に不透明度15%の「オーバーレイ」レイヤー（キャラクター全体明るさ調整）を作成し、クリッピングします。細部を描き込むうちに、やや全体が暗くなってしまったので、[エアブラシ（柔らかか）]で顔や胸、お腹、太ももなど、広い面の上の内側部分を明るくしていきます。

◇ キャラクター全体
色調整
#FFE5C6

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



10 汗でおっぱいのテカりをさらに強調する

汗でテカリとおっぱいの立体感をさらに強調していきます。汗は「濡れ汗」と「しずく汗」の2種類を描き込みます。前者は汗の液体が薄く広がって肌に張り付いた状態、後者は表面張力によって汗の液体が玉になって肌に張り付いた状態です。

キャラクターの着彩レイヤーの上に「汗」フォルダーを作成します。まずは濡れ汗から描きます。「乗算」レイヤー（濡れ汗 影）を作成、[滑らか水彩]で汗の影を描き、「ソフトライト」レイヤー（濡れ汗 ハイライト1）を作成し[滑らか水彩]で薄いハイライトを描きます。さらに「スクリーン」レイヤー（濡れ汗 ハイライト2）を作成し、[薄い鉛筆]で光沢を描きます。



さらに「乗算」レイヤー（しずく汗 影）を重ね[薄い鉛筆]でしずく汗の影を描きます。「スクリーン」レイヤー（しずく汗 ハイライト）を重ね[薄い鉛筆]でしずく汗の光沢を描き足しましょう。

「加算(発光)」レイヤー（汗 フレア）を作成し、[スプレー]や[薄い鉛筆]で汗の飛沫やレンズフレア（極めて明るい光が、レンズ越しに星や十字のようにきらめく現象）を描写します。おっぱいや顔周りを特にキラキラさせることで、両者を目立たせます。



イラストレーター Q&A >>> ゴンデロガ

Q.どんなおっぱいが好きですか？

大小問わず形がはっきりしている、丸みのあるおっぱいが好きです。

Q.おっぱいを描くときのこだわりを教えてください

おっぱいの重量を感じられるように、重力に引っ張られたずっしりしたシルエットや衣服などへの食い込みの表現に力を入れています。明暗の差もほかの部分より強くすることで立体感を強調します。それとイラストを見る人の視線がキャラクターの顔からおっぱいに流れるように、要素の配置にも気をつけています。

Q.おっぱいを上手く描くためには、どんなことに気をつければいいですか？

おっぱいが、周辺にある物体や背景になじんでほかの要素に埋没しないように気をつけています。おっぱいと似た色合いの要素が多い場合にはあえて影の色味を変えたり、明るさを調節したりしておっぱいを際立たせます。ただし極端に際立ちすぎても浮いてしまうので、最終的には画面の彩度と明度を調整してバランスを取ります。また、たくさん色を使って塗るタイプなので、色味が濃くなりすぎないようにも気をつけています。

レイヤーの全体図

The diagram shows a complex layer stack with the following main sections:

- Character Body (Left Column):** Layers for overall color adjustment, highlights, and shadows, including '15% ソフトライト', '40% 加算(発光)', '100% 通過 汗', and '15% オーバーレイ'.
- Character Face (Middle Column):** Layers for facial features like 'おっぱい' (breast), 'おっぱい_肌質感', and 'おっぱい_ハイライト'.
- Character Hair (Right Column):** Layers for hair shading and highlights, including '100% ソフトライト' and '100% 加算(発光)'.
- Background (Bottom Left):** Layers for the background, including '100% 通常 背景' and '100% 通常 下地'.
- Character Details (Bottom Right):** Layers for specific details like 'おっぱい_日焼けカラー' and 'おっぱい_肌質感'.

Callouts and page references:

- 15% ソフトライト → p.53
- 40% 加算(発光) → p.53
- 100% 通過 汗 → p.53
- 100% 加算(発光) 汗_アフレア → p.53
- 100% スクリーン しずく汗_ハイライト → p.53
- 100% 乗算 しずく汗_影 → p.53
- 100% スクリーン 濡れ汗_ハイライト2 → p.53
- 100% ソフトライト 濡れ汗_ハイライト1 → p.53
- 100% 乗算 濡れ汗_影 → p.53
- 15% オーバーレイ キャラクター_全体明るさ調整 → p.52
- 100% スクリーン キャラクター_全体反射光 → p.52
- 100% ソフトライト キャラクター_全体ハイライト → p.51
- 100% 乗算 キャラクター_全体影 → p.51
- 100% 通常 おっぱい → p.49
- 60% オーバーレイ おっぱい_明るさ調整 → p.49
- 100% スクリーン おっぱい_肌質感 → p.49
- 100% ソフトライト おっぱい_ハイライト3 → p.48
- 100% 加算(発光) おっぱい_ハイライト2 → p.48
- 100% 加算(発光) おっぱい_ハイライト1 → p.48
- 100% 乗算 おっぱい_影4 → p.47
- 100% 乗算 おっぱい_影3 → p.46
- 100% 乗算 おっぱい_影2 → p.46
- 100% 乗算 おっぱい_影1 → p.45
- 100% 通常 おっぱい_日焼けカラー → p.45
- 100% ソフトライト 左腕_明るさ調整 → p.47
- 60% オーバーレイ 肩_明るさ調整 → p.44
- 100% スクリーン 肩_肌質感 → p.44
- 100% ソフトライト 肩_ハイライト3 → p.44
- 100% 加算(発光) 肩_ハイライト2 → p.44
- 100% オーバーレイ 肩_ハイライト1 → p.44
- 100% 乗算 肩_おっぱい落ち影 → p.47
- 100% 乗算 肩_影4 → p.47
- 100% 乗算 肩_影3 → p.47
- 100% 乗算 肩_影2 → p.47
- 100% 乗算 肩_影1 → p.47
- 100% 乗算 肩_日焼けカラー → p.47

..... 本文中で解説したおっぱいの塗りに関連するレイヤー

展開





陥没乳首おっぱいの塗り方

塗りタイプ：アニメ塗り ♡ 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT PRO/EX



Illustration by くまのとおる

Profile

漫画家。成年誌を中心に活躍。代表作に『ばけもの町のヒトビト』（双葉社、全4巻）、『ちょっと...してみない?』『とろけてまざって』（ともに辰巳出版)など。

Twitter ID

<https://twitter.com/kumadano>

Pixiv ID

<https://www.pixiv.net/users/86161>



メイキング

01 おっぱいに合わせてキャラクターをデザインする

テーマは「重力でつぶれたおっぱいと陥没乳首」です。私は巨乳があまり得意ではないので、少し控えめなサイズで2パターンのキャラクターをデザインしてみました。Aは日焼け跡がまぶしいポーイッシュな女の子、Bが色白でギャルっぽい女の子です。



どちらの女の子も半脱ぎにしています。おっぱいを強調するため、バストアップの構図にする必要があるのですが、その場合背景の情報が少なくなるため、そのままではキャラクターが仰向けであることを表現しにくくなります。脱ぎかけの衣服を描くことで、布の形でキャラクターの姿勢を表現することができます。

できあがったラフを見比べて、表情がもっともイキイキと描けたB-2を決定稿にしました。



02 線画を描く

決定稿のラフを基に、「通常」レイヤーで線画を[Gペン]で描き起こします。線画はアウトライン(輪郭)とインライン(輪郭の内部の線)、顔そして背景でレイヤー分けし、線画フォルダーにまとめます。

アウトラインは[塗りつぶし]ツールや[自動選択]ツールを使いやすいように、隙間ができないように描きましょう。インラインは塗りのガイドとして利用する線です。インラインの線はあとで着彩に合わせて修正し、各パーツの着彩レイヤーの上に移動します。そのためこのレイヤーは最終的に非表示にします。

▶赤い線がインラインの線画。青い線が顔の線画。緑が背景の線画



03 下塗りをする

線画フォルダーの下に各パーツごとに着彩用のフォルダーを作成します。まずはキャラクター、背景で大きく分け、キャラクターフォルダーの中にジャージ、水着、顔、髪、肌フォルダーを作成します。それぞれのフォルダー内に「通常」レイヤー(下塗り)を作成し、[塗りつぶし(他レイヤーを参照)]ツールでベタ塗りします。この際、インラインのレイヤーをを表示したままでは余計な領域が生まれベタ塗りしにくいので非表示にします。

ベタ塗りした際に塗りが線とうまく隣接しなかったり、はみ出てしまったりする場合はツールプロパティの[領域拡縮]の値を調整してください。白目など線で閉じていない領域は[Gペン]でベタ塗りします。

肌の下塗りには普段、明度の高い薄オレンジ色を使うことが多いのですが、このイラストは光が強めに当たるようなシチュエーションのため、さらに明度の高い色である白で下塗りしました。

	髪 #5771B8		まゆ毛・まつ毛 #1E275D
	瞳 #9ECEDC		肌 #FFFFFF
	口・白目 #FFFFFF		水着 #626794
	ジャージ #A2DBFF		



04 全体の陰影のガイドを描く

すべてのレイヤーの上に「焼き込み(リニア)」レイヤー (全体陰影)を作成します。このレイヤー上でイラスト全体に簡単に明暗を描き込み、これをガイドに本番の着彩を行います (イラスト全体の明暗を割り出すため、背景のレイヤーも表示して作業します)。

このイラストは、少し薄暗い照明を想定しています。影になる部分が多いので、全体を暗くしてから明るい部分を白く削り出す、という方法で明暗を描き込みます。全体をグレーで塗りつぶし、不透明度を50%に変更、透明色にした[Gペン]で明るい部分を削り出していきます。このレイヤーはあくまで着彩のガイドに使うもののため、最終的には非表示にします。

▶このイラストは影面積が大きいので、イラスト全体を暗くしてからハイライト部分を削り出す

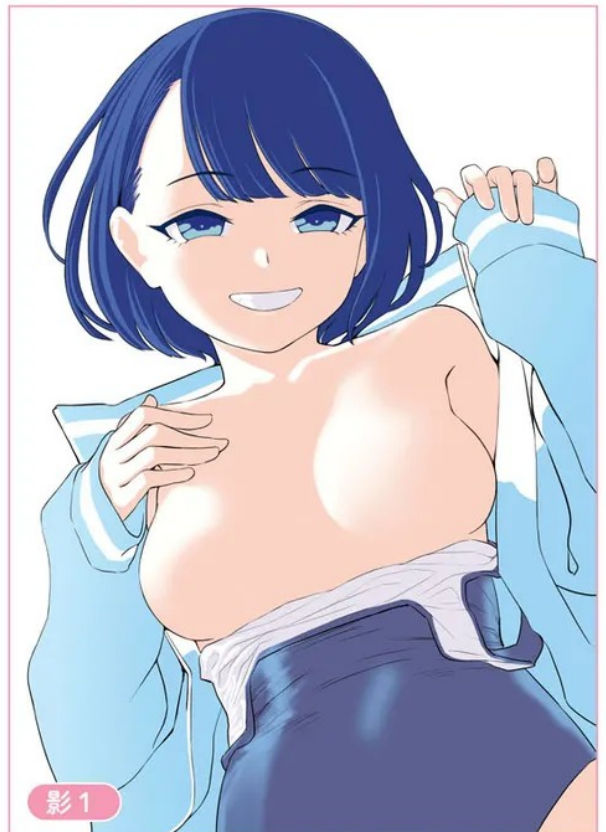


05 ガイドを頼りにおっぱいを塗る

いわゆるアニメ塗りの技法で着彩を行っています。1枚のレイヤーで1色のみを使うようにすると、あとから色の調整をする際にレイヤー単位で色を変更できて便利です。

下塗りの上に「通常」レイヤー(影1)を作成し、クリッピングします。[Gペン]を使い、ハイライトになる部分以外を薄いオレンジ色で塗ります。グラデーションになる部分は[エアブラシ(柔らか)]を使いましょう。特になだらかに盛り上がったおっぱい部分は強くグラデーションさせることで、その柔らかかさや丸さを表現します。

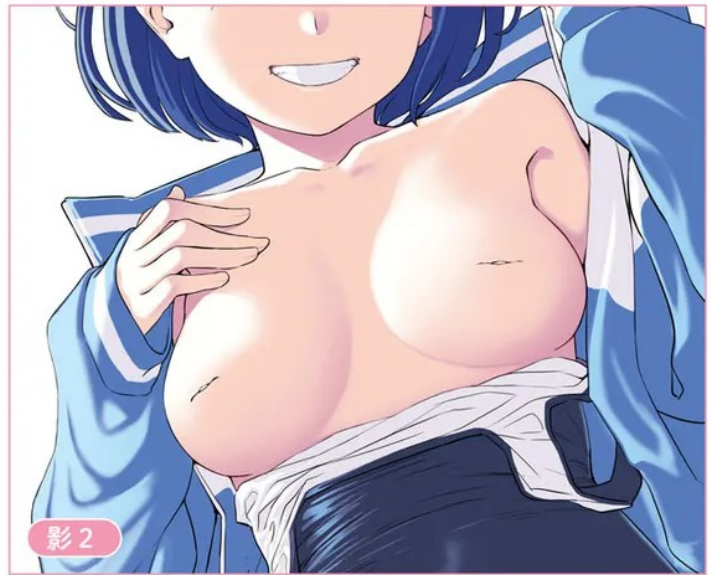
◆ 影1
#F9D8C9



06 重力を意識しながらおっぱいの立体感を描く

影1の上に「通常」レイヤー（影2）を作成し、クリッピングします。[エアブラシ（柔らか）]を使って、少し赤みを強くした薄オレンジ色でおっぱい下部などより暗い部分に濃い影を乗せていきます。

◆ 肌影2
#DEA2B3



POINT 重力でつぶれたおっぱいの形を取る

このイラストでは女の子が仰向けに寝そべっているため、おっぱいが重力によって少しつぶれた形状になっています。このように重力によって変形したおっぱいを描く際には、意識すべきことが2つあります。

1つめは、おっぱいは鎖骨や脇のあたりからつながっていることです（右上図）。丸く盛り上がった部分だけに気を取られ、鎖骨や脇付近とのつながり部分のゆるやかな盛り上がりを描き忘れると不自然なおっぱいになってしまいます。

2つめは、重力によっておっぱいには横方向に伸びる力がかかっていることです（右下図）。少し横方向につぶしてあげることで自然な形を表現できます。

ただしこうした理屈先行で形を取っても上手く描写できないこともあります。そうした場合は（当たり前のことですが）やはり実物の写真や動画などの資料を見ながら描写するといいでしょう。



07 陥没乳首を塗る

肌の着彩フォルダー内、影2の上に乳輪と乳輪を塗るためのクリッピングしたフォルダーを作成します。このフォルダーは合成モードを「乗算」にしておきます。フォルダー内に「通常」レイヤー（乳輪下塗り）を作成、[エアブラシ(柔らか)]で乳輪部分を薄ピンク色で塗ります。思う通りのきれいなピンク色にできない場合は、[色調補正]レイヤーなどで好みの色になるまで調整しましょう。

◆ 乳輪下塗り
#FFD3D0



影2の上に「通常」レイヤー（乳輪影）を作成し、クリッピングします。ここでインラインのレイヤーを非表示にし、[エアブラシ(柔らか)]で乳輪の盛り上がりの影を、[Gペン]を使って陥没乳首にできる影を描きます。線画で描いた陥没乳首の位置が少し変だったので、ここで微修正しました。

▼乳首の位置をこの段階で微修正した

◆ 乳輪影
#DEA2B3



乳輪下塗りに上に「通常」レイヤー（乳輪ハイライト1）を作成し、クリッピングします。[エアブラシ(柔らか)]を使い、乳輪の先端部分を明るくします。p.62のPOINT 陥没乳首の描き方で詳しく解説しますが、陥没乳首は乳首が乳輪内に埋まっている分、乳輪が盛り上がります。その盛り上がり表現するためのハイライトです。

◇ 乳輪ハイライト1
#FFFFFF



乳首フォルダーの上に「通常」レイヤー（乳輪 ハイライト2）を作成し、クリッピングします。[エアブラシ（柔らか）]で乳輪と乳首に強いハイライトを描きます。

◇ 乳輪 ハイライト2
#FFFFFF



指の爪を描き込んだあとで、「通常」レイヤー（肌 インライン）を作成し、クリッピングします。線画 インラインの描画をコピーして貼り付け、塗りに合わせてインラインの線画を修正します。位置を調整した乳首の線は描き直し、また下乳と触れ合う部分の線画を描き足しました。

▼赤い線が修正したインライン

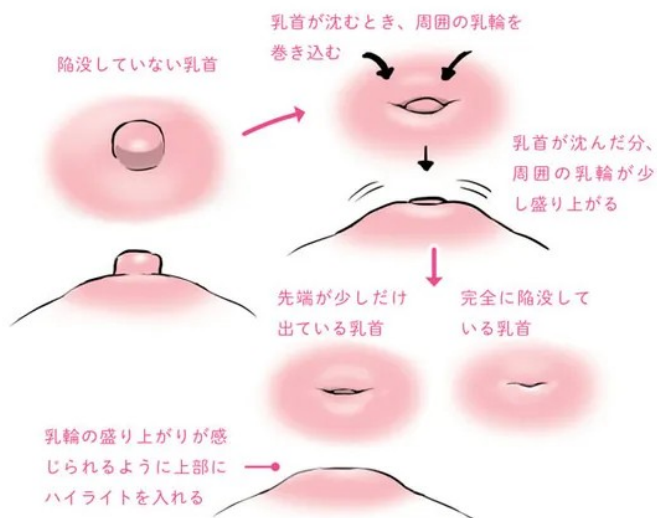


POINT 陥没乳首の描き方

このイラストの女の子の乳首は乳輪内に隠れている、いわゆる陥没乳首をしています。陥没乳首の構造は右図の通りです。

気をつけるべき点は、ただ乳首を乳輪の内側に収めるのではなく、乳首が引っ込んだ分、周囲の乳輪が押し出されることで作られる盛り上がりを意識することです。

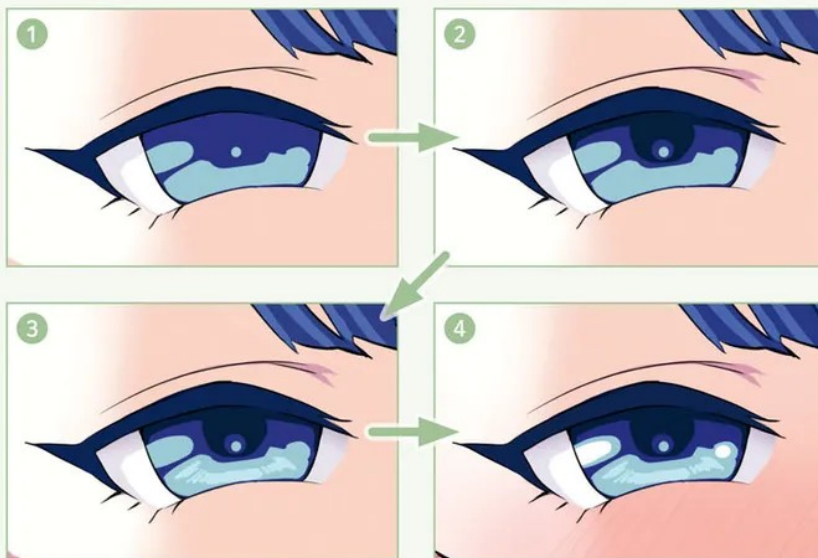
p.61で解説したように、乳首の周辺にハイライトを描き明暗を入れてあげると乳輪先端の盛り上がり表現することができます。



おっぱい以外の塗り方

瞳の塗り方

- ① 白目に影を落とし、水色で大小のハイライトを描き込む
- ② 濃い青でまつ毛の落ち影と瞳孔を描き込む
- ③ 瞳下部の大きなハイライトの中に光彩の模様を表現した強いハイライトを描く
- ④ 小さいハイライトの中に、白でもっとも強いハイライトを描き込む



髪の塗り方

- ① ざっくりと暗い影を描く
- ② 光源に近い画面右側の髪を明るくし、髪ツヤを描き足す
- ③ 髪のインナーなどに濃い影を描き足して立体感を出す



水着の塗り方

- ① お腹の凹凸やシワの形状に合わせて、明るい水色でハイライトを描く
- ② 紺色で影を塗る。水着の裏地はグレーで影を描く
- ③ 濃い紺色深いシワやジャージの落ち影を描き足す
- ④ テクスチャを貼り、水着らしい質感を出す



08 肌の血色を良くする

肌 インラインの上にクリッピングした「乗算」レイヤー（赤み）を作成します。[エアブラシ（柔らか）]で頬や肩などの関節部分に軽く赤を乗せ、肌の血色を良くします。赤みを足してあげることで、艶っぽい雰囲気が出てきます。



▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



09 色味を調整する

キャラクターフォルダーの上に[焼き込みカラー]レイヤー（キャラクター色味調整）を作成し、クリッピングします。背景にあわせて、キャラクターの明るさや色味を調整します。[塗りつぶし]ツールで全体を薄い紫色で塗りつぶし、不透明度を40%に調整します。



10 吐息を描き足し、照明効果を描く

キャラクター色味調整の上に通常レイヤー（吐息）を作成します。[エアブラシ（柔らか）]を使い、口周りに吐息によるくもりを表現します。吐息の加筆で、女の子の表情によりえっちな雰囲気が増します。

◇ 吐息
#FFFFFF



吐息の上に「覆い焼き(発光)」レイヤー（照明効果1）。[エアブラシ（柔らか）]で画面左側に薄い青色を塗り、明るくします。さらに2枚の「覆い焼き(発光)」レイヤー（照明効果2、3）を作成、照明効果1で明るくした部分を中心に[飛沫]ブラシで青い飛沫を飛ばしていきます。空気中に漂う埃のちらつきを表現することで、更衣所らしい雰囲気を演出しました。

◇ 照明効果
#DCEDFE

▶ 照明効果1～3で加筆部分
を黄色くマーキングして強調した図



イラストレーター Q&A >>> くまのとおる

Q. どんなおっぱいが好きですか？

おっぱい自体の大きさや形状の好みは結構そのときによって変化しますが、最近は小ぶりでつんとした形のおっぱいが好きです。大きさに関係なく、乳輪にも少し膨らみがある、いわゆるパフィーニップルが好きです。

Q. おっぱいを上手く描くためには、どんなことに気をつければいいですか？

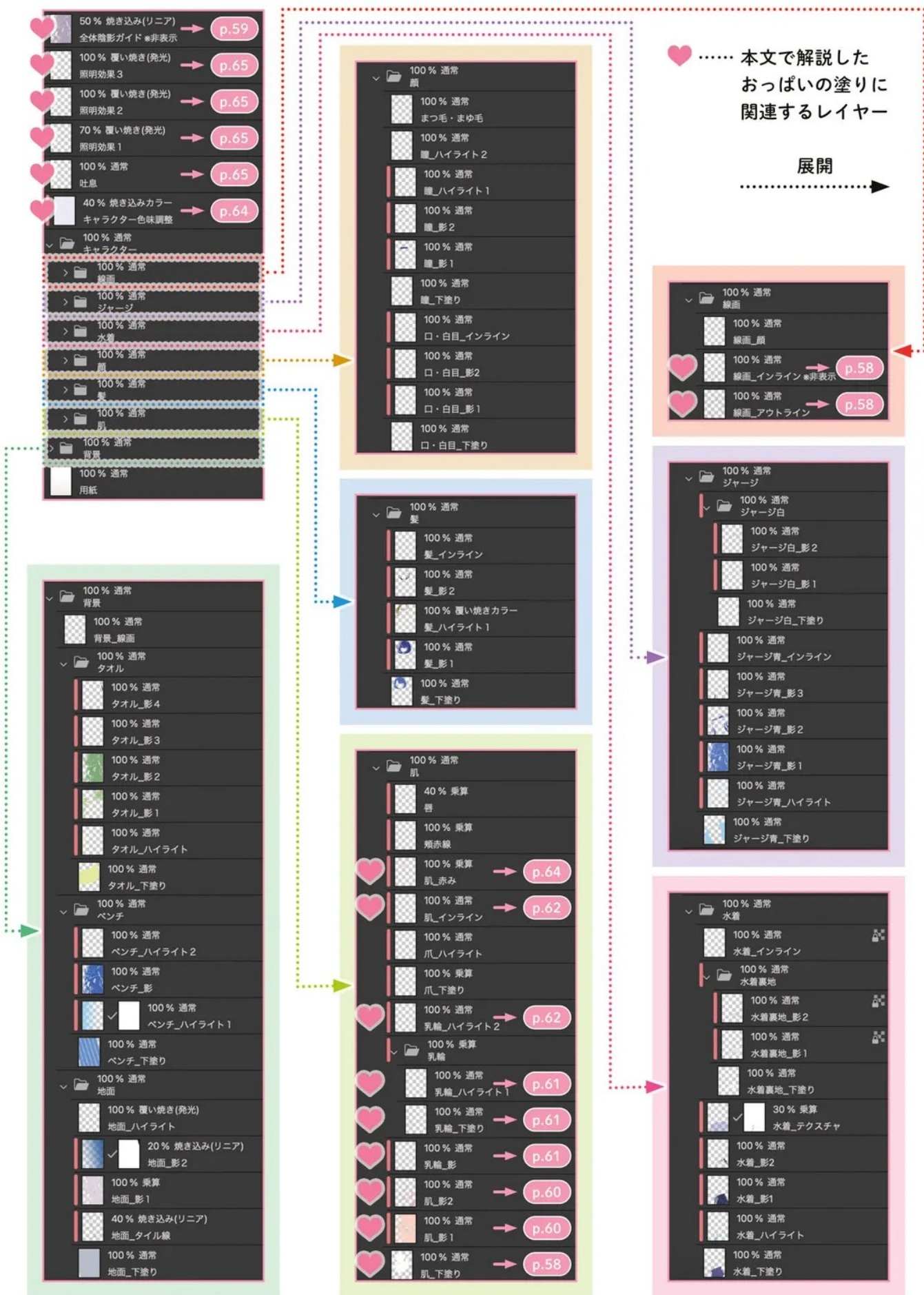
乳首（おっぱいの先端）の位置に気を付けると自然な形状を取りやすいと思います。

Q. おっぱいを描くときのこだわりを教えてください

描くときのこだわりとは少し違うような気もしますが、おっぱいの形状よりこのキャラはどんな乳輪、乳首をしてるかで悩むことが多いです。

前述したようにパフィーニップルが好きのため、乳輪部分を膨らませて描いてしまうことが多く、あえていうならそれがこだわりといえるかもしれません。

レイヤーの全体図





おっぱいハートの の塗り方

塗りタイプ：厚塗り ♡ 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT PRO/EX

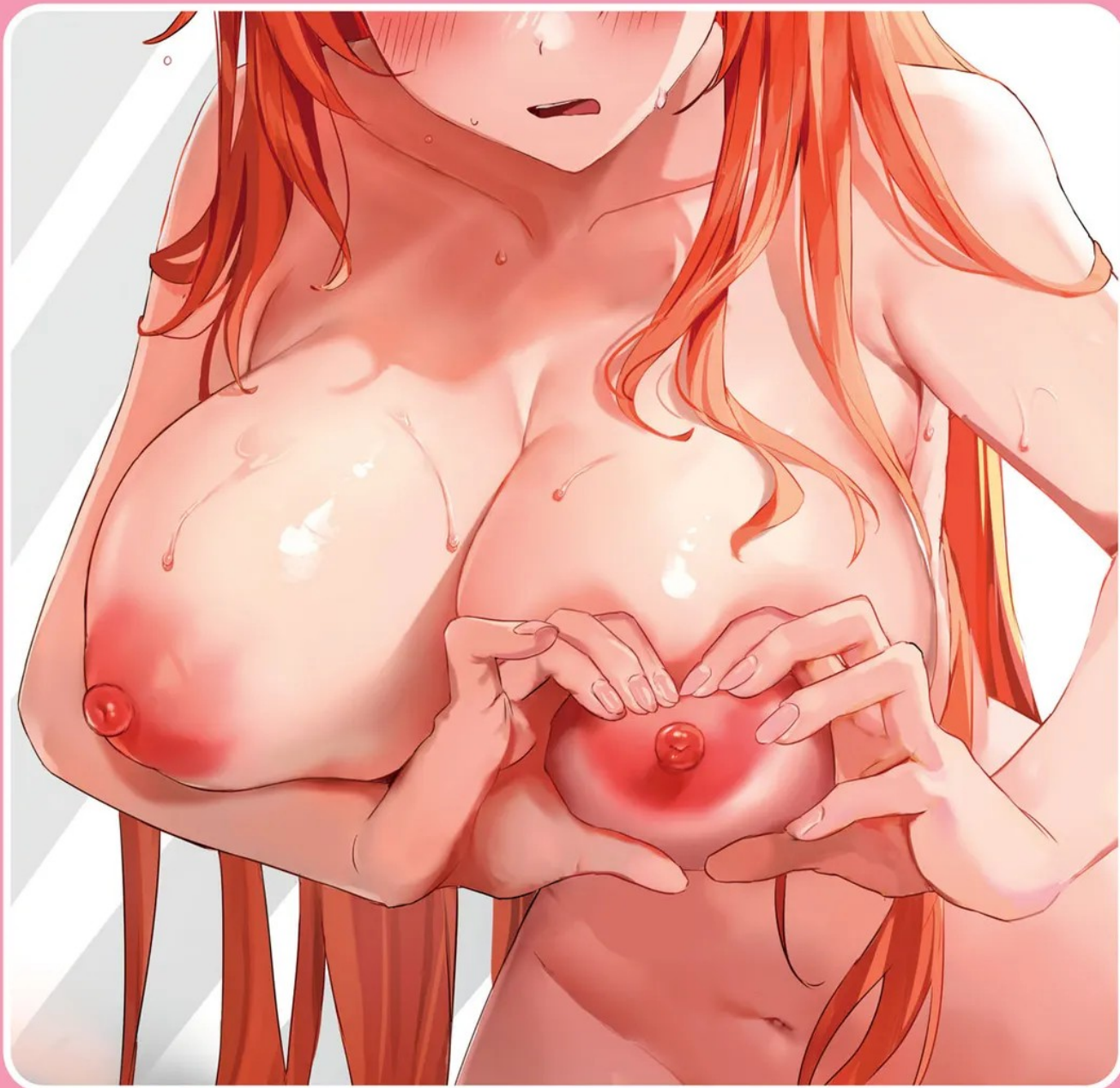


Illustration by ほみなみあ

Profile

イラストレーター、漫画家。商業・同人問わず美少女漫画・イラストを発表。年上系美少女の表現を得意とする。主な実績に『COMIC E×E 36号』(GOT Corporation)ピンナップイラスト、AVTuber「不知火つむぎ」(えもえちプロダクション)キャラクターデザインなど。

Twitter ID

<https://twitter.com/nam76num>

Pixiv ID

<https://www.pixiv.net/users/5420126>



メイキング

01 おっぱいハートを魅せるポーズを考える

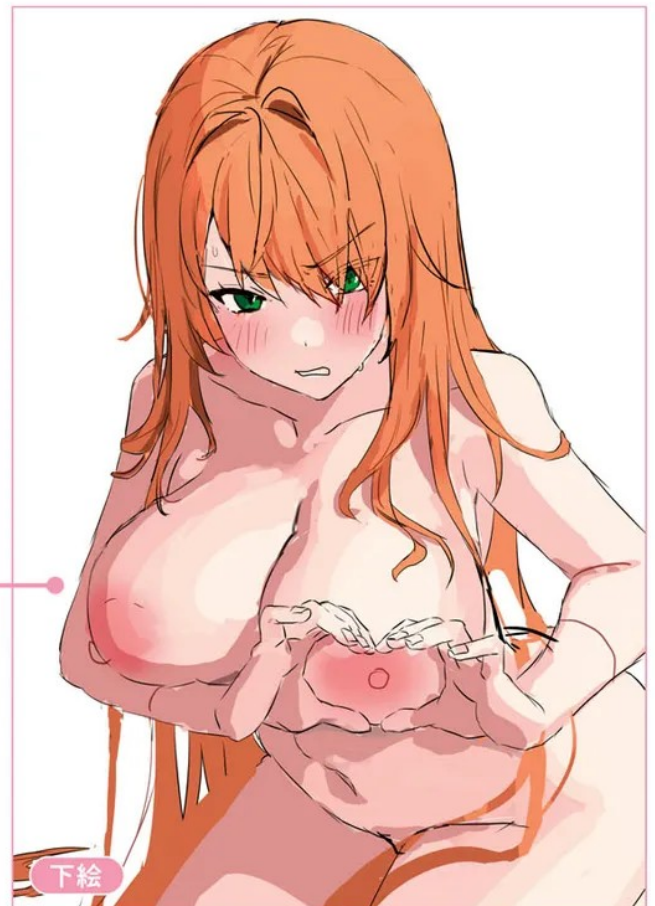
指を使っておっぱいをハート型につまんで作る“おっぱいハート”。2017年頃にSNSで流行した、セクシーポーズです。人差し指や親指を使って乳首や乳輪部分を隠すのが一般的なおっぱいハートなのですが、本書のテーマに合わせて乳首を見せる“丸見え”タイプにしました。

A は正面アングルで、おっぱいハートを作るために腕で左のおっぱいを押しつぶしています。**B** は前かがみポーズ。こちらは左のおっぱいを上に乗せています。押しつぶすことで示すやわらかさと、腕に乗せることで強調される重量感……どちらも甲乙付け難かったのですが、ポーズに動きがある **B** が決定稿になりました。



構図・ポーズが決定したら、イラストのイメージを膨らませるために下絵を描きます。この段階でポーズを大胆に調整しました。人は人物を見るときに目を真っ先に見がちです。左目を髪で隠すことで目の印象を抑え、おっぱいに視線を誘導しやすいようにしました。右目→乳首→股間と目を惹きやすい部分をジグザグに配置することで、イラストを見る人の視線をスムーズに誘導できます。

▶点線で丸く囲んだ部分が、このイラストの中で視線を引きやすい部分。イラストを見る人の視線は矢印にそって動く

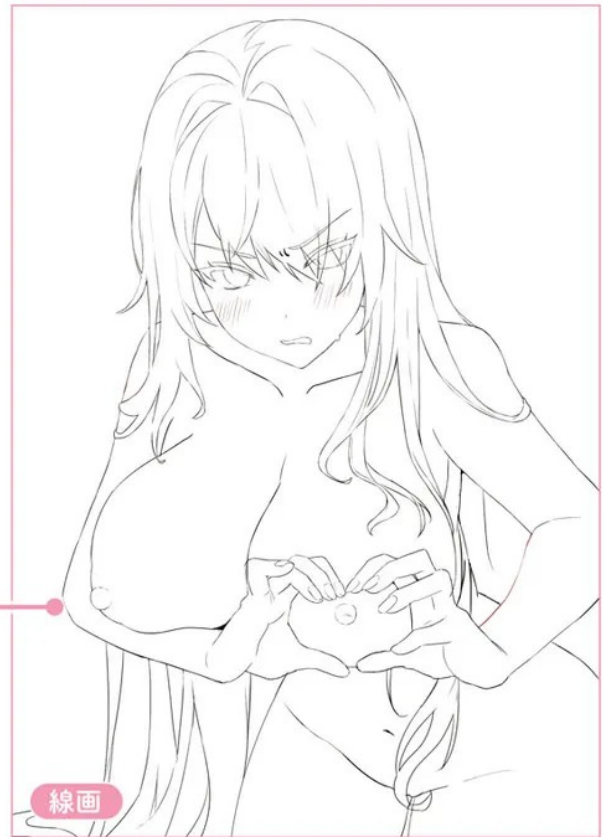


02 線画を描く

「通常」レイヤー（線画）を作成し、[Gペン]で線画を描きます。ここで描き起こした線画のうち、一部の線は着彩の過程で消してしまいます。線ではなく塗りで境界や立体感を表現した方が、肉感的なイラストにできるためです。

「下描き」レイヤーでざっくり下絵（この段階で少しポーズを調整）を描いたあとで、それをガイドに髪、後ろ髪、顔、目、手、上半身、下半身と細かくレイヤー分けして線画を描きます。

▶完成イラストの着彩レイヤーを非表示にした状態。一部の線が消えている



03 下塗りをする

線画の下に「通常」レイヤー（下塗り）を作成し、[塗りつぶし]ツールで下塗りをします。下塗りも髪、後ろ髪、顔、手、上半身、下半身とパーツ分けして塗ります。

- ◆ 髪 #F3825B
- ◆ 瞳 #36A749
- ◆ 肌 #F8DBC8

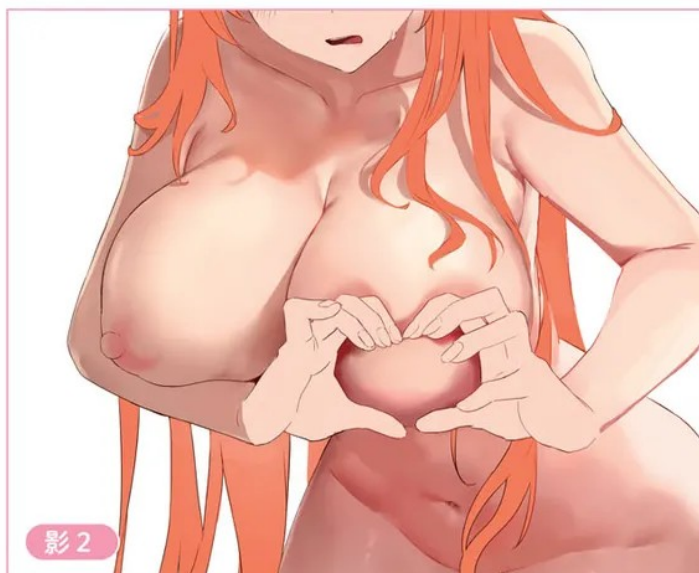
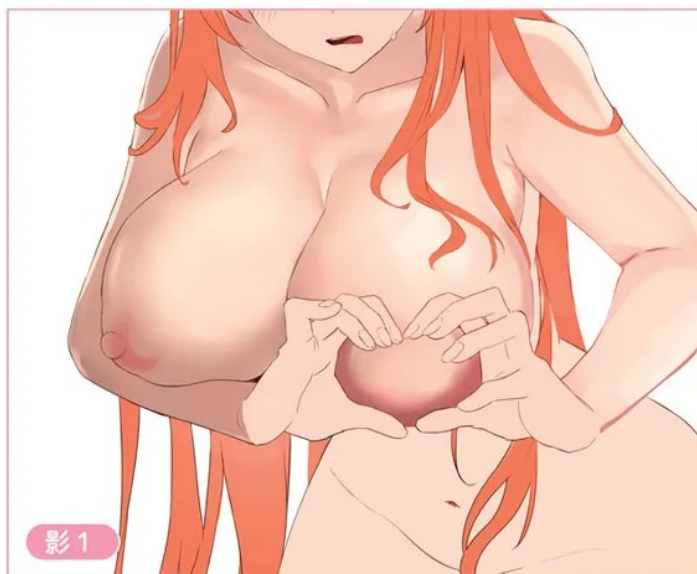


04 体全体に影とハイライトを描き込む

下塗りの上に「通常」レイヤー（影1）を作成し、クリッピングします。[塗り&なじませ]を使い、明暗を付けることで物体の立体感を描き込みます。「これでもか」というくらい、少し強めに描き込んで構いません。

線画や下塗りを別レイヤーにした手の部分はあとで塗ります。おっぱいに深い食い込みを作るおっぱいハートの周辺は複雑な陰影になるため、同時に作業すると混乱する可能性があるからです。

影1
#D18D7A



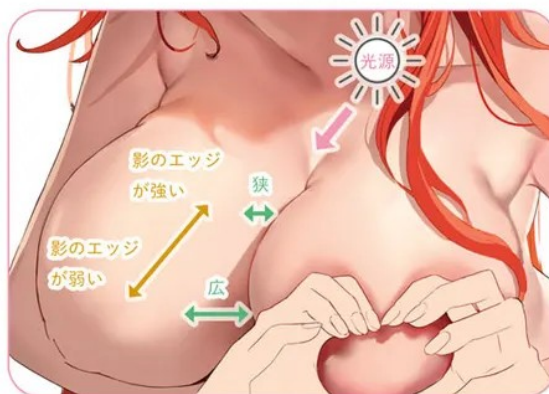
「乗算」レイヤー（影2）を作成してクリッピング。再び[塗り&なじませ]を使い、陰影を濃く、細かく描き込んでいきます。ここで描き込む影は、物体が光を遮ることのできる、いわゆる「落ち影」です。影1よりも影の輪郭をくっきりシャープに描き込みます。これによりコントラストが強まり、アニメ塗りと厚塗りの中間のような質感にできます。

影2
#スポイト

POINT 谷間の影の表現

谷間に濃い落ち影を描くことで、谷間の深さ（おっぱいの大きさ）を表現できます。おっぱいは球形かつ、左右に広がるように胸に付いています。光を遮っている物体と近い部分ほど落ち影の色は濃く、暗くなります。おっぱい同士が近い部分ほどくっきりしたシャープな影を落とし、離れる部分はグラデーションを作ること、谷間の距離感を表現します。

▶おっぱい同士の隙間が広がるほど、影のエッジは弱くなる

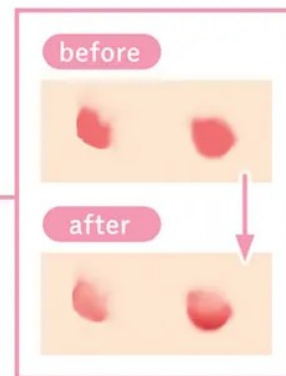


05 乳首と乳輪を描き込む

おっぱいの着彩レイヤーの上に「通常」レイヤー（乳首下塗り）を作成します。[Gペン]でまずは乳首部分の下塗りを行います。影2の上に「通常」レイヤー（乳輪）を作成し、クリッピング。[塗り&なじませ]で乳輪を塗ります。乳輪の境界部分は強めにぼかします。



乳輪のレイヤーで引き続き、着彩を行います。[塗り&なじませ]を使い光源方向の色を明るくします。というのも乳輪はわずかにおっぱいからわずかに盛りあがっているためです。おっぱいの先に半球が付いている、というイメージで立体感を描き込みます。

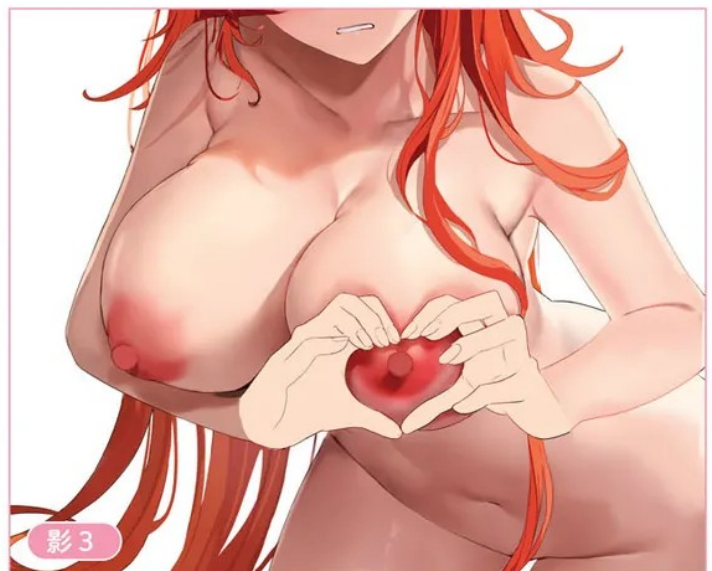


◆ 乳輪
#ED8484

◀上が明暗を描き込む前、下が明暗描き込み後の乳輪の塗り。明暗を描き込むことで乳輪の盛りあがり表現できる

影2の上(乳輪の下)に「乗算」(影3)レイヤーを作成し、クリッピングします。乳首の下塗りをガイドにして、[塗り&なじませ]で乳首からの落ち影を描き込みます。また右おっぱいから右腕に落ちる落ち影も描き込み、画面右上の光源の存在を強調しています。

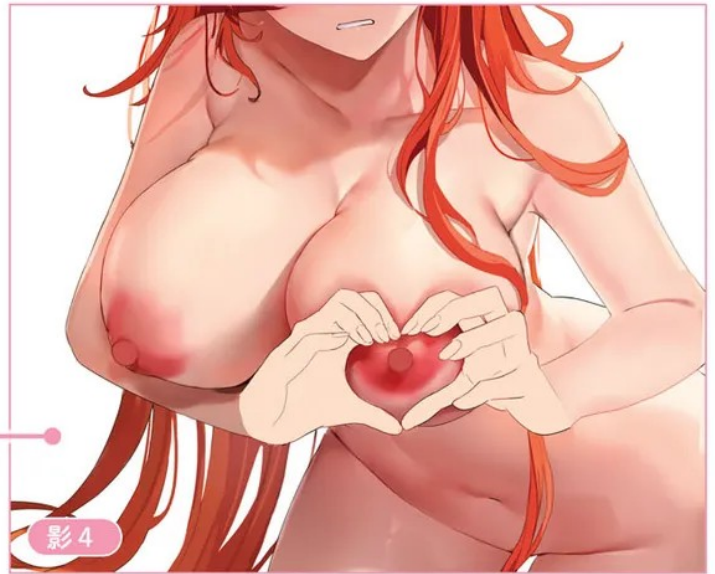
🖌️ 影3
#スポイト



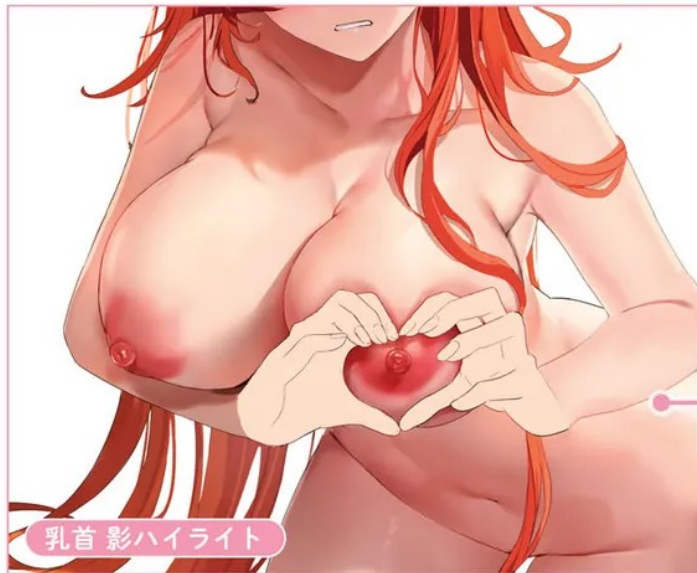
影3の上(乳輪の下)に[オーバーレイ]レイヤー(影4)を作成し、クリッピングします。[エアブラシ(柔らかか)]を使い、影の部分に赤色を乗せ、肌の血色を良くしていきます。

影4
#スポイト

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



影4



乳首影ハイライト

乳首下塗りの上に「ハードライト」レイヤー(乳首影・ハイライト)を作成し、クリッピングします。[Gペン]を使って、乳首の明暗を描き込んでいきます。少し濡れた感じに見えるくらい強くハイライトを入れて、テカさせます。

▼乳首のハイライトの構造

黄……先端のくぼみを強調するハイライト
青……強いハイライト
緑……リムライト
ピンク……照り返し

右乳首



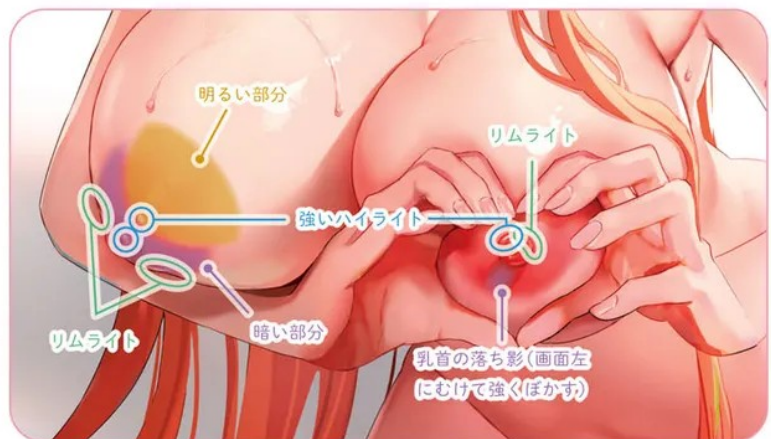
左乳首



POINT 乳輪と乳首全体の影、ハイライト、リムライト(反射光)

乳輪と乳首はおっぱい全体からすると小さなパーツにも関わらず、真っ先に目が入ってしまう重要なパーツです。影やハイライト、リムライトを適切に描き込み、しっかりとリアルに表現しましょう。

▶乳首と乳輪に描き込んだ影やハイライト、リムライト(※この解説図は、p.75の描画も含んでいます)



06 ハイライトと汗でおっぱいをテカらせる

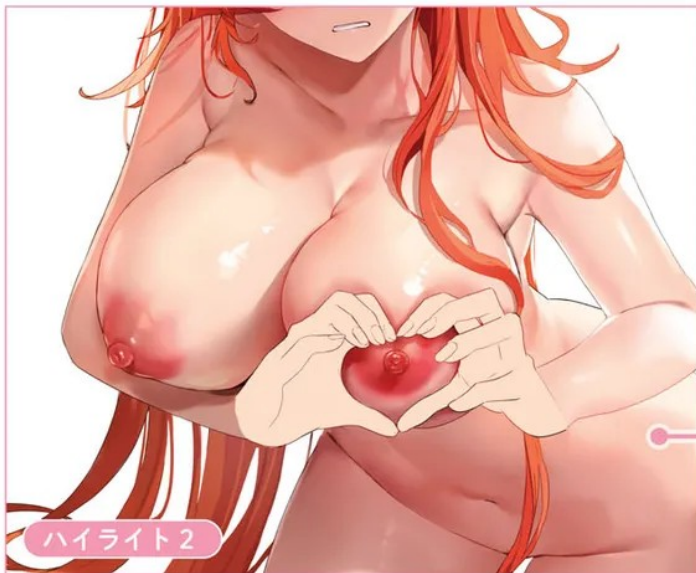
乳輪の上に「ハードライト」レイヤー（ハイライト1）を作成し、クリッピングします。画面右上からの光源を想定して、[Gペン]で強いハイライトを描きます。[鉛筆] ツールなど粒子の粗いブラシも使って、ぱっきりした部分とブラシタッチが残る部分を作ると、リアルなハイライトになります。

◇ ハイライト1
#FFFFFF

▼おっぱいに描き込んだハイライト



ハイライト1



ハイライト2

ハイライト1の上に「通常」レイヤー（ハイライト2）を作成し、クリッピングします。[塗り&なじませ]を使って反射光によるハイライトを描き込みます。特に右のおっぱいは、乳輪や乳首部分が腕から飛び出ているため、白い床からの反射光がしっかり当たります。

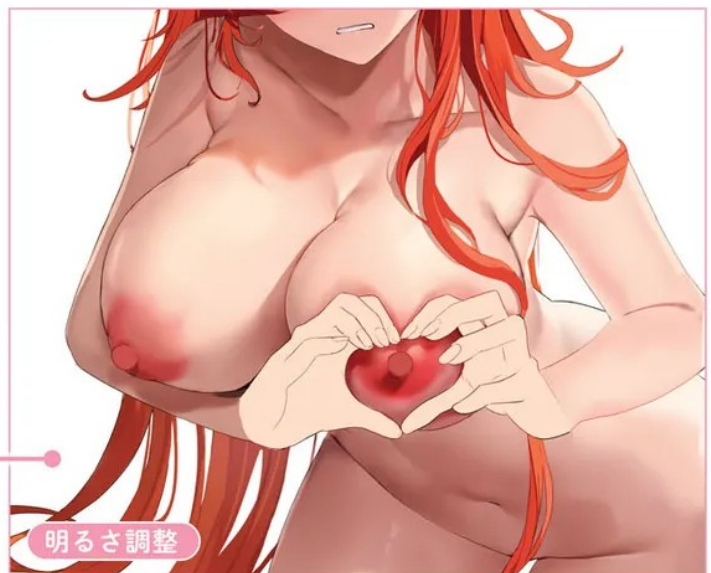
◇ ハイライト2
#FFFFFF

▼加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



乳首影・ハイライトの上に「乗算」レイヤー（右乳首明るさ調整）を作成し、クリッピングします。乳首と乳輪部分を[塗り&なじませ]を使って白く塗り、明るくします。顔や髪、手などを着彩したあとで作業レイヤーを結合し、クリッピングした「ハードライト」レイヤー（画面右側明るさ調整）を作成。鮮やかなオレンジ色の髪からの反射光を表現するため、画面右側の髪の周辺を薄いオレンジ色で塗り、明るくします。

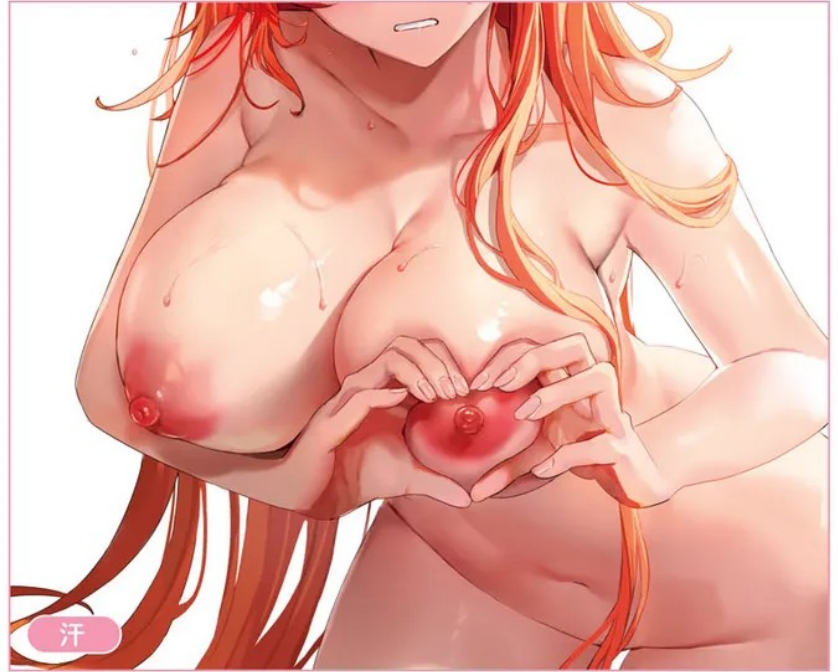
▼明るさ調整したレイヤーの合成モードを「通常」に変更し、加筆部分を可視化した図



明るさ調整

画面右側 明るさ調整の上に「ハードライト」レイヤー（汗）を作成します。濃く赤いグレーにした[Gペン]で汗のしずくを描き足します。大きなおっぱいは、肌の面積が広がるため、ともしれば情報が薄れてしまいがちです。汗のしずくは肌の情報を増してくれる上、水滴の垂れ方でおっぱい表面の曲線、立体感や重量感を強調してくれます。

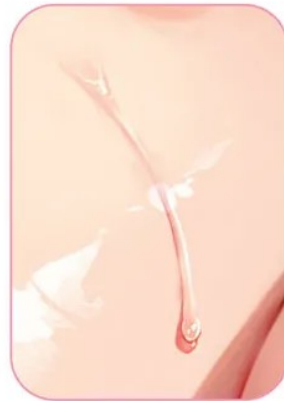
汗 #6B433E



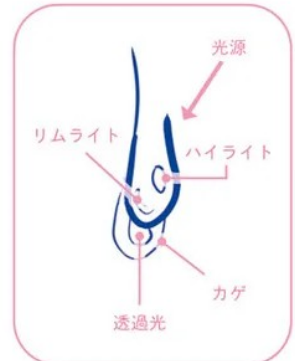
POINT

おっぱいに滴る汗のしずくの描き方

おっぱいに滴る汗のしずくは下塗り、ハイライト、リムライト、落ち影、(落ち影の中の)透過光の5つの塗りで表現できます。慣れないうちは、それぞれレイヤー分けして着彩しても大丈夫です。慣れれば「ハードライト」1枚で描画できるようになります。



▶おっぱいに垂れる汗のしずく



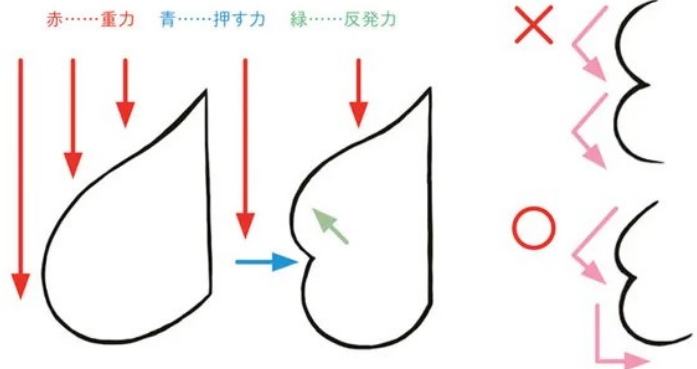
▲しずくを簡略な図にしたもの



POINT おっぱいの変形に対する重力の影響

重量とやわらかさを同時に持つおっぱいは、常に重力によって下方方向に向けて力がかかっています。そのため横からおっぱいに力を加えた場合、上部と下部で異なる変形が生じます。

重力の影響を想定せずに均等に山を2つ作ってしまうと、不自然になってしまうので注意しましょう。



おっぱい以外の塗り方

瞳の塗り方

- 1 髪色の対照色相※である緑で瞳を下塗りする
- 2 瞳孔を描き込む。瞳孔から上を暗くし、まつ毛の落ち影を表現。瞳の下部に明るいハイライトを描く
- 3 まつ毛を加筆し、強いハイライトを入れる。ハイライトのフチに異なる色相の色を描き、色収差※を表現すると瞳の印象が強まる。「加算(発光)」レイヤーで光の飛沫を描き込む
- 4 髪が上からかかる左目は不透明度を下げたり、レイヤーマスクでぼかしたマスクを作ったりして半透明にする



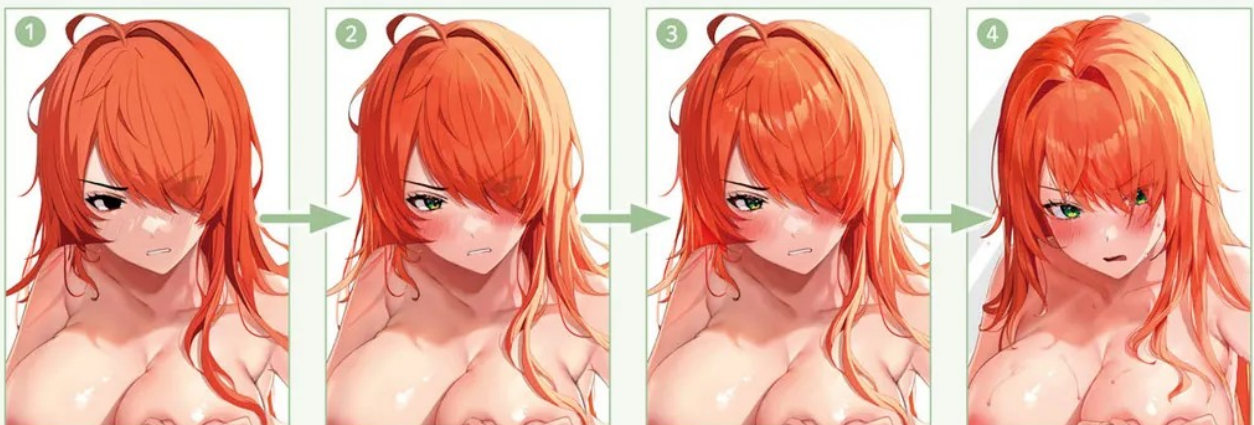
顔の塗り方

- 1 「乗算」レイヤーを使い髪からの落ち影を描く。「通常」レイヤーで頬に斜線を引く
- 2 「ハードライト」レイヤーを重ね、顔の立体にそってグレーで影を塗る
- 3 「乗算」レイヤーで赤く染まった頬を描き、さらに顔の影に赤みを加えて血色を良くする



髪の毛の塗り方

- 1 [Gペン]でざっくりと影を落とす
- 2 「ハードライト」レイヤーを重ね、光源に近い画面右側の髪を暗いオレンジ色で塗り明るくする
- 3 「スクリーン」レイヤーで髪ツヤを描き、「オーバーレイ」レイヤーで毛先を明るくする
- 4 レイヤーを結合し、自分が納得いく髪になるまで全体を細かく描き直す



※対照色相……色相環上で120°から150°離れた位置にある色のこと。オレンジの場合は緑と紫。色合いが大きく異なるため、組み合わせると印象が強くなる
※色収差……レンズ越しに物体を見たときに、各色の光線の屈折率の違いに起きる色ズレ現象



ニップレス差分メイキング

07 レース生地 of ハート型ニップレスを描く

ハート型ニップレスを付けた差分を制作します。完成イラストの上に「ニップレス」フォルダーを作成、このフォルダー内で作業します。「通常」レイヤー（ニップレス 下塗り）を作成、両方の乳輪の上にハート型の下塗りをします。

◆ ニップレス 下塗り
#E3978D

▶最初に目立つ色で塗ることでハートの形にゆがみがないかを確認し、問題なければ下塗りの色を肌の色に変更する



ニップレス 下塗り



ニップレス フチ飾り

ニップレス 下塗りの上に「通常」レイヤー（ニップレス フチ飾り 1）を作成します。CLIP STUDIO ASSETSからダウンロードした[レース]ブラシ（コンテンツID：1855168）を使い、ハートを囲むようにフチ飾りを描きます。そのままでは色が薄いと感じたので、レイヤーをコピー（ニップレス フチ飾り 2）して重ねました。

ニップレス 下塗りに戻り、[エアブラシ（柔らか）]を使ってレース生地越しに透ける乳首や乳輪の赤みを描き足します。それからニップレスフォルダーにレイヤーマスクを作成します。おっぱいハートを作る手の形にそって、レイヤーをマスクします。これでニップレスが手の内側にきれいに収まります。

🍷 ニップレス 下塗り
#スボイト

▶レイヤーマスクの範囲を可視化した図



ニップレス 下塗り



ニップレス 模様・ハニカム柄

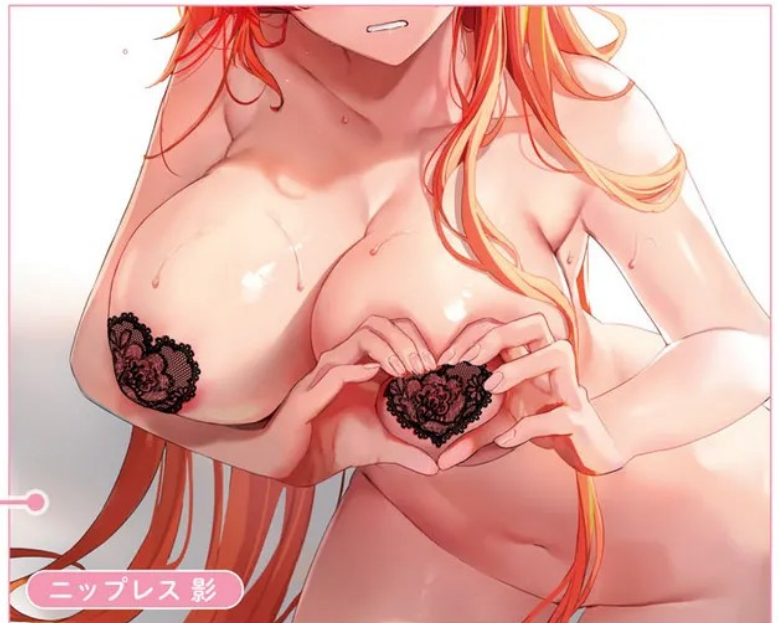
ニップレス下塗りの上（ニップレス フチ飾り 1 の下）に「通常」レイヤー（ニップレス 模様）を作成し、クリッピング。装飾ブラシ（コンテンツID：1743447）で花の模様を描きます。さらに「通常」レイヤー（ニップレス ハニカム柄）を作成し、クリッピング。レイヤーマスクを使用し、フチと模様の際間にメッシュブラシ（コンテンツID：1717368）でハニカム柄を描きます。




◀ニップレスのレース模様

ニップレス 模様とニップレス ハニカム柄のレイヤーを複製（ニップレス 模様影、ニップレス ハニカム柄影）し、ニップレス 下塗りの上にクリッピングします。それぞれ色を暗いオレンジ色に変更し、[移動] ツールを使い数pxだけ移動します。これでレースの模様やハニカム柄の影ができます。ニップレス 下塗りレイヤーの上にもう1枚クリッピングした「通常」レイヤー（ニップレス 影）を作成、[Gペン]でフチ飾りのフチを描き足します。

▼影を描画したレイヤーだけを表示した状態



「ニップレス」フォルダーの上に「ハードライト」レイヤー（ニップレス ハイライト）を作成し、クリッピングします。濃いグレーで影を、薄いオレンジ色でハイライトを描き込んだらニップレスの完成です。

 ニップレス ハイライト
#スポイト

▼合成モードを「通常」にして加筆部分を可視化した図



イラストレーター Q&A >>> ほみなみあ

Q.どんなおっぱいが好きですか？

大きさを問わず、重力感のあるやわらかそうなおっぱいが好きです。そのキャラクターの性格や生い立ちなどを考えて適切なサイズが表現できていると嬉しくなります。

Q.おっぱいを描くときのこだわりを教えてください

おっぱいの内側から発光しているような艶感にこだわっています。多少リアルでなくても、濡れた質感や光沢のある素材のような写り込みを描くといい艶感が出ると思います。

Q.おっぱいを上手く描くためには、どんなことに気をつければいいですか？

おっぱい以外の部分は露出を少なくしたり、服や手などおっぱいと異なる硬さの何かに触れさせることでやわらかさを強調したり……おっぱいを魅力的に表現するためには、おっぱい以外のその周辺の情報にも気を配るといいと思います。

レイヤーの全体図





濡れたおっぱいの 塗り方

塗りタイプ：厚塗り ♡ 使用ソフト：ペイントツールSAI



Illustration by カグユヅ

Profile

イラストレーター、漫画家。成年ジャンルを中心に活動、ティーンズラブ小説の装画なども手がける。主な実績に『温泉むすめ』（エンバウンド）雲仙伊乃里キャラクターデザイン、ゲーム『三極姫』シリーズ（げーせん18）原画、『お嬢様の半分は恋愛で出来ています！』（Luxury Tiara）原画、『剣魔剣奏剣聖剣舞』（著：嬉野秋彦、KADOKAWA/メディアファクトリー）装画・挿絵など。

Twitter ID

<https://twitter.com/kaguyuzu>

WEB

<https://kaguyuzu.com/>

Pixiv ID

<https://www.pixiv.net/users/5287>



01 濡れたおっぱいを強調するポーズ

濡れたおっぱい、というテーマで3種のラフを描き起こしました。水着差分のイラストも制作するため、水着あり・なし両方のラフを描いています。

キャラクターは“ゴージャスなお姉さん”をコンセプトにデザインしています。髪型はウェーブのかかったロングヘアーで、髪でも濡れ感を表現できるようにしました。

Aは斜めからのアングルで、脇見せポーズと水着の紐を引っ張り上げる仕草でおっぱいを強調します。

Bは同じく斜めアングルですが、寄せて上げるポーズでおっぱいを強調します。

Cはややアオリぎみの正面アングル。**A**と同じく脇見せポーズおよび水着の紐を引っ張り上げています。

このイラストは本書の表紙にもなるということで、できるだけおっぱいを大きく見せたかったことから、正面アングルの**C**が決定稿になりました。

A



B



C



02 下絵で色合いを確認する

キャラクターのデザインや構図が決まったら、下絵を起こします。本書の表紙ですが「顔の上半分を隠して、おっぱいを大写しにする」というデザインコンセプトだったため、おっぱいを画面中心に配置できるようにお腹を少し描き足しています。

色も乗せて完成イラストのイメージを固めます。水着の色は濃い赤で当初デザインしましたが、乳首の透け感を表現するために最終的には白に変更となりました。



03 線画を描く

下絵をガイドにして、[鉛筆]で線画を描き起こします。この段階では最終的なイラストの仕上がりについてはあまり気にせず、細部まで線を描き込んでいきます。もし着彩の段階で線が不要に思えた部分(色の濃淡で十分に立体感を表現できる部分など)があれば、その線は消します。私の場合、キャラクターの印象をつかむために線画制作の段階で、目だけ先に下塗りしておきます。線画は顔、顔の輪郭、髪、体、サングラス、アクセサリでレイヤー分けしています。髪の毛のうしろ、右手に絡む房は水着差分(→p.94)では消してしまうため、さらにレイヤーを分けています。

POINT 領域選択で バランスを確認する

線画がひと通り完成したら[自動選択]ツールや[選択ペン]を使ってキャラクターのシルエットを選択し、選択範囲を見ながら全体のバランスを確認します。

▶SAIの場合、選択範囲は青くマーキングされる



04 ブラシを使い、下塗りをする

各パーツごとに合成モード「通常」の着彩レイヤーを作成します(1枚のレイヤー上で塗りを重ねる厚塗りです。このレイヤーは下塗り以外の作業も行います)。

下塗りは「バケツ」ツールを使わず、ブラシを使って手で塗ります。パーツごとにシルエットを切り取るように線の内側に色を乗せたあとで、その内側を塗ります。目立つ原色系の色を塗ってパーツの形を確認したあとで、固有色(肌であれば薄オレンジ色など)に変換します。下塗りの色は、下絵を描くときに使った色よりも薄めにしておくと、着彩の段階で色を調整しやすくなります。

◆	髪
	#74737E
◇	肌
	#FFFBF2
◇	目
	#A4CBA2
◆	サングラス
	#4A4158



05 下絵と下塗りをしたレイヤーを結合する

下塗りをした各パーツの着彩レイヤーの上に、下絵を描いたレイヤーのコピーを重ねてクリッピングします。そして着彩レイヤーと下絵のレイヤーを結合することで、下絵の塗りを各パーツの着彩レイヤー上に写します。

この作業により、下絵の塗りがパーツごとに分割され、さらに線画からはみ出た部分が消えました。そして以後は転写された下絵の塗りをガイドにし、上から塗りつぶすように各パーツの着彩を行います。

おっぱいが主役のイラストということで、ほかのパーツより丁寧に着彩したことから、肌の着彩レイヤーのみ軽く影を描き込んでから(→p.86)から転写を行います。



06 おっぱいを描き込んでいく

このあとの着彩は、おっぱいを始めとした肌の塗りをまとめた肌フォルダー内で行います。下塗りをした着彩レイヤーに、まずは大体の影の形とハイライトの位置がわかるように影色を乗せていきます。おっぱいの張りや重みを感じられるように大きめに影を描きます。

◆ 着彩(明暗)
#F6DACE



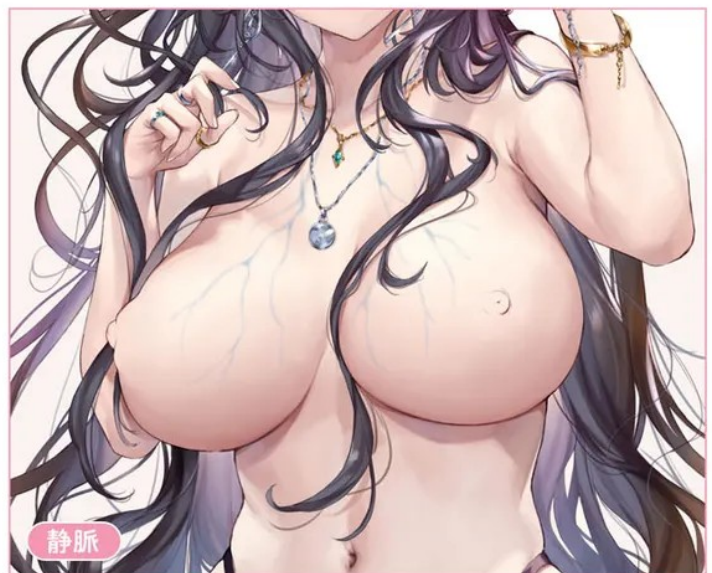
引き続き、着彩レイヤー上で着彩を進めます。下絵のレイヤーのコピーを重ね、不透明度を少し下げたからレイヤーを結合することで下絵の塗りを写します。下絵の塗りを参考に、[筆]を使いより濃い影を描きます。肉の盛り上がりや骨の存在を意識して、体の立体感を強調していきます。ここで使う影色ですが、彩度低めの色を使う方が立体感が強調できます。さらに青や紫系の色を使うと、あとから乗せる肌の赤みの色が目立つようになります。

◆ 着彩(立体感)
#CA9BCD

着彩レイヤーの上に「通常」レイヤー（静脈）を作成します。大きなおっぱいは乳腺（母乳を作る器官）が発達しているため、血流が増え、そのため胸の上部に静脈が浮き出やすくなります。

静脈の描画色ですが、オレンジ系の肌色であれば水～青系、ピンク系の肌色であれば青～紫系の色がなじみがいいです。[筆]でおっぱいの上部をうっすらした線になるまでレイヤーの不透明度を下げます（このイラストでは30%にしました）。

◆ 静脈
#6A86BE



静脈の上にフォルダー（乳輪・乳首）を作成し、クリッピングします。フォルダー内に「通常」レイヤー（乳輪・乳首 赤み）を作成します。[筆]を使い、乳輪と乳首部分に赤みを乗せていきます。光源方向（画面上部）に向けて色が薄くなるように、グラデーションさせます。影となる部分は、乳輪と肌の境界をしっかりと描きますが、明るい部分は赤みが消えていくようにぼかします。

◆ 乳輪・乳首赤み
#F0A79C



赤みの上に「通常」レイヤー（乳輪・乳首 ハイライト1、2）を作成します。薄ピンク色の弱いハイライト（ハイライト1）と、白を使った強いハイライト（ハイライト2）の2種を[筆]で描き込みます。乳輪や乳首はハイライトの表現で形が決まるので、納得行くまで描き直します。

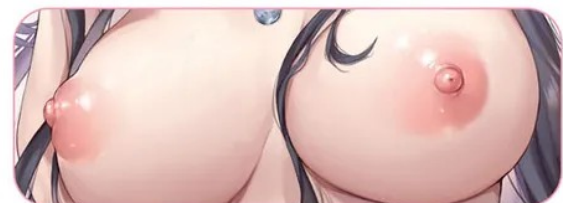
◆ 乳輪・乳首 ハイライト1
#FFEAE6

◆ 乳輪・乳首 ハイライト2
#FFFFFF



POINT 乳輪・乳首をぷっくりさせるリムライト(反射光)

このイラストでは上方向からの光を強調したかったため、残念ながら描き込むことができませんでしたが、乳首と乳輪を描く際に影やハイライトだけでなく、リムライトも描き込むと立体感がより強調されます。ぷっくりと盛り上がった乳輪と乳首を表現したい場合には、有効なテクニックです。



07 おっぱいの表面にしずくを描く

乳首・乳輪フォルダーの上に合成モード「通過」のフォルダー（おっぱい水滴）を作成し、クリッピングします。フォルダー内に「乗算」レイヤー（おっぱい水滴影）を作成します。薄オレンジ色で肌に張り付いた水の影を描きます。まずは[筆]で大体の水の流れを描いたあとで、透明色にした[筆]や[エアブラシ]で塗りを削ったり薄めたりして形を整えます。



おっぱい水滴影レイヤーの上に「通常」レイヤー（おっぱい水滴ハイライト）を作成します。[筆]を使い、薄く白を乗せて水に立体感を表現します。強めに白を描いてしまったとしても、レイヤーの不透明度を下げることで調整できるので、強弱をあまり気にせず描いてしまっても大丈夫です。



全体の着彩を進めた上で、線画フォルダーの上に水滴フォルダーを作成します。腕や髪などから垂れる水滴、おっぱいの水滴と同じ要領で描き足します。最後に「通常」レイヤー（水滴ハイライト）を作成します。描き足した水滴とおっぱいの水滴すべてに、光沢感を出すための強いハイライトを[筆]で描き足します。水が溜まっている部分には多めに、水が薄く張り付いている部分には少なめに、メリハリを付けてハイライトを配置します。



肌フォルダー内のもっとも上に「通常」レイヤー（肌ハイライト）を作成し、クリッピングします。[筆]を使い、肌全体に強いハイライトを乗せていきます。画面右上からの光源の光が反射する様子をおっぱい上部に描き込みます。リムライトで左おっぱい（画面上では右側）の輪郭を明るくすることで、おっぱいのシルエットが強調され立体感が表現できます。

◇ 肌ハイライト
#FFFFFF



08 明暗のコントラストでおっぱいを強調する

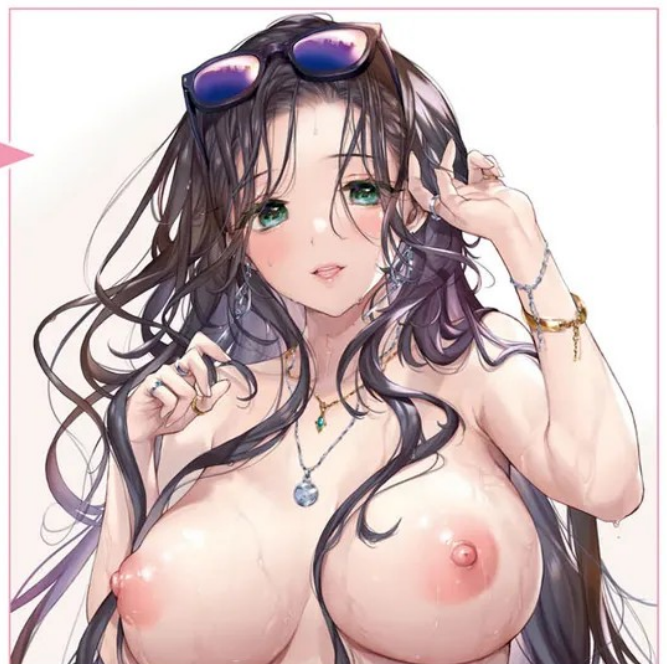
肌や顔、アクセサリ、サングラスなどを着彩したフォルダーをまとめた着彩フォルダーの上に不透明度を60%にした「乗算」レイヤー（顔明るさ調整）を作成し、クリッピングします。このイラストは、おっぱいをメインで見せるものです。イラストを見る人の視線を吸い寄せやすいキャラクターの顔を少し暗くすることで、おっぱいに視線を誘導します。

[エアブラシ]で顔や首元など暗くしたい部分に薄オレンジ色をやわらかく塗り、レイヤーマスクを作成して目やおっぱい上部など暗くしたくない部分をマスクしてくり抜きます。



◀明るさ調整前。顔にも視線が吸い寄せられやすい

顔明るさ調整



◇ 顔明るさ調整
#F5D8C8

▶明るさ調整後。顔を暗くしたことでおっぱいがより目立つようになった

おっぱい以外の塗り方

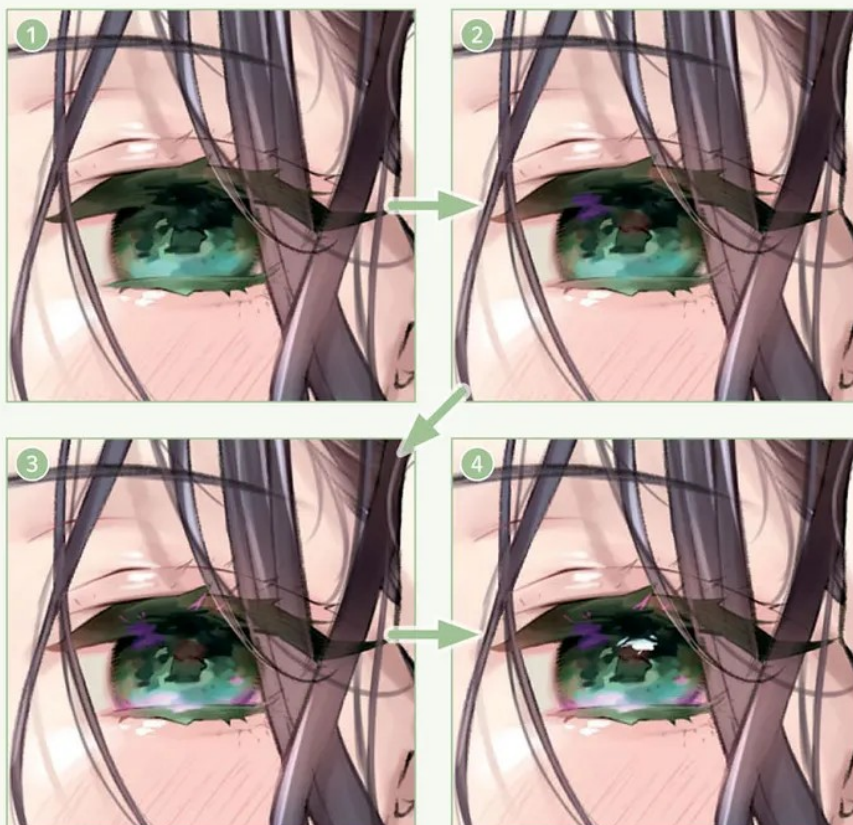
髪の毛の塗り方

- 1 下絵(→p.84)を参考にしながら、陰影を描き込む。束ごとに大きな陰影を描いたあとで、細かい1本1本の髪の毛の線を加筆する
- 2 黒髪はそのままでは重たくなってしまうため、リムライトで髪の毛の下部やインナーを明るくして“抜け感”を表現する
- 3 「発光」レイヤーを重ね、髪ツヤや光源に照らされ明るくなる部分にハイライトを描き足す
- 4 最後に「通常」レイヤーを重ね、全体のバランスを確認しながら細かなほつれ毛を加筆したら完成



瞳の塗り方

- 1 下塗りの上から暗めの色を乗せる。瞳孔やまつ毛からの落ち影など、納得いく色と形になるまで色を塗り重ねる
- 2 まつ毛の両端や瞳に、肌からの反射光を描き込む。画面右上方向にアクセントカラーとして紫色を乗せる
- 3 やや瞳の印象が暗かったため、明るい紫色で瞳の下部を明るくする。まつ毛にも同じ色でハイライトを描き、毛の質感を表現する
- 4 瞳孔の上部に、白で強いハイライトを入れたら完成

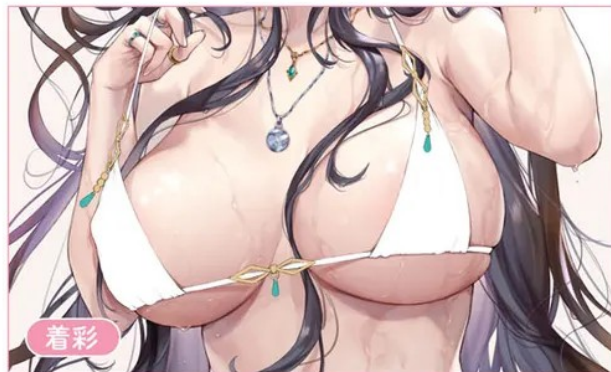




濡れ透け水着差分メイキング

09 濡れて透けた水着を描く

これまでのイラストデータをコピーし、一部レイヤーを結合・整理したデータを使って差分を制作します。まずは線画 結合レイヤーに水着の線画を直接描き込みます。着彩 結合レイヤーの上に水着差分フォルダーを作成、その内部に水着のパーツごと(布、宝石、金具:ゴールド、金具:ホワイト)に「通常」レイヤー (着彩)を作成し、まずは下塗りをします。

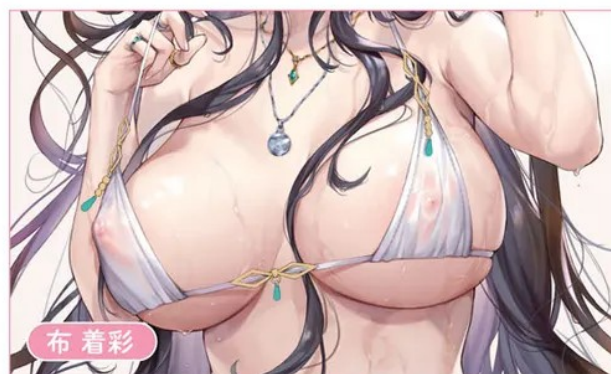


布 着彩レイヤーの上に「通常」レイヤー (布影1~2)を作成し、クリッピングします。[筆]を使い、陰影でシワ(影1)や宝石からの落ち影(影2)を表現していきます。乳首部分の盛り上がりを意識しながら、立体感を表現していきます。影2まで描いた段階で、やや暗さが足りないと思ったため「比較(暗)」レイヤー (影3)を作成して水着の下部の影をさらに暗くしました。

◆ 布影1~2
#847487

◆ 布影3
#D6B3CE

布 着彩レイヤーに戻り、[消しゴム]などを使って乳首の周辺の下塗りを消します。これにより、レイヤー下にある乳首が見えるようになり透け感を表現できます。



宝石や金具:ゴールドなどの着彩レイヤーの上にレイヤーを作成し、クリッピング。影やハイライトを加筆して、それぞれのアクセサリーの質感を表現していきます。布の着彩レイヤーの上に「通常」レイヤーを作成し、水着の布の縫い目を描きます。縫い目2は金糸なので、[加算]レイヤーを重ね、明るいハイライトを描き足します。

水着差分フォルダーの一番上に、「通常」レイヤー（透け部分 ハイライト）を作成します。水着の透け部分に[筆]を使い、白を乗せることで水着の布に溜まった水が光っている様子を表現します。



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



透け部分 ハイライト



着彩 結合

着彩 結合レイヤーに戻り[筆]を使って水着から肌に落ちる影を描き足します。すでに着彩してある影の色を[スポイト]で抽出し、水着の紐や金具からの落ち影を肌に描き足します。

着彩 結合レイヤーと水着差分フォルダーを格納する着彩フォルダーの上に不透明度を55%にした「乗算」レイヤー（乳輪・乳首 赤み追加）を作成します。[エアブラシ]を使って乳輪部分に薄い赤を乗せることで、透けた乳輪と乳首の赤みを強調したら完成です。

◆ 乳輪・乳首
赤み追加
#FAC5C2



▶加筆部分を黄色くマーキングして強調した図



乳輪・乳首 赤み追加

イラストレーター Q&A >>> カグユヅ

Q. どんなおっぱいが好きですか？

小ぶりなおっぱいや美乳と呼ばれるおっぱいも好きなのですが、やはりハリのある重さを感じるおっぱいを描いているときが一番楽しいです。

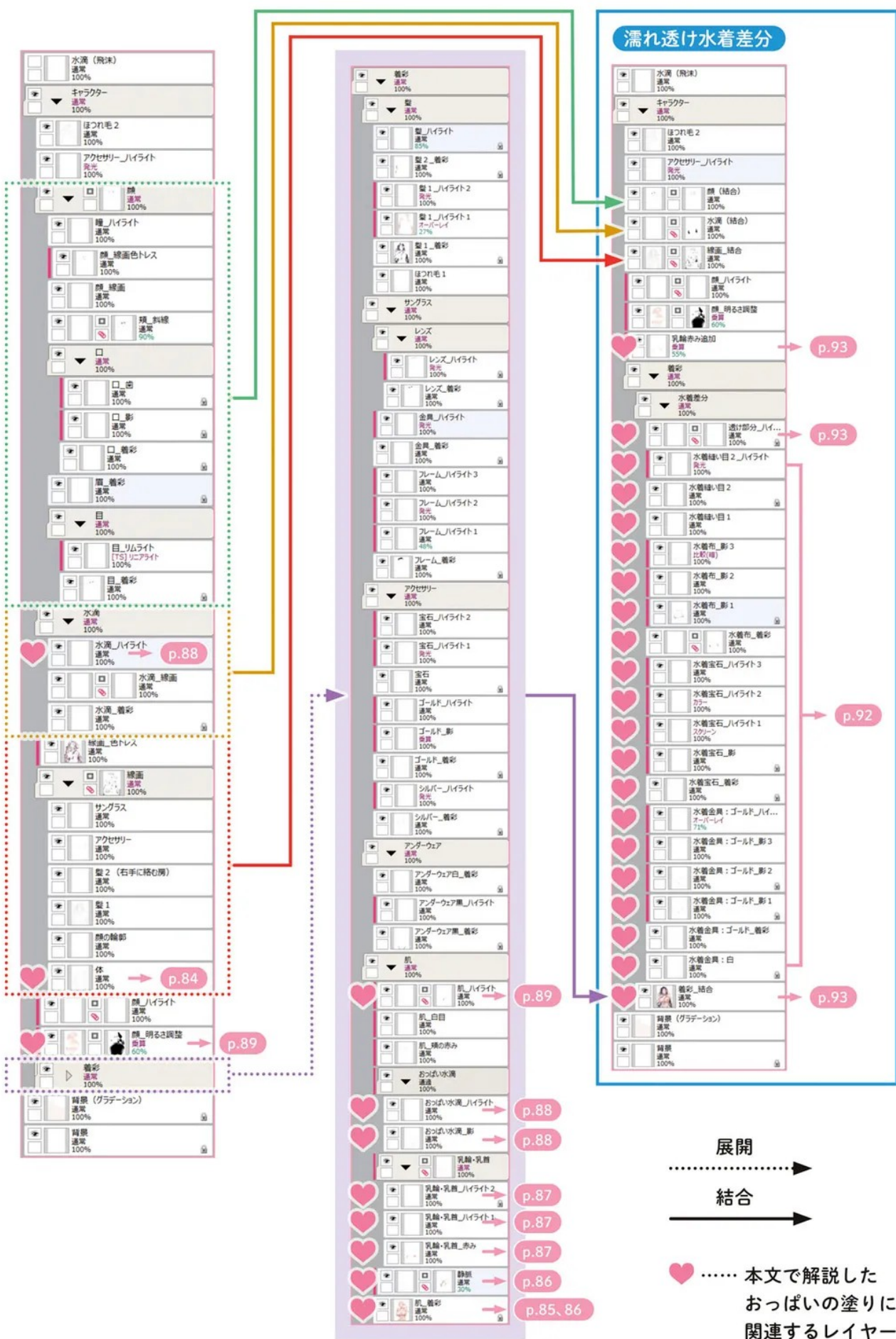
Q. おっぱいを描くときのこだわりを教えてください

おっぱいの重みを感じられる陰影と乳輪の立体感の表現にはこだわっています。特に乳輪は、ぷっくりと盛り上がっている形が好きなので、ハイライトまで集中して描くことが多いです。

Q. おっぱいを上手く描くためには、どんなことに気をつけなければいいですか？

おっぱい独特の立体感や丸みの表現は、慣れないうちはなかなか難しいかと思います。このイラストのように髪の毛の流れや水着や水滴などを追加することで、（おっぱいの）形を表現してしまうのもひとつのテクニックです。キャラクターのセクシーさも強調できるので、ぜひ挑戦してみてください。

レイヤーの全体図



完成イラスト(濡れ透け水着差分)



EXTRA PAGES



Niche
ニッチな猫カシリーズ

おっぱいの塗り方

100倍えっちに魅せるテクニク

一迅社

本体・表紙

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES



本体・裏表紙

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES

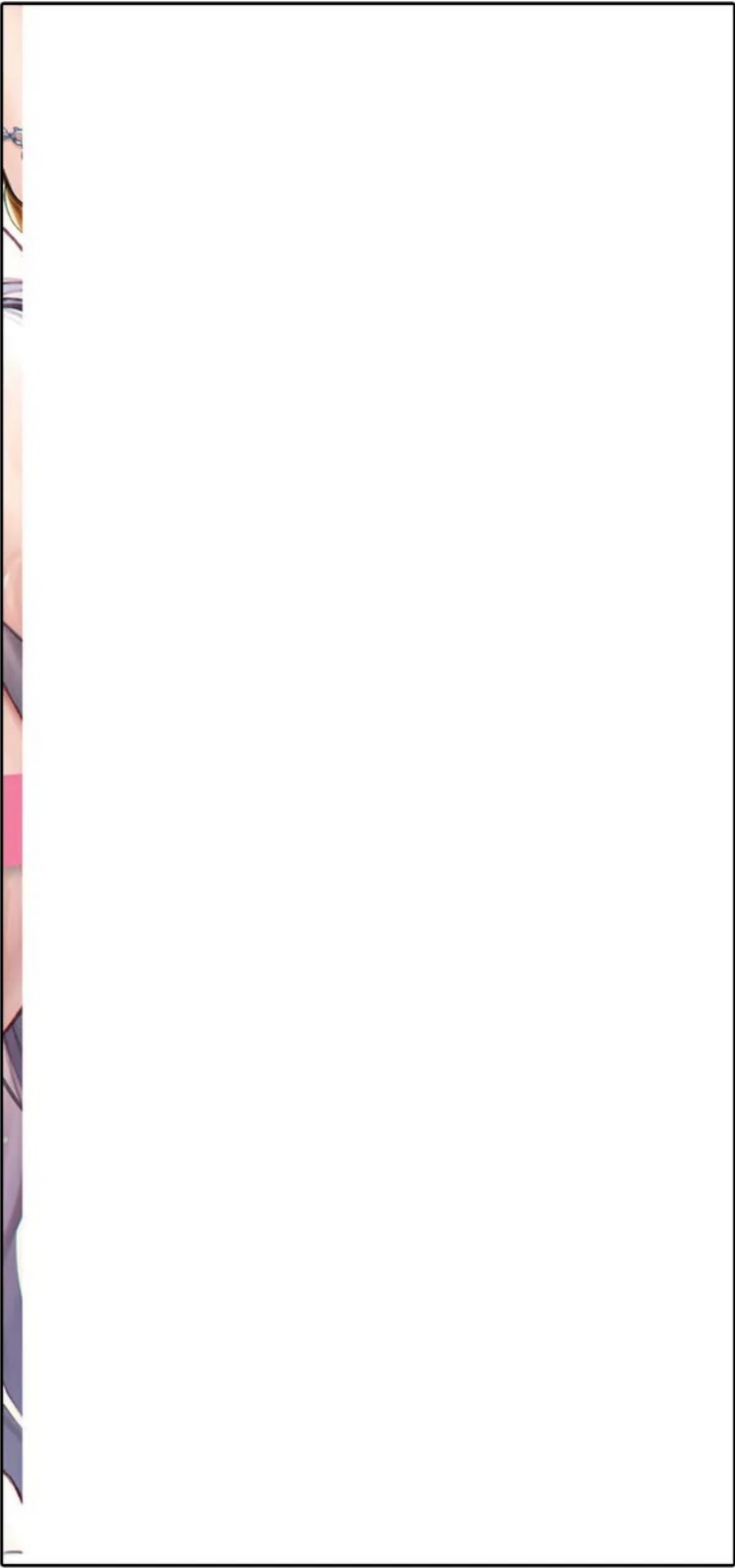


ニッ子な猫を万シリーズ

おっぱいの塗りち

100倍えつちに魅せるテクニック

一迅社



背表紙・カバー折り返し

※表記は発売当時のものになります。

EXTRA PAGES



カバー・裏表紙

※表記は発売当時のものになります。



Chapter 01
おっぱいの基本 イラスト

うどん。

Profile

イラストレーター。SNSを中心に活動。

Twitter ID

<https://twitter.com/udonalium>

Pixiv ID

<https://www.pixiv.net/users/15189966>

おっぱいの塗り方 100倍えっちに魅せるテクニック

カバーイラスト …… カグユヅ
デザイン …… 斎藤未希、下鳥怜奈(株式会社ジェネット)

企画 …… 坂あまね(株式会社ジェネット)
構成・編集・執筆 …… 坂下大樹(株式会社ジェネット)

編集 …… 前田絵莉香
発行人 …… 野内雅宏
編集人 …… 藤原遼太郎
発行所 …… 株式会社一迅社

〒160-0022
東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F
03-5312-6132 (編集部)
03-5312-6150 (販売部)

発売元：株式会社講談社(講談社・一迅社)