

厚塗り

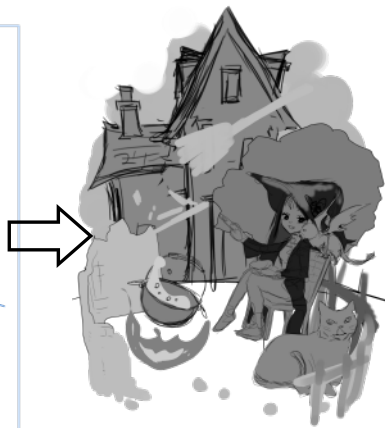
ATAM ACADEMY
イラストメイキング

厚塗りは、塗り重ねることによって立体感を出したり、塗りと主線をなじませることで、「そこに存在している」ような、リアルなイラストに仕上げることができます。

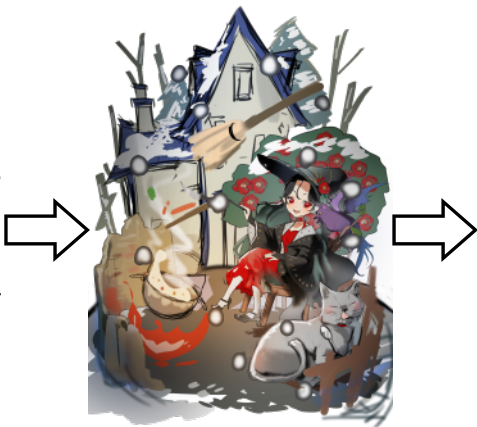
「厚塗り」といっても方法はさまざまなのですが、今回はイラストレーターの峪 蓮緒（たにはすお）先生のメイキングで、厚塗りのポイントを解説していきます。



ラフ



モノクロ着彩



カラー下絵

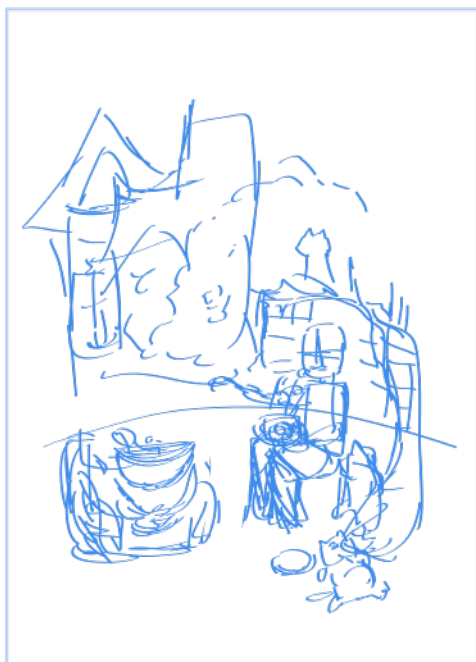


完成

厚塗り

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

①ラフ



設定に合わせてラフを描く

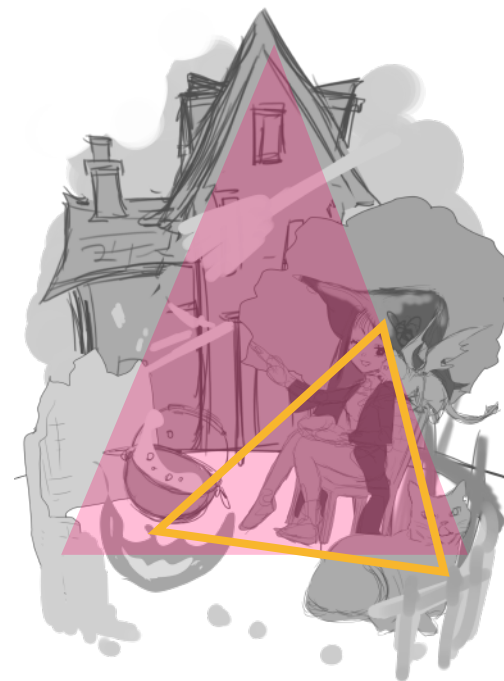
すぐに綺麗に描くのではなく、まずはざっくりとしたラフを描きます。大まかな構図・配置を決めるイメージ。

②モノクロ着彩



レイヤー分け

ラフをもとに、細かい下書きと、モノクロ着彩をします。
ここで、モチーフごとにパーツ分け（レイヤー分け）しておくと、パーツを移動させながらバランスが調整できるので便利です。



構図を整える

最初のラフ時点より、バランスの良い三角構図に整えられています。
ここで重要なのは、一部のパーツにばかり目を向けてしまうのではなく、全体のバランスをみること。



③カラー下絵

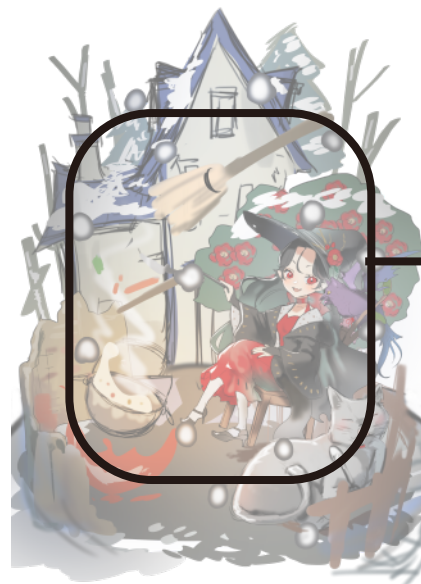
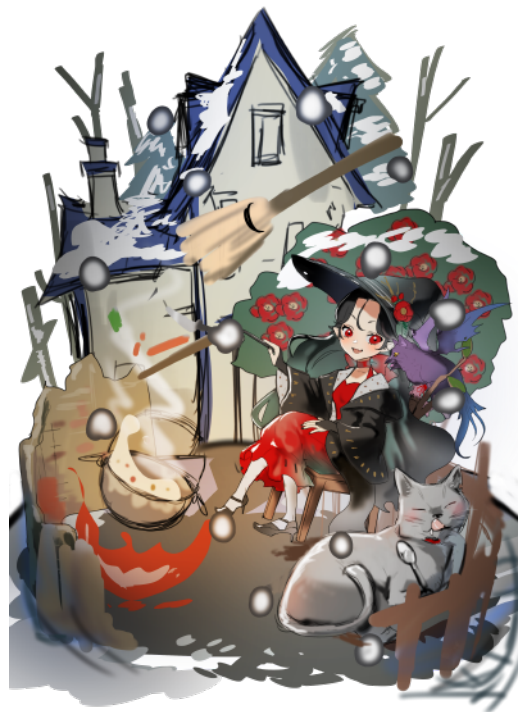
モノクロ下絵に、クリッピング機能を使いながら下塗りをしていきます。

方向性を決める

テーマに合わせて、どういうふう塗りにしていくか、計画を立てます。

- ①キャラクターはデフォルメなので、写実的になりすぎないように工夫をする。
- ②建物や背景はリアルに塗り込む。(差別化をする)
- ③「魔女」というテーマから、ほんのりダークな世界観を演出できる塗りにする。

などなど。方向性を決めたらざくざく塗っていきます。



光・影のバランスを見る

全体的な光・影の配置を決めます。

光と影をうまく使い分けると、

- ①イラスト全体を引き締める効果
- ②視線誘導の効果
- ③モチーフに立体感を産む効果

などが得られます。

このイラストでは、視線がメインモチーフ（魔女・猫・料理）に向かうように、中央に光を持ってきています。

彩色のバランスを見る

ある程度見栄えを気にしつつ、全体の色を調整していきます。

クリッピング機能で、影や彩色のレイヤーを分けておくと、調整するときに便利です。

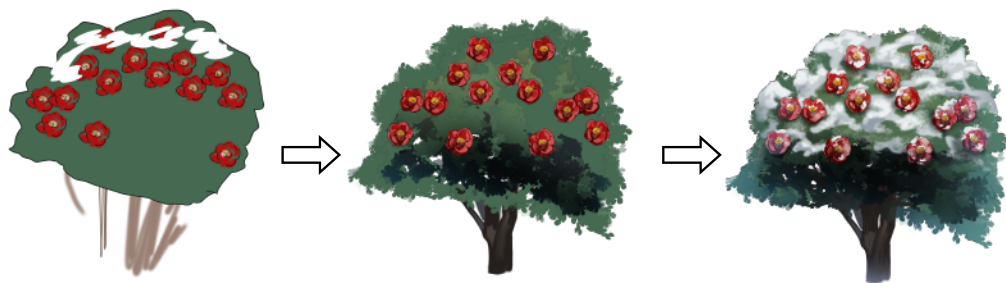
厚塗り

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

厚塗り

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

④描き込み・完成



描き込み

上図のように、形を整えながら描き込んでいきます。
わからない部分は調べたり、写真を撮ったりしながら描いていきましょう。



ある程度描き込めたら…

一度全体をみて、加筆・修正

イラスト全体に違和感がないか、モチーフ同士が重なったり隣同士色が被って、みてもらいたい部分が消えてないかなど、細かい部分をみていきましょう。



つぎはパーツごとにポイントを解説するね！



猫

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

① ラフ



ペットの猫がモデル。
実物が身近にいるときは、きちんと観察
することが大事です。

③ 描き込み

毛並み意識して、細かくハイライトや影
をいれていきます。

② カラーラフ



目を開けていると厚塗りの過程でリアルすぎる
と感じたため、目を閉じさせました。ラフより
もデフォルメ調で人間味のあるポーズに。

「光源」をもとに光を入れてみましょう。

太陽のように上からさす光だけでなく、左のイラスト
のような炎の照り返しなどの表現にもチャレンジ
してみてください。



魔女

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

① ラフ

バランスをみて、
服装や髪など変更。
これくらい簡単に描いておくと
修正がしやすいです。



② 塗り分け

青色レイヤー

下塗りレイヤー

ふたつを分て作成

全体におおまかな影と
ハイライトを入れてお
きます。



ポイント

キャラクターの固有色は黒と赤。
この赤に対応してグリーンがかった青を入れています。このふたつ
の色は補色の効果があります。これを意識して塗り進めます。

髪、帽子、スカートの内側をうすい青にすることで、(主体) 魔女
の体のシルエットをはっきりさせています。



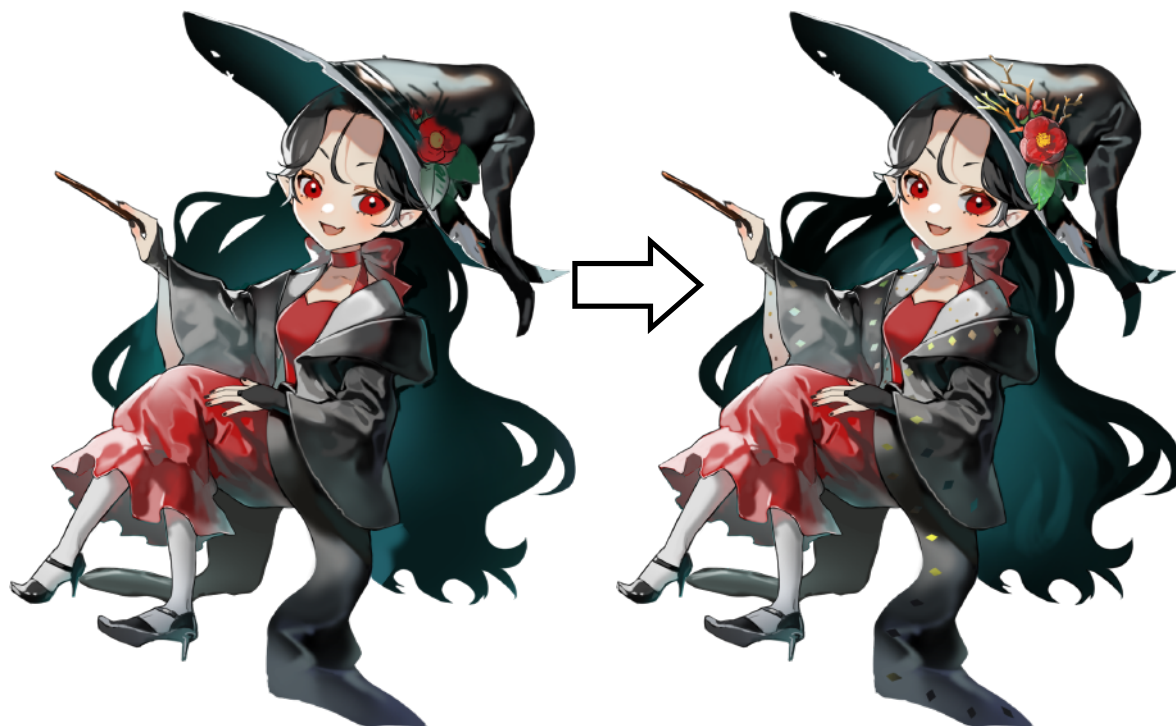
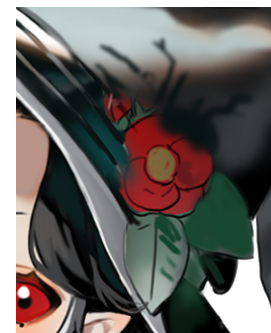
魔女

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

③描き込み

小物のディテールを描き込んでいきます。

椿の花かざり

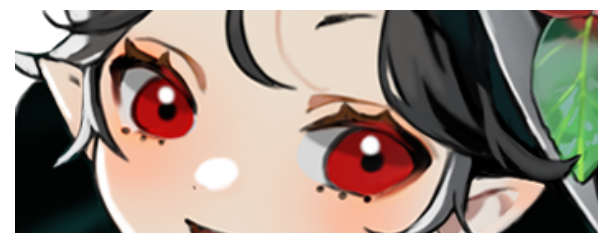
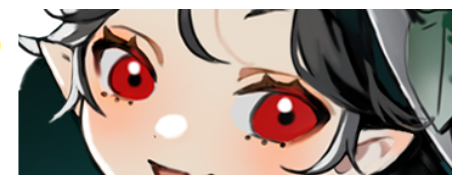


服の模様



髪の色塗り込み

目の影



魔女

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

④加工（発光）

炎の照り返しを、着彩レイヤーの不透明度を下げてかける。



使い魔

ATAM ACADEMY
イラストメイキング



①ラフ



②カラーラフ



③描き込み

ポイント

猫との差別化



無彩色



有彩色



使い魔の毛並みを鳥に寄せる。

椅子

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

①ラフ



②塗り分け

人物に合わせた影と、
クッション部分の色付け
を行います。



④描き込み (光)



③描き込み (影)

立体感や構造を考えながら影の描
き込みを行っていきます。

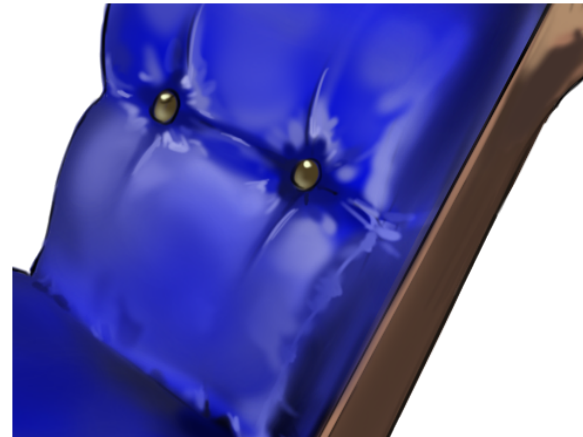


椅子

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

⑤奥行きを出す

奥側の色をスクリーンレイヤーで薄くします。
こうすることで、
手前側の存在感が上がるような
立体感が出せます。



最後に細かいディテールを詰めていきます。
想像で何もかも描くことは難しいので、
椅子の形、クッションの立体感、枝や葉の質感などは、
実物か写真資料を集めて観察してみてください。

魔女の家

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

①ラフ

島という小さな世界である印象をつけるために、土台を山なりにしています。その上に、同じように湾曲させた家を建てました。パースもでたらめにして、不思議さ・不気味さのある「魔女の家」を演出できるシルエットに。



②影入れ



レンガ
(茶色)

木
(緑)

背景なので、家が主体ではなく、他のパーツに合わせた影入れを行います。パーツと重なる部分の色彩・彩度・明度が被らないように意識しつつ色を入れていきます。

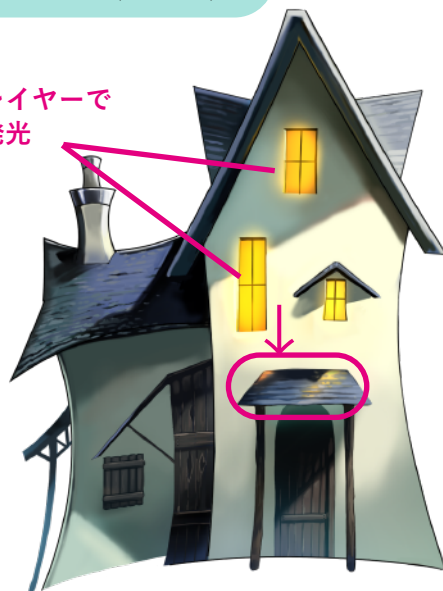
③描き込み

だいたいの影の場所や色味が決まったら、どんどん描き込んでいきます。同時に形も整えます。



④加工 (発光)

窓：
加算レイヤーで
強く発光



入口の軒下・壁下：
スクリーンレイヤーで
淡く発光



窓は加算レイヤーで強く光らせて、入口の屋根に照り返しもプラス。存在感・空気感を出します。玄関の軒下にも空間を持たせるための光を足しました。こちらはスクリーンレイヤーでほんのり淡い光に。

魔女の家

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

⑤ 雪を描く

ざっくり雪の形を描きます。
初めは中間色をおいて、
ここから明るい白や
寒色で影を描いていきます。



やや溶けていると、アンバランスさが出て面白いので、
太陽が当たっている方向を雪少なめに描いています。
こうした細かい描写も、環境の演出につながります。



雪の影は青みを意識して塗り込んでいきます。
納得のいく色味、明暗差になったところで完成。

木（奥）

ATAM ACADEMY
イラストメイキング



①ラフ



まずはおおまかな形をとります。

②形を整える



後ろのパーツ・前のパーツとでレイヤー分けをして、形を整えていきます。背景として、主張しすぎないように**主線はないまま描き進めます。**

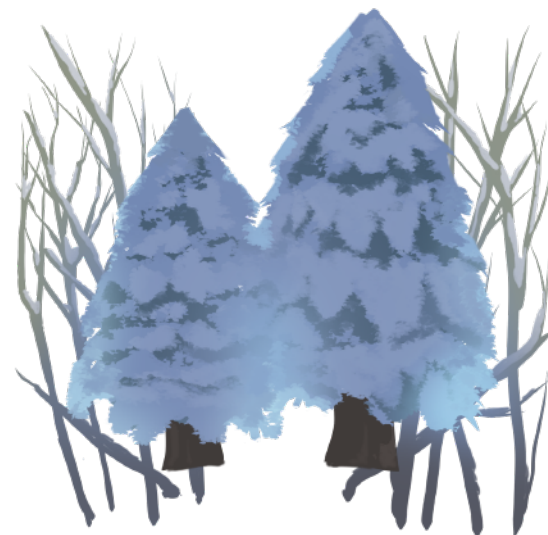
③雪をのせる

木の種類によって雪の乗り方も違ってきます。手前の木は、葉がしっかり生えている部分に雪が乗って、内側の緑だけが見えている状態です。



④加工

画面の一番奥のため、目立たないように「**乗算レイヤー**」で青をのせています。ちなみに、雪は青く見える性質を持っています。



鍋・炎

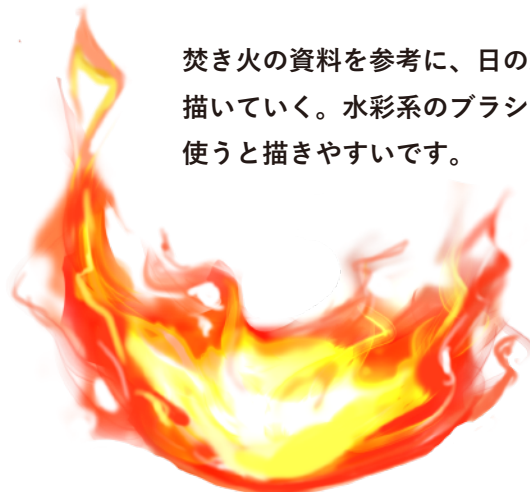
ATAM ACADEMY
イラストメイキング

① ラフ



② 炎

焚き火の資料を参考に、日の動きを描いていく。水彩系のブラシなどを使うと描きやすいです。



外の赤は通常レイヤー
中の黄色は加算（発光）
レイヤーを使う。

③ 鍋・シチュー

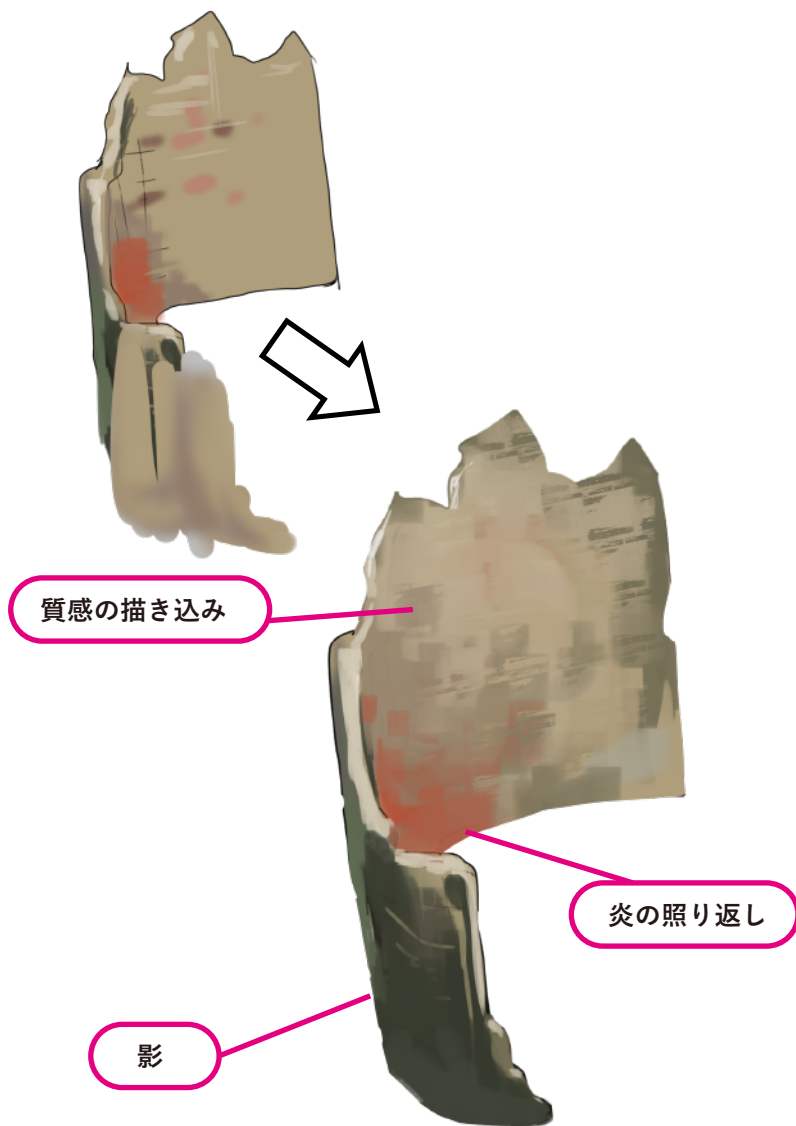
それぞれ資料を参考に描き込んでいきます。



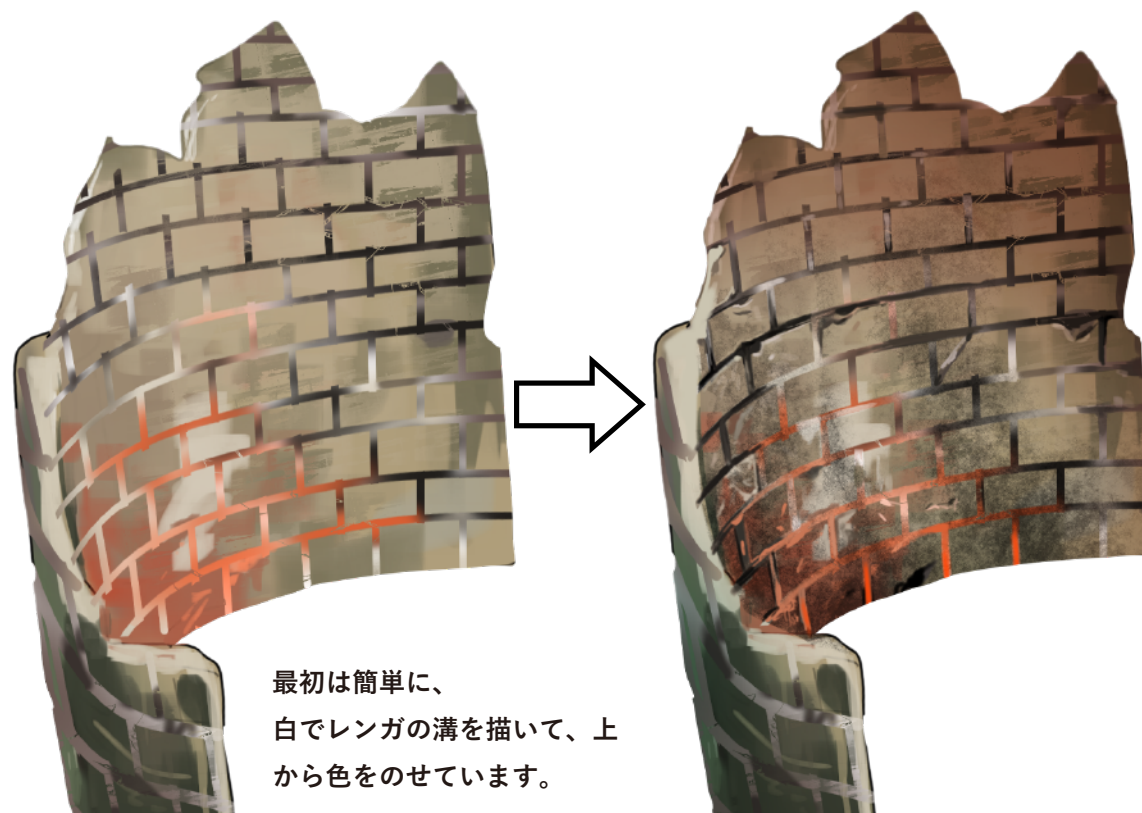
レンガ

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

①ラフ



②描き込み



最初はざっくり。

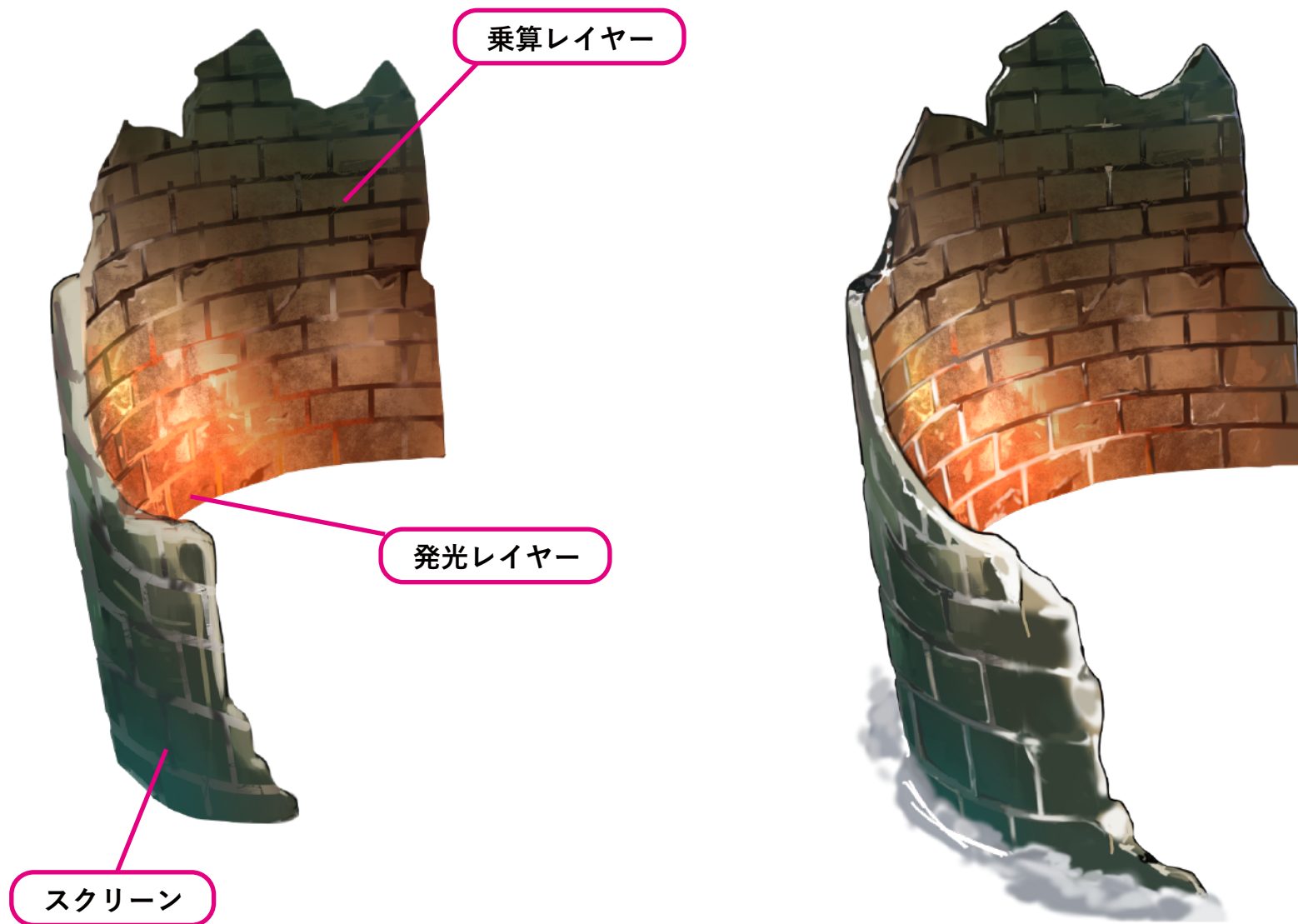
ずっと使っていると汚れていくので、ダメージ加工をしていきます。炎の近くにあるものなので、スス汚れっぽさを出します。

レンガ

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

③加工

加工レイヤーを効果的に使用して、
立体感を作っていきます。



椿

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

①ラフ



デフォルメした木なので、花はあえておおきめに描いています。

②形を整える

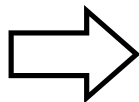
シルエットを確認しながら形を整えていきます。



花はレイヤー分けしておくとう便利。
3~4個描き込んで、複製すると楽ちんです。
一部をデフォルメすると、パーツが一見ちぐはくになるので使い所に注意してください。

③描き込み・加工

影や色彩を描き込んでいきます。
下の方は暗い影になります。



乗算レイヤー

ほんのり青みの
グラデーションをかける。

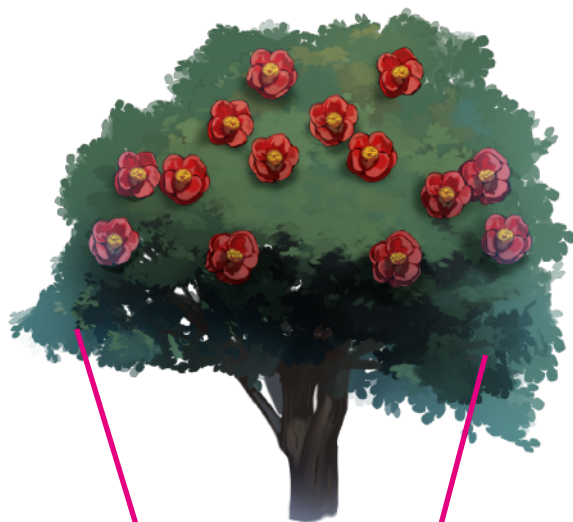
スクリーン

椿

ATAM ACADEMY
イラストメイキング

④加工 2

両サイドにスクリーン加工。
奥行きを表現します。



スクリーン

⑤雪を描く



少し粉っぽさを残して、
質感を表現しています。