



# グラフィッカラー講座

厚塗りをしよう～

by コウちゃん

# お品書き

自己紹介

4STEPでレッツ厚塗り！(ft. ibis Paint)

イラスト添削？



# 自己紹介

名称 : コウちゃん

年数 : 真面目に描き出して6年くらい

作業環境 : 生協iPad + Apple Pencil + ibis Paint  
+ 任意の糖分

スタイル : 厚塗り ? キャラクターイラスト



# 過去作品

左/右上 オリジナル  
右下 QMF  
制作時間 20~30h

あとは絵アカにもあります('ω')ノ



4STEPでレッツ



の前に...

# この講座は……

こういう人にオススメ！

- 厚塗りを始めてみたいけど、  
指南書を読むのは面倒…
- 厚塗りを始めてみたけど、  
時間をかけた割に思うように  
クオリティを高められない…

あまりオススメできない人

- お絵描き超初心者  
ある程度人体の比率が取れる／  
絵柄が定まっている人でないとすぐには  
活用できないかも
- お絵描き超上級者  
あなたが講座やってください……

# おことわり

アマチュアお絵描き民の講座主が厚塗りする際の  
手順や脳内をつらつら書いているだけで  
理論的に間違っている／最善手とは言えない  
部分が多々あります。どうかご了承ください。



改めまして

4STEPでレッツ厚塗り！



# 概要

- ① 厚塗りっていいな
- ② 4STEPとは？      ～believe the process～
- ③ 肌色の塗り分け      ～褐色を恐れるな～
- ④ レッツ厚塗り！      ～色々小ネタ～

# ① 厚塗りっていいな

かんたん重厚感up！

かんたん情報量up！

修正が楽！



## ② 4STEPとは？

① ラフを描く

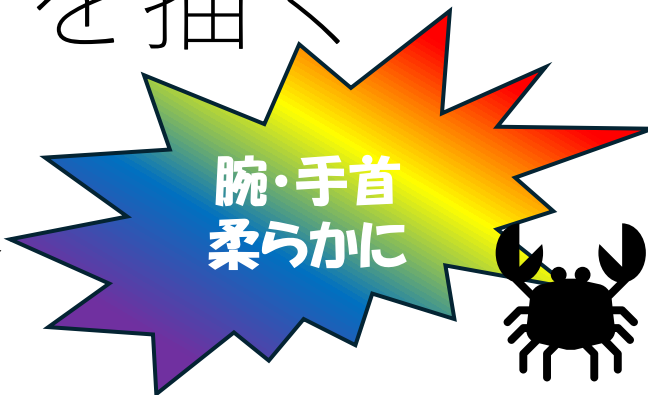
② 下塗り

③ ひたすら塗り込み

④ イイ感じに加工して完成！

## ② STEP 1 ラフを描く

- ・太めのペン・筆圧感知推奨



- ・○線画を書く
  - ◎立体のアタリを取る／曲面や陰影の目印を付ける  
(最低限 モノの境界さえ分ければOK)
- ・一発で書けなくてよい  
消しゴムや自由変形を使い倒す

## ② STEP 2 下塗り

- ・ **テクスチャなし筆圧感知なし**のペン推奨  
(ibis Paintであればデジタルペン／ソフトペン)
- ・ ラフの下にレイヤーを作る→下塗り  
(グレー推奨。パーツ分けはしてもしなくてもOK)
- ・ 境界の滑らかさは気にしない  
(後からいくらでも修正が効きます)

## ② STEP 3 塗り込み

- ・ **混色あり筆圧感知あり**のペン推奨

テクスチャは場合に応じて使い分け

- ・ 新規レイヤーをクリッピングor不透明度ロックでごり押し  
(基本不透明度ロック+色合い調節でブレンドモードレイヤーがおすすめ)

- ・ ベースカラー→資料を見ながら勘で塗る

(凹凸表現→落ち影→光の当たる面・ハイライト→環境光の順で主は塗っています)

・ **資料必須** (資料がすべて)

## ② STEP 4 加工

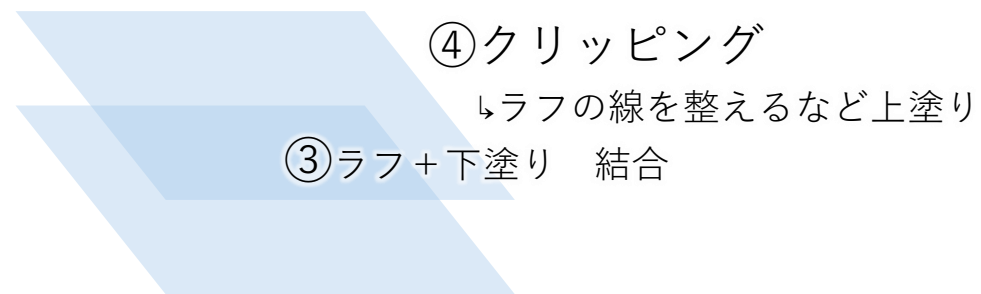
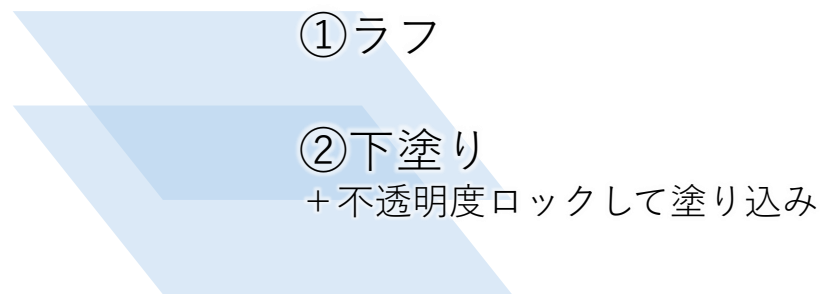
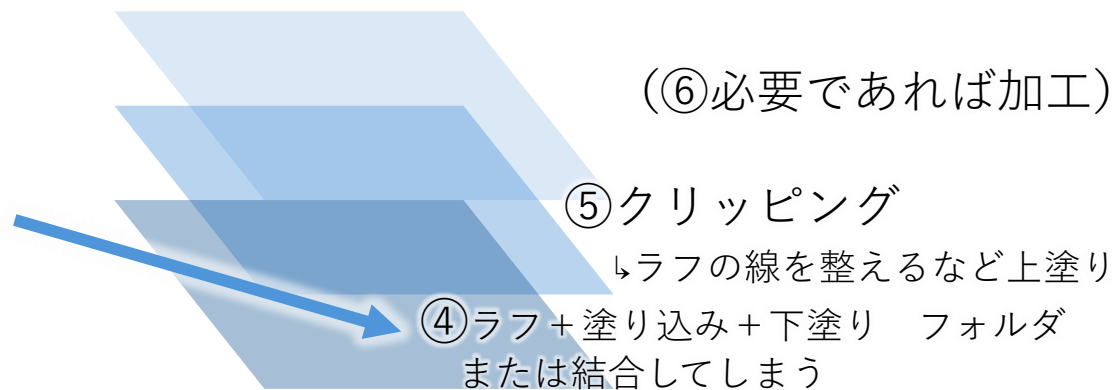
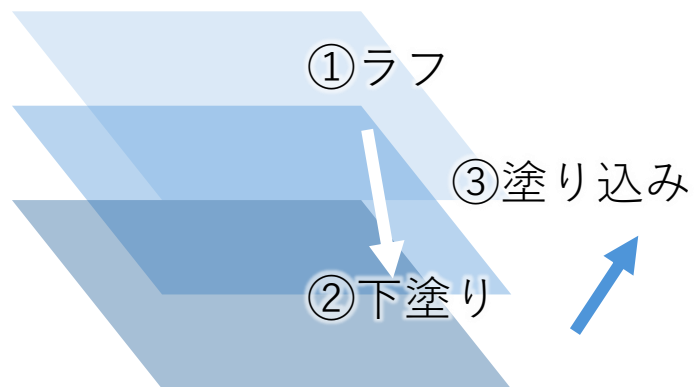
- ・ お好みで、色合い調節 ぼかし エフェクト等々…

ペイントソフトに限らず加工アプリのフィルターを使うのもあり

主はapple の写真加工フィルタードラマチックがお気に入りです

②

## 4 STEP 手順まとめ





### ③ 肌色の塗り分け

- ・ 肌色は200色どころじゃ収まりません

同じ肌色でも環境光によって変わります

- ・ **資料がすべて**

絵柄が確立していない間は必ず写真の資料を見ながら描く

### ③ 肌色の塗り分け 観察のポイント

- ・ 凹凸を表現する陰影と落ち影
- ・ 強い反射（ハイライト）
- ・ 血色
- ・ 色素

### ③ 肌色の塗り分け 注意点

#### 陰影の表現

エアブラシやぼかしを濫用しない  
色の境界のハッキリ具合の表現を描き分ける

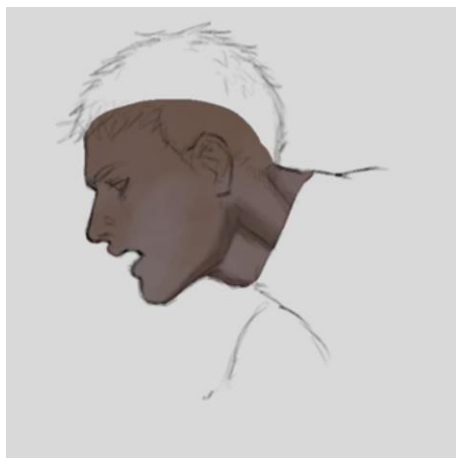
#### 色の固定観念 を捨てる

白目は#FFFFFF、睫毛眉毛は#000000と限らない  
肌色に寒色を使ったっていい

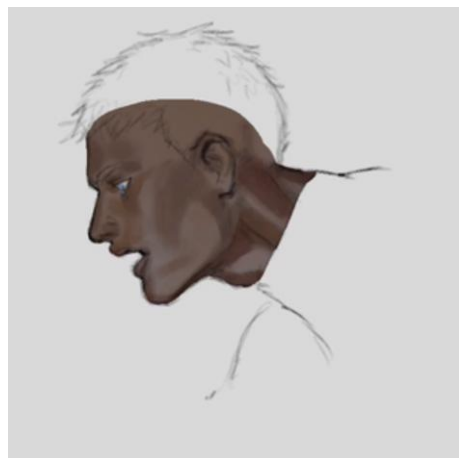
#### 立体の意識

厚塗りは結局立体感  
立体がどのようなになっているか常に意識

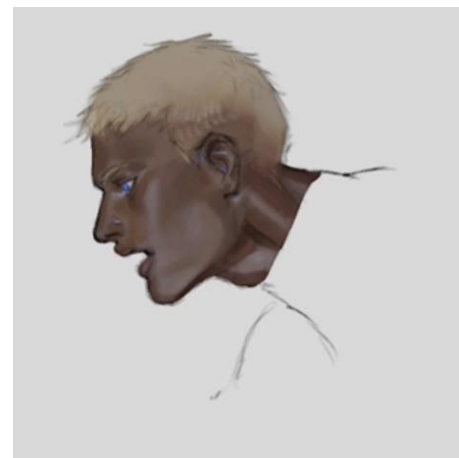
# (塗り込みの詳細 1)



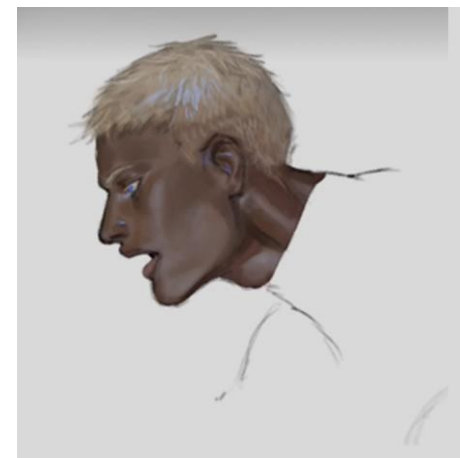
大まかな  
凹凸表現



落ち影含む  
陰影の追加



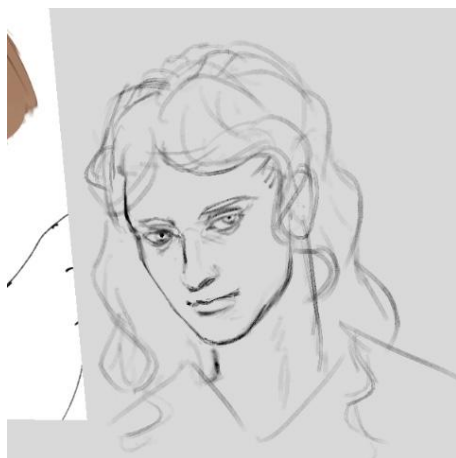
光面・  
ハイライト



環境光  
微調整

## (塗り込みの詳細 2)

厚塗りって  
手順がFLEXIBLEで  
楽しい！！



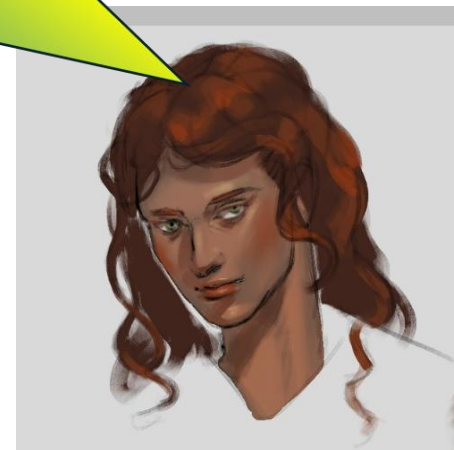
ラフ



大まかな  
凹凸表現



地色



落ち影  
光面など

## ④ レッツ厚塗り！ 小手先スキル

- ・ 影と光の境界に彩度の高い色を入れる
- ・ 空気遠近法モドキで前後感を表現
- ・ 影または光の当たる面の描きこみ具合に差をつける

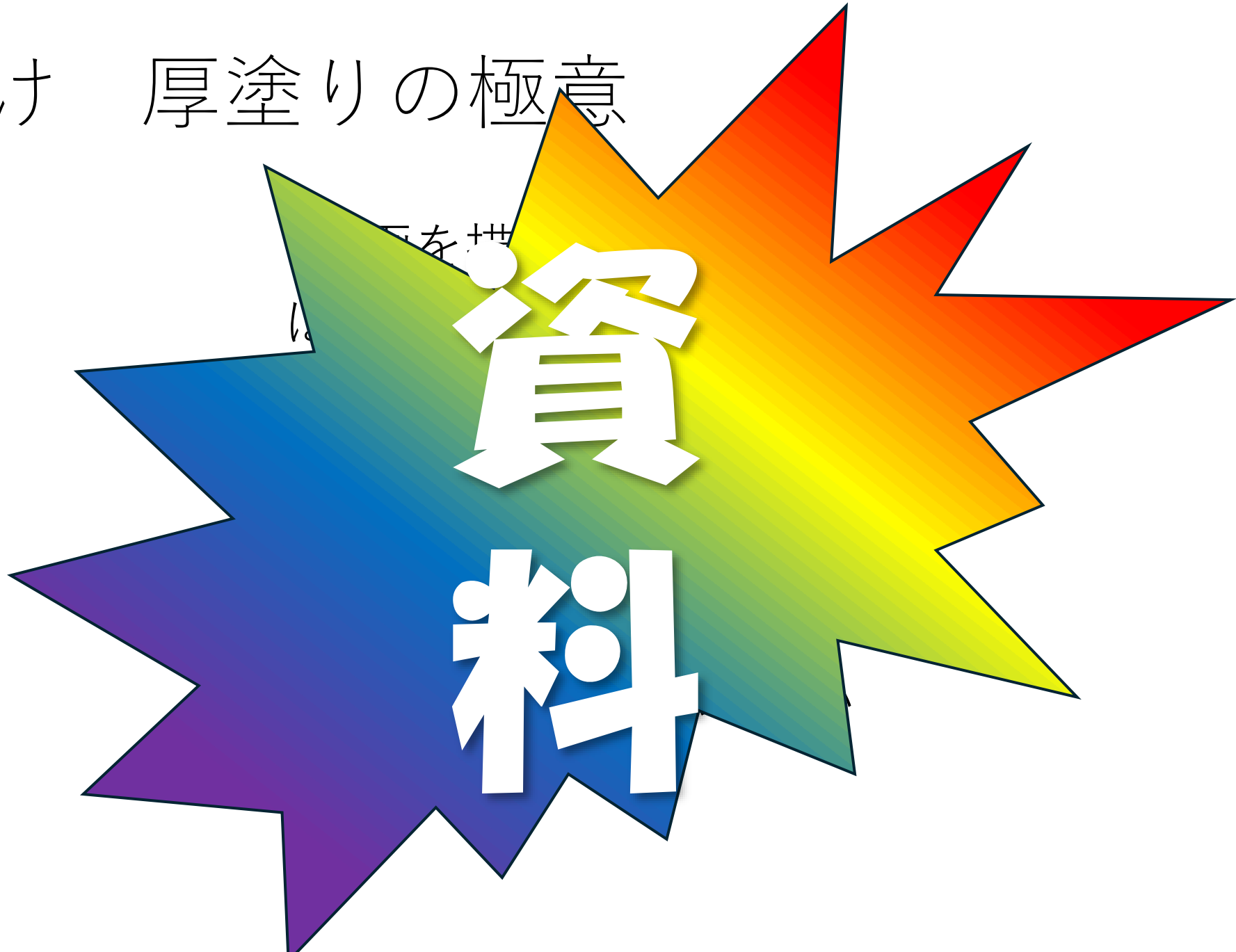
影部分の描きこみを減らす→カメラは光側にいる/晴天 使い方により暗部に不気味さを漂わせられる

光部分                  、                  →カメラは影側にいる/室内や曇天 対象が神々しい雰囲気

(白飛びさせる)



おまけ 厚塗りの極意



長々ご覧いただきありがとうございました！  
N I C E な厚塗りライフを！

