

自分の手で理想のぽっちゃりボディを描けたら素敵だと思いませんか？

なにを隠そう私も自分好みのぽっちゃり体型を描くことに

何にもかえがたい魅力を感じます。

でも、なかなか思ったとおりに描けなかったりしますよね。

その理由は、

- ・描き方の順序を知らないから
 - ・知っていてもそれらが整理されていないから
- ではないでしょうか。

そこで、この記事では執筆者である葉@plzcallmeshioriのぽっちゃり女子の描き方を

こちらのイラストのメイキングを参考に、全体の流れを解説します。

細かい技術についてはここでは言及しません。

この内容をおさえることで、よりスムーズに

よりあなたのフェチに突き刺さるぽっちゃりボディが

描けるようになりますよ。

結論を言うと、描くものがぽっちゃりだろうとなんだろうと、

特別な手順が必要とされるわけではありません。

基本的なイラスト制作の流れを抑えることが

あなたのフェチを抑えることにつながります。

本記事のメイキングのおおまかな流れは以下ようになります。

1. アイデアを出す

2. 大まかなラフを描く
3. 立体を意識したラフを描く
(3.5 背景のラフを描く)
4. 線画の手前のラフを描く
5. 線画を描く
(5.5 背景を描く)
6. 塗り
7. 加工と仕上げをする

作業環境

Wacom Intuos ワイヤレス Small

Clip Studio PRO

それでは描きはじめます！

1. アイデアを出す

ここでやることは

- ・描きたい絵のコンセプトを言葉にする
- ・構図を決める

の2つです

・描きたい絵のコンセプトを言葉にする

まずどんな絵を描きたいかというコンセプトを実際に紙やWordなどに書き出します。

たとえば、今回のイラストでは

- ・海の家でやきそばをほおばるぽっちゃり体型の彼女

- ・水着はハイレグ

こんな感じ。

ここでの目的

- ・絵の方向性を見失わないようにする

- ・モチベ維持

ですね。

「あれ、なんでこの絵描きたかったんだっけ…」

こんな疑問が頭をひんぱんによぎると、絵の完成は遠のきます。

どうやるの？

何を描きたいか？が難しければ

今自分が見たいものは？で考えてみましょう。

…ありていに言います。

エロい妄想をしてください。

そしてその内容を書き起こしてください。

はい、コンセプトは完成です。

今そんな気分じゃないよ、という場合は

以前見かけて好きだ！と思ったイラストをもう一度探し出してください。

あなたのフェチに刺さったイラストでも、どこかに「改善点」があるはずです。

「改善点」とはもちろん技術的なものではありません。

その作者とあなたの美の感性、つまりフェチズムが

少なからず異なることによるものです。

あなたと他人では見たいもの、描きたいものは当然違いますよね。

なので、その絵に対して

「ここがこうだったら完璧なのにな」

と感じた点を書き出してみてください。

あともう一つ、「その絵のどこが好きなのか」

も書き出してみてください。

それがコンセプトになります。

今回の私の場合は、こちらのイラストの9枚目がそれにあたります。

<https://www.pixiv.net/artworks/78057299>

恥じらいつつもハイレグの水着を着ている娘のイラストです。

私はふくよかな女の子がなにか美味しそうに食べる姿がとても好きなので

その要素を付け加えたいなと感じました。

水着で食事というと海の家かな？ということでコンセプトが決まりました。

この手法は省エネなのでおすすめです。

・構図を決める

どうやるの？

構図を決めるときは、

- ・とてもおおざっぱなラフを
- ・小さく
- ・枠をつけて
- ・複数

描きます

どのくらいおおざっぱかというと、

- ・表情が分かる
- ・どういうポーズかがわかる
- ・どこになにが描かれているか分かる

くらいでOKです

具体例を出す前に、この目的から話します。

構図を決める目的

目的は、

- ・完成させる絵のイメージを湧かせるため
- ・言葉以外のアプローチで絵のコンセプトを盛り込むため
- ・映える画づくりのため

です。

- ・完成させる絵のイメージを湧かせるため

については納得してもらえと思うのですが、

残りの2つは怪しいと思うので実際のものであわせて軽く見ていきます。

と言いつつもあろうことか今回はこの過程はすっ飛ばしていたので、

再現してみるとこんな感じです。



・言葉以外のアプローチで絵のコンセプトを盛り込むため

とはつまりなんなのかというと、

こんな絵のような何かでも、描いている内に

「こんなもの描いたらより良くなるんじゃないか？」とアイデアがでてくるので

ここでコンセプトを追加することもある、ということです。

今回も、すでに描き終わった絵なのに

「別に満面の笑みじゃなくてもよくない？」とアイデアが湧いて

左下のようなラフを描きました。

・映える画づくりのため とは、

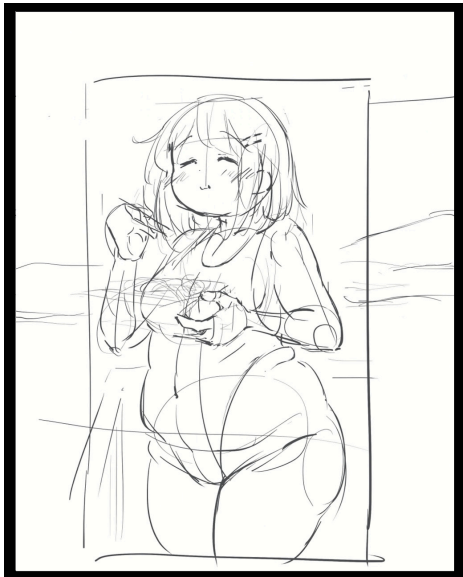
不自然に空くスペースには、何かしら描いて埋めようということです。

この段階なら追記修正が一瞬で済むので、画面内の要素の配置はここで完了させます。

このなかで、もっとも描きたい！と思ったものを選んで、
そのラフを描いていきます。

2大まかなラフを描く

ここでは、先ほど描いた構図のラフをもとに、
もう少し詳細な、でもまだ大まかなラフを描いていきます。



ここでの目的

- ・さらに完成系のイメージを膨らませる
 - ・描きたいモチーフの追加
- です。

どうやるの？

細部を気にせず、全体のシルエットを整えることを意識します。

ぽっちゃり好きならこだわりたいであろうお腹や太ももの

シルエットはここである程度決まると良いですね。

逆に顔がいまいち可愛くないとか、手が変とかは気にしないでいいです。

完成形の絵に少しでも近づけられればOKです。

一気に近づこうとすると、失敗しがちです。

また、描きたいモチーフが新たに浮かんだら、ここで追加します。

描きたいもののアイデアは早めに出すに越したことはないですが、

服の装飾など、小物であれば

絵がほとんど完成しきってからでも加筆することができます。

なので、自分がこれでよいかと思ったらこのステップは終えてしまいましょう。

2.5背景のラフを描く

描かなくても全くかまわないのですが、最近背景を描くのって割とコスパの良い労力だなと感じるので

今回は背景も描いています。

まず、背景描く？描かない？

まず、背景を描く or 描かないの根本的な判断基準は

背景を描くことによってその絵の魅力が上がるかどうか

だと思います。

これだけだとだいぶ抽象的なので、より実践的な基準としては

今描こうとしているシチュエーションがどれくらい具体的か？

を考えることです。

具体的であるほど背景は大きな力を発揮すると思います。

より分かりやすい基準としては、
コンセプトに「いつ」、「どこで」があるか
でよいでしょう。

今回は「どこで」=海の家と決まっていたので背景はあったほうが
魅力的かな？と判断しました。

背景のラフのコツ

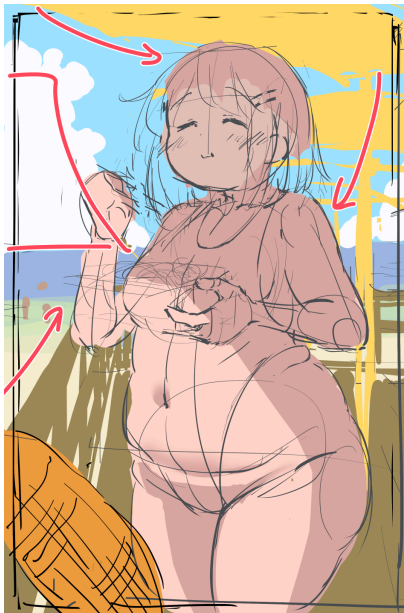
人物を引き立てることを目標におおまかなシルエットを決めるのを念頭に置きます。

あくまで主役はぽっちゃりボディですよ？

アイラインやパースを基準に背景を描くのではなく、

人物が目立つように背景の要素を配置して、あとから

アイラインやパースで空間としての整合性を持たせていきます。



3立体を意識したラフを描く

ここでは、先ほど描いた大まかなラフに立体的な情報を足していきます。

ここでの目的

- ・平面的に見えてしまっている部分をなくして
 - ・人物全体を立体的に見せること
- です

どうやるの？

具体的な手順は

身体のパーツを単純な立体に置きかえる

輪郭をつなげて、格好よく整える

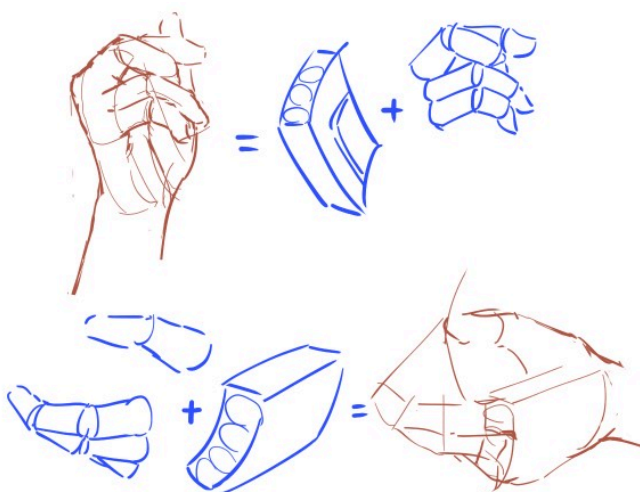
今回は手について立体を意識したラフを描いているのでこれについて

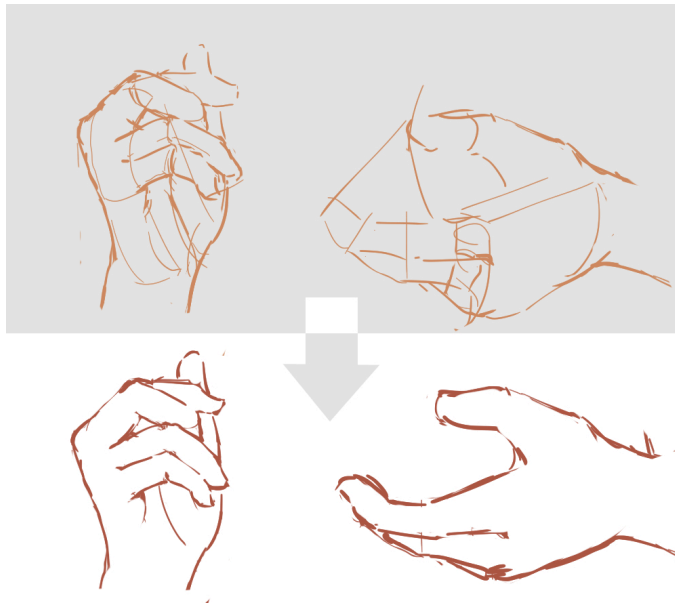
解説すると、

手の甲を湾曲した板、指を円柱の連なりといったように

単純な立体として描いたのちに、

それらを人間らしいラインで繋げます。





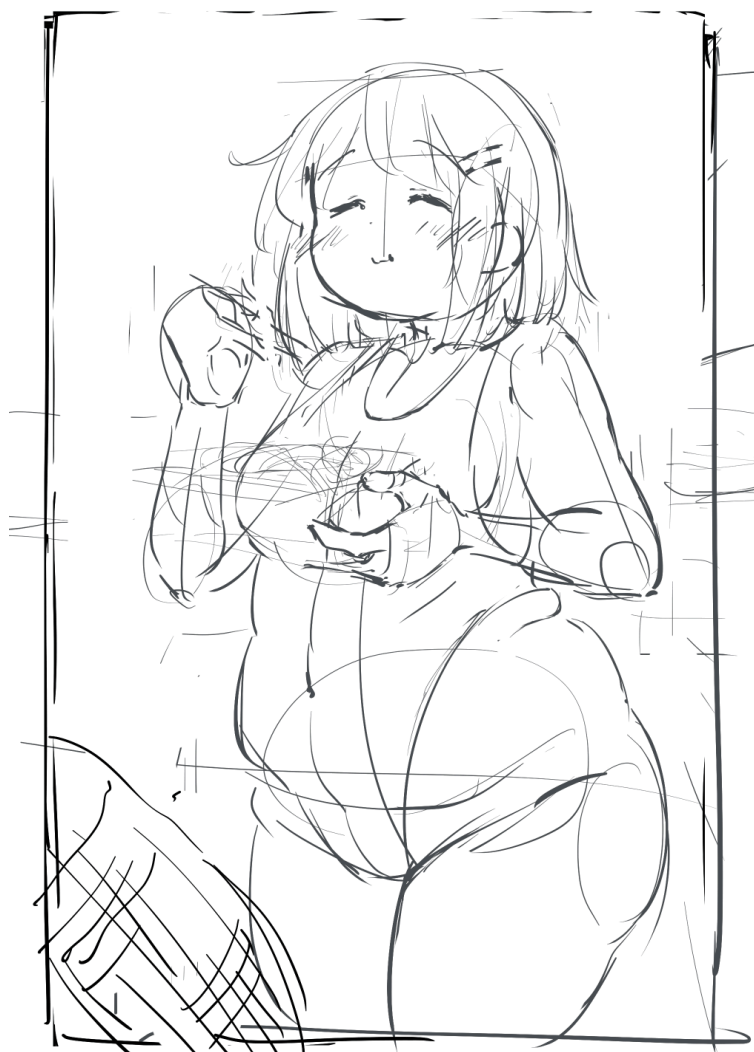
こんな文章では全く伝わっていないと思うので
これについてはまた詳細に記事を描きたいと思います。

4線画の手前のラフを描く

ここまでで描いてきたラフをもとに、
より詳細なラフを描いていきます。

ここでの目的

それは
線画を描く時に線を選ぶ必要がないくらい
曖昧さの少ないラフを描くこと
です。



線画では線のニュアンスや勢いだけに集中したいので、
このステップが必要となります。

どうやるの？

ラフをもとに線を選んで、クリンナップしていくのですが、このときラフ特有の勢いの良さを
消さないよう気を付けます。

「ラフは好きだったのに、線画にするとイマイチ」

という現象は、ラフの良さが線画にした際に抜け落ちていることが原因です。

このラフの良さのひとつに、

「線画じゃないからこそ引けた線の勢い」

があります。

この「勢い」をなんとか線画まで受け継いでやろうというわけです。

頻繁に以前までのラフを濃く表示して比較することで確認しつつ進めます。



注

ここでいう「勢い」は「流れ」「フォース」と呼ばれることが多いです。

私がよく参考にしているこちらのお絵描きYouTuberの方の場合は「絵葉ストリームライン」です。

https://www.youtube.com/watch?v=HWRoYc12dqs&t=696s&ab_channel=%E7%B5%B5%E8%91%89%E3%81%BE%E3%81%97%E3%82%8D%E3%81%AE%E3%81%A1%E3%82%83%E3%82%93%E3%81%AD%E3%82%8B

人によって呼び名はさまざまですが、その意図はだいたい「ラフの勢いを残すため」です。

5線画を描く

ここでの目的

- ・ぱっと見で整った印象の絵にすること

なので、正直必須の工程ではないです。

ラフっぽさの残っている絵にはそれ特有の味わいがあって、私は好きです。

どうやるの？

まずは、勢いを残すことを意識して線を更に整えます。

キャンバスの拡大は致し方なしですが、時折全体を確認します。

次に、線に強弱をつけます。

強弱のつけ方には絵柄や好みにもよりますが、

人物の輪郭

ものともものが離れている箇所

奥まって陰になる部分

は線を太く、



顔などの細かいパーツや装飾

ものともものが接しているところ

光の多く当たるところ

は線を細くします。



詳しくは線画についても記事を書きたいと思います

ちなみに、今回は髪の毛の部分はシルエットでとってからその輪郭を拾うことで線画としています。

髪や、あとスカートなどかたちが不定形なものは

シルエット→線画の順番が描きやすいのでは？と思って

トライしてみました。

これについては現在模索中です。

5.5背景を描く

ここでの目的

なんでこんなタイミングで背景？と思われるかもしれませんが、
これにはいくつか理由があります。

- ・代わり映えのない作業が続いているので、
目に見える進行度を一気に上げてモチベを保つ
- ・人物の塗りをするときの環境光で悩まなくなる
→ただの白背景か、晴れた空の下かでは色味が異なる

背景は後にある程度ほかすのでそこまでのクオリティは求められません。

私は息抜きのパートと捉えています。

また、ある程度決まった描き方があるものも多く、カンタンに描けることが多いです。

あまり肩に力を入れずとも画面の情報量が増えていくのでモチベにつながります。

また、背景、つまりライティングをここで決めておくと

キャラの塗りが少しやりやすくなります。

<https://youtu.be/mOfIIAmHVnA>

背景のコツ

- ・How to動画や画像検索で見つけた写真は大いに参考になります
- ・迷ったら写真から色をスポイトする
- ・気楽に描く、こだわりすぎない
- ・立体的に描きたいものは3面見せることを意識する

6塗り

ここでの目的

背景どころか、正直塗りすらめんどくさい、という人も多いと思います。

ただ、モノクロには1つ弱点があると私は思っていて、それは視認性が低く、SNSで評価されにくいという点です。

色彩があるだけで、何が描いてあるか、それが何のキャラなのかが一気に分かりやすくなります。

それでも荷が重い...という人はべた塗り+陰だけでもやってみましょう。

陰が上手く入れられた絵は質感を持ちます。

つまり、ぽっちゃり体型特有の

- ・むっちり肉厚な感じ
- ・パツパツに張っている感じ

がより克明に表現できますよ！

ここまで頑張ってきた絵をよりえっちにするチャンスです。

トライしてみる価値は大あります。

どうやるの？

ここに描くとかなり長くなるので

詳しくは別記事にて紹介する機会を設けようと思います。

ここでは全体的な方針と、

一番重要だと思っている考えかたについて触れます。

- ・まず、全体の陰を雑に入れます

- ・つづいて、それらを徐々に細かくして、質感を持たせていきます。
- ・色味の調整は後でできるので、陰の形、比率、どこに置くかをまず重視
- ・また、基本塗りはぼかさない、ぼかすときは何らかの理由を持つ

https://youtube.com/shorts/vPD3LDtM_o?feature=share

7仕上げをする

ここでの目的

「まあまあ満足のいく塗りができた〜！」

というあなたはとても素晴らしいです！

でも、あと少しだけ頑張らなくてはなりません。

「疲れた」「正直飽きた」「早く次が描きたい」

その気持ちは痛いほど分かります。

ただ、仕上げは少ない手数でクオリティが数段上がるので

とてもコスパの良い工程です。

ここまで、ちょっと微妙かも...と内心感じながら描いていた

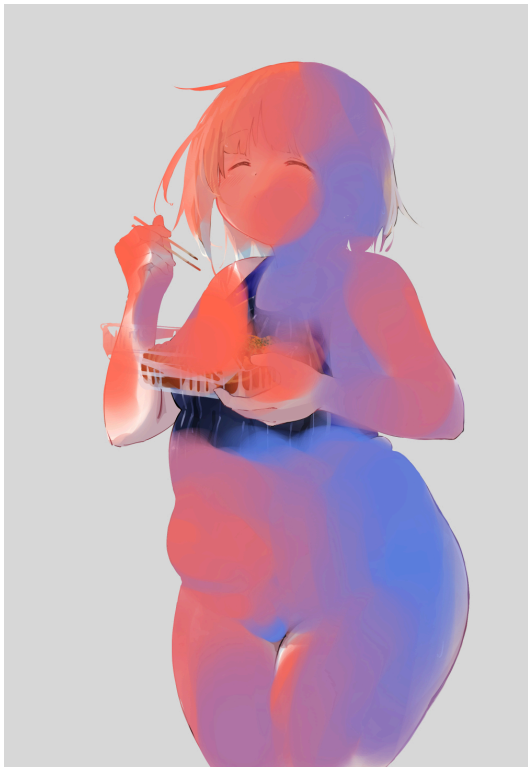
絵が蘇ることすらあります。

どうやるの？

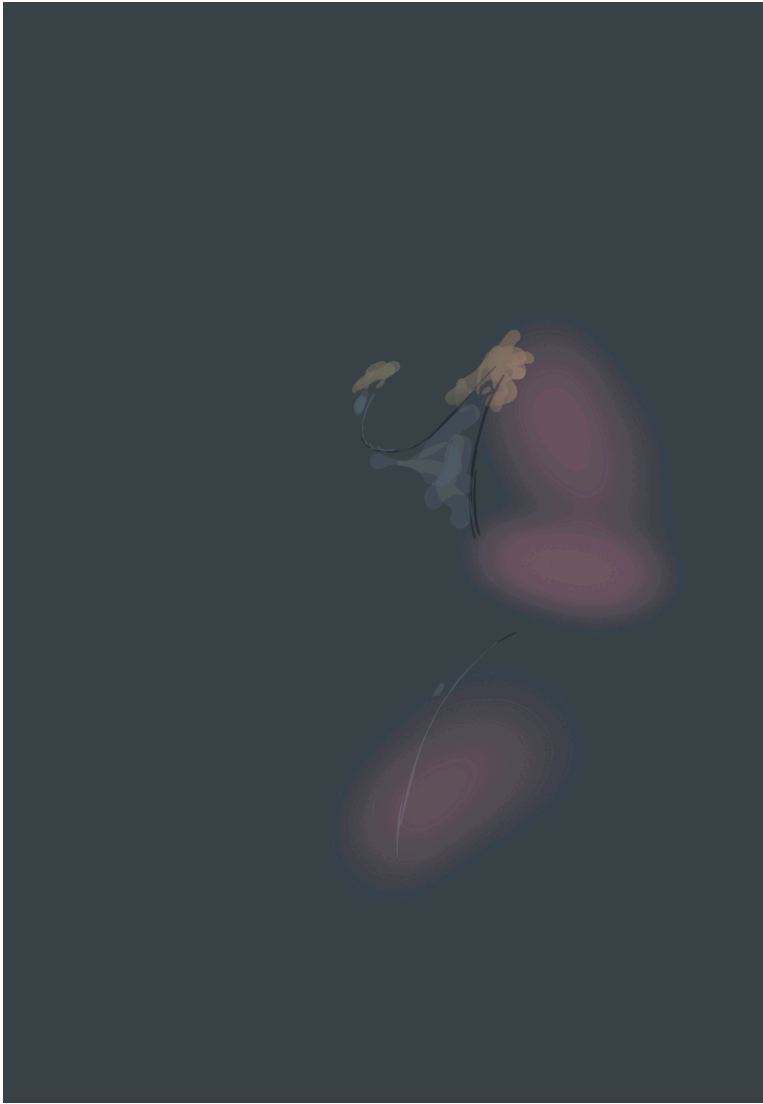
私がどの絵を描く時も取り入れるかどうかを検討する、

汎用性の仕上げ方法を紹介します。

- ・絵全体にオーバーレイ 明るいところに暖色、陰に寒色

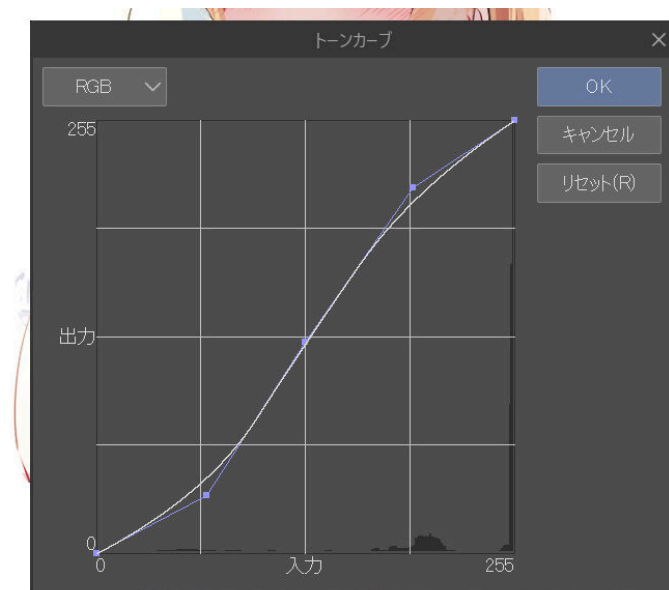


- ・絵全体にソフトライト 反射光や透け、色味の調整





- ・覆い焼き 強い光の表現 人と背景の一体化
- ・トーンカーブ

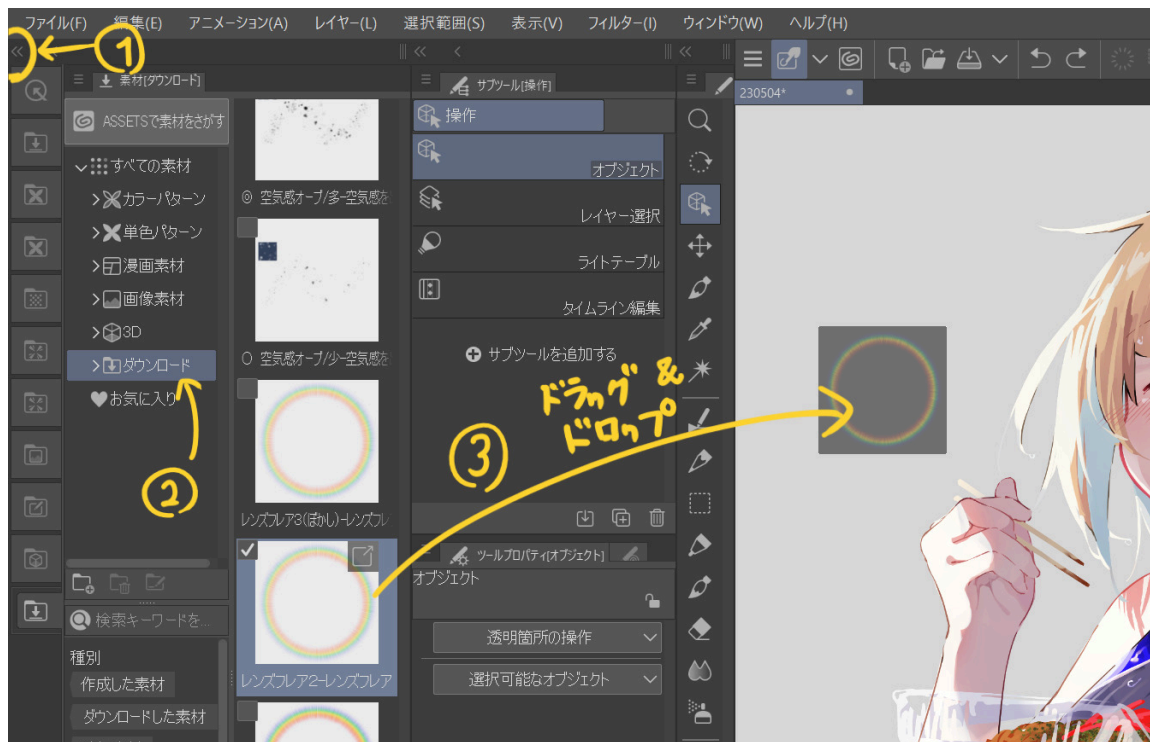


・加筆の修正レイヤー



・ぼかし

・効果系



・トリミング

まとめ:ぽっちゃり女子の描き方

今回は

- ・アイデアを出す
- ・大まかなラフを描く
 - (・背景のラフを描く)
- ・立体を意識したラフを描く
- ・線画の手前のラフを描く
- ・線画を描く
 - (・背景を描く)
- ・塗り
- ・仕上げをする

以上のような流れで描いていきました。

多くの絵描きの方はこのような、

アイデア出し→ラフ→細かいラフ→より細かいラフ→線画→着彩→仕上げという流れで描いていることと思います。

私自身毎回こう描いている！というわけではないので

なにか参考になるところを持ち帰ってもらえたらと思います。

まだまだ網羅しきれていないところがたくさんあるので、

身体各パーツの詳しい描き方や色の塗り方など

これから記事を増やしていければと考えています。

要望や感想などあればコメントまでお願いします。

それでは、ここまでありがとうございました！