



触手の描き方



How to draw the shokusyu



触手の描き方



ニッチな描き方シリーズ

How to draw the shokusyu



CONTENTS

はじめに.....004

第1章 基礎知識編.....005

ノーマルタイプの触手.....	006
男性器タイプの触手.....	010
イソギンチャクタイプの触手.....	014
ブラシタイプの触手.....	018
イボイボタイプの触手.....	022
搾乳・口タイプの触手.....	026
ヒル・蟲タイプの触手.....	030
スライムタイプの触手.....	031
機械タイプの触手.....	032

第2章 着衣編.....033

Tシャツ.....	034
巫女服.....	036
水着.....	038
鎧.....	040
パイロットスーツ.....	042



第3章 ステップアップ編.....043

ステップアップ その1 表情編

気持ち良い.....	044
陵辱.....	046
アヘ顔.....	048
嫌悪感・恐怖.....	049
屈辱.....	050
フェラチオ.....	051

ステップアップ その2 ポーズ編

ポーズ1 拘束.....	052
ポーズ2 四つん這い.....	056
ポーズ3 M字開脚.....	058
ポーズ4 バック.....	060
ポーズ5 宙吊り.....	062
ポーズ6 孕み.....	063
ポーズ7 捕食.....	064

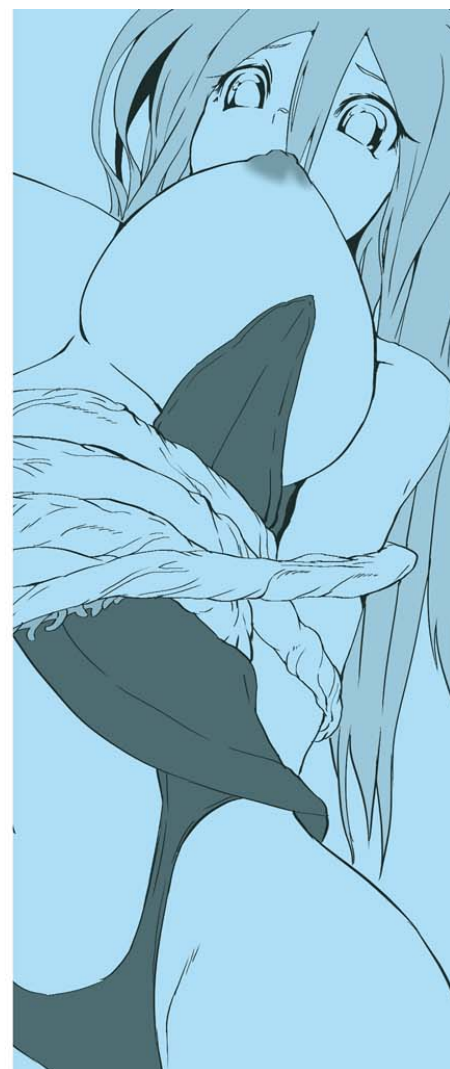
ステップアップ その3 粘液編

粘液の基本解説.....	065
女の子にかかる粘液.....	066
粘液の濃さ.....	067
特別コラム.....	068

第4章 メイキング編.....069

①ラフ.....	070
②下描き.....	071
③ペン入れ・下塗り.....	072
④顔(瞳).....	073
⑤影塗り.....	074
⑥ハイライト効果.....	075
⑦触手の描き込み.....	075
⑧細部.....	076
⑨粘液.....	077
⑩完成.....	078

作家コメント.....	079
奥付.....	080





はじめに

人が最高に美しい瞬間は、
人によってさまざまです。
触手もまた、
誰かにとっては人の最も美しい姿を引き出す、
ひとつの装置と言えます。
本著を手にとっていただいた皆様は、
ただ触手が好きというだけではなく、
ひたすらに美しさを追い求めている探究者であると
言えるのではないのでしょうか。
本著は、その終わりなき美への探求を
応援しております。



CHAPTER.01

基礎知識編

ニッチなジャンルの触手ですが、基礎を押さえることで、より魅力的な触手が表現できます。本章では「ノーマルタイプ」や「男性器タイプ」といった、タイプ別の触手を紹介します。まずは自分の好みに合った触手を見つけてみましょう。

ノーマルタイプの触手

まずは「ノーマルタイプ」の触手から紹介します。ここからさまざまなタイプに分類できるため、しっかり基本を押さえましょう。



▲触手の基本的な動きのひとつは「女の子に絡みついて引っ張る」ということです。引っ張る力を表現する際は、直線的に伸びきるように描くことを意識しましょう。



▲汁を滴らせながら鎌首をもたげること、女の子へ絡みつく触手の意思を表現できます。また、衣服の染みを描くことで、触手のぬめりを表現することも重要です。

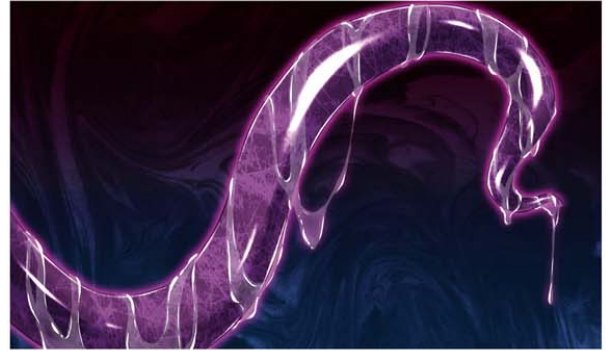
ノーマルタイプの触手の種類を確認!!

一口に触手の種類といってもさまざまなタイプが存在し、その分類に対して厳密に決められたルールは存在しません。そのため、ここでは基本的な触手をはじめ、植物タイプや吸

盤付きタイプなどのさまざまな触手の特徴を紹介します。基礎知識編全体を含めて、多種多様な触手を確認しながら、自分が描きたいと思える触手を探してみましょう。

◆粘液がより強調されているタイプ

オーソドックスな粘液濡れの触手タイプ。粘液の多寡は描き手次第ですが、ノーマルタイプの場合は粘液量のバランスを考えましょう。なお、覆い焼きレイヤーなどを利用したハイライトや薄い半透明で表面を伝う汁気でヌルヌルした感じを出す効果的です。



◆ツタなどの植物タイプ

植物のツタの系統の触手で、葉やトゲがあり、触手の先端がツルの様にくっつく丸まっているのが特徴です。また、花部分からは催淫花粉を噴出するなどのアクセント付きのタイプも存在します。なお、このタイプの場合は粘液は少ないのが基本です。

◆吸盤が付いているタイプ

吸盤が付加された海洋生物タイプの触手。その吸盤を活かして女の子の身体にピッタリと吸い付き逃しません。ちなみに、描く際は、吸盤は片面に付いていたほうがそれっぽくなるほか、ヒネリを加えると吸盤の向きに変化が付くので、よりらしくなります。



! POINT イカやタコの軟体動物が触手の元祖!?

かの有名な葛飾北斎が女体にタコを配した絵を描いたように、軟体動物の存在が現在の触手へと繋がったことは言うまでもありません。ちなみに、イカの触手は触腕という2本の腕があるのが特徴で、タコとイカの腕の本数が違うのは、この触腕の有無の差です。



▲イカには「触腕」という2本の腕があるのが特徴。

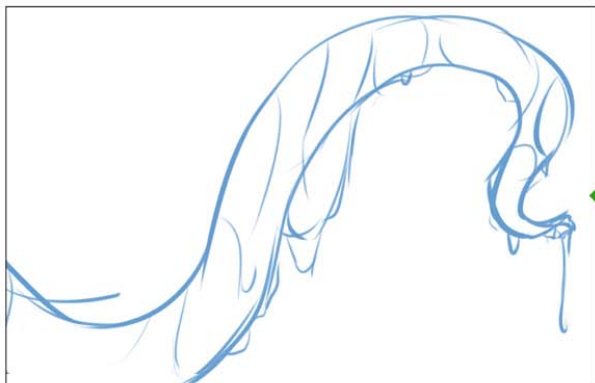


▲しなやかで吸い付くような動きは昔から好色な連想を誘う!?

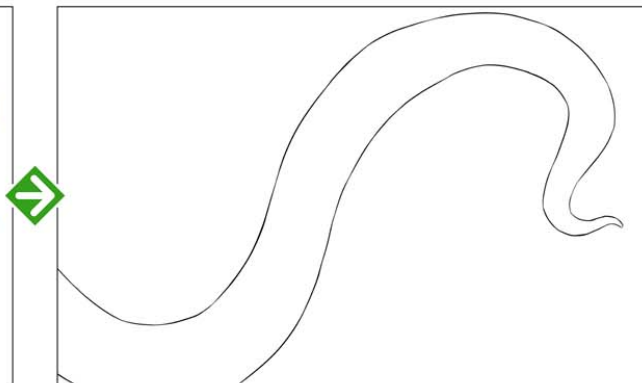
触手の描き方をチェック

続いてノーマルタイプの触手を描く際のポイントを解説していきます。このタイプは、触手の先端に大きな特徴があったり、全体的にほかの触手とは一線を画す部分があるというわけではないので、身体に絡ませる部分の表現や触手自体の表面の質感、粘液が滴る感じなど、触手の描き方としては基

本的な部分に焦点が当てられます。ほかのタイプの触手を描く際の基本にもなる部分ですので、しっかりと確認していきましょう。



◆**ラフ** まずは、くねくねとした形を意識してラフを描きます。身体に絡ませる場合はその部分が肉を軽く押し込む表現を意識すると、より良くなります。



◆**線画** 直線的にならないように、自然なカーブで線画を描いていきます。上のカットは非常に単純に見えますが、本数が多いときは、方向や曲がり方に注意しましょう。



◆**仮り色** 下塗りの上に影やハイライトを入れます。表面の質感を滑らかにするため、光の反射であるハイライトはレイヤー合成方法の「覆い焼き」でハッキリと描きます。



◆**着色** 汁気を足し、テクスチャを重ねていきます。黒系の色で「焼きこみカラー」、白系の色で「覆い焼き」等のレイヤー合成で重ねるだけでも違いが現れます。

POINT やってはいけない点と色の塗り方を確認!

触手のヌメリ部分は不透明度を下げたレイヤーを上重ね、滴ってまとわりつくことをイメージしながら描いていきます。そのあとに、ヌメリのフチの辺りを基本に、ハイライトを入れていきます。また、影やハイライトをエアブラシで均等にぼかして塗ると、触手の質感がゴムホースの様なのっぺりしたものになるため避けるようにしましょう。



▲ぼかし部分とシャープな部分を適度に織り交ぜるのがコツです。



▲影やハイライトが均等でコントラストも低い場合ゴムホースのようになります。

ポーズが同じ女の子に触手を絡ませて違いを比べてみよう

ここでは「同じポーズをした女の子に異なる触手を絡ませた場合」の違いを見ていきます。ノーマルタイプの場合は、

最もフィット感が高いため、女の子が映えるような巻き方にするのがポイントです。

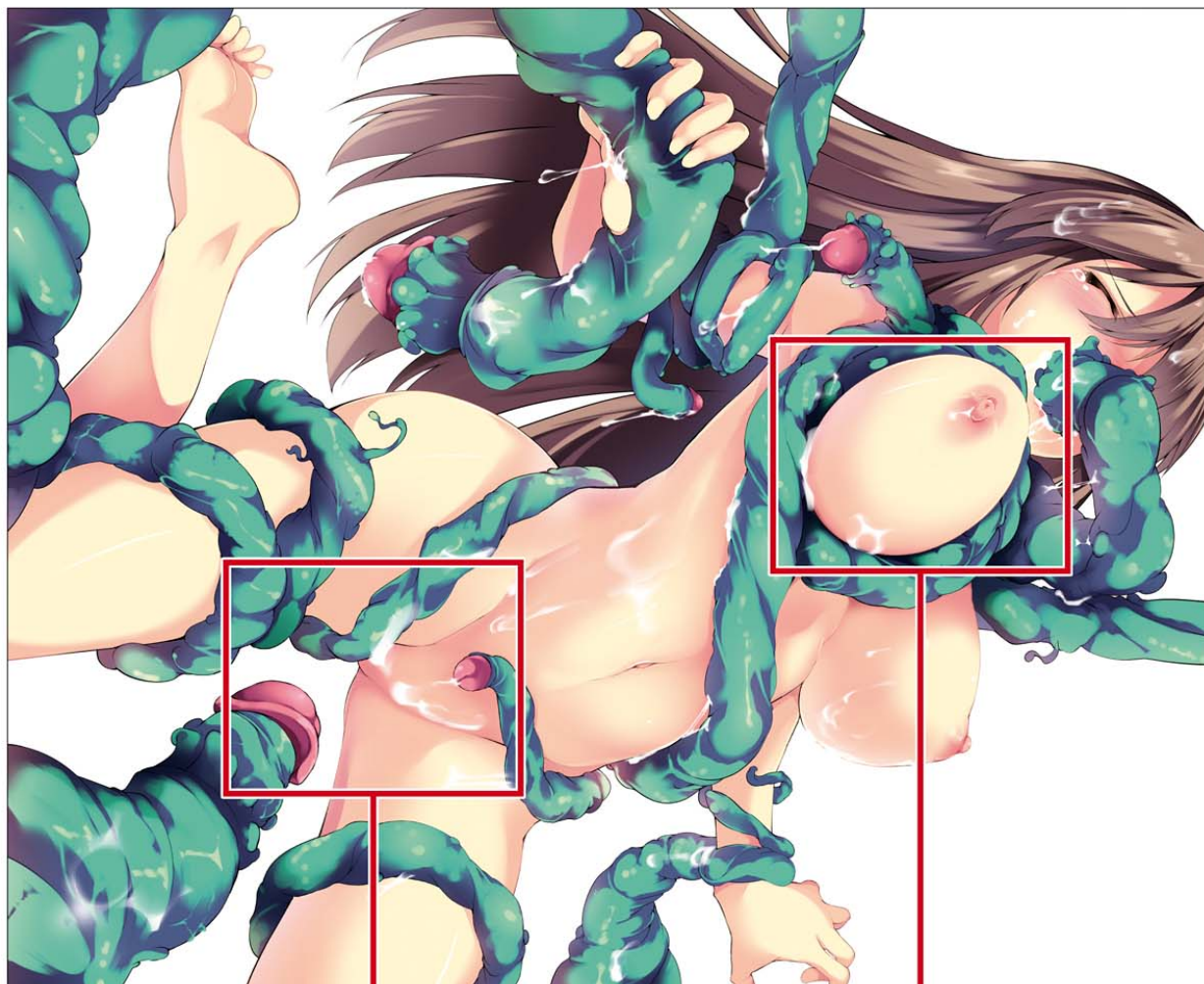


基本は太めに描きながら、先っぽは細めに調整し、女の子をいじれるような形にするのが理想です。

フィット感が強いため、締め付けを強くして女の子が動けない状況を演出し、その先を連想させるのもひとつの手です。

男性器タイプの触手

男性器タイプの特徴は、文字通り性器の形をしつつ粘液を飛ばせることです。また、その形状から、女の子の口を責めることも多い触手です。



▲触手の中身がギュッと詰まっている感じを出すのが重要なため、描く際は血管の浮きや筋を意識しましょう。また、太さが異なる触手の存在はコントラストを生み出します。

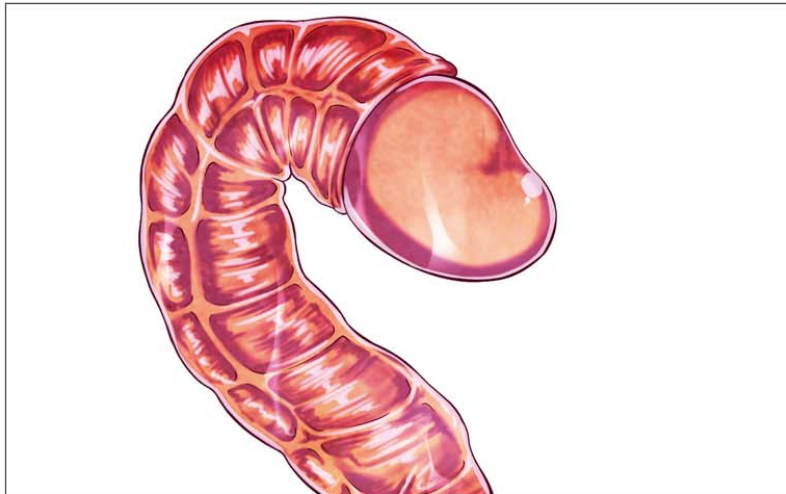


▲触手の種類としてはベーシックなもので、縛りなどを意識すると効果的です。また、男性器ということで、ほかの触手よりも粘液の重要度は高くなります。

男性器タイプの触手の種類を確認!!

男性器タイプに分類される触手の種類は、主に「先端の形」が異なるモノや「触手の胴体部分の形状」が異なるモノなどに分けられます。そのほか、先端部分の隠れ具合などにも違

いが現れますが、共通点としては、粘液を使った表現が多く用いられるということです。

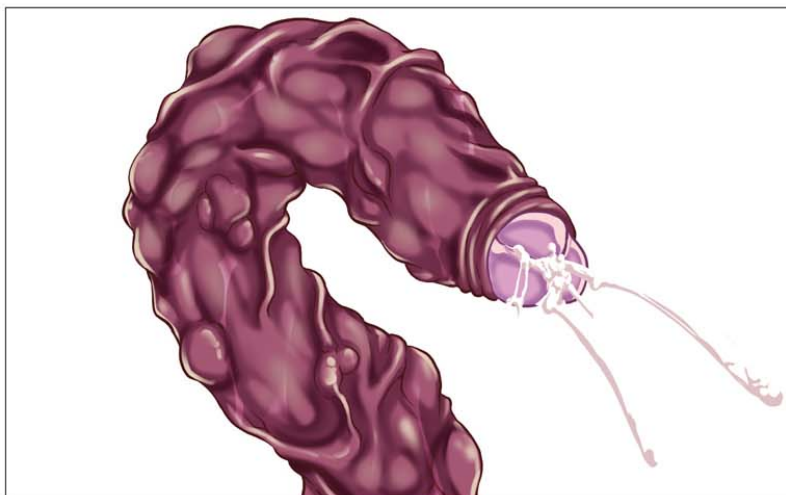
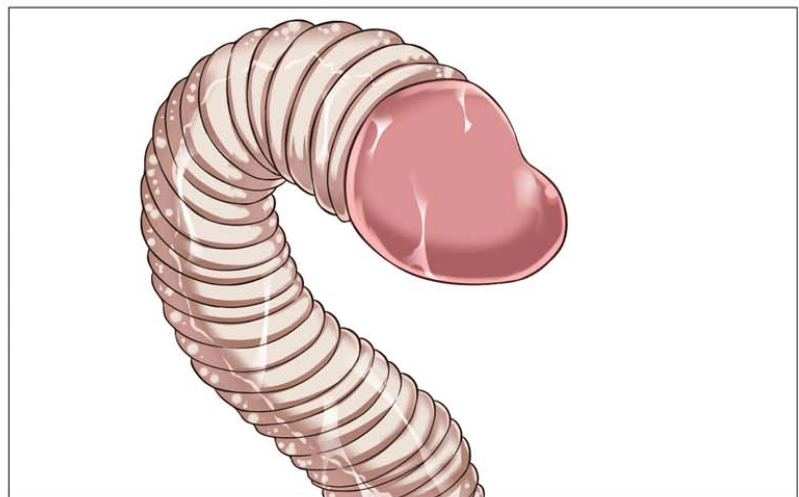


◆男性器に近い造形をしたパターン①

形状や色に至るまで、より男性器に近いタイプ。ただし、あくまでも触手という位置づけのため、筋などで生き物感を表現するのが重要です。

◆男性器に近い造形をしたパターン②

こちらも先端は男性器そのものですが、胴体部分に特徴があり、より柔軟性に富んだパターンです。グネグネ曲がって女の子を責め立てます。



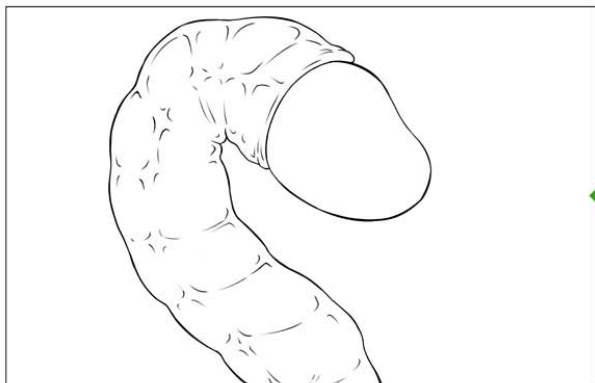
◆男性器に近い造形に加え粘液を飛ばせるパターン

粘液を飛ばすための先端に加え、胴体部分もより異形化が進んだパターンです。男性器の面影を残しつつ、血栓などにより凶悪さが増します。

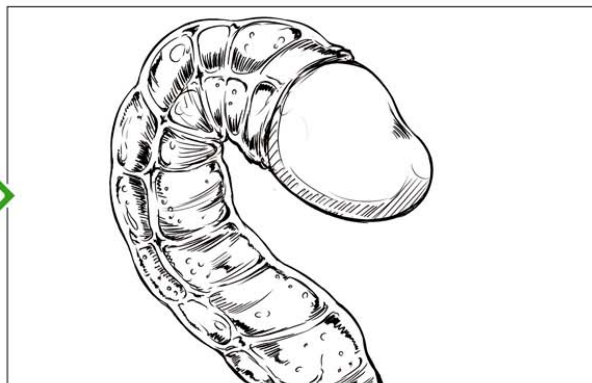
触手の描き方をチェック

男性器タイプの触手を描く際は、より性器の形や色に似せるのか、面影を残しつつ触手としての面を強く表現するのかなど、「どこまで男性器に近づけるか」をハッキリ決めるのが重要になります。そうすることで全体の方向性も決まり、触手自体の太さや粘液の使い方、色の種類などもおのずと決ま

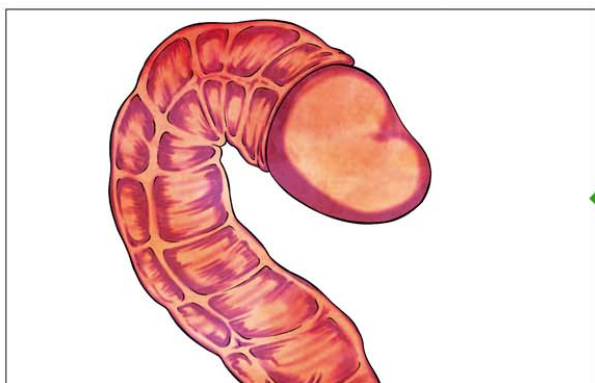
ってくるからです。あくまでも「触手は生き物である」ということを忘れてしまうと、筋や血管といった細部の表現が乏しくなり、生き物としての特徴が失われる恐れがあるため、注意が必要です。



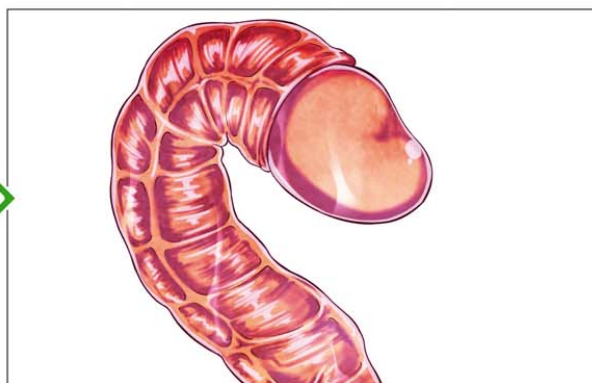
◆**ラフ** 基本的にはザックリとしたデザインでOKですが、どこまで男性器にするかや胴体の凹凸などはこの段階でしっかり決めておきましょう。



◆**線画** 凹凸部分はあとで塗りつぶせるためアタリで線を入れるのがポイント。明確にパーツが分かれていないため、よりハッキリさせておきましょう。



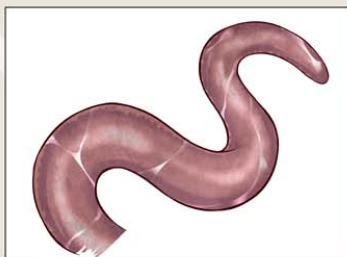
◆**仮り色** 「触手が曲がる方向」をより意識しながら色を付けていくのが重要です。胴体部分の不要と思える線はあとで塗ってしまえば基本的には問題ありません。



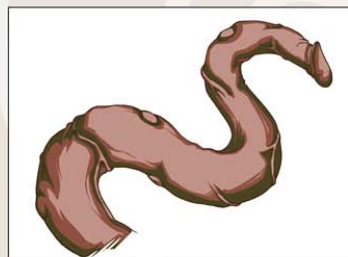
◆**着彩** 男性器タイプにとって重要な表面にかかる粘液を追加します。ハイライトを入れてテカリを際立たせるのも忘れないようにしましょう。

POINT やってはいけない点と色の塗り方を確認!

男性器タイプを描く際に気をつけるべき点は、筋や凹凸、血管などの生物学的な要素を持たせることです。これがないと、触手自身が動いて対象に向かっていく印象を与えられません。また、塗り部分では柔らかさを表現するためにアニメ塗りの影の塗り方は極力控えましょう。濃淡はそこまでハッキリしなくても問題はありますが、テカリ表現や粘液の描写がないのはNGです。



◆**生物学的要素がない**
生物学的要素がなく、意志を持って動く気配が薄くなってしまいます。



◆**アニメ塗りは控えめに!**
アニメ塗りの影の塗り方でテカリや粘液もないと、非常に硬い雰囲気を与えます。

ポーズが同じ女の子に触手を絡ませて違いを比べてみよう

男性器タイプの場合、粘液を女の子に向けて飛ばしている点に加え、口やパンツの中などより敏感な部分に意識を向け

させることで、いやらしさが際立ちます。また、性器の特徴を誇張させて攻撃的に仕上げるのもオススメです。

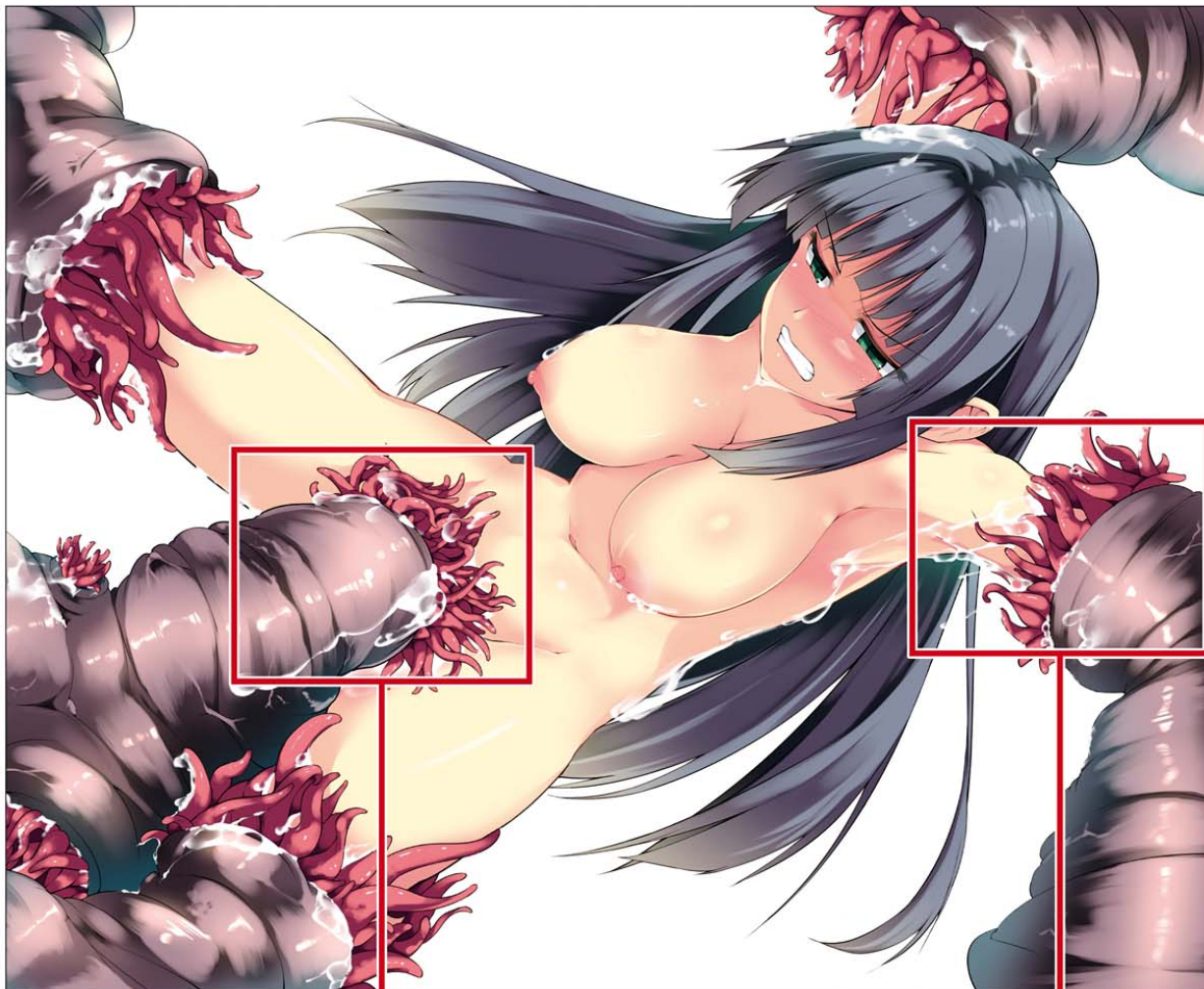


男性器により近いデザインの場合は、キッチリと筋張らせるのがポイント。責めるために必要な硬さと快感を与える柔らかさが備わります。

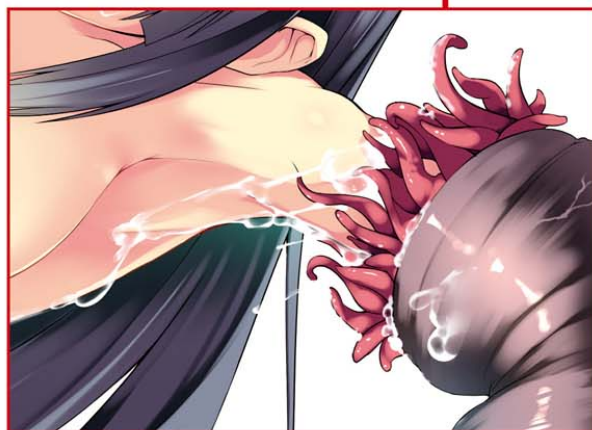
射精感と対象を汚した感のある粘液描写は必須です。わかりやすくエロスが表現され、そのあとの妄想も捗らせてくれます。

イソギンチャクタイプの触手

捕食する・くすぐる・絡め取るなど、さまざまな用途で使えるのがイソギンチャクタイプの強み。多種多様な太さや長さの種類が存在します。



▲イソギンチャクタイプはモゾモゾするため、性感帯に当てることで効果が増します。また、イソギンチャクの部分は太さや細さ、長さをバラバラにしたほうが生々しくなります。

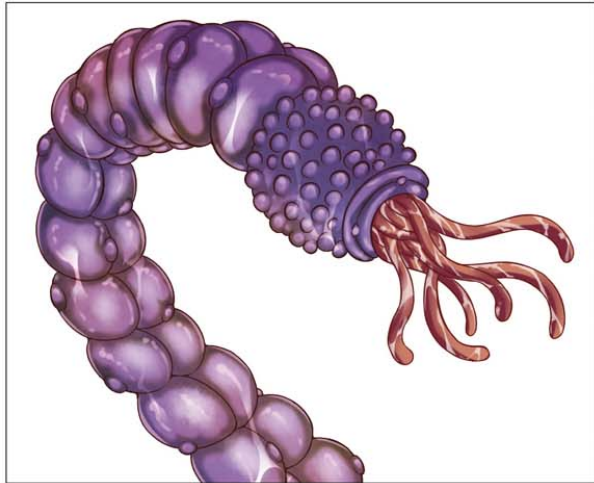


▲今回の場合は捕食可能なタイプなので、女の子の手足を捕まえて固定しているのがポイント。触手の用途によっては、胴体および先端の大きさを使い分けましょう。

イソギンチャクタイプの触手の種類を確認!!

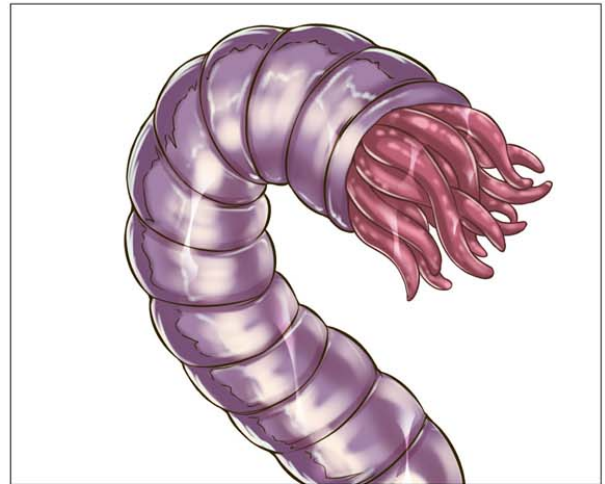
イソギンチャクタイプの種類としては、胴体の中からイソギンチャク部分が出てくるタイプと、触手全体がイソギンチャクのようにになっているタイプが存在します。ただし、この

触手は用途が多いため、胴体やイソギンチャク部分を問わず、さまざまな大きさや太さ、長さのモノがあります。言わば万能型の触手と言っても過言ではありません。



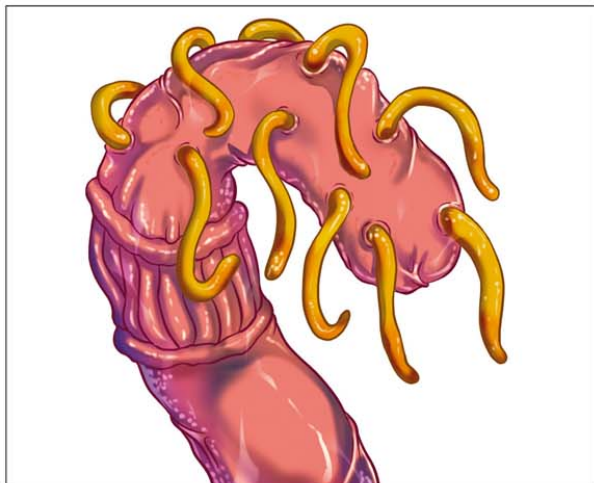
◆先端のみがイソギンチャクになっているパターン

先端がイソギンチャクのタイプは、出ている先の部分の大きさに比例して、胴体の太さや長さが変わります。また、胴体から出ているということで、濡れているのが通例です。



◆触手全体がイソギンチャクになっているパターン

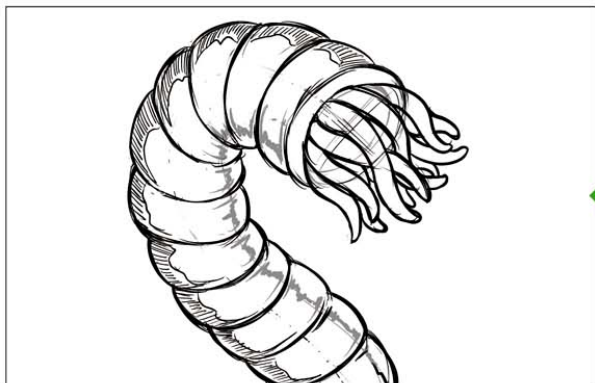
触手全体または大部分がイソギンチャクのタイプは、応用が利きやすく、単体でいるような仕事をできる触手です。また、女の子より大きく描かれ、全身をいじるようにすることも多く見られます。



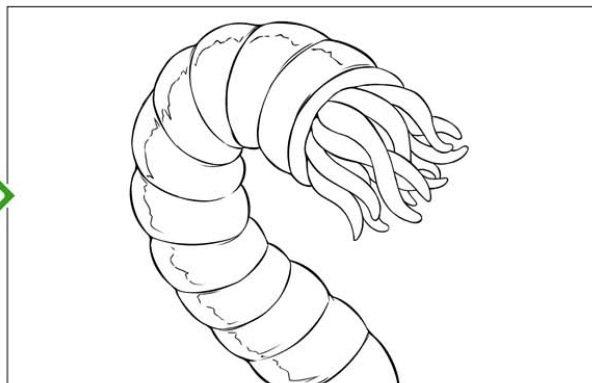
触手の描き方をチェック

イソギンチャクタイプの触手を描く際は、くすぐるのか、捕食するのか、絡まって固定させるのかなどの用途をハッキリ決めて作業するのが重要です。その点を決めることで、胴体や先端の太さ等を調整し、バランスを整えることができます。また、胴体からイソギンチャクが出てくるタイプの場合

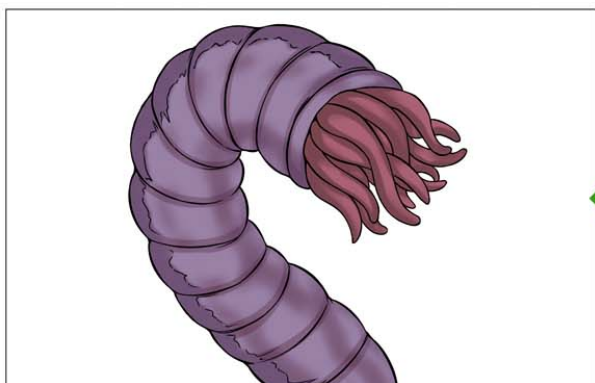
は、イソギンチャクが出る口の広さを意識することがポイントとなります。先端の長さや太さを別々にすることで生き物感がアップするほか、胴体とは違う材質にすることで、メインのイソギンチャクがより目立つということを覚えておきましょう。



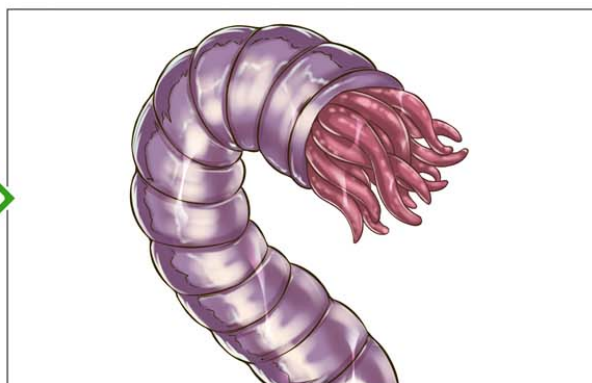
◆**ラフ** イソギンチャクが出る口部分の広さを意識するほか、口から出る触手の奥側の流れ&出方もチェックするのがポイント。先端の触手が重なる順番も考えましょう。



◆**線画** ラフをしっかりと描いておけば、この段階の作業はそこまで煩わしくはありません。ラフで決めた設定を確認しつつ、整える感じでOKです。



◆**仮り色** 立体感をより出す塗り方を意識しましょう。特に奥側や先端を含めて、重なって影ができる部分をキッチリ作業しておくことで、完成度が高くなります。



◆**着彩** 胴体と先端の質は分けたほうが良いため、胴体部分は基本的に硬めなイメージで仕上げます。また、先端にはしっかりと粘液描写を入れましょう。

POINT

やってはいけない点と色の塗り方を確認!

応用が利くイソギンチャクタイプですが、欲張ってひとつの胴体に触手を付け過ぎると、用途がわからなくなるため注意が必要です。むしろそんなときは、用途を絞り別々に描いてしまうのがオススメです。目的意識をハッキリさせて作業に望みましょう。また、色の塗りに関しては、あくまでイソギンチャク部分が主役ということを意識して目立つ色にするほか、粘液描写はイソギンチャクだけに集中させたほうが効果的です。



◆**盛り込み過ぎなパターン**
胴体部分か先端かのどちらかが機能しない可能性が高くなります。



◆**色が同じ&胴体も濡れているパターン**
先端が仕事をするため、粘液を集中させて色も変えるとより良い触手になります。

ポーズが同じ女の子に触手を絡ませて違いを比べてみよう

イソギンチャクタイプは見た目的にもエロスを表現するのに向いており、明るめな色に仕上げることによってその効果が高ま

ります。イソギンチャクの部分はもちろんのこと、胴体が付いている場合は、そちらの色にも気を配りましょう。

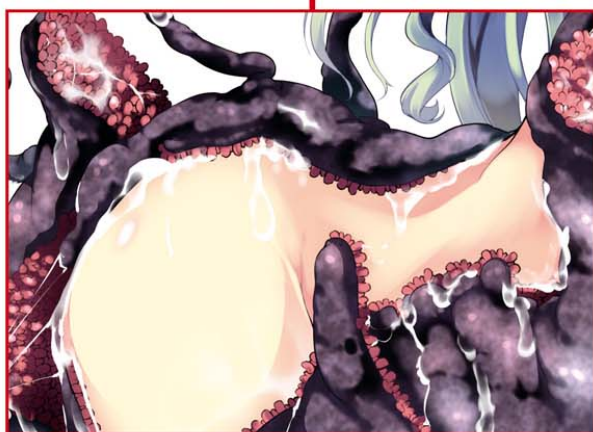
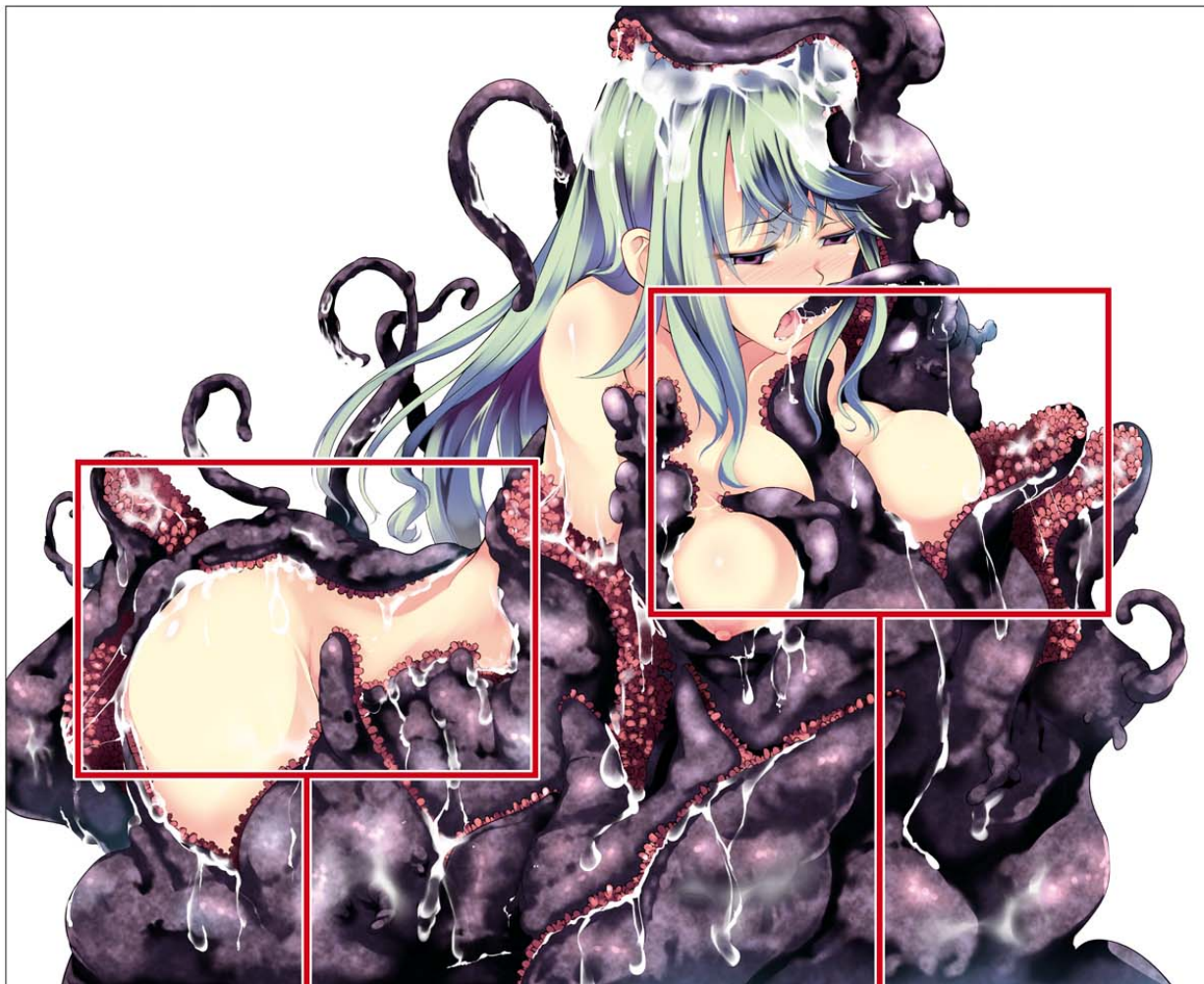


中身が詰まっている感じも悪くはありませんが、透明感のある表現も、見る人を惹きつけるには効果的です。

最も重要な先端はより色を明るめにして目立たせます。全く違う系統の色でも構いませんが、同系統でもOKです。

ブラシタイプの触手

ブラシタイプの触手は、先端または全体に生えている細かな触手を使用して、女の子をくすぐったり快感を与えられるのが最大の特徴です。



▲先端型だろうと全体型だろうと、小さな触手が密集するのは共通です。描く際は影や光の付け方などにも気を配り、コピー&ペーストばかりしないように注意しましょう。



▲ブラシタイプとはいえ、サブ触手などを付けるパターンもあり。その場合、サブ触手で口をいじったりするなど、撫で回す以外の表現を加えられます。

ブラシタイプの触手の種類を確認!!

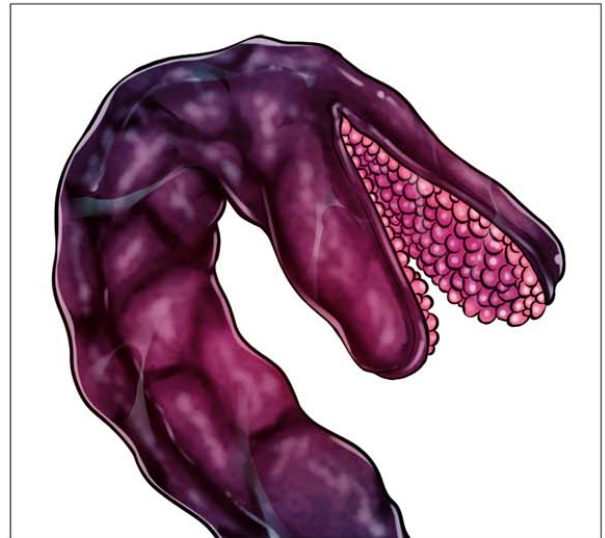
ブラシタイプの触手は大きく分けると、「先端のみ」がブラシになっているモノと「全体」がブラシになっているモノに分けられます。また、ブラシ部分は柔らかい表現が必要にな

るため、ブラシ以外は多少硬めに表現されることが多いのも特徴のひとつです。そのほか、全体型は女の子よりも大きく描かれ、全身で女の子を責めるパターンもよく見られます。



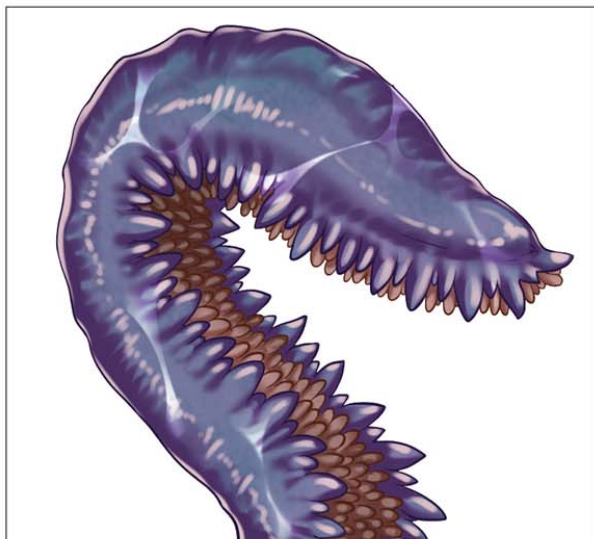
◆先端のみがブラシになっているパターン

先端のみと言っても、ピンポイントに撫でるタイプや噛み付いたり挟んだりできるタイプなどが存在します。胴体部分は多少硬めになっているのもポイントです。



◆触手全体がブラシになっているパターン

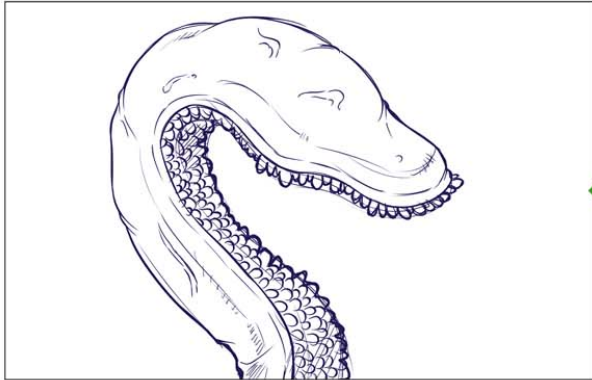
全体パターンは、巻きつきも可能で広範囲をしごけるのが特徴。触手アーマーとしても有能で、大きく描いて女の子を全身で責められるというのが最大の武器です。



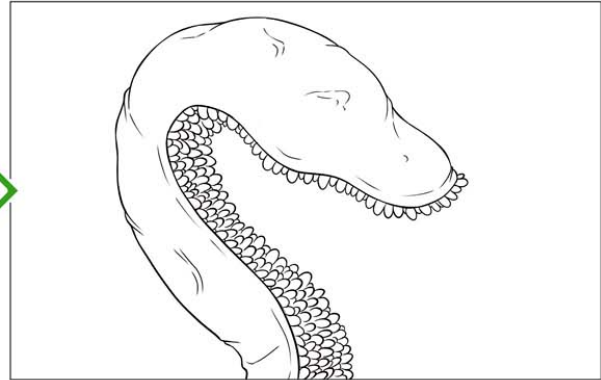
触手の描き方をチェック

ブラシタイプの触手を描く際は、細かいブラシ部分の扱いが一番のポイントになります。最初の段階ではどの部分をブラシにするのかをザックリと決め、そこから徐々に仕上げていきましょう。なお、細かい部分だからといってコピー＆ペーストばかり使って描いていくと、あからさまにわかって

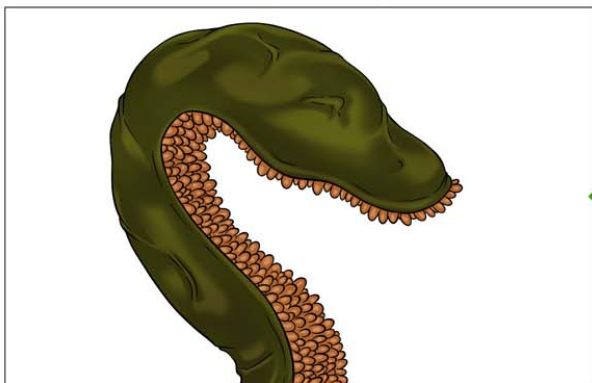
しまうため要注意です。そのほか、影になる部分の暗さや柔らかく見せるための表現方法、ハイライトの入れ方など、気にすべき点はほかの触手よりも必然的に多くなります。とにもかくにも、この触手はブラシ部分を中心に考えていきましょう。



◆**ラフ** ブラシ部分と表面の面積を決めます。女の子のどこに当てるかを意識しつつブラシの範囲を決めるほか、影になる部分をわかるようにしておくのもポイントです。



◆**線画** ブラシ部分を描き込んでいきます。ラフのラインに合わせて描いていきますが、その際には「歯」というより「ペロ」を意識するのがオススメです。



◆**仮り色** ブラシひとつひとつにハイライトなどを付けていきます。ラフの時点で明確化しておいた影の部分を意識しながら、明暗の表現もしっかりさせておきましょう。



◆**着彩** 彩色の工程をより明確化することで完成となります。今回は粘液は少なめにしましたが、増やすことでよりヌヌメした感じが表現でき、いやらしさが増します。

POINT やってはいけない点と色の塗り方を確認!

ブラシタイプを描く際に最もやってはいけないことは、ブラシ部分を大きく硬そうに描いてしまうことです。大きくて硬いブラシは、タイプとしての方向性が違ってくるため、小さく柔らかめにするのが基本です。また、色の塗り方としては、主役であるブラシ部分と胴体は分けたほうが良いほか、ブラシ部分を濡らすことで、女の子を撫で回す際の快感を与える表現が際立ちます。



◆**ブラシ部分が大きくて硬い**
撫でた際にゴリゴリして痛そうな雰囲気を与えてしまいます。



◆**色が別れていない**
主役のブラシが全く目立たず、触手全体としての見所がありません。

ポーズが同じ女の子に触手を絡ませて違いを比べてみよう

女の子の身体を撫でたりくすぐったりして感じさせるのがメインになるため、見る人がそうした刺激を想像できるよう

意識するのがポイントです。耳や腋、胸や股間など、女の子の性感帯を同時に責めてあげましょう。

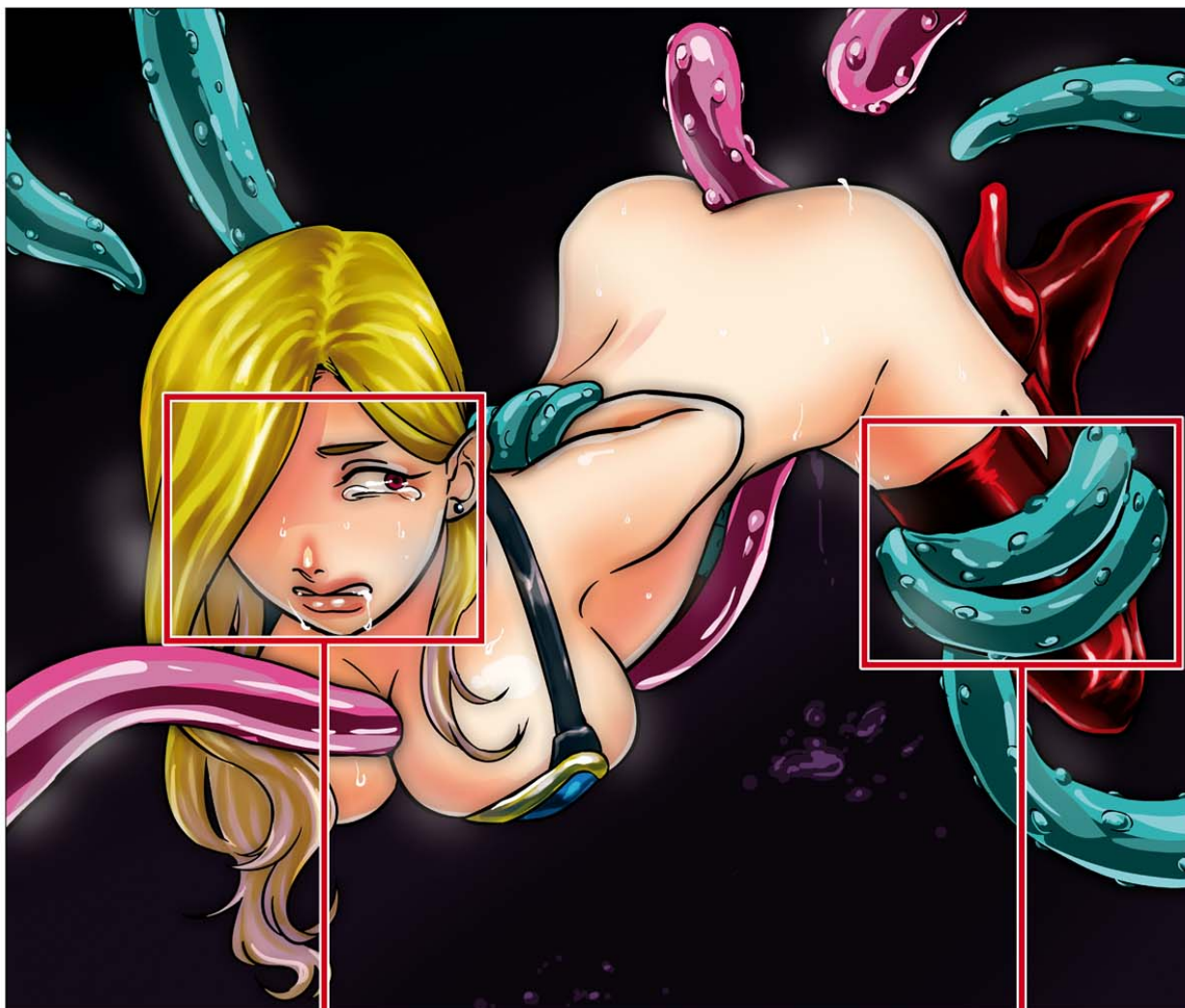


先端が本物のブラシに近いタイプの場合は、先端の細さが重要になります。くすぐってる感を強く出すようにしましょう。

ブラシタイプはくすぐりが得意なので、腋などの感じやすい部分に触手をもっていくと効果的です。

イボイボタイプの触手

女性向けグッズにイボイボが付いたものがありますが、触手にもそれは存在します。ここではそのイボイボタイプについて学びましょう。



▲触手に襲われている女の子には、“恐怖”の表情が合います。涙を流す、よだれを垂らす、冷や汗をかいているなど、人間が出せる体液を活用して恐怖を表現しましょう。



▲イボイボタイプの触手がとぐるを巻くときも、しっかりとイボイボを描くことが大切です。破裂型を使うときは、割れたイボイボから粘液を出しておくのも良いでしょう。

イボイボタイプの触手の種類を確認!!

イラストやマンガのなかで女性を陵辱する男性器としての用途も多い触手ですが、イボイボタイプはこの男性器の側面をより強化したタイプと言えます。男性が、男性器に真珠を

入れているそれに近いです。

ファンタジーである触手では、そのイボイボをより活用できるタイプも多く存在します。



◆先端のみがイボイボになっているパターン

イボイボタイプのスタンダードと言えるのが、この先端のみにイボイボがあるパターンです。口や女性器へ挿入したときに、突起物のない触手より強い快感を与えられます。



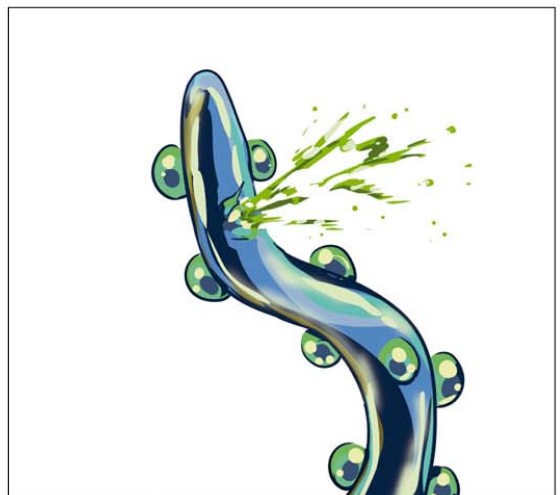
◆触手全体がイボイボになっているパターン

先端のみならず、触手全体にイボイボが付いているパターンも多く見られます。女性の身体を這わせたり挿入したりして触手を絡ませることで、性的興奮を誘う演出に使えます。



◆触手の内側にイボイボがついているパターン

内側にイボイボがあるパターンは、触手全体にイボイボがあるタイプと口タイプの融合です。女性を飲み込んだときに、全身をくまなく刺激できるのが特徴として挙げられます。



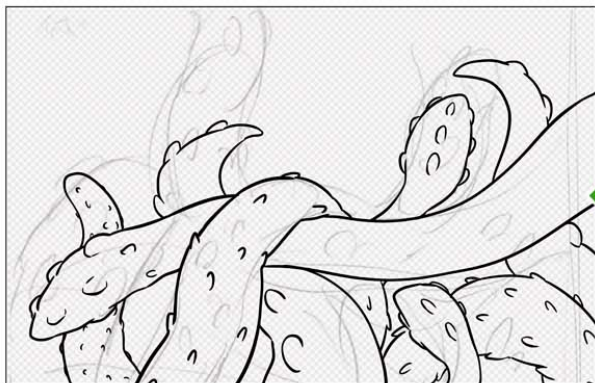
◆イボイボが時折破裂する破裂型パターン

イボイボタイプにも粘液を出すパターンは存在します。イボイボが割れると、そこから粘液を出す破裂型がそれです。不意に弾ければ、驚いた女性の表情を描くことにも使えます。

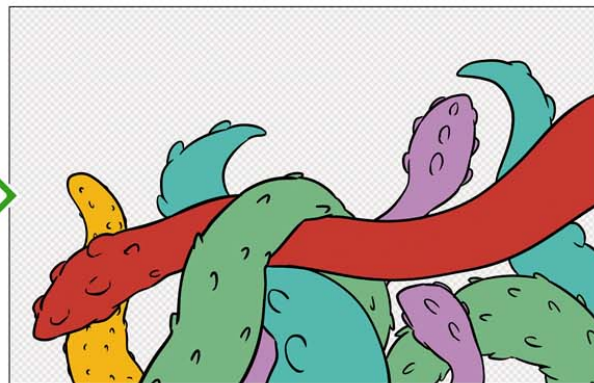
触手の描き方をチェック

ラフを描くときに念頭に置きたいのが、触手の動きです。イボイボタイプのフォルムは、スタンダードなタイプなのでそのまま配置してしまうと物足りない構図になってしまいます。そのため、触手を自由に動かしたり触手同士を絡ませたりして、うごめく感じを意識して描きましょう。

仮色を置くとき、触手本体とイボイボの色は同じ色にする違和感がありません。ただ、ときたま違う色の組み合わせの個体を作るとアクセントとなり、触手の気持ち悪さを表現できます。着彩時は、イボイボによる影をしっかりと確認したうえで陰影を出しましょう。



◆**ラフ** 動きのある構図でラフが描けたら、イボイボを入れます。このとき、演出での意図がなければ、イボイボのタイプの配置は思うまま感性に任せましょう。



◆**線画** 触手の柔らかさを表現するため、直線を使わないようにするのは、すべての触手に共通する注意点ですが、イボイボ部分にもそれは当てはまります。



◆**仮り色** イボイボと触手の色を置くとき、基本は同じカラーリングにしましょう。しかし、たまに違った色の組み合わせを使うとアクセントとして活用できます。

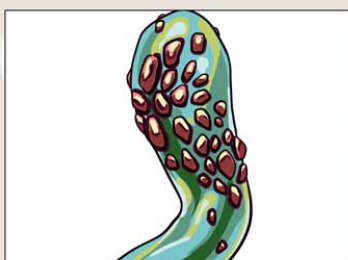


◆**着彩** 突起物であるイボイボから、影ができることを忘れないように。また、光源を意識してイボイボそのものにも光を当てて艶を表現すると良いでしょう。

POINT やってはいけない点と色の塗り方を確認!

イボイボタイプで絶対に避けなければいけないのは、イボイボを密集させてしまうことです。本来とは違う気持ち悪さを与えてしまいます。また、イボイボの色は硬い印象にならないように、柔らかさを表現できる色を選びましょう。

より良いイボイボタイプを描きたいのであれば、イボイボの塗りに気を配ることが大切です。特にイボイボの先端へ入れるハイライトは、艶やかな表現を左右するポイントと言えます。



◆**イボイボを密集させないように!**
同じ触手内で、イボイボを密集させてしまうのは、避けましょう。



◆**イボイボにハイライトを入れよう**
強い光を当てれば、「ぶりっ」とした艶やかなイボイボにできます。

ポーズが同じ女の子に触手を絡ませて違いを比べてみよう

イボイボ型の触手の場合は、特徴であるイボイボの感覚で女性を感じさせるのが最大の武器です。ただし、そのイボイ

ボがゴリゴリした感じに見えてしまうとマイナスなため、触感を重視することを意識しましょう。

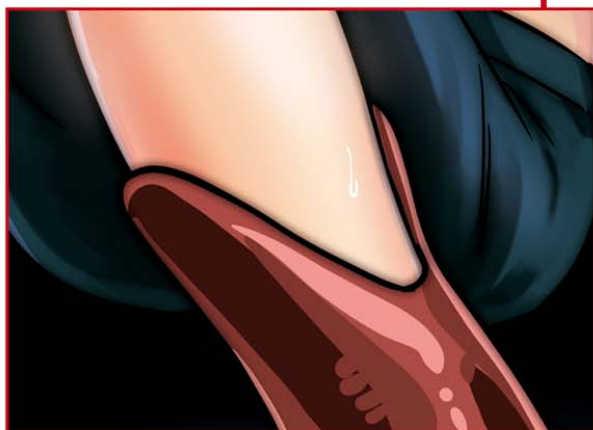
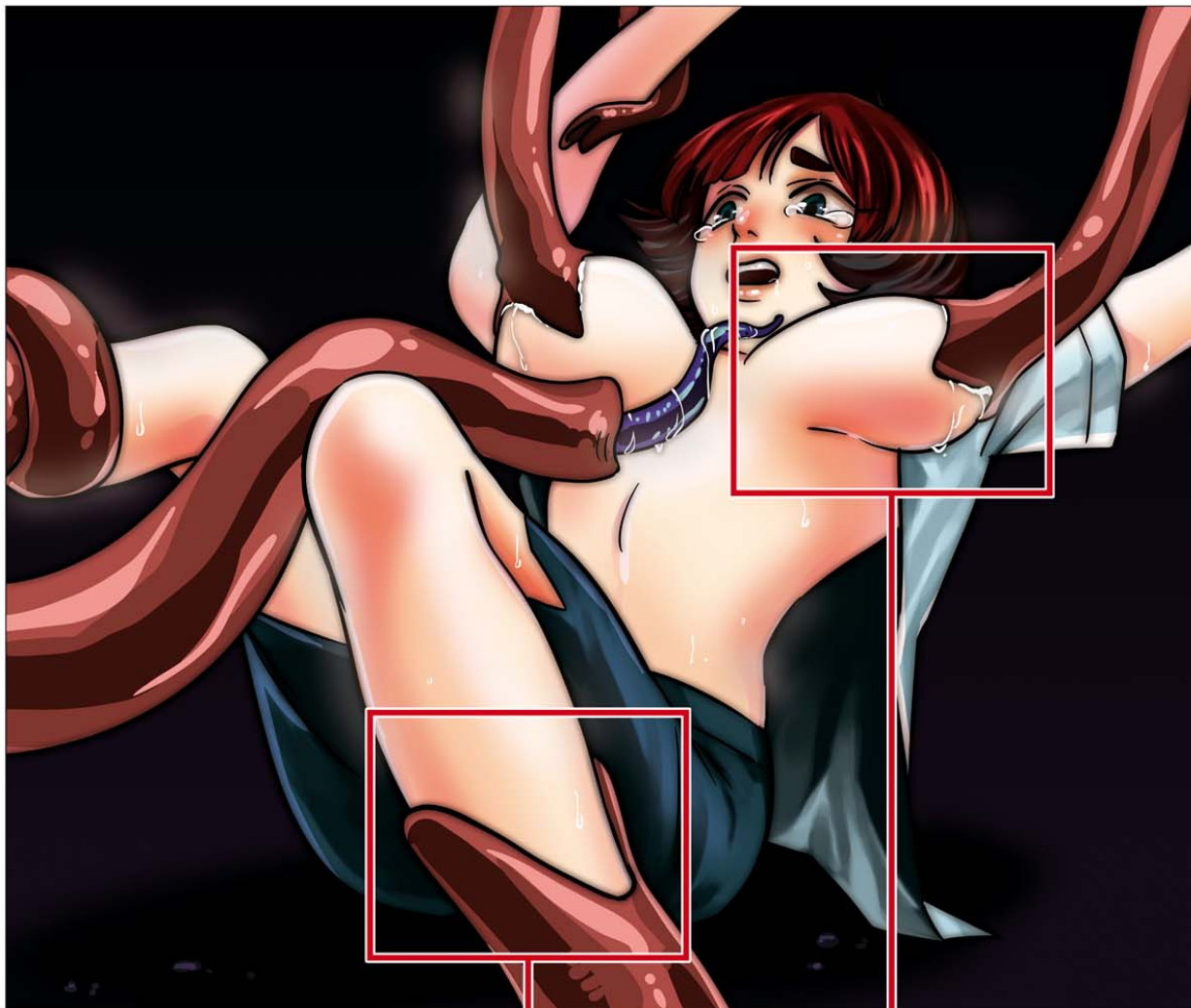


触手自体のボリュームはありますが、拘束する意味合いは低いため、巻き付きは弱めのほうがオススメです。

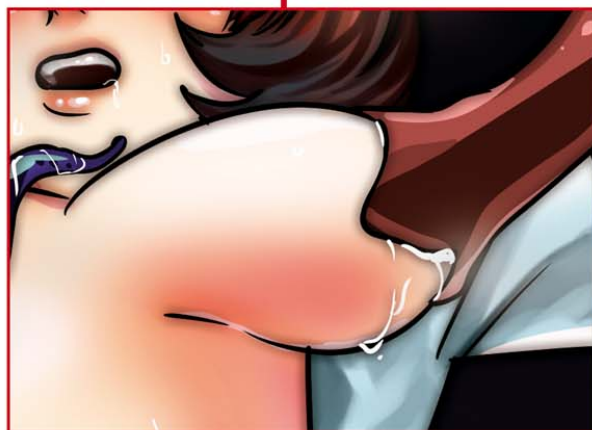
柔らかく水っぽい触手ですが、先端部分は色が違います。描く際には一色ではなく、こうしたアクセントを入れましょう。

搾乳・口タイプの触手

乳房に吸いついたり舌先があったりと、まるで口を体現したような搾乳・口タイプ。触手の柔軟・多様性を表現するこのタイプを紹介します。



▲口タイプの触手は、乳房や性器だけを啜るわけではありません。今回のように足を投げ出したイラストだからこそ、足を飲みこんだ構図が活きるのです。



▲掲載先によっては描いていけない部分も、搾乳・口タイプの習性を利用すれば描かずとも表現可能です。何でも飲み込むこのタイプを活用し、幅広いイラストを描きましょう。

搾乳・ロタイプの触手の種類を確認!!

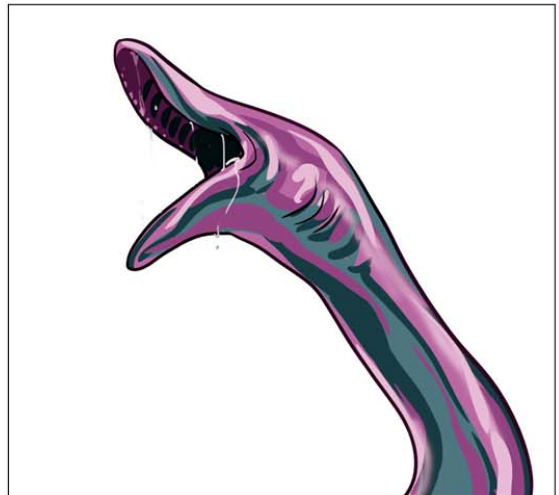
搾乳・ロタイプは、男性の口をイメージすればその習性はつかみやすくなります。指を啜る、乳首を吸う、性器を舌先で遊ぶといった具合です。これらの行為にファンタジー要素を加えると、女性の身体を丸呑みできる捕食範囲が広いパターンとなります。まさに「食べちゃいたいくらい可愛い」を体現していると言えるでしょう。

素を加えると、女性の身体を丸呑みできる捕食範囲が広いパターンとなります。まさに「食べちゃいたいくらい可愛い」を体現していると言えるでしょう。



◆搾乳器型になっているパターン

搾乳器型は、捕獲した女性の乳房から母乳を吸い出すことを目的としたときに使用されるパターンです。その多くは、乳首だけでなく乳房全体を覆うサイズで描かれます。



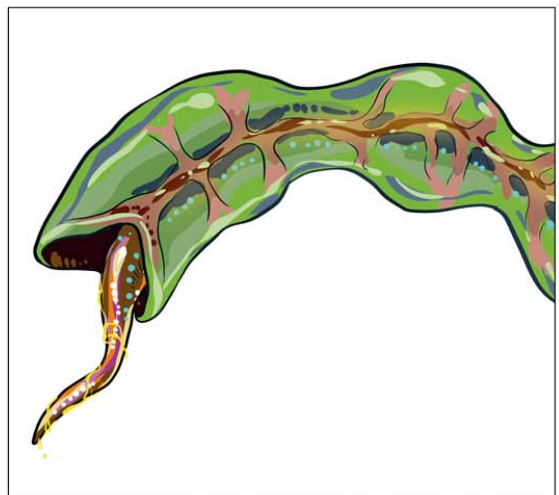
◆口型になっているパターン

その名の通り、触手の先端が口型になっているパターンで、ロタイプの基本です。手や足、乳首、乳房、性器と女性のありとあらゆるところを啜る習性を持っています。



◆捕食範囲が広い口型パターン

ロタイプの発展形が、捕食範囲が広いパターンです。全身を丸呑みできる広さを持っています。飲みこまれた女性は、体液の催淫作用で性的興奮を覚えることが多いです。



◆口型に舌が加わった進化パターン

口型に舌が生えた進化パターンは、男性の口をイメージしていると必然的な進化と言えます。この舌で乳首や性器を舐められると催淫効果が表れるタイプも存在します。

触手の描き方をチェック

搾乳・口タイプの触手の魅力を出すために気をつけたいのは、口の開閉です。イラスト内にある触手すべての口を開けさせてしまうと、締まりのないイラストになってしまうので、ラフのタイミングで口を閉じた個体も混ぜましょう。線画を描くときは、より生き物らしさを出すため、柔らかいタッチ

と曲線を活用するとベストです。

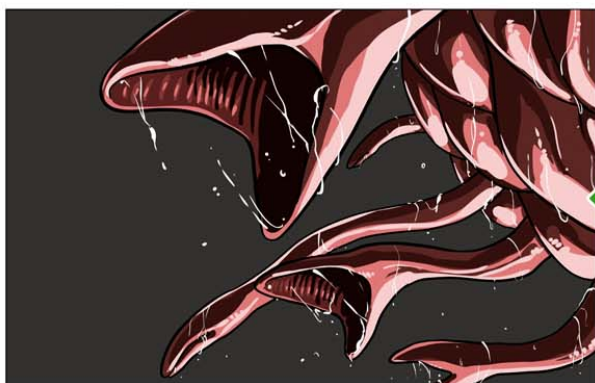
口タイプならではの吐息は、着彩時に入れます。特徴のひとつでもあるので、忘れずに。このとき、吐息に動きを出したり触手と重ねたりすれば、触手の熱量を表現できるので、いろいろなパターンを使い分けましょう。



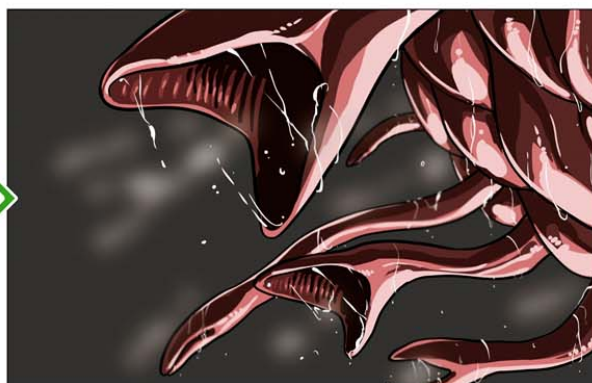
◆ラフ 口があるタイプを描くからといって、すべての触手が口を開いているとメリハリがありません。口を開けた個体と閉じた個体を使い分けましょう。



◆線画 直線を使わないのはもちろん、タッチの強弱を使って触手の柔軟性を出しましょう。口の中のヒダを生々しくするようにすると、よりよくなります。



◆仮り色 粘度を感じられるように、分泌液は糸をひくように描きます。また、分泌液を多く描くと水鉄砲のようになり、魅力が半減してしまうので注意しましょう。



◆着彩 最後の仕上げとして、口タイプならではの吐息を入れましょう。吐息を触手本体と重ねれば、触手が熱を帯びている表現にも活用できます。

POINT やってはいけない点と色の塗り方を確認!

口タイプで避けたいのは、歯を描いてしまうこと。柔軟性がある触手に歯が合わないことも含めて、触手らしさを損ねてしまうのがその理由です。

口タイプの特徴のひとつでもある分泌液ですが、触手本体と近い色で統一感を出すのがスタンダードです。しかし、まったく違う色にすることもあります。触手本体と分泌液を違う色にした場合、分泌液にしびれや催眠などの特殊効果をイメージさせられます。



◆歯は描かないように!
歯を描くと、触手ではなくエイリアンのようになってしまうので、注意しましょう。



◆分泌液で触手の特性を出そう!
触手本体と違う色で分泌液を塗った場合は、分泌液に特性をイメージさせられます。

ポーズが同じ女の子に触手を絡ませて違いを比べてみよう

下のイラストのように「舌」がある触手にすると、その自由度を活かして女の子が感じる部分をピンポイントで責めるこ

とができます。基本的には「特定の部分に吸い付いたり舐めたりできる」のが、搾乳・口タイプの大きな武器です。

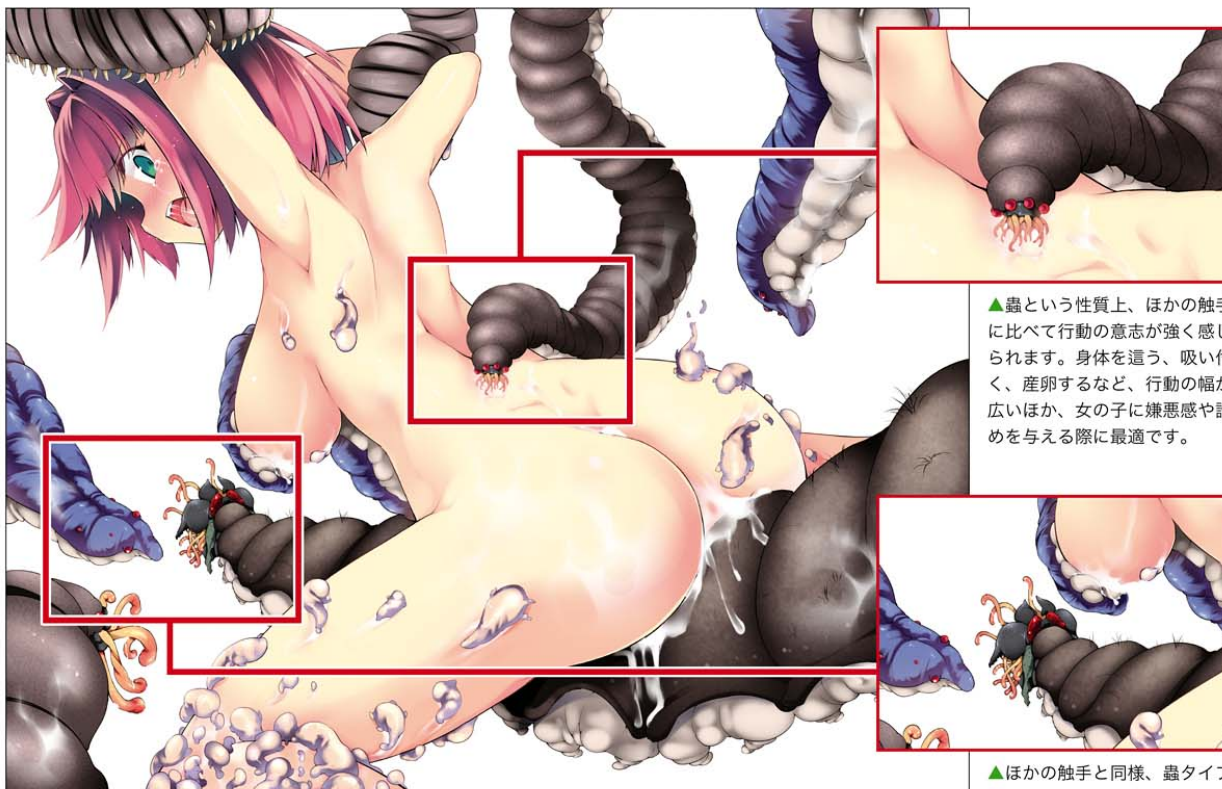


胴体を暗めの色にすると触手の強さが増し、女の子が責められるシチュエーションの効果をより高めてくれます。

舌によって細かい責めができるため、股間や乳首などをピンポイントで狙えるという利点を活かしましょう。

ヒル・蟲タイプの触手

ヒル・蟲タイプは、いわば触手の亜種的存在です。蟲触手、淫妖蟲、淫蟲などの言葉があるように、蟲を使って女の子を責めるタイプです。

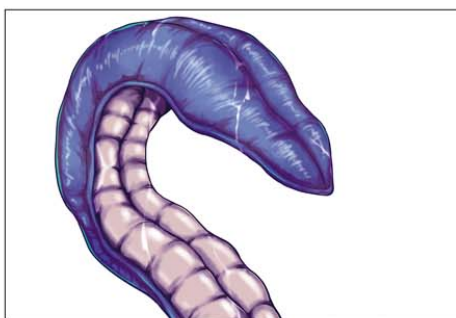


▲蟲という性質上、ほかの触手に比べて行動の意志が強く感じられます。身体を這う、吸い付く、産卵するなど、行動の幅が広いほか、女の子に嫌悪感や諦めを与える際に最適です。

▲ほかの触手と同様、蟲タイプも用途によって、大きささまざまな種類が存在します。ひとつの種類で女の子を責めるよりも、役割が異なる複数の蟲がいると、さらに効果的です。

ヒル・蟲タイプの触手の種類を確認!!

女の子の身体をゆっくりと這って移動するヒルに近いタイプ、より蟲に近い形態で女の子に襲いかかるタイプ、一匹一匹は小さいが群れて責めるタイプなど、役割や大きさが多種多様に富んでいるのがこのタイプの特徴です。また、産卵可能なタイプによって女の子が孕まされている描写もスタンダードと言えるでしょう。ただし、生物学的意味合いが強いことやグロテスクな見た目により、基本的には女の子が嫌がる様子を描く際に採用されることが多く、純粋な快感を与えるのには若干不向きと言えます。



◆身体を這って移動し快感を与えるヒルパターン

吸い付く、粘液を出す、張り付くなどの行動を基本とする触手。性質上、激しい動きはしないタイプですが、ねっとり女の子を責め、ゆっくり快感を与えるのが得意です。

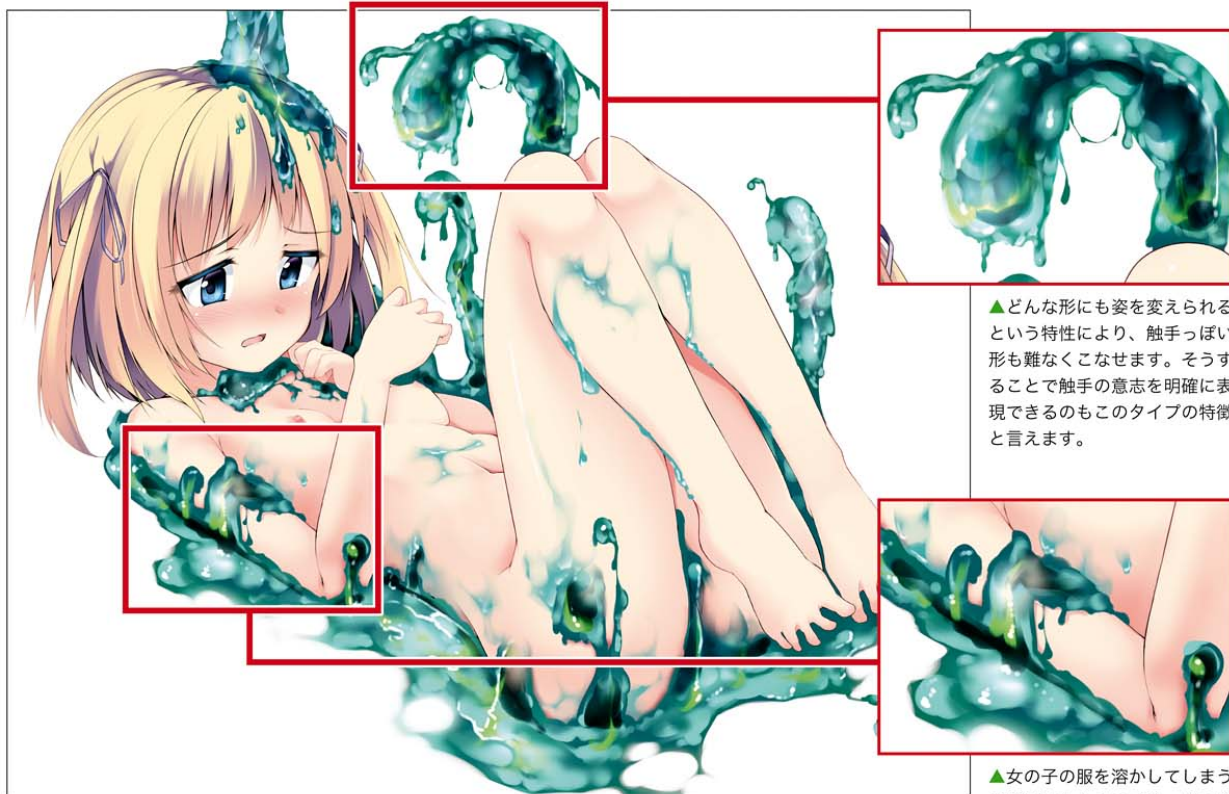


◆足が生えていることでスムーズな移動も可能な蟲パターン

より蟲の形態に近い触手で、生物学的な意志が強く感じられます。捕獲などができるため、単体として行動可能なほか、産卵などに向いているのもこのタイプとなります。

スライムタイプの触手

どんな形状にも変化できるのが、この触手の最大の強み。また、女の子の服を溶かす技術は群を抜いており、ほかの追従を許しません。

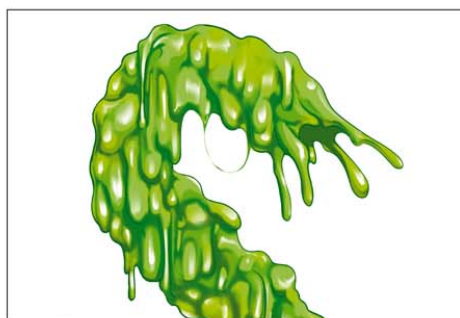


▲どんな形にも姿を変えられるという特性により、触手っぽい形も難しくこなせます。そうすることで触手の意志を明確に表現できるのもこのタイプの特徴と言えます。

▲女の子の服を溶かしてしまうのがデフォルトですが、じわじわ飲み込んでいくのも大きな武器のひとつ。描く際には、大きな触手がゆっくり包んでいく感じをイメージしましょう。

スライムタイプの触手の種類を確認!!

自身の能力で女の子の服を溶かし肌をさらけ出させ、形状を変えつつ快樂へと導くのがスライムタイプの魅力です。また、女の子をじわじわと包み込んでいく場合は、完全に飲み込んでしまうと方向性が異なるため、顔や口などは包まずに変形して責めることも多く見られます。ちなみに、スライムタイプに包まれていくシチュエーションを描く際は、包まれた部分の影やハイライトの付け方を意識して作業することが重要になるほか、半透明のスライムを用いて包まれた部分がわかるように仕上げるのがオススメです。



◆不透明かつ外皮がドロドロのパターン

質量のあるドロドロ状のスライムのため、分裂等はせずにひと固まりで行動する触手。酸性を強く含んでいそうな見た目と違わず、服を溶かす能力値も高めです。

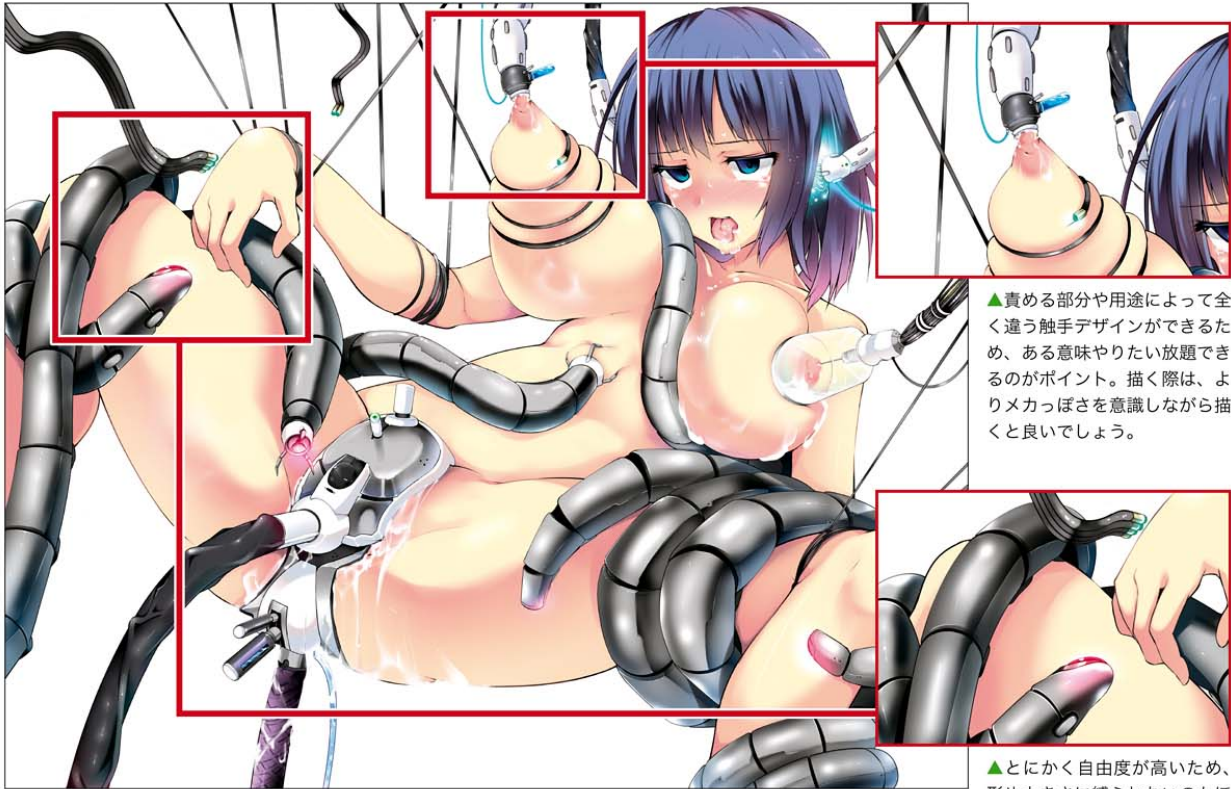


◆半透明かつ触手の中身が蠢くパターン

液体状の性質が色濃く現れたスライムタイプ。自身を分裂させることにより増殖も可能な触手で、女の子を取り込んだり包んだりするのに向いています。

機械タイプの触手

機械タイプの大きな特徴は、外科的&人為的なモノのため、いろいろないじり方ができることです。最も自由度が高い触手と言えます。



▲責める部分や用途によって全く違う触手デザインができるため、ある意味やりたい放題できるのがポイント。描く際は、よりメカっぽさを意識しながら描くと良いでしょう。

▲とにかく自由度が高いため、形や大きさに縛られないのもほかの触手と異なる点です。また、機械ということで、関節部分はエアダクトや黒のカバー等で曲がるようになっています。

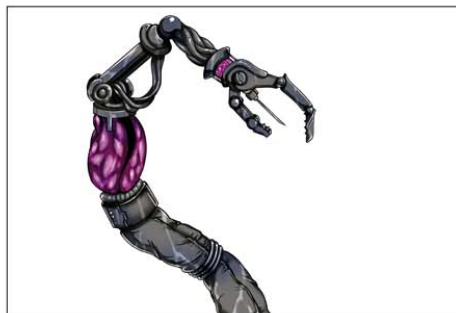
機械タイプの触手の種類を確認!!

このタイプの場合、自由度の高さが影響して種類を絞るのが非常に難しく、描き手の数だけ種類が存在するといっても過言ではありません。内視鏡のようにしたり、アームを付けたり、ドリルにする場合などもあり、アレンジのしやすさはピカイチです。とはいえ、描く際に注意すべき点ももちろんあり、関節部分は特に重要。硬そうな素材に仕上げると柔軟な動きをさせたい時に違和感が出るなど、細かい点に気を配る必要があります。また、機械タイプの共通認識として、「粘液」は付加してもしなくてもOKということ覚えておきましょう。



◆すべて金属で構築され先端がガラス目のパターン

巻き付いたり、身体の中に入内することを主な目的とする、いわゆる内科タイプ。柔軟な動きが要求されるため、関節部分は柔らかい素材が使われるのがポイントです。



◆金属とビニールホースの材質が融合したハイブリッドパターン

挟んだり注射したりといった、身体の表面を責めるのに適したサポート的な外科タイプ。その性能ゆえ、先端等には特に細くなるのが特徴で、さまざまな機能を有しています。



CHAPTER.02

着衣編

これだという触手を見つけたら、次は触手を絡ませる対象の着衣を考えてみましょう。着衣によって出入りする場所や、着衣が上下にあるときの触手の見せ方などが大きく変わってくることを想定しなくてはなりません。

着衣① Tシャツ

着衣編の最初はTシャツです。服の中に入り込んだり溶かしたり、触手側にとっては責めやすい素材で、責められる女の子の色気も増します。



触手との相性は抜群!

ラフな服装として用いられることも多いTシャツですが、シャツの中に入り込んでモゾモゾと動く表現や、溶けて肌が見える表現など、触手との相性は抜群です。ほかに、引っ張られているときのシワや胸がはだける際のめくれ方など、さまざまなポイントが触手の動きと女の子の魅力を際立たせてくれます。



▲Tシャツを溶かして女の子の身体をさらけ出す表現はより色気をアップさせてくれます。逆に触手で隠れて見えない部分は、見る人の想像力を掻き立てるため、違う楽しみを与えます。



◀Tシャツという素材上、ピチッとさせる部分やシワを入れる部分に気を使って描くのがポイントです。服装自体は代わり映えしないため、シワや身体のポーズで色気を表現しましょう。

描き方&ポイント解説

Tシャツ×触手を描く際にポイントとなるのは、Tシャツの下に潜り込む触手や、服が溶けたり破けたりする表現を線画の段階でキッチリと作業しておき、その後の彩色で肌と触手

の異なる質感をいかに表現するかということです。カラーのときはもちろんですが、モノクロの場合にはそれらの重要性が跳ね上がるため、十分に気を配りましょう。



◆ラフ

全体的なバランスを最初に決めるのが重要。中央に女の子がいるのが一番バランスがよくなり、印象も強くなることを覚えておきましょう。



◆線画

Tシャツの下に潜り込む表現やシワ、溶ける部分と、そこに絡む触手の形に意識を割きます。それらはこの段階で明確にしましょう。



◆ベタ入れ

「肌と触手は違う質感である」ということを表現するのが重要。よりヌルヌルした感じを意識しつつ、粘液等も映えるように仕上げます。

別ポーズで見たTシャツ×触手も確認してみよう！

腋からの侵入や背中側から入り込むといった「触手の襲う位置」に加え、シャツの素材などでも表現の仕方は変わっていきます。あまりにピチピチなデザインはTシャツに見えな

い恐れがあるため、注意しておきましょう。また、シャツを破かずに触手を絡ませる際は、その部分の柔らかさをいかに表現するかが重要になります。



▲腋から入り込んでいる触手がTシャツの中でも重量感を保つため、触手のラインを描くときが重要になります。あまりにピチピチし過ぎるとボディスーツのようになるため注意しましょう。



▲Tシャツを破かない方向性の場合、胸の部分はシワなどでより柔らかさを表現するのがポイントです。なお、触手に後ろから責められている構図は、お尻を目立たせるようにしましょう。

着衣② 巫女服

巫女服を描く場合、服の性質を意識しなければいけません。また、溶かし過ぎや破き過ぎにも注意しましょう。



袴の表現に気をつけよう

女の子を描く際の服装としてポピュラーな巫女服は、触手との絡みでも多く描かれています。しかし、「袴」という服の特性上、服の質感を表現するのが大変だったり、溶かしすぎてしまうと巫女服の意味がなくなってしまうたりと、描く際にはほかの服装以上に気を使う必要があります。



▲巫女服と触手が絡む際は、「色合い」と「質感」の違いを表現するのがポイントになります。また、はだけた感じでも巫女服とわかるように、バランスに注意するのが大事です。



◀このイラストの場合、女の子の口が塞がれ、トロンとした表情をしているのもそそられる点です。巫女服に限った話ではありませんが、シチュエーションも十分意識しましょう。

描き方&ポイント解説

触手の数が多い場合は、女の子の身体が隠れてしまう部分も多いため、全体のバランスが特に重要となります。また、巫女さんの特性上、女の子の髪の毛は黒髪でベタ塗りになる

ことが多いため、触手の色や質感などを含め、ギャップをより強く表現するのがオススメです。



◆ラフ

今回の場合は触手の数も多く、隠れる部分も多いため、ラフ段階では特にバランスが崩れないように気を配ります。



◆線画

触手のゴツゴツ具合と巫女さんの身体の柔らかさのギャップをいかに表現するかに重点を置きます。



◆ベタ入れ

触手と巫女服と髪の毛等の色が似ないように、配色に注意しましょう。髪の毛がベタ塗りのため、そのほかの部分で違いを強調させます。

別ポーズで見た巫女服×触手も確認してみよう！

巫女服×触手はよく描かれる組み合わせですが、服の溶かし過ぎや破き過ぎは巫女服の意味がなくなってしまうため注意が必要です。また、Tシャツなどとは違い、触手が服の中に

入り込んでモゾモゾするなどの表現には不向きなため、服を引っ張ったり部分部分を破いたりして、女の子をだけさす構図にすると、色気がさらにアップします。



▲ドロドロしたスライム系の触手ですが、溶かし過ぎると巫女服の意味がないため、やり過ぎないようにしましょう。また、塗り方を意識して、触手の特徴をより引き出すようにします。



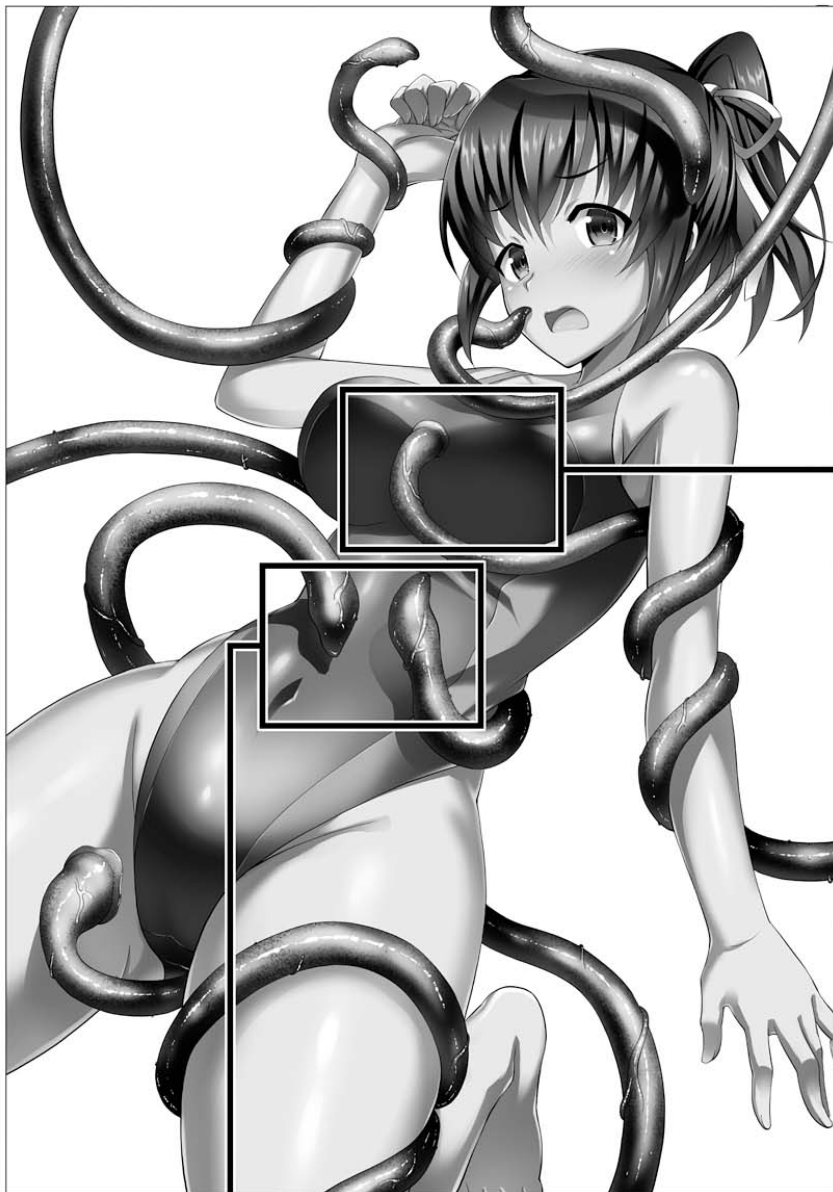
▲服を破く構図にしたことで、怯えた表情や襲われている雰囲気により引き立ちます。ちなみに、巫女服は衣服の中に触手が入ってモゾモゾする表現には向いていないことを覚えておきましょう。

着衣③ 水着

水着は種類が豊富に存在するため、どの水着を採用するかで触手の絡ませ方や女の子のポーズが変わってくるのが特徴です。

興奮を煽るのに最適!

身体にぴったり合う水着は、女性のしなやかな曲線表現しつつも、要所はちゃんと隠す秘匿性を持っています。触手は、まるでその秘密を探して這いずっているかのようで、そんな触手から身を守るには心もとない肌の露出面積の多さという要素も相まって、責められるドキドキ感をかきたてるのです。



▶水着は身体のラインを邪魔しない着衣なので、触手を絡ませるときも、身体のラインをしっかりと表現したうえで、その身体に絡みついている感じが出るように描きましょう。

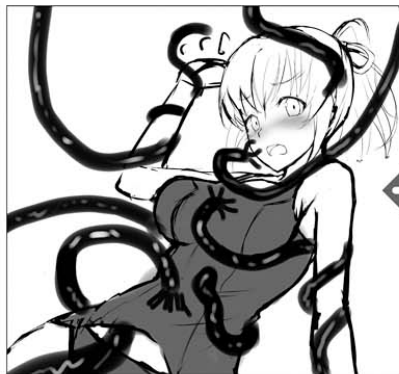
◀絡みつく触手のいくつかは、体から少し距離を取って徐々に迫ってきている様子を描くと、より扇情的な表現となります。触手と身体との距離は、身体に落ちる影の濃淡で演出しましょう。



描き方&ポイント解説

まずはどの水着に触手を絡ませるかを決めますが、基本的には肌にピッタリと合う素材のため、女の子の身体のラインを強調する構図と触手の巻き付きを意識すると、十二分に水

着という素材を活かせます。また、プールや海で泳ぐという点を考え肌の色を濃い目にするなどの工夫をして、さらに完成度の高い作品を目指しましょう。



◆ラフ

最初に、どんな水着に触手を絡ませたいかを考えましょう。水着の形状に合った触手を選ぶことも大切です。



◆線画

細部を調整していきましょう。ラフでは上下に分かれた水着よりも、触手の巻きつきをより強調するため、ワンピース型に変更しました。



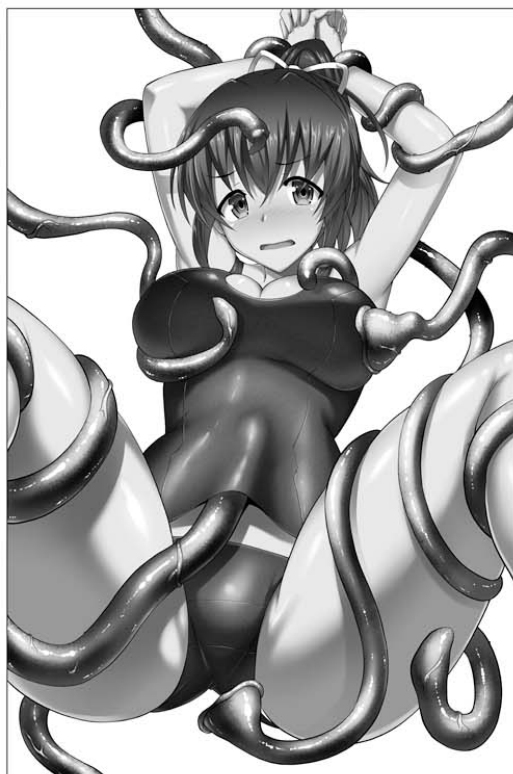
◆ベタ入れ

仕上がりをイメージしながら、ざっくり色を塗ります。特に、スポーツ女子なので、肌は健康的に見えるよう、少し濃い目の色で塗りました。

別ポーズで見た水着×触手も確認してみよう！

水着と身体の間は無理矢理入り込んでいく触手の描写は、陵辱感を演出するのに効果的なため、旧スクや着替えなどのシチュエーションで触手を絡ませ、水着の中に入り込むよう

にするのもおすすめです。また、カラーはもちろん、モノクロでも色の付け次第で、より背徳感を生み出せることを覚えておきましょう。

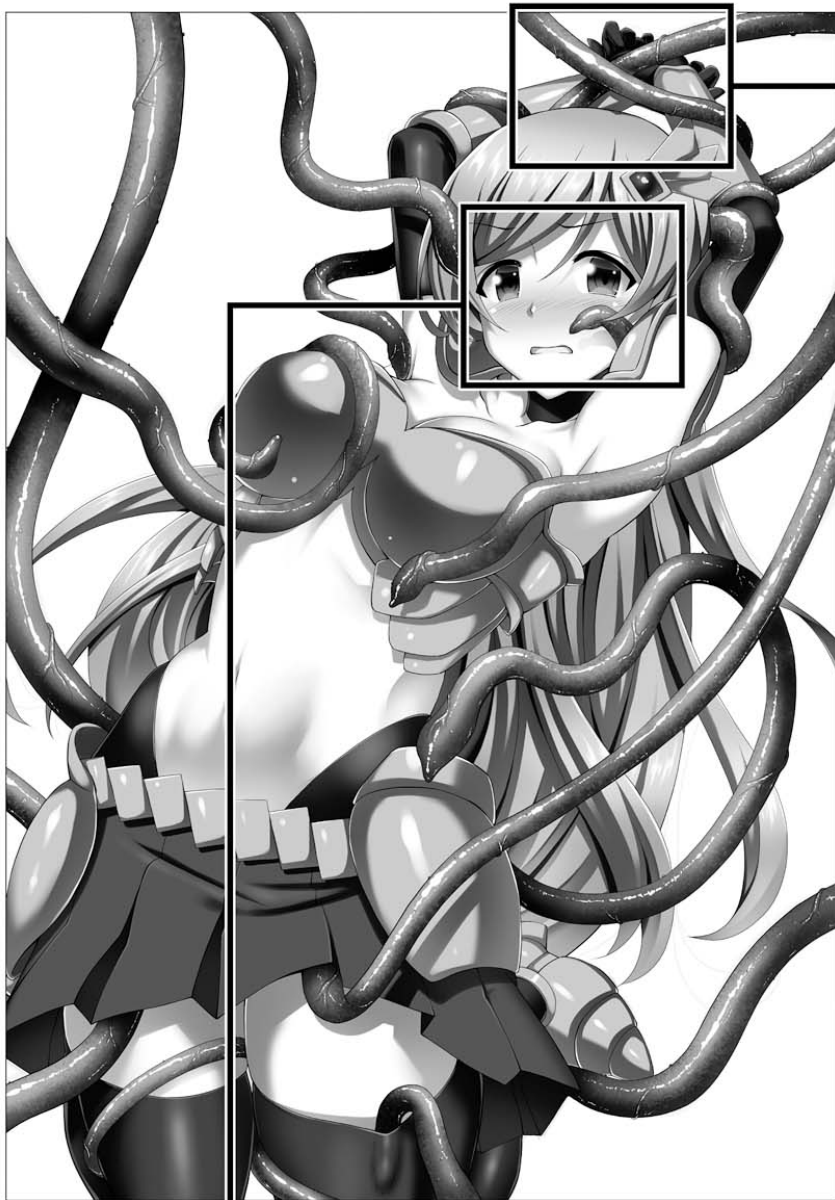


▲ぴったりと合っている水着と身体、その間に無理やり入り込む触手という構図は、陵辱感を演出します。また、水着に浮かび上がる触手のシルエットも効果的です。



▲水着の色を白色にすると、迫りくる黒色の触手とのコントラストによって、潔癖なものを汚そうとしているという背徳感が生まれるのでおすすめです。

鎧の種類は千差万別で、その時々でポイントは変わっていきませんが、ここでは肌の露出が多いタイプについて解説していきましょう。



隙間を狙って攻めろ!

鎧とは本来、外敵から体を守るものです。それにも拘わらず、触手によって捕らえられ、抵抗も出来ず、なすがままにされると言う状況に加え、その堅牢な鎧の隙間から触手が侵入するというこそばゆさも相まって、非常に嗜虐性を刺激するシチュエーションを演出することができます。



▶鎧を身につけているということは、戦いに慣れているということです。まずは触手でしっかり手や足を拘束して、抵抗できない状況を作り出すと説得力が増します。

◀このシチュエーション最大の魅力は、なんといってもその表情でしょう。敗色が濃厚な状況でも、まだ抗おうとしている瞬間の表情にこそ、尊い美しさがあるのです。



描き方&ポイント解説

隙間を狙う触手の場合は、より柔らかい動きをするタイプが向いているため、ラフの時点でそこを意識しましょう。また、どこに隙間を作って触手に侵入させるのかも初期段階で

決めておくのがポイントです。なお、肌の露出が多い点については、全体のバランスを見ながら鎧の一部やスカートなどを黒にするとアクセントになります。



◆ラフ

鎧の隙間に侵入する触手なので、より軟体であることを表現するため、蛇のようにうねうねと動いて見えることを意識して描きました。



◆線画

線画を描く際に線の濃淡を付けると、イラストが単調になることで生じる淡泊な印象がなくなり、リアリティが強調できます。



◆ベタ入れ

肌の面積が多くなるとイラスト全体が白くなる印象を受けがちです。バランスを見ながら、ところどころに黒色を入れて画面を締めましょう。

別ポーズで見た水着×触手も確認してみよう!

鎧を着ているということで、女騎士や冒険者といった「戦いに慣れている」設定が基本となります。そのため、触手が太めだったり、手足をキッチリ拘束するポージングにすると

説得力が増すことを覚えておきましょう。また、鎧を完全に脱がしてしまうと意味がなくなるため、あくまでも鎧は装着したままで、触手に絡ませるのがオススメです。



▲一番太い触手によって、腕と身体を同時に捕らえて動きを封じてしまうシチュエーションは、触手の上に胸を乗せられるのでより胸を強調させることができます。



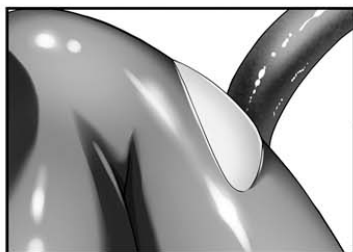
▲女騎士を屈服させるには、太くて力強い触手のほうが説得力が出ます。反対に、その先端を細くし、女性の身体には繊細に絡みつこうとする様子を演出してみました。

着衣⑤ パイロットスーツ

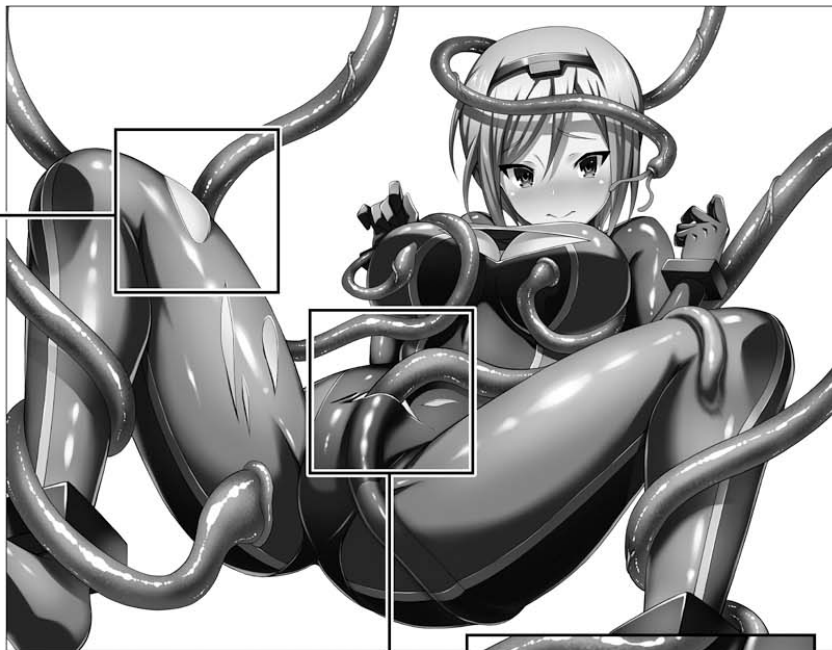
水着同様にピッチリとしたデザインが基本ですが、わざとスーツに隙間を作ったり破いたりすると、自由度は高めなのが特徴です。

責め方は自由自在!?

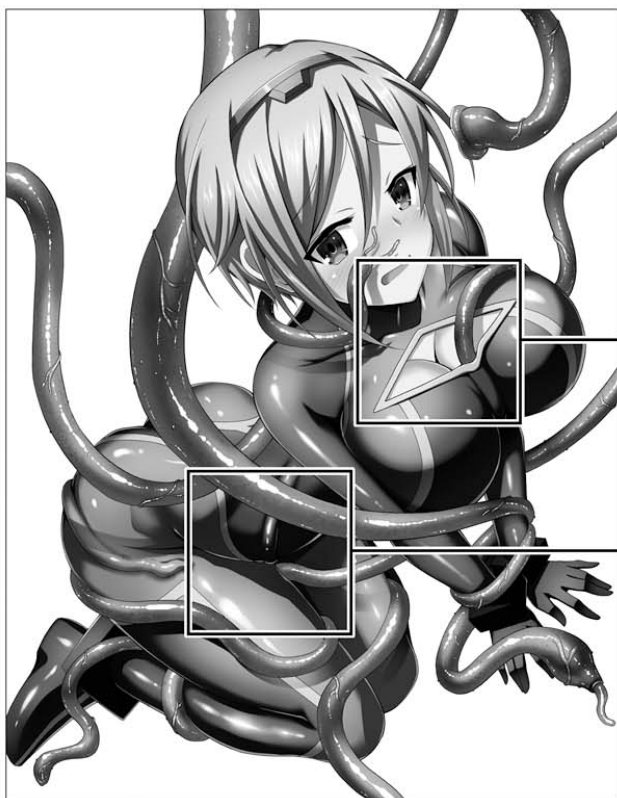
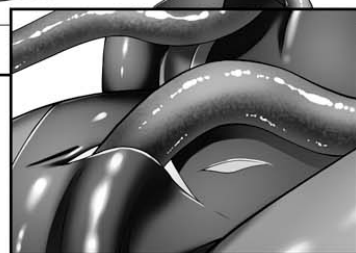
パイロットスーツの特徴は、身体のラインが如実に現れているという開放感と、肌のほとんどを隠してしまっているという閉塞感が抜群のバランスで保たれていることです。パイロットスーツのどこかを破って肌を露出させるか、はたまた触手を侵入させてまさぐるか、想像力をいかになく発揮させましょう。



▲びちびちのパイロットスーツが破れて、肌が露出している部分では、肌に少し食い込んでいる感じを表現することがポイントです。



▶破れた部分から侵入した触手のラインをパイロットスーツに浮かび上がらせ、身体をまさぐっている様子を表現しています。



▲パイロットスーツの胸部のみ露出させておくことで、そこから触手が侵入してしまうというドキドキ感を演出しています。



▲薄い素材のパイロットスーツでは、触手が擦れる感覚が直に伝わってくるので、思わず股を閉じている様子が表現されています。



CHAPTER.03

ステップアップ編

触手は絡める対象との組み合わせ次第で、その魅力を高めていくものです。本章では、表情やポーズ、粘液にどのような表現があるのかを解説しています。ぜひ、参考にしてください。

その1 表情編

まずはいろいろな表情についてポイントを解説していきます。触手によってもたらされるさまざまな感情パターンを確認していきましょう。

表情① 気持ち良い

基本中の基本と言える「気持ち良さを感じている」表情は、全ての快感を受け入れているのか、我慢しつつも感じているのかなど、女の子が受けている快樂の度合いによって表現の

仕方が大きく異なります。ここで紹介する表情はもちろん、たくさんの表情を見て学び、自分の中の引き出しを増やすことを心がけましょう。



◆目を閉じて感情を表現

目を閉じることで、こらえつつも感じている表情に仕上がります。ただし、眉間にしわを寄せるなど、あまりにもギュッと閉じると嫌がっている印象を与えるので注意しましょう。



◆口元の緩みがポイント

口元を緩めると、感じ始めている雰囲気表現できます。今回の場合、その対象はもちろん触手なので、目線も触手に向けてイラストの説得力が増すことを覚えておきましょう。



◆適度に引きつらせる

やや顔を引きつらせ、アゴを上げさせることで若干嫌がっている印象を与られます。ただし、あくまでも「嫌がりながら感じてしまっている」を意識するのが重要です。



◆目と口で快感の受け入れを表現

口元の緩みに加え、目を半開きにすることで、より快感を受け入れている表情になります。また、舌を出すと「自ら望んで快樂を欲している」表情へ近づきます。



◆目を閉じつつの舌出し

目の前に迫った触手に対し、抵抗することなく受け入れる表情です。自分で抵抗する意志がないことに加え、少し舌を出して余裕のなさを表しています。



◆よだれと力のない瞳に注目

口を開けてよだれを垂らしつつ瞳をキッチリ描き込まないことで、なすがままになっている状態が表現できます。なお、焦っている感じはアオリ気味にすると表現しやすいです。



◆口の結びで悔しさを出す

口をきゅっと結ぶと悔しそうな感じが出せます。ただし、感じているという印象も与えたいときには、目を若干トロンとした感じに仕上げるのがポイントです。



◆目を剥かせて快樂の虜に

顎を上を持ち上げ口をだらしく開かせれば、完全に快樂を受け入れた表情に近づきます。また、この際に白目を剥くことで、かなりのインパクトも与えられます。

表情② 陵辱

続いては触手に「陵辱されている」表情です。このテーマの場合は、女の子が望んではいない結果のために、驚いていたり泣き叫んでいたりとといった感じがデフォルトとなります。

口に力を込めて叫んだり、歯を食いしばったり、瞳を小さく描いてその驚愕度合いを表現するなど、より力のこもった表情が必要となるテーマです。



◆瞳の大きさがポイント

瞳部分を小さく描くのは、驚きを表現する際の基本のひとつです。また、眉や口の形もその度合を表すのに一役買っているため、違和感がでないよう意識しましょう。



◆「叫び」も含んだ表情

口を大きめに開けることで、声を出し叫んでいる、またはびっくりして声を出している印象が強まります。なお、この場合は感じてはいないので、ヨダレは出さないのが基本です。



◆視線を驚きの対象に向ける

このイラストの場合、触手に視線を向けることで対象物を見て驚いている感じを表現しています。なお、白目を剥いたり上目線にすると感じている風になるので注意しましょう。



◆無理矢理感を醸し出す

いきなり口に異物をねじ込まれわけがわからないといった表情です。目を大きく見開きながら焦点が合っていない感じにすると、その効果がアップするのでおすすめです。



◆ワンポイントで涙を入れる

ひとことと言うと「ハッとした」感じの表情に近いです。現在よりもこの先を想像させる際に有効かと思いますが、若干涙を入れることでその印象がより強まります。



◆驚愕と忌避感の複合

瞳の小ささで驚きを、歯を食いしばる様子が嫌がっている感じを表現できます。「ヒイツ」というような声が聞こえてきそうな印象を与えたいときに使いたい表情です。



◆片目をつぶって我慢を演出

片目をつぶることで「何とかこらえている」感が出ます。ちなみに、このイラストで両目をつぶった場合は、我慢よりも「早く終わって欲しい」印象が強く出る形になります。



◆未体験の衝撃を表現

瞳を上にして、白目部分を多くするのがポイント。舌も加えることで、今まで経験したことのない感覚を味わい、悲しみながらも思わず声を出している雰囲気演出しています。

表情③ アへ顔

過剰なまでに責められたことでさらけ出る表情のひとつがアへ顔です。わかりやすいポイントとしては、口元の緩みと白目を剥いている表情のほか、舌を出すことも効果的です。

女の子にこの表情をさせてしまったら、触手もたらず快楽に身を任せたま同然なので、フィニッシュ時に採用するのがオススメです。さらなる展開を繰り広げるのも一興です。



◆口角の上がりと眼の閉じがポイント

気持ちよさを反弱するイメージが表現されたアへ顔です。眼に力を入れずに閉じることでそうした感じが出るほか、口角をわずかに上げ、快楽を受け入れている雰囲気表現します。



◆軽めに絶頂した印象を与える

思い切りというわけではなく、あくまでも軽めに絶頂を感じているような表情がミソです。口をへ字にして力ませても良いですが、開けて声を出してしまっているのもOKです。



◆だらしなく口を開き舌を出す

眉を八の字型に描き、口元をだらしなく開けて舌を出すことで完全に緩んでいる表情がでかあがります。力みは全くなくなるため、ト口顔と位置づけても良い表情です。



◆白目を剥いて悦ばせる

白目を剥き気味にしつつ、口元を悦んでいるようにすることで、よりアへっている感じが表現できます。その表情ゆえ、顔の角度は上を向かせるのがオススメです。

表情④ 嫌悪感・恐怖

触手に襲われた際、未体験の不安から生まれるのが嫌悪感や恐怖という感情です。女の子にこの表情をさせる際は、口の震えや眼に溜まった涙、瞳孔を開くなどのさまざまなパ

ーンが存在します。見方によっては恐怖と捉えられない可能性もあるため、顔のどのパーツをどのように使って表現するか、十分に練ってから女の子を怖がらせてあげてください。



◆眼を潤ませて泣きそうな感じを出す

一口に恐怖と言っても順序があるため、まずは泣きそうな顔で導入を図ります。眼の潤みとあわあわとした口で震えている表情にすると、これから先の恐怖を連想させられます。



◆怖気を我慢させる

眉や口に力を入れる描写をすると、怖いという気持ちを何とか我慢している表情になります。同時に眼を隠らせることで、現実から目を背けている印象を強く与えられます。



◆瞳孔を開いて分かりやすい恐怖を演出

恐怖に代表される「瞳孔が開いている」パターン。瞳孔の開きをわかりやすくするために、瞳は描き込まないほうが、より驚きが顔に出ます。



◆眼と口の組み合わせで感情を表す

眼を剥きつつ眉には力を入れて嫌がっている感じを出す一方で、口はだらしくさせています。恐怖に限りませんが、表情は組み合わせで印象が変わることを覚えておきましょう。

表情⑥ 屈辱

いわゆる「くっ殺」に代表される屈辱的表情は、我慢している感じや無理矢理感を出すと、その表情がより際立ちます。また、屈辱に耐えているという意味合いがあるため、瞳や口

に力を入れて強い意志を表すのも効果的なほか、そうした表情から陥落させていくと、そのギャップに惹かれるという声も多く聞かれます。



◆歯噛みすることでギャップを表現

くっ殺さんは、意思が強そうに睨みつけ、歯噛みしていたほうが後々のギャップが利いてきます。こうした表情のあとは、より激しい展開を描いてあげましょう。



◆横顔は逃げの気持ちが垣間見える

マンガ的な表現ですが、正面よりも斜めや横顔のほうが気持ちが逃げていている雰囲気を出せます。歯を食いしぼることで、我慢しながらも逃げていている感じを表現できます。



◆意思を残しつつも屈服させられる

眉に力を入れることで意思を残してはいますが、口をこじ開けられての屈服状態になります。瞳を描き込まないことで、意思が剥奪された感じを与えられます。



◆絶頂しながらも耐える

眉に力を入れつつ白目を剥き気味にするのがポイントです。口は緩みと力みの中間にするとほどよいバランスが取れ、絶頂しながらも耐えている感じになります。

表情⑥ フェラチオ

望んでにしろ無理矢理にしろ、文字通り触手を口で啜る形です。いきなりのごとで驚く、催淫効果でうっとりしてしまふ、強引にねじ込まれるなど、多彩なシチュエーションが

存在し、その表現もさまざまです。挿入される角度や舌の出し方などでも伝わる感情が異なるため、細かな部分にも気を配り、理想のフェラチオを描きましょう。



◆眼の焦点が定まらない表現が重要

触手を口にねじ込まれた驚き気味の表情です。何が何だかわからないといった感じを出すためには、眼の焦点が定まっていない感じにすると効果的です。



◆うっとりとした緩んだ表情

定番のひとつである催淫効果でうっとりしてしまう表情です。眉が緩んで眼を細めることで、恍惚の表情を表現できるので、そのあたりに気を配って描いていきましょう。



◆喉奥まで透かすのもひとつの手法

フェラチオというよりもイラマチオ的な表現になります。マンガ的に見た場合は、喉奥まで透かして白目を剥きそうになると、より蹂躪されている感じが出て、興奮を煽ります。



◆ただのフェラチオから一歩進んだぶっかけ

いわゆる「ぶっかけ」シーン。表情としては大事なTゾーンですが、そこも一部隠すことで上塗り感を出せます。また、口の中(頬)を膨らませてみるのも良い表現です。

その2 ポーズ編

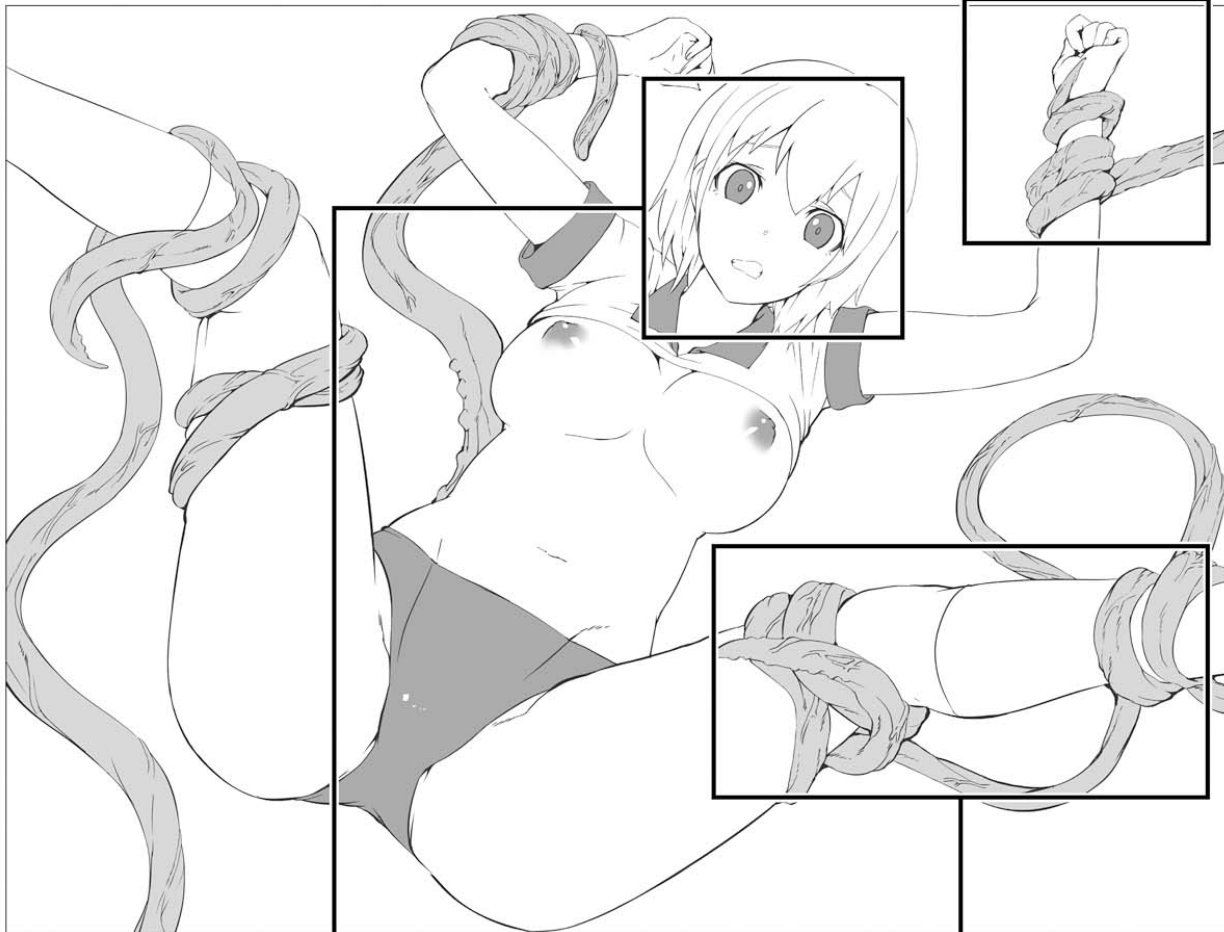
触手に絡まれる女の子の代表的なポーズや絡まれた際のポイントを解説します。自分好みのポーズを探して試してみてください。

ポーズ① 拘束

女の子の身体や腕、脚などに絡みつくとという特性上、最も多く見られるのが拘束です。ただし、身体の中の部分を拘束するのか、触手がどの部分に狙いを定めているのかなどによって、最適な拘束の仕方や見え方、描き方が変化していきます。それぞれのポーズから見て取れる触手の意思、触手によって強制された女の子たちの卑猥な体勢をチェックしつつ、今後の活動のヒントにしていきましょう。

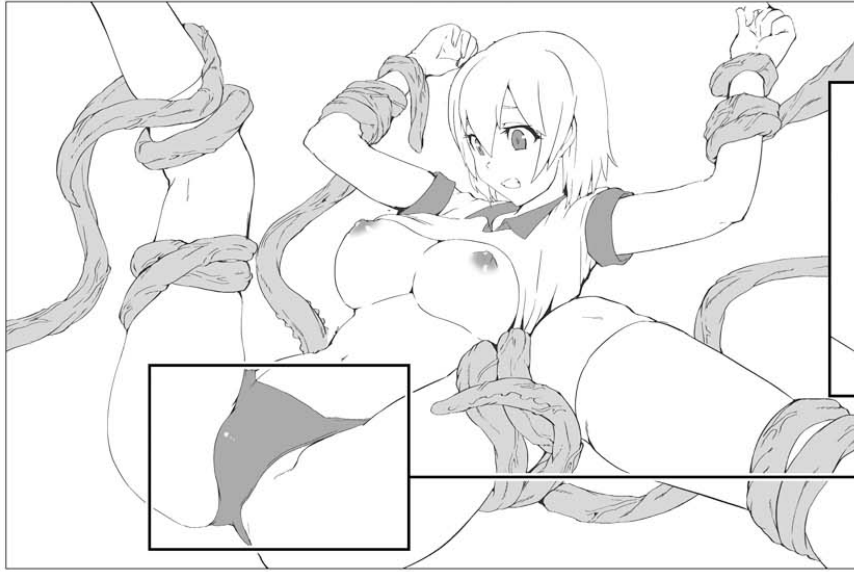
触手の張りで、外側から強く手を引っ張られていることを表現しています。また、女の子がどれだけ強く抵抗しているのかも、腕の力の入れ具合から伝えることができます。

◆ポーズA



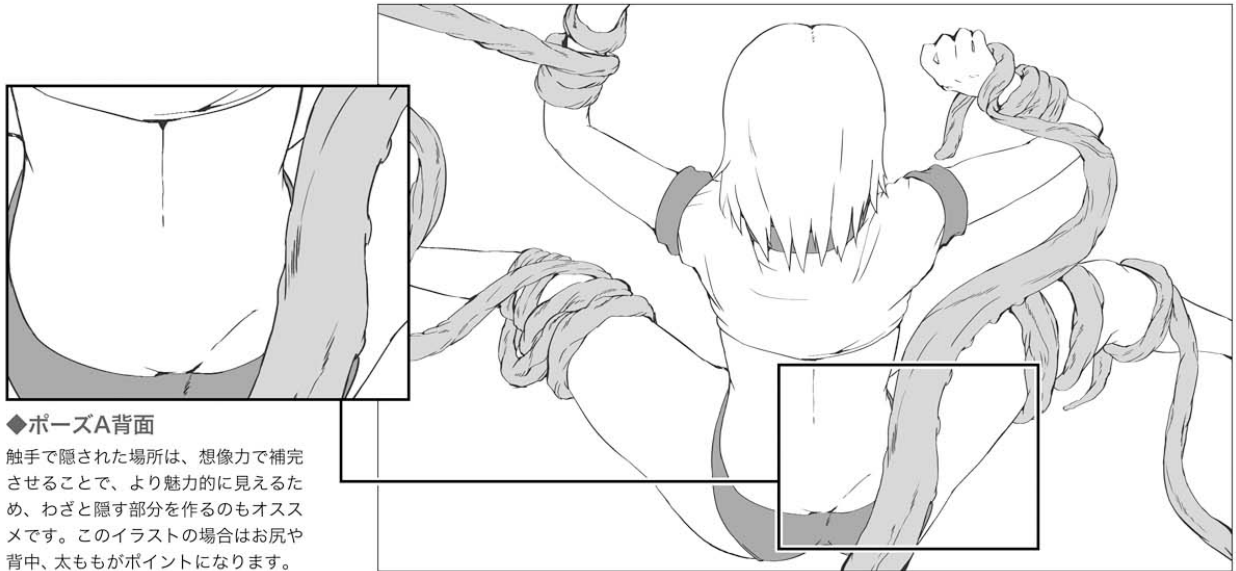
手足を拘束しつつ身体の中には何も無いこのポーズは、わざと描き込まないことでその先の展開を想像させるのに一役買っています。女の子の視線で正面に何かがあると思わせるのも重要です。

触手を交差させることで、束縛の複雑さや触手の肉質を表現できます。このとき複数箇所を拘束することで、女の子の無力さなどを表すことも可能です。



◆ポーズA右向き

触手が絡まっていない場所でも、ディテールにこだわることで、イラストの完成度が上がります。このイラストの場合は股間部、乳首、女の子の表情に注力して描いています。



◆ポーズA背面

触手で隠された場所は、想像力で補完させることで、より魅力的に見えるため、わざと隠す部分を作るのもオススメです。このイラストの場合はお尻や背中、太ももがポイントになります。



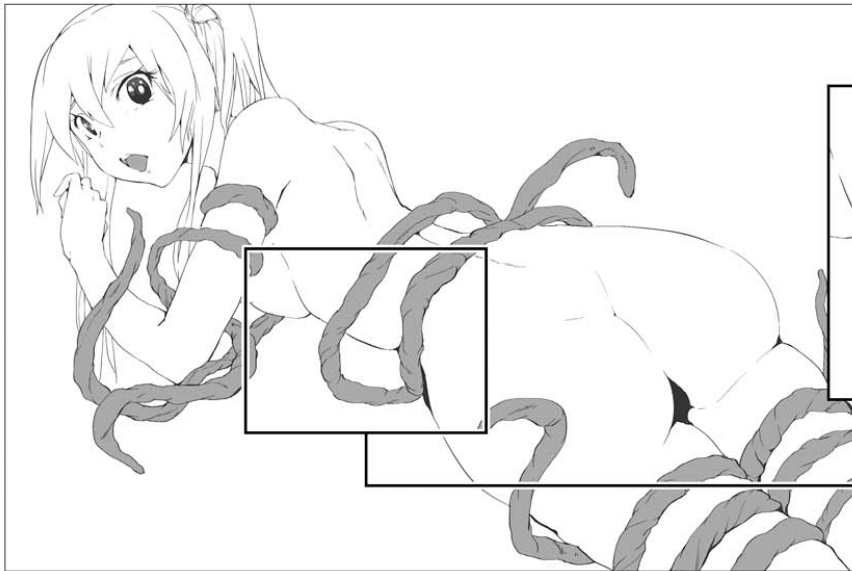
◆ポーズA左向き

絡まっている女の子に角度を付けると、触手と女の子の位置関係が明確になります。また触手が巻き付いたときに肌への食い込みを描くと、女の子の身体の柔らかさや肌の質感を表現できます。



◆ポーズB

太い触手でお尻を隠しつつ、右足は細い触手でゆるめに拘束することで、ある程度自由の利く右足と自由の利かない左足を表現し、ギャップによる卑猥さを狙います。



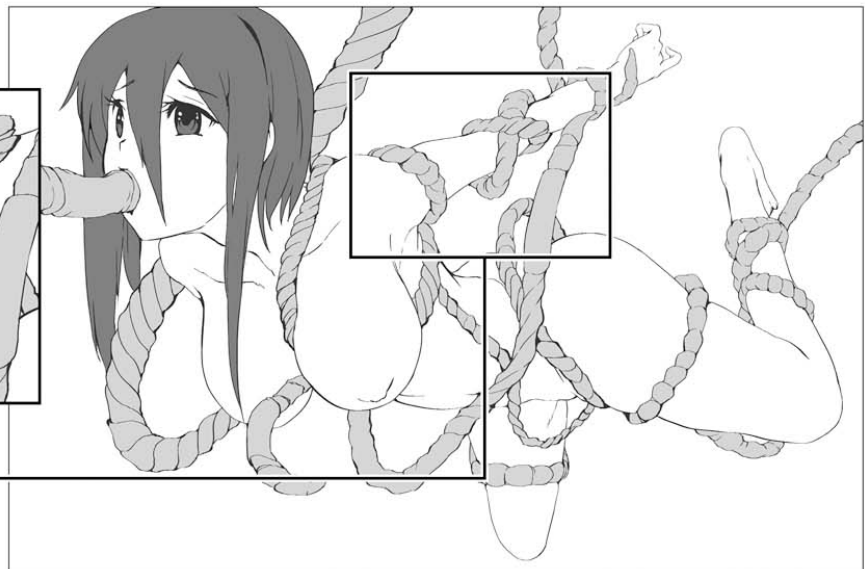
◆ポーズC

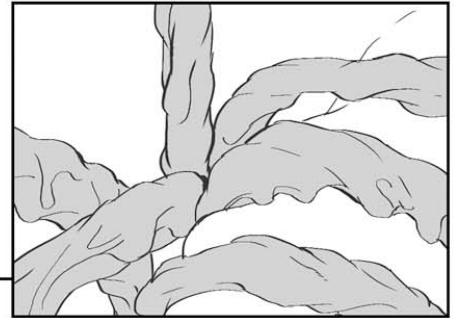
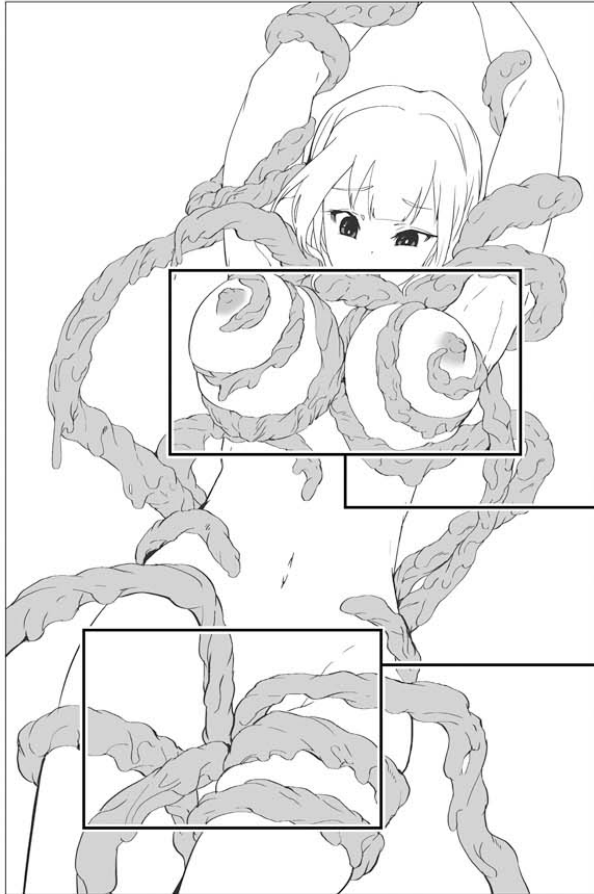
お腹周辺や左腕の部分のように、あえて弱めの拘束にするのも一興です。振り向いた女の子が左手で行動を起こそうとしつつもそのあとに……といった感じで、妄想力を掻き立てます。



◆ポーズD

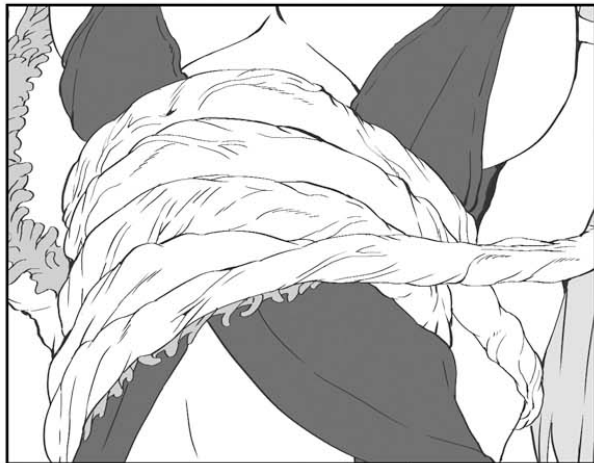
縄触手などを使用する際は、縛りの表現が重要なため、宙吊りのポージングなどが向いています。また、緩急をつけた緊縛により肉感を強調し、より淫靡さを出すことができます。





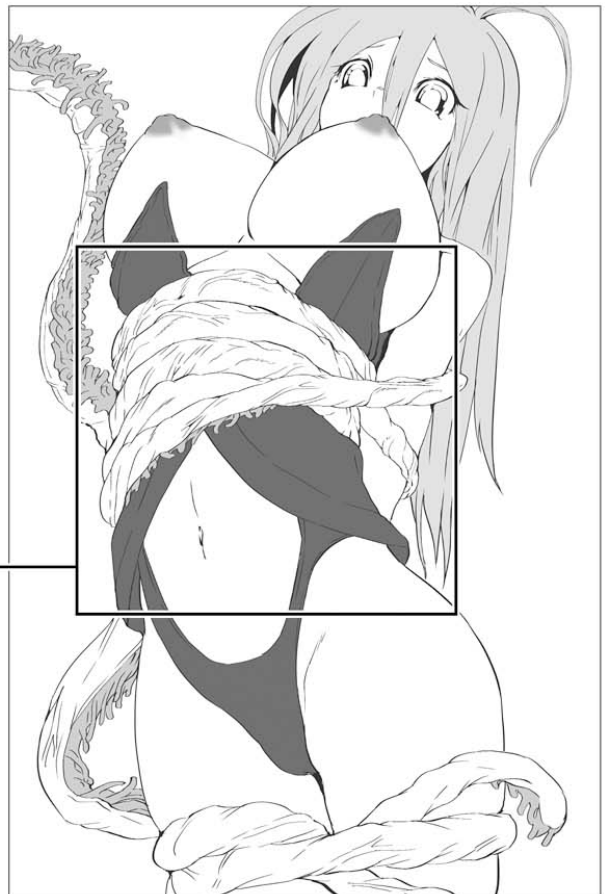
◆ポーズE

ドロドロとした触手を使用して両手を上に、両足も拘束して下に伸ばした構図です。股間部分を触手で着エロにしたり、へそ部分に注目させたいときなどに有効なポーズです。



◆ポーズF

ヒダ型の触手に縛り上げられた女の子をアオリで描くことにより迫力が出ます。特に巨乳であれば乳房をより強調することができ、ヒダ型触手でなぶられる様をよりダイナミックに表現できます。

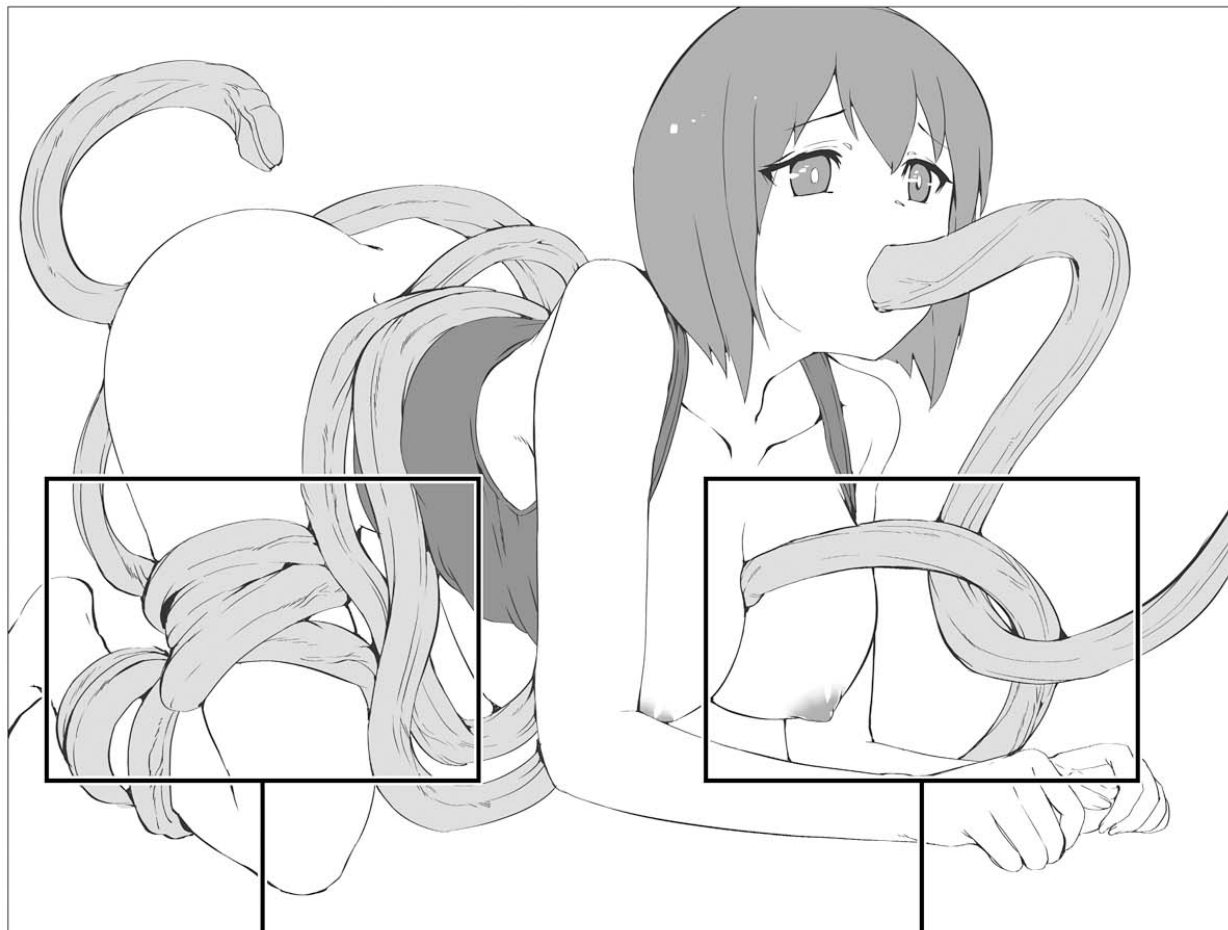


ポーズ② 四つん這い

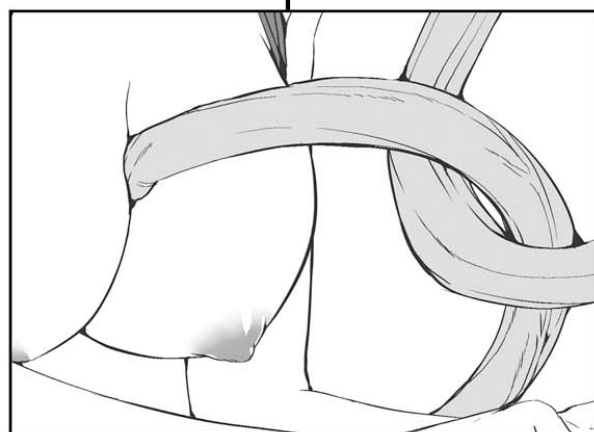
四つん這いで強調されるのは、谷間が目立つ「胸」や後ろに突き出した「お尻」といった部分になります。また、前方や斜め前からの視点か、完全に後ろに回っての視線か、などで構図が大きく変化するのも特徴です。どの部分を注視してほし

いか、どういった部分が興奮度を上昇させる箇所になるのかをしっかりと確認し、触手の効果的な絡ませ方を理解しながら作業に臨みましょう。

◆ポーズA



▲四つん這いのときに触手に巻き付かれ、全身を拘束された際に触手の隙間からはみ出るパーツはより魅力的に見えます。肌への食い込みと盛り上がる肉感是非常に官能的です。



▲胸の谷間に触手が挟み込まれることで、乳房の大きさが強調されます。挟み込むだけでなく、絡まれたり縛られたりすることでより淫猥さを出すことができます。



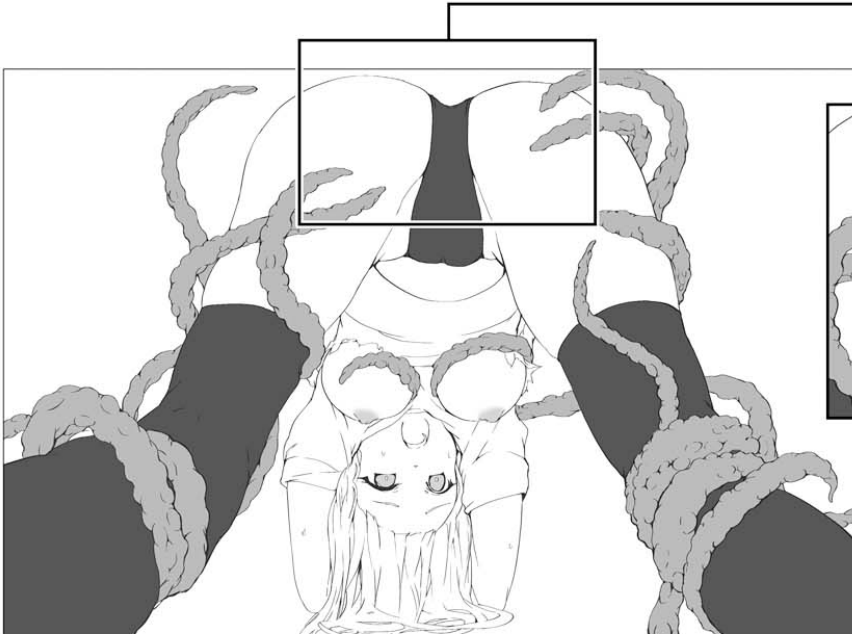
◆ポーズB

このポーズの場合、注目ポイントはスカートがめくれてあらわになったお尻です。触手の行動(向き)でそれを顕著に表現するほか、脚への食い込ませ方で、力の入れ具合を伝えます。



◆ポーズC

吸盤型の触手の場合、引っ張ることで女の子を陵辱するのがポイントとなります。肩から腕を中心に引っ張られ、髪や肌を締められ吸われていく様で卑猥さを最大限に表現します。



◆ポーズD

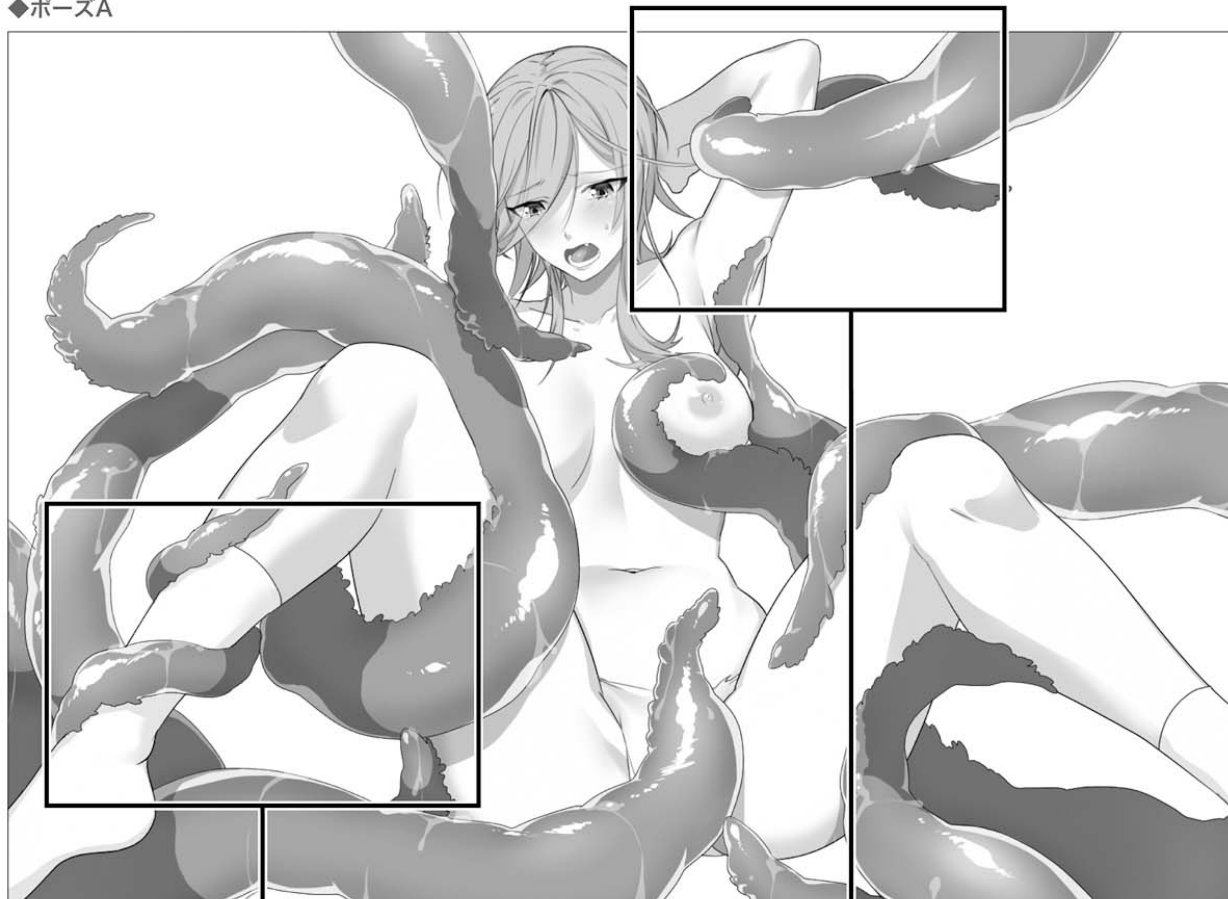
全身に絡まる触手は、集中線を描くように配置することで注目ポイントをより強調させることができます。今回のポーズの場合、足から股間および胸にかけて視線を集めるのに効果的です。

ポーズ③ M字開脚

M字開脚は、文字通りM字に開いた脚(下半身)が見所ですが、触手によって強引に開かされたのか、女の子が抵抗して自然とその形になったのかなど、シチュエーションによって見栄えの良い構図や描き方が変化します。また、上半身へ触

手を絡ませたり、胸や口への責めも加えることで、より高い興奮度を与える可能性がアップするため、触手に責められていように扱われている女の子を描く場合などに向いているポージングと言えます。

◆ポーズA



▲触手に脚を開かされている感じを出したいときは、脚に多めに絡ませながら、内側から外に引っ張る構図がオススメです。脚を持ち上げられているように描くのも感じが出ます。

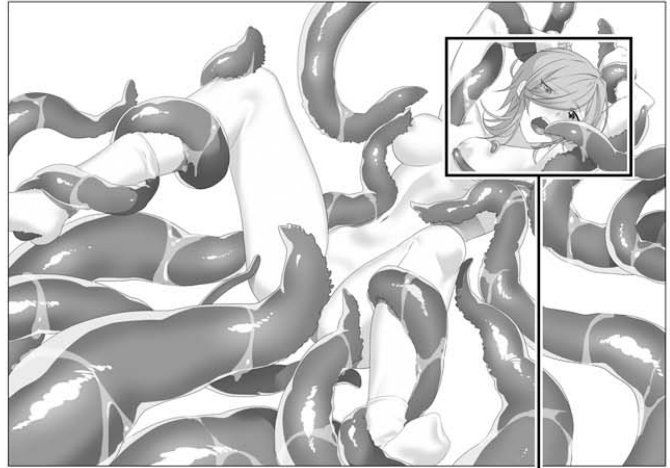


▲腕は片方だけでも拘束したほうが、捕まっている印象を与えやすくなります。また、イラスト全体の構図としても、余白が埋まり、バランスを取りやすいので、試してみましょう。



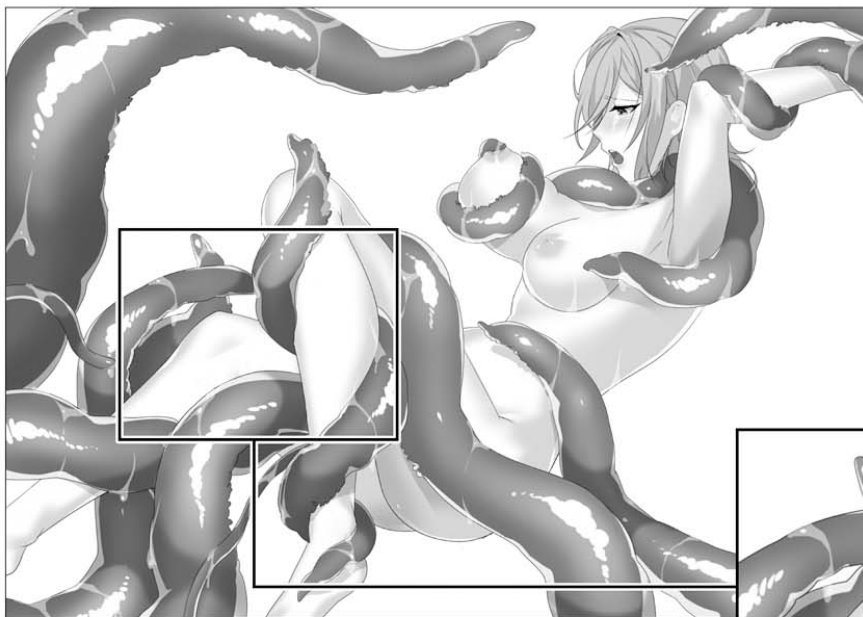
◆ポーズB

脚への巻き付きを強くすることで拘束感が強くなり、これから蹂躩される雰囲気を感じ出せます。口も同時に責めれば、さらにその印象を強められるでしょう。



◆ポーズC

寝そべりながらのM字開脚です。最初に脚を捕まえて寝そべらせ、上半身を襲うといった状況に適したポーズです。そのため、上半身は触手を多めに絡ませるのもポイントです。



◆ポーズD

真横からの構図はM字に見せるのが難しいため、若干脚を崩してバランスを取るとよいでしょう。また、上半身にも触手を絡ませて、持ち上げられている構図にするのもオススメです。



ポーズ④ バック

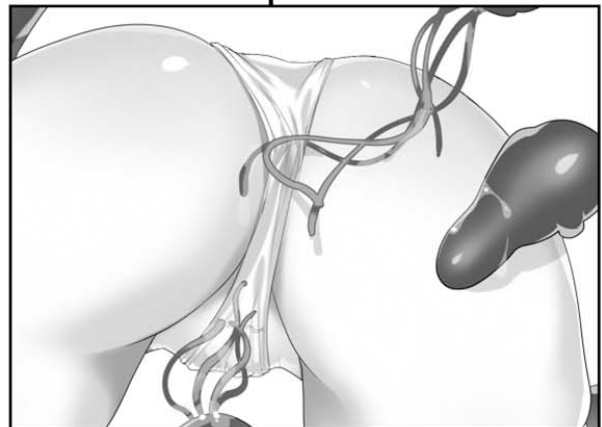
女の子を後ろから責め立てる構図のため、お尻付近が中心となります。また、そのポージングゆえ、何もできずに襲われるというシチュエーションに向いており、上半身を含めて女の子が抵抗できないような触手の絡み方をさせるのが基本

です。お尻部分を目立たせることを念頭にしつつ、触手の動きで、さらに視線を誘導できるような配置を心がけるのが、より魅力的な作品に近づくコツと言えるでしょう。

◆ポーズA



▲女の子の腕には強めの拘束をして動けないようにするのもポイントです。そうすることでこれから襲われる雰囲気強く表現できます。

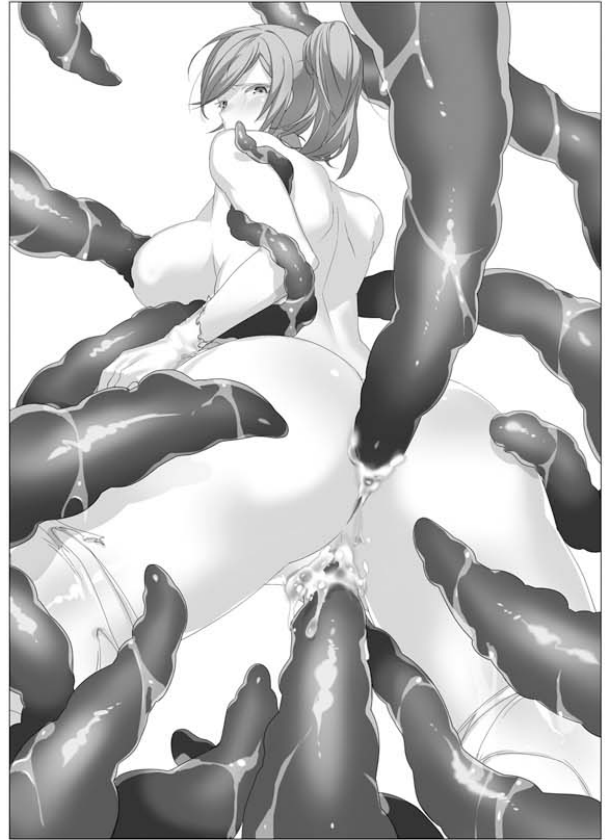


▲お尻を向けたポージングで襲われそうな感じを強調しつつ、細い触手で雰囲気を高めています。同時に、女の子の視線を向けておくのも効果を高める手段のひとつです。



◆ポーズB

逆さ吊りにされ股間部分に視線が集まる構図です。下着部分が最も注目してほしいポイントになるため、触手を入り込ませるとよいでしょう。ワンポイントで胸を責めるのもオススメです。



◆ポーズC

この構図はお尻全体を目立たせるのが目的なので、触手で視線を集めるような配置にするのが効果的です。また、顔を振り向かせて表情を見せるのも興奮度を上げるのに一役買っています。



◆ポーズD

真横から見た構図の場合は、責められる部分がひと目でわかりやすいため、胸や口なども含めて全部責めるのがオススメです。描く際は、見えやすさを特に意識しましょう。

ポーズ⑥ 宙吊り

女の子が吊られている構図は、身体のどの部分を捕まえられて吊られているのがポイントになります。ここがハッキリしないと宙に浮いている表現に違和感が生まれるため、女の子を捕まえている部分を緩めずしっかり描くようにすると

良いでしょう。また、女の子のどの部分を責めるのかも重要で、それによってポーズを変化させる必要があることも覚えておきましょう。



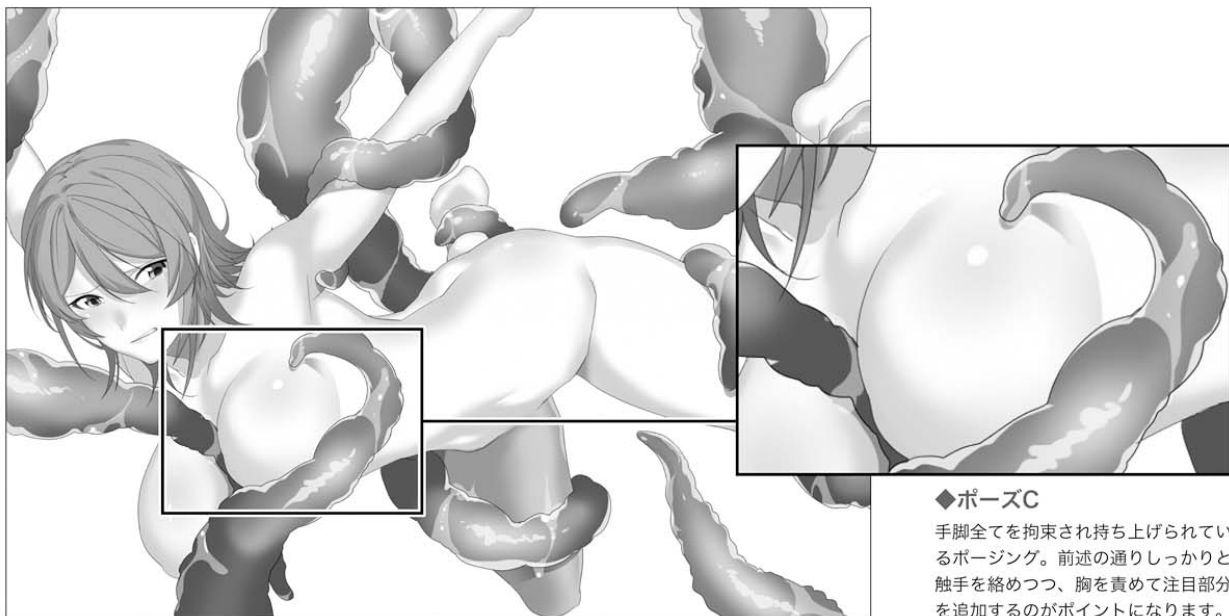
◆ポーズA

吊られている女の子を上から見た構図です。この場合は脚を拘束し吊るしているため、両脚にしっかりと触手を絡め、持ち上げられている感を出すよりリアルな描写になります。



◆ポーズB

吊るされ方が特殊なタイプは、身体の構図をしっかりと意識することが重要です。なお、この構図の場合は胸が見えないため、お尻や口を責めるのがオススメです。



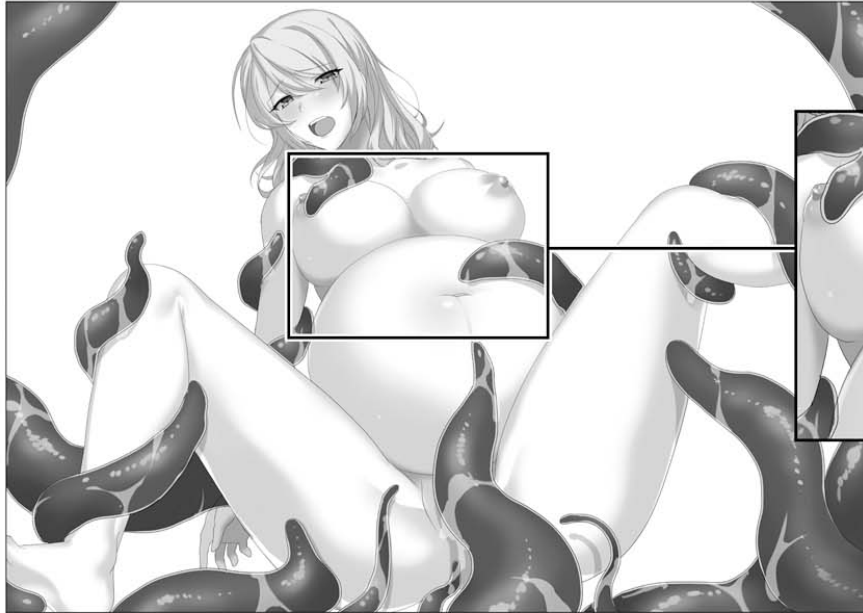
◆ポーズC

手脚全てを拘束され持ち上げられているポージング。前述の通りしっかりと触手を絡めつつ、胸を責めて注目部分を追加するのがポイントになります。

ポーズ⑥ 孕み

孕んだ女の子に触手を絡ませる場合は、言わずもがな膨らんだお腹が焦点となります。上下左右のどこから見た視点かによって膨らみの描き方を変える必要があるため、描く際は常に注意を払いましょう。また、このポーズの場合は、女の

子の脚を開くことでお腹が見えやすくなるほか、エロチシズムを高める効果を与えやすいため、そのあたりを意識すると良いかもしれません。



◆ポーズB

女の子を若干下から見上げているような構図のため、脚を広げて全体を見せるのがポイント。また、お腹にも触手を絡ませて、張りをアピールさせるのもひとつの手です。



◆ポーズC

両手を上に引っ張られて拘束されたあと、下半身を集中して責められるイメージです。多少お腹を縦長に描くほか、口にも触手を入れることで、さらに拘束感のアップを狙います。



◆ポーズD

拘束感は緩めですが、女の子自身が立ちながらも力を入れずに受け入れているようなポーズです。リアリティを増すために、お腹はやや垂れる意識で描くと良いでしょう。

ポーズ⑦ 捕食

ポーズ編の最後は「触手に捕食された女の子」です。腕や脚といった部分ではなく、上半身や下半身を丸々捕まえられるこのポーズは多少特殊と言えますが、触手が女の子に与える快感の範囲は広く、ほかの触手とはひと味違った印象を

与えられるのが特徴です。また、捕食部分を見せることも多いため、触手を透かして見せる手法も用いられます。女の子の身体を一気に飲み込んでいくため、描く際にはできるだけ全身を描くようにするのがポイントと言えます。



◆ポーズA

食べられてしまった感をより強く出すために、後ろからの構図にしました。両腕を触手で軽く引っ張りつつ、お腹周りを閉めて抜けだせない感じを演出しています。



◆ポーズB

上半身を捕食させた場合のポーズです。この場合、触手部分は透けていないほうが食べられている感を与えやすくなります。脚をバタつかせるのも良い演出になるでしょう。



◆ポーズC

上下から捕食された場合は、触手部分が透けていないと何もわからないため透かすことが前提となります。上下に引っ張られている感じを出すために身体を伸ばし、触手の中身も部分的に描くことでより目立たせるのがポイントです。

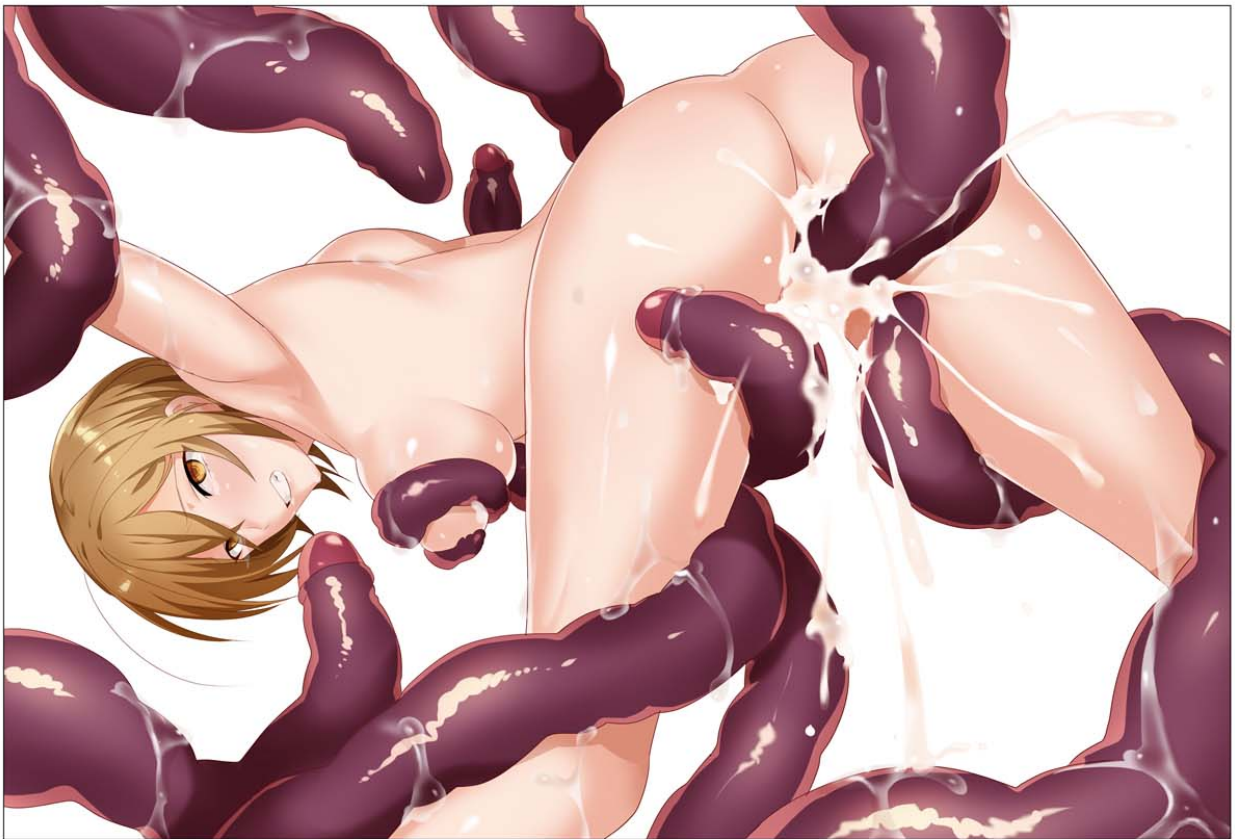
その3 粘液編

ステップアップ編の最後は粘液です。触手から流れ出し、卑猥な効果を上げてくれる液体の特徴をしっかりと覚えておきましょう。

粘液の基本解説

触手と粘液は切っても切り離せない存在です。最も基本的なのは触手自体が普段から纏っているモノですが、触手の中から発射されて女の子にかけられたりする用途に加え、濃くてドロドロしたパターンや液体の要素が強くサラサラとした

パターンなどの濃度の違いも存在します。そのほか、女の子の髪や身体にかかった場合の違いなど、ここでは粘液の種類や用途の違いによる描き方およびポイントをチェックしていきます。



POINT

飛び散る粘液と垂れる粘液の違いを確認!

女の子に粘液をかける際は、その勢いが重要です。上のイラストのような場合、女の子を下から見ている構図のため、下に向かって飛び散らせるのを意識すると勢いが出やすくなります。また、垂れている粘液については、濃度によって表現の違いはありますが、基本的には液体のため、その流れを意識することがポイントになります。



▲飛び散らせる際は勢い重視で描くことが大事。対象に当たった部分も弾けるように描くと、より勢いを表現しやすくなります。

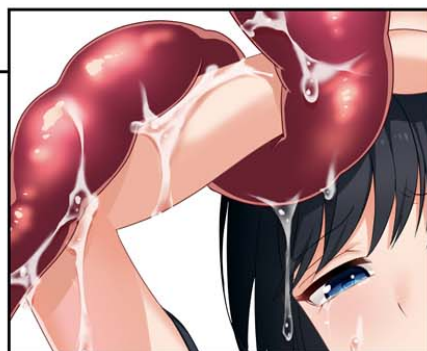


▲身体から垂れている粘液の場合は、重たそうな感じがオススメです。対象に絡みつく感じをイメージしながら描きましょう。

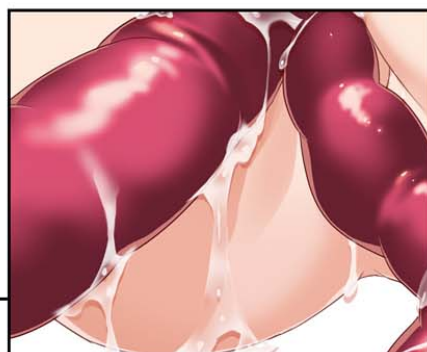
女の子にかかる粘液

続いては女の子にかかる粘液について解説していきます。そのポイントは、髪、身体、服など、粘液のかかった部分で表現の仕方が異なること。また、責められている部分を中心に粘液を足していくのは基本ですが、女の子の全身を見せる場

合は、全体的にかけてしまうのもひとつの手です。なお、粘液のかかり具合で、これからさらに責められるのか、はたまたフィニッシュなのか、そこから先の展開があるのかなども想像させやすくなるため、粘液の量にも気を配りましょう。



▲粘液がかかる部分とそうでない部分にある程度の差は必要ですが、全体的にかけてしまうのももちろんアリ。このイラストの場合、これから濃厚に責められるイメージとなります。

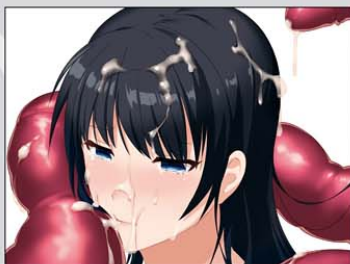


▲下から触手が迫っている場合は、上半身に比べて下半身の粘液描写は強めにしましょう。先に責められた部分は、その分粘液を多くかけられているのが自然だからです。

POINT

髪の毛と身体にかかる粘液の違いを確認!

女の子に粘液の描写をする際、特に意識する必要があるのが「髪の毛」です。絡みつきながらも垂れ下がってくるのが基本の動きになるため、シャンプーなどを思い浮かべるといいかもしれません。逆に身体や服などにかかる粘液は、垂れるというよりはその場に残ったり、染み付いたりするほうが官能的な雰囲気を与えられます。



▲髪の毛にかかる粘液は、より質量がありドロドロに近づけることで、女の子のエロさを引き立てます。

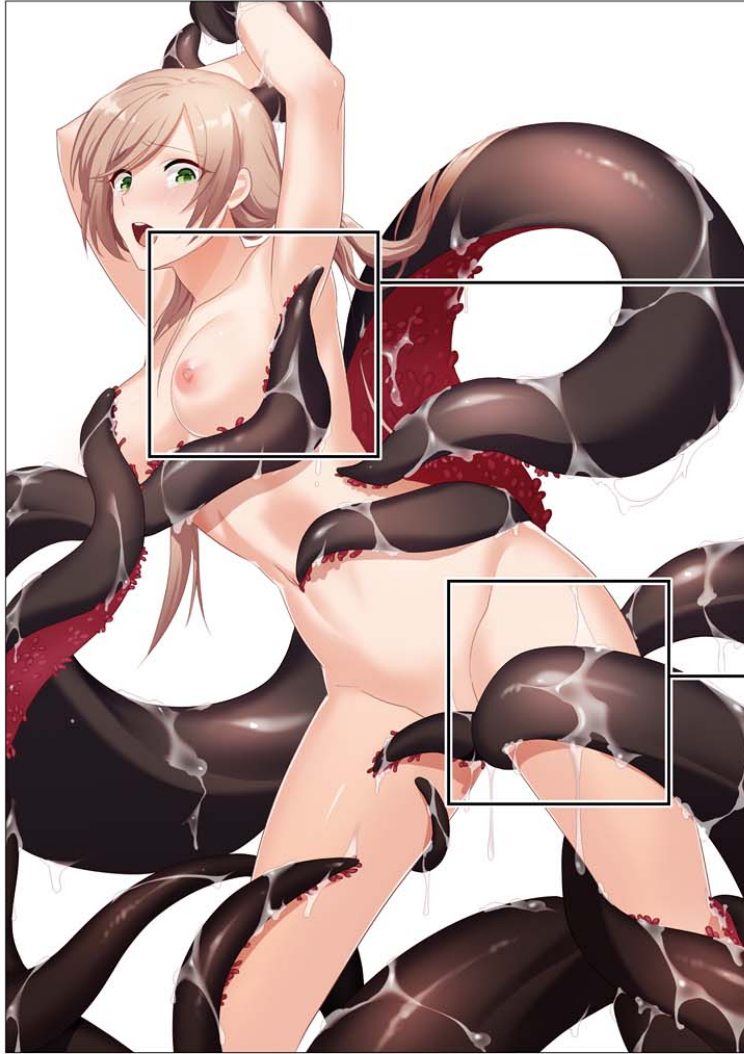


▲粘液の濃さにもよりますが、身体にかかった粘液は残すのがオススメ。肌の艶っぽさを増す効果もあります。

粘液の濃さ

続いては粘液の濃さについてです。濃度の表現については、濃くなるほどドロドロが強まり、薄くなるほどサラサラとした液体に近くなることを覚えておきましょう。ただし、どちらの粘液が良いということはなく、描き手の好みで変

わってくるため、液体に近い粘液なのにいつまでも身体にこびりついているように見えるなどの、矛盾にさえ気をつけていれば、大きな問題にはならないでしょう。



▲下から迫り女の子にゾワゾワ感を与えているイメージです。こういった場合、粘液はあまり濃くせず、触手自身の感触で感じさせる雰囲気を目指して作業しましょう。

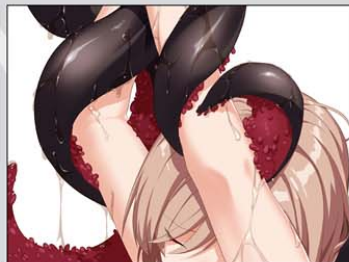


▲このイラストの場合、粘液の濃さは中間に位置しますが、透明(サラサラ)にし過ぎると絡んでいる感じには向かず、濃い方が官能的な表現にはオススメです。

POINT

ドロドロ系とサラサラ系の粘液

粘液の濃さは色の付け方で表現でき、透明ならサラサラ系、色付きならドロドロ系の粘液になりやすいです。その特徴上、透明な粘液は襲われる初期段階や触手自身に描いておくのにとどめ、ラストシーンや女の子の口や身体に出す際にはドロドロ系の粘液を持ってくるのが効果テキメンです。



▲透明の粘液はほとんど液体に近いため、主に触手から垂れている表現などに使い、女の子にかけるのは控えましょう。



▲女の子の口や身体に出したりなど、最後の場面では濃い目を使用し、より官能的に仕上げてください。

特別 コラム

より効果的な粘液を チェックしてさらなる レベルアップに役立てよう!

ここでは粘液についてのさらに効果的な表現を紹介します。ここまで解説してきた粘液の特徴と併せてチェックし、粘液を使いこなしましょう。

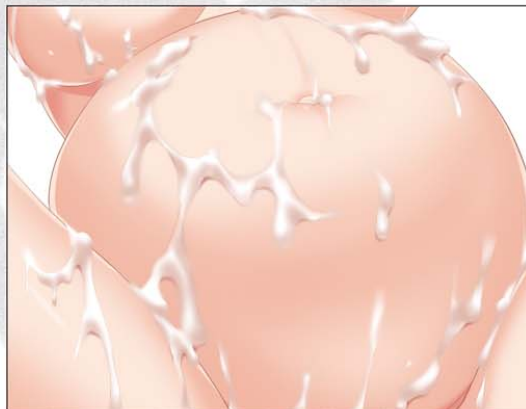
CHECK01 女の子の顔や口にも粘液を描くことでより色気をアップさせる!!

顔や口に濃い目の粘液を出すことで女の子の色気が高まりますが、特に口に出すと効果が上がります。口の中で糸を引いている感じにするほか、女の子に舌を出させることでさらにエロさが増します。また、粘液の量を多めにすると、責められた感じを強く印象付けられます。



CHECK02 孕み状態のお腹に粘液を絡ませることでより効果が増す

孕んでいる状態のお腹に粘液をかける際は、かかる部分に要注目です。膨らんでいる形状のため、形を意識し、お腹の下腹部の場合は下に垂らし、上部分には粘液が残るように描いていきましょう。そうすることで、より形状や張りをリアルに表現できます。イメージとしては球体にかかる液体が近いかもしれません。



CHECK03 口元などからの粘液の飛び散らせ方には注意が必要

粘液を飛び散らせる際の「方向」と「飛び散る距離」は、不規則な方がリアリティが増し、どちらも規則的過ぎると違和感を生むため注意が必要です。また、量の多さを表現したいときには、飛び散らせながら溢れ出すように描くと効果が高くなりやすいため、粘液を出した部分の量の調整を心がけておきましょう。





CHAPTER.04

メイキング編

最後に、実際に作家が触手イラストを制作する過程を紹介します。制作における基本的な流れはもとより、より生き生きとした触手に仕上げるワンポイントテクニックなど、本書ならではの解説に注目してください。

水着×イボイボ触手作成!

最後はラフ作成～イラスト完成までの一連の流れを詳しく解説します。本書の素敵なカバーイラストができてあがるまでの工程を要チェック!



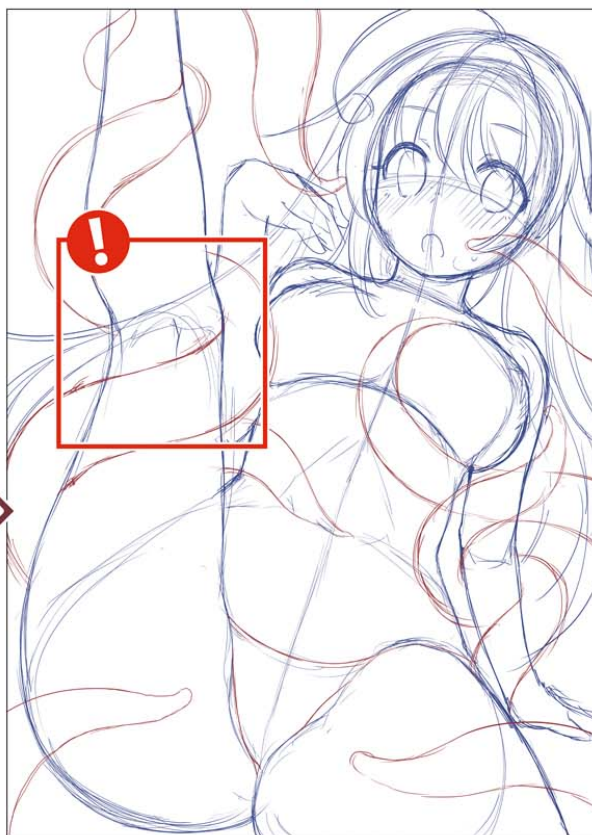
◀全体のバランスを意識してあえて空白を作ることもありますが、慣れるまでは空白を作らないようなポージングがオススメです。



▶各触手が伸びている向きや、うねりが違う方向になるように意識しましょう。そうすることで生き物感が増し、画面が単調なるのを防ぎます。

①ラフ

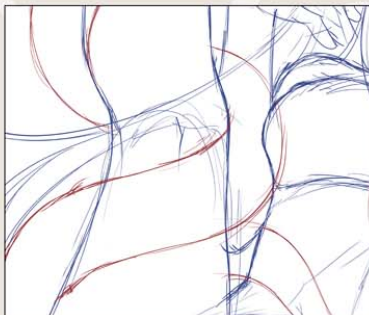
まずは構図を考えることからスタートです。紙とキャラクター、ポーズなどの全体バランスを意識しながら作業を進めていきましょう。触手を奇抜にする必要はありませんが、触手が絡みついて躍動感が出るように、直線的な動きは避けてデザインしていきます。また、線が密集する部分は人の視線を集めるため、見てほしい部分に要素を集めるようにします。



▲顔パーツと髪の毛を追加します。髪の毛の流れは触手の流れに逆らうようにすると動きが出ます。できるだけ余白をなくすように意識しますが、密度の上げすぎには注意してバランスを取りましょう。

! POINT 見えない部分も描き込む!

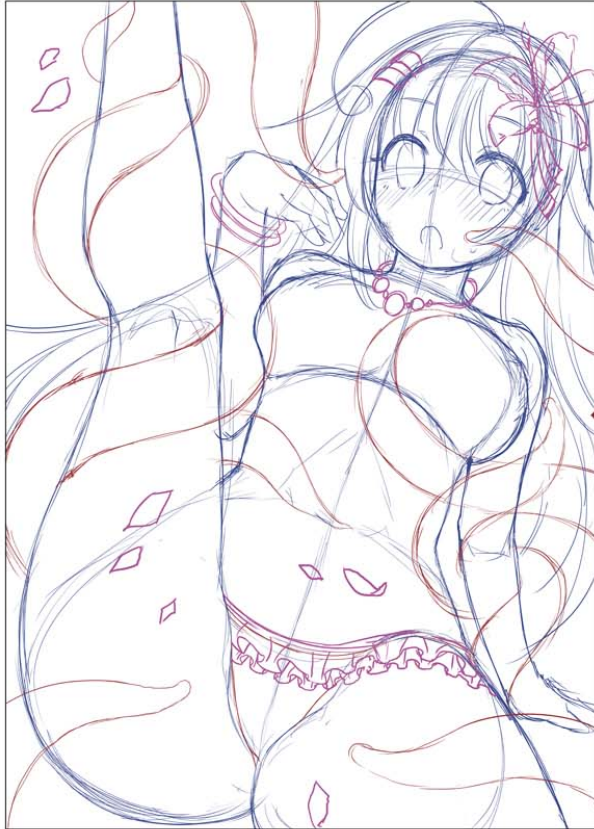
ラフ作業では、足の裏に回った触手や髪の毛などの見えない部分もキチンと描くのがポイント。そうしないとデッサンが狂いやすくなるため、しっかりと意識して描いておきましょう。また、描き込んでおけば、部分的に修正する際にも便利になります。



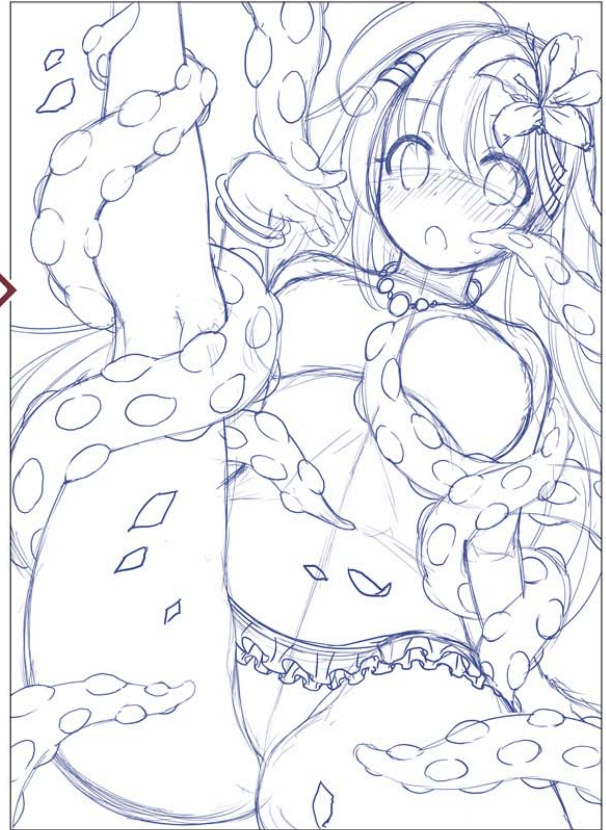
②下描き

続いてはラフから下描き作業へと移行します。リボンやネックレスなどの装飾関係のラフを済ませてから、線の修正兼下描き作業に移りますが、この下描きは言わばペン入れの準備段階になるため、整えるという意識をもって作業していき

ましょう。なお、今回はこの時点で触手にイボイボを追加しましたが、先の作業に進むほど変更は利きにくくなるので、構想はこの段階で可能な限りキッチリと練っておくのが重要です。



▲水着やリボン、ネックレス等の装飾関係とエフェクトのイメージラフになります。ここまで進めておいたラフとは別に新規レイヤーで色を変え、上から描き込んでいきます。

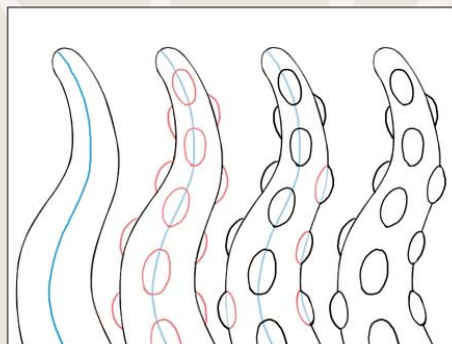


▲線の修正及び下描き作業です。次のペン入れ作業に備え、本来は見えていない部分を消して整えます。触手をディティールアップする場合もこの段階でやっておきましょう。

! POINT

触手に「イボ」を描く際は触手の「中心」を意識しよう

イボを描く際は、人体で言うところの背骨や正中線にあたる「触手の中心位置」を意識すると描きやすいです。図の青い線のように、補助線を引いて中心を明確化するのも効果的です。また、リアリティを出すために立体を強くイメージして描いていくほか、触手の「ひねり」などにも気を配ることで動く生物という印象を与えやすくなります。

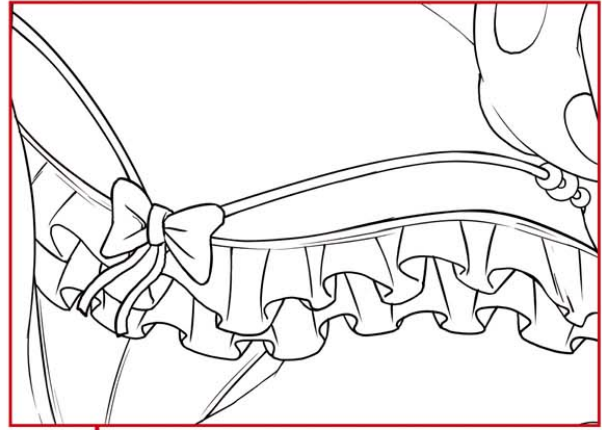
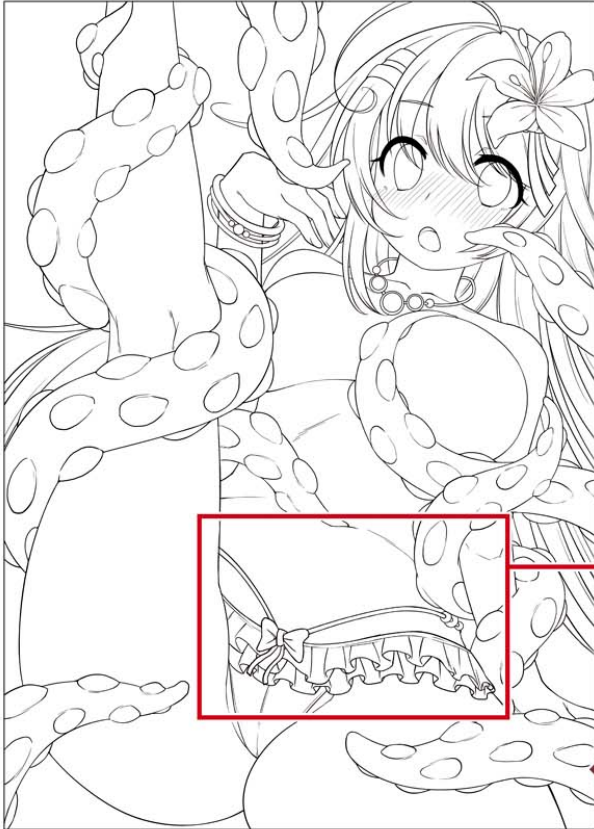


◀補助線に沿ってイボを配置するほか、イボの大きさを変えれば生物らしさが出る！

③ペン入れ・下塗り

続いてペン入れおよび下塗り作業になります。下描きのレイヤーの不透明度を下げ、その上にペン入れ用の新規レイヤーを作って清書していきます。なお、下描き状態から線を整えていくうちに気になった部分については、加筆修正などを

して随時調整します。ただし、色塗り段階に入ってからでの修正は困難です。加筆修正がある場合はこの工程まででしっかり仕上げましょう。



▲今回はアクセサリ関係が寂しかったため、腕輪や下着のリボン、紐などを追加しました。結果としては触手に絡まれてしまっていますが、可愛らしさや艶っぽさを増す努力も忘れずにおこないましょう。

POINT 下描きレイヤーを使おう

ペン入れをする際は「下描きのレイヤー」を活用するのが基本となります。不透明度を下げる際の数値は10%~30%位が目安です。下描き部分からの描き漏れがないように、不透明度を調整しつつ、確認しながら作業することをオススメします。

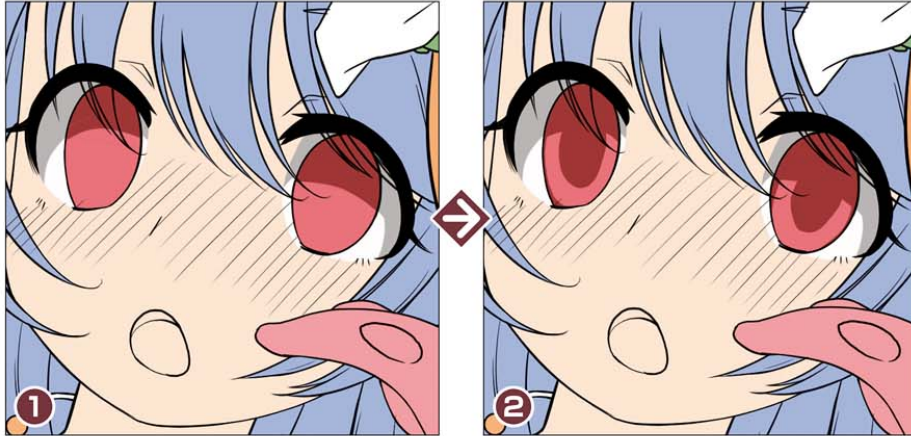


▲こちらは下塗り作業になります。触手や女の子のアクセサリ、髪の毛などのパーツごとにレイヤーを分け、色の系統を決めて基本的にはベタ塗りで塗っておきます。

④顔(瞳)

下塗り作業のあとは、顔や影、触手を含めたハイライトや粘液描写など、イラスト完成に向けて細かな作業に入っていきます。まずは女の子の顔(瞳)の作業から始めますが、このときの手順を大まかに言うと、「瞳にかかる影を塗る」→「瞳

孔部分を塗る」→「ハイライトを入れていく」といった感じになり、影とハイライトの入れ方がポイントになります。女の子の仕上がり具合は顔(瞳)で決まると言っても過言ではないので、気合いを入れて作業しましょう！



◆瞳にできる影と瞳孔部分を塗る

①ではまぶたによって瞳にできる影を、②では瞳孔部分を塗っていきます。影については顔の向きや眼を開いている大きさなどを意識しながら調整しましょう。



◆影の濃さを調整しハイライトを入れる

③ではエアブラシツールでさらに濃い色の影を上から下に落とし、よりハッキリと影を付けます。続いてハイライトを入れれば、瞳に力が入り、リアルな女の子の表情が浮かび上がります。



◆新規レイヤーを作成しプロパティの「覆い焼き」モードで作業する

⑤では発光レイヤーとも呼ばれる覆い焼きモードで、水彩ペンやエアブラシを使用し瞳の色に合わせて瞳の下半分を塗ります。最後に口の中と頬紅を付ければ、顔(瞳)部分の作業は完成です。

⑤影塗り

続いては立体感を増してよりクオリティの高いイラストにするために必須な作業「影」部分の塗りです。今回は女の子の肌には水彩ペン、触手には普通のペンを使用しています。まずは光源の位置を決め(今回は瞳のハイライトに従って向か

って左方向に光源)ざっくりと陰になっている部分を塗り、その後境界が目立たないようにぼかしツールでなじませます。光源を設定せずバラバラな方向に影を置くと、違和感が出る可能性があるので注意しましょう。



▲一段階目の影塗りです。まずは水彩ペンを使ってざっくりと塗り、それをぼかしていきます。身体のラインや触手が覆って影になる部分をチェックしておきましょう。



▲二段階目の影塗りです。一段階目よりもさらに濃い色を選んで内側に置いていくのがポイントです。また、迫り来る触手の距離も影で表現します。

POINT 柔らかな影塗りのコツは「グラデーション」

女の子の肌のように柔らかな部分は、グラデーションを綺麗に出すと見栄えが良くなります。使用ツールはエアブラシやぼかしツール、水彩ペンなど。今回は普通のペンでアニメ塗り、その後にはぼかしツールで馴染ませています。影の色から肌のベース色へ、なめらかに色が移り変わるように気をつけましょう！



▲影になる部分の範囲をだまかに決めて、アニメ塗りのようにざっくりと色を置いていきます。



▲はじめの段階で塗った影の色を、ぼかしツールで撫でるように塗って馴染ませていきます。

⑥ハイライト効果

滑らかさや質感を追加するために女の子の身体や触手に対して白のハイライトを入れ、テカらせていきます。今回のイラストのようなポーズの場合、右足の太ももやふくらはぎ、胸などがハイライトを入れる中心部分となります。作業

する際は、物体の膨らみの頂点辺りに白点を入れるように描き込んでいきましょう。なお、単純に白点を入れるだけでなく、ぼかし表現を使うほか、照り返しを入れることでより高い効果が期待できます。



◆ハイライト、照り返し

ハイライトについては、白点の外側半分をぼかすようにしましょう。また、照り返しは影がついている部分の外側を光らせていきますが、こちらは白ではなく、肌色の影だけを消しゴムツールで消すことで表現しています。

⑦触手の描き込み

触手の生き物っぽさをより表現するために、追加で描き込みをおこないます。触手を生き物っぽく表現するためには、筋や血管表現などが効果的です。今回は青紫色の血管を追加しました。また、ただ単に血管を描いただけではそれま

での触手と融合感がいまいち感じられないため、テクスチャを貼って質感の合成をします。触手の種類にもよりますが、より生々しい触手のデザインを目指していきましょう。



◆血管入りの状態



◆大理石トーン使用



血管の色は自由ですが、触手自体の色に近い系統は見る側にとってわかりづらいため注意しましょう。今回は「大理石」トーンを貼ることで質感合成しましたが、こちらも特定の指定はないため、そのとき描いた触手に合うモノを探しましょう。

⑧ 細部

続いては乳首や装飾品などに関する細部の仕上げ作業に移ります。乳首については、乳輪→乳頭と作業していき、ハイライトを入れて仕上げるという三段階の工程で、ぼかしなどを使用して立体感と柔らかさを意識するのが重要です。ま

た、ブレスレットやネックレスなどの装飾品については、これまでと同様に影やハイライトを付けていき、メリハリを出すように心がけましょう。

◆ 乳首



▲まずは乳輪となる部分をつくり、下半分をぼかします。乳輪の色を付ける際には、言わずもがなですが、位置がおかしくないか気をつけましょう。

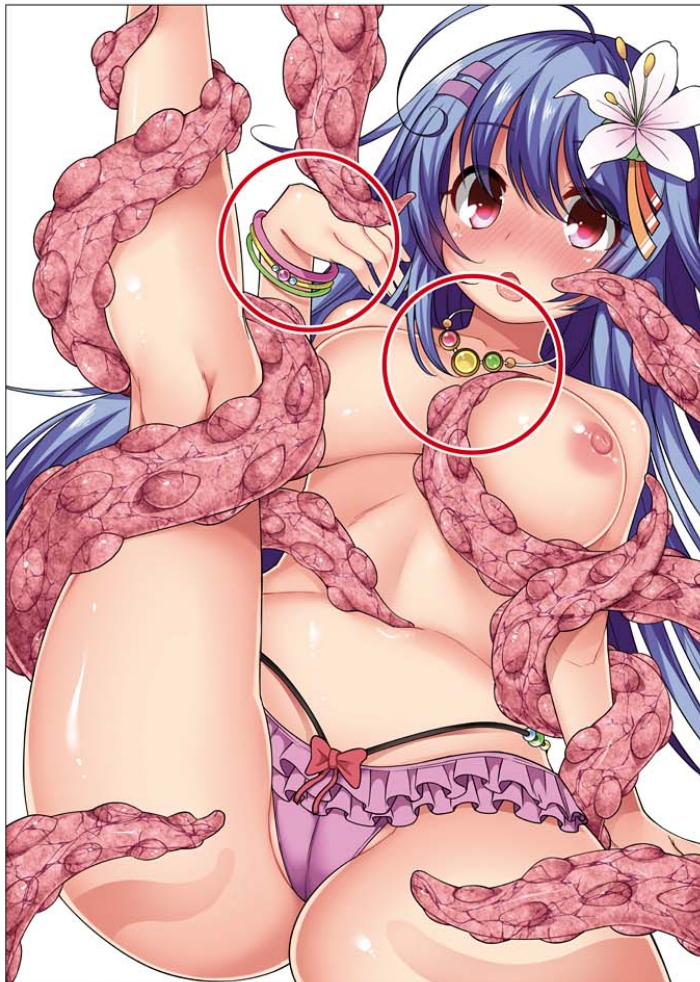


▲次は乳頭部分の作業をします。乳頭すべての形をハッキリと描くのではなく、内側のみぼかすことで立体感を出すのがコツです。



▲乳首にハイライトを入れる作業です。乳頭部分と違い、ハイライトの外側をぼかすと、透明感と柔らかさが表現できるのでオススメです。

◆ 装飾品



◀▼装飾品にも影とハイライトを入れ、肌の部分の主線の色を変更しました。すべて変更せず、パーツごとの輪郭部分を黒のままにするとメリハリが出ます。



⑨粘液

細部の作業が終わったら、触手とは切っても切り離せない存在である「粘液」を追加する作業に入ります。一口に粘液と言っても、ネバネバ感が強いモノやより液体に近くサラッとしたモノなどさまざまな種類が存在するため、その粘液の特

徴をいかに表現するのがポイントです。また、液体ということで「流れる方向」や「流れ方」が自然に近くなるよう調整するほか、これまでと同様影やハイライトを入れて立体感を表現するのも忘れないようにしましょう。

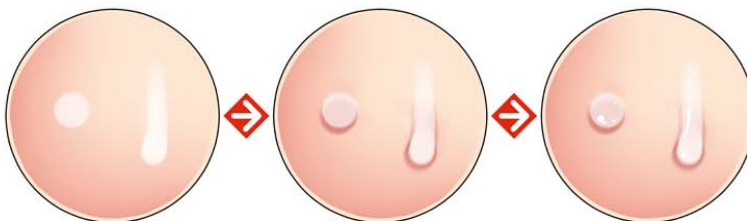


▲▶ 若干の乾きも感じる触手だったため、ここで粘液を追加してよりヌルヌルっぽさを表現します。水彩ペンを使用して描いていきますが、ドロドロ系なら部分部分に溜まる表現、サラサラ系なら下まですみやかに流れている感じなどを意識しましょう。

! POINT

液体の流れを意識して粘液を作成する

液体を描く際のポイントは、流れる方向をしっかり意識することです。今回は水彩ペンで描いていますが、白色の通常ペンで描いて不透明度を下げた消しゴムで薄めても同様の効果が得られます。そのあと新規レイヤーを下に作り、水滴の影を付けてハイライトを描き込めば完成です！



10 完成

最後の仕上げです。色調補正やレベル補正などを使ったり、エフェクトを入れてイラストの見栄えを調整します。今回の絵は表紙にも使われていますので、目立つようにキラキ

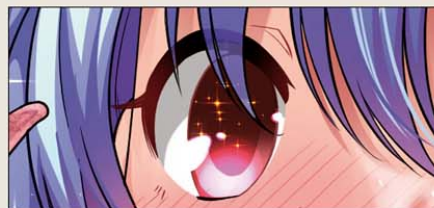
ラを散りばめました。新規レイヤーを一番上に作成。覆い焼きに変更して星を飛ばしたり、乗算モードで影の濃さを増したりしています。



◀覆い焼きやフィルタ効果などは効果的ですが、イラストの印象を一気に変えます。くどくならない程度に使用しましょう！

POINT 遠近感を意識しよう！

女の子の眼と、眼にかかっている髪の毛との遠近感を出す作業も仕上げのひとつです。髪の毛がかかっている部分を半透明にすれば、髪の毛の奥にある眼の存在が自然と表現できるので、忘れずに作業するようにしましょう。



作家紹介



冥土黄泉

担当：表紙／CHAPTER.04

<http://yomi0627.blog65.fc2.com/>
「触手の描き方」と言うことで描かせて頂きました。絵の描き方に正解は無いと思いますので、皆様が自分で一番良いと思う触手さん達を描く上で、本誌が少しでも手助けに慣れたら幸いです。



やむっ

担当：CHAPTER.01

<http://karen.saiin.net/~yamu/>
今回、ノーマル系の触手を担当いたしました、やむっです。触手描写の中でも比較的ライト寄りの表現ではありますが、少しでも触手初心者への間口が広がってくれれば嬉しいです。



葉月麦之介

担当：CHAPTER.01

この度は「触手の描き方」に参加させていただき誠に有難ございます。美少女と触手を愛する皆様に、触手ライフ充実のお手伝いが少しでも出来ていれば幸いです！



fuyu

担当：CHAPTER.01

<http://crim.sub.jp/>
触手ジャンルは大変夢が広がるのですが……、今回は成人向けではないということで色々と抑えましたw



支倉ノイズ

担当：CHAPTER.01

<http://noize-ip.sakura.ne.jp/>
今回色々なバリエーションの触手を描かせて頂きました。実際いくらでも自由な発想で描けるので正解は無いのかもしれませんが、この本が初めて触手絵を描こうかなって人の後押しになると幸いです。



吉まめとり

担当：CHAPTER.01

エログロ大好きなので、このような場所に呼んでいただけるなんて夢のようでした。自由にのびのびと描かせて頂き、色んな画像を見て勉強にもなりました。おかげで蓮コラにも随分耐性がつきました。



オレイロ

担当：CHAPTER.02

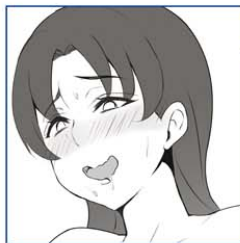
<http://oreiro0016.blog117.fc2.com/>
全部違う種類の触手が描きたいなと思い、ヌルヌル系の色々な生物の資料を見ましたが、どれも大変キモチ悪かったです(笑)。キモチ悪い触手に攻められて色々な表情が出ることを目指して描きました。



Emanon123

担当：CHAPTER.02

<http://emanon123.blog33.fc2.com/>
こんにちは、Emanon123です。触手ということで、現実の生き物だとヒトデの仲間「バスケットスター」という生物が好きです。触手・ウネウネが好きなのはグツてみてね！



暮れたいし

担当：CHAPTER.03

はじめまして、暮れたいしです。今回、単に絵を描くだけよりずっと難しかったですが良い勉強になりました。



kiasa

担当：CHAPTER.03

<http://blog.livedoor.jp/isshihromasa58-joyuren/>
アシスタント等をつつ18禁商業誌のお仕事をいただいています。今回は普段思い切り描く機会は少ない触手を掛けて満足です。最近「ひなたネトリズム」という初単行本を出せました、よしなに。



大慈

担当：CHAPTER.03

<http://armadillo-tokage.com/>
大慈と申します。描いて仕事させていただきありがたい限りです。少しでもこの本で皆さんのお力になれば幸いです。



PIYO

担当：CHAPTER.03

こんなに触手を描くことは初めてで大変でしたが、私自身いろいろと学ぶところもありました……触手に絡まれてる女の子は良いですね！少しでもみなさんが触手を描く際の参考になれば幸いです。

触手の描き方



How to draw the shokusyu

カバーイラスト 冥土黄泉
作画 Emanon123、オレイロ、kiasa、吉まめとり、
暮れたいし、支倉ノイズ、大慈、葉月麦之介、
PIYO、fujy、冥土黄泉、やむっ

編集 前田絵莉香
本文編集 株式会社バルプライド(喜多村崇之、佐藤裕士、石橋大和、小祝邦昭)
監修 触手孕ませ研究会
デザイン 小椋博之、佐藤由美子

発行人 原田 修
編集人 串田 誠
発行所 株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿2-5-10 成信ビル8F
編集部:03-5312-6132
販売部:03-5312-6150

ISBN 978-4-7580-1503-5
Printed in JAPAN

©一迅社



