

自分をキャラクターに！

オリジナルアバターをデザインしよう

自分自身（じぶんじしん）をキャラクターにするとしたら、どんなデザインを思いうかべますか？
今回は、みなさん一人一人の“自分らしさ”をつめこんだ、自分の「分身（ぶんしん）」となるキャラクターを制作（せいさく）します。インターネットなどのバーチャル空間に登場（とうじょう）する自分の分身となるキャラクターを「アバター」といいます。
自分らしさを表現（ひょうげん）するにはどうしたらいいか考えながら、世界（せかい）に一つだけのアバターをデザイン

【今月の課題（かだい）】

- STEP1 自分らしさを考えよう
- STEP2 アバターの設定（せってい）を考えてデザインしよう
- STEP3 アバターの設定が伝わるポーズを描こう
- STEP4 アバターの設定資料（しりょう）を作ろう



アバターとは

アバターはどこで使うの？

インターネットやゲームなどのバーチャル空間（現実（げんじつ）とちがった世界）で、だれかとコミュニケーションをとるときに使います。

YouTube やインスタグラムなどの「SNS」で使ったり、アバターを使ってあそぶゲームもあります。

どうしてインターネットではアバターを使うの？

「いつもとちがう自分」を体験（たいけん）できるからです。また、個人情報（こじんじょうほう）をインターネットで公開（こうかい）してしまうと、トラブルにまきこまれてしまう危険性（きけんせい）があります。そのため、インターネットでは「べつの名前」や「アバター」をつかって、活動する人がたくさんいます。

インターネットでは、顔写真（かおじゃしん）・本名・住所（じゅうしょ）などの「個人情報（こじんじょうほう）」を公開することはさげましょう。インターネットはだれでも見ることができるので、わるだくみをする人に見つかりとトラブルにまきこまれてしまう危険性があります。



（例）SNS の投稿



NG

- ・本名を使う・自分の写真を使う
- ・住所やれんらく先を書く

OK

- ・本名ではない違う名前を使う
- ・自分の顔とは違うイラストを使う



STEP1 自分らしさを考えよう

まずは自分の好（す）きなもの・見た目のとくちょう・ほめてもらった特技（とくぎ）などを、簡単（かんたん）にピックアップしてみましょう。「アバター」は自分の分身です。アバターをデザインするためには自分自身をよく知る必要があります。

性格

明るい、強い
人前に出ることが好き

しゅみ・特技

ダンス、歌うこと、ゲーム
映画を観ること

好きなもの・こと

ねこ、宇宙
映画に出てくるサイボーグ

苦手なもの・こと

寒いところ



将来の夢

アイドル

たからもの

プレゼントでもらった
手ぶくろ&もこもこのくつ下

お気に入りの場所

ダンスの発表会をする
ステージ

そのほかの自分のこと

クラスの人気者♪
髪型はツインテールがお気に入り

「好き・得意（とくい）」だけでなく「にがて」もメモしておくのがポイント。すべてが「個性（こせい）」です。



まわりの人に聞いてみると、「自分が知らなかった自分」を知ることができるかもしれません！

STEP2 アバターの設定を考えてデザインしよう

「自分メモシート」からキャラクターにとり入れたい特徴（とくちょう）をえらんで、アバターの設定を考えていきましょう。ラフをいくつか作成（さくせい）し、見くらべながら最終的（さいしゅうてき）なデザインを決めていきます。自分らしさが伝（つた）わるデザインを目指しましょう。

テーマ	: ねこのアイドル
性格	: 明るい、人前に出ることが好き
仕事・将来の夢	: アイドル
住んでいる世界	: ねこ王国
頭身・体格	: 4.5 頭身、細身
顔立ち・表情	: 目が大きい、ニコニコ
かみがた・服装	: ふわふわの髪とスカート
テーマカラー	: ピンク
こんなところで使うアバター	: Vtuber



見た目のアイデア・ラフ

ヒント 同じ「自分の個性（こせい）」でも注目（ちゅうもく）するところがちがうと、キャラクターデザインも変（か）わります

性格

明るい
人前に出ることが好き

しゅみ・特技

ダンス、歌うこと

好きなもの・こと

ねこ

将来の夢

アイドル

たからもの

もこもこのくつ下

そのほかの自分のこと

ツインテール



性格

強い

しゅみ・特技

ゲーム

好きなもの・こと

宇宙、サイボーグ



どちらもひとつの「自分メモ」から生まれたキャラクターです。
きりとり方次第（しだい）でいろいろなキャラクターをデザインすることができます。

デザインのポイント① テーマ

自分らしい要素（ようそ）をもとに、まずはテーマを決（き）めましょう。
テーマが曖昧（あいまい）だとまとまりのないデザインになってしまい、キャラクターの世界観（せかいかん）が伝（つた）わりにくくなってしまいます。これ！という要素を2つにしぼってテーマを決め、まとまりのあるデザインを目指（めざ）しましょう。



「アイドル」+「ねこ」
でかんぺき！

テーマとなる要素は2つくらいにしぼるとまとまりやすく、世界観が伝わりやすいです。



「アイドル」で「ねこ」
で「天使（てんし）」
で「メイド」で「冬」
で「夏」で…
あれっ？

あれもこれも…と要素をつめこみすぎるとまとまりがなくなり、世界観が伝わりにくいです。

デザインのポイント② 人間？動物？それ以外？

アバターは人の姿（すがた）をしている必要はありません。

また、実在（じつざい）するもの以外（いがい）をモチーフとして使用（しよう）してもかまいません。人間（にんげん）や動物、空想のいきものや機械など、あらゆるものからヒントを得て、理想のキャラクターを作っていきましょう！

人の姿



空想の生きもの



動物



デザインのポイント③-1 頭身《年齢の表現》

キャラクターに合う「頭身（とうしん）」を考えてみましょう。
頭身を意識（いしき）することで大まかな年れいを表すことができます。

頭身（とうしん）とは、からだの頭の何個分あるか？の単位です。

- ・ 3頭身…全身が頭の大きさ3個分
- ・ 5頭身…全身が頭の大きさ5個分
- ・ 6頭身…全身が頭の大きさ6個分

3頭身 | 幼稚園児



5頭身 | 小学生



6頭身 | 中学生～大人



デザインのポイント③-2 頭身《デフォルメ》

あえて実際（じっさい）の年れいに合わせた頭身のバランスを無視（むし）して、体の部位（ぶい）を強調（きょうちょう）する表現方法もあります。

同じ「15歳のアイドル」を表現する場合でも…

2 頭身

手足は小さくし、全体的にまるみをおびた形にすることがポイントです。



4 頭身

顔のパーツ、手足を大きく強調し、ウエストの位置（いち）を高めにすることを意識してバランスを取ります。



6 頭身

リアルな人間に近いバランスです。



△ デフォルメ失敗例

上半身は6頭身のバランスなのに、下半身は4頭身にした例です。このような場合、バランスが悪く見えてしまいます。



デフォルメするときは全身でデフォルメのルールを統一しましょう。理由があってもあえてアンバランスを目指すなら、それでもOKです！

デザインのポイント④ 体格（たいかく）

キャラクターに合う「体格」を考えてみましょう。



細身な体格

インドアな性格を表したり、「ファッションモデル」などの職業（しよくぎょう）も表（あらわ）すことができます。

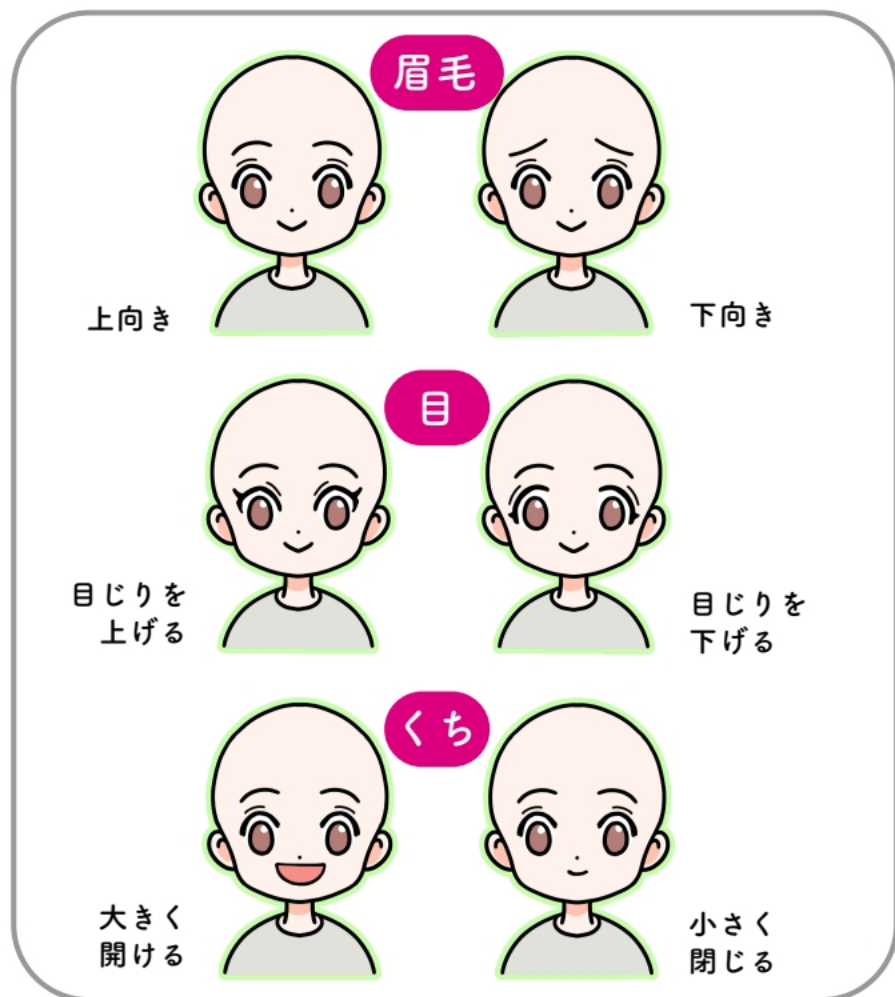


筋肉質な体格

運動が好きな性格を表したり、「格闘家（かくとうか）」などの職業（しよくぎょう）も表（あらわ）すことができます。

デザインのポイント⑤ 顔立ち・表情（ひょうじょう）

顔立ちや表情は、性格（せいかく）を表（あらわ）す上でとても大切です。顔のパーツの形や動きを工夫（くふう）して、見る人にキャラクターの性格が伝わるよう表現（ひょうげん）しましょう。



それぞれの性格を表すために、工夫したポイントはどこでしょうか？

おっとり気弱な性格



勝気で元気な性格

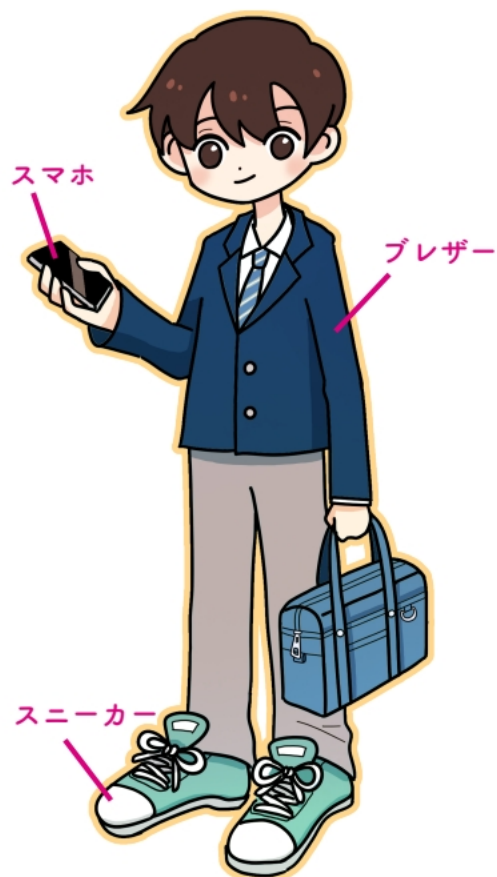
設定によっては「見た目と中身にギャップがある」ということもあります。その場合は、わざと「見た目の印象と中身の性格を合わせない」ようにしましょう。

デザインのポイント⑥ 服装（ふくそう）・持ち物（もちもの）

服装・持ち物で時代（じだい）や文化（ぶんか）、世界観を表すことができます。

「男子の学生」のアイデアパターン

現代の日本



100年前の日本



外国の卒業式



魔法学校



※一例です。

デザインのポイント⑦ かみ型・小物

同じ顔立ち・表情のキャラクターでも、かみ型や小物（こもの）、メイクを工夫することで、全く違った印象に見せることができます。



メガネ+みつあみ



アクセサリ+ポニーテール+メイク

デザインのポイント⑧ テーマカラー

キャラクター性（せい）を際立（きわだ）たせるために、テーマカラーも決めましょう。
色選（いろえら）びや配色（はいしょく）に困ったら、メインカラー・サブカラー・アクセントカラーの3つを決めてみましょう。



■ メインカラー

キャラクター全体の印象を決めたり、テーマカラーとなる色です。全体の70%程度をしめるように描くと良いです。

■ サブカラー

メインカラーをおぎない、引き立てる色です。全体の25%程度（ていど）を占（し）めるように描くと良いでしょう。

■ アクセントカラー

キャラクターを引きしめるための色です。全体の5%程度を目安に描くのがおすすめです。



同じ色の組み合わせでも、色の配置（はいち）や使用する面積（めんせき）を変えると印象がガラッと変わります。
いくつかのパターンを試（ため）してみましょう。

著作権（ちょさくけん）を守ろう！



著作権法（ちょさくけんほう）という、
作品の「作者」を守るための法律（ほうりつ）があります。

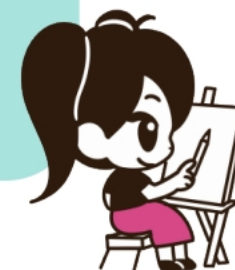
「まんが」「アニメ」「小説（しょうせつ）」などの、
“だれかがすでにつくったキャラクターや
世界観（せかいかん）をもとにしてかいたイラスト”は、勝
手（かって）に発表（はっぴょう）することができません。

また、だれかのイラストの「トレース（なぞりがき）」や「も
しゃ（マネしてかくこと）」を「自分で描きました」と発表
することもいけません。

実際（じっさい）に、賞（しょう）をとっ
た絵や漫画が、だれかの作品の「マネ」だっ
たことから、トラブルになったこともある
よ。「なぜ、ほかのひとの絵をマネして発表・
販売（はんばい）」することがダメなのか
一緒に考えてみよう。



童話（どうわ）や昔話など
の「古い作品」は、モチー
フにつかえることがあるの
で先生に聞いてね。



STEP3 アバターの設定を伝えるポーズを描こう

STEP2 で考えた設定とデザインをもとに、キャラクターの個性を伝えるポーズを表現しましょう！
キャラクターの性格や、いつもいる場所やどんな仕事をしているかなど、「何かをしている場面（ばめん）」をイメージしてポーズを考えると、キャラクターの魅力（みりょく）が伝わりやすくなります。
言葉（ことば）で説明しなくても、見た目だけでキャラクターの個性が伝わるポーズを考えましょう。

性格



場面



演出・効果

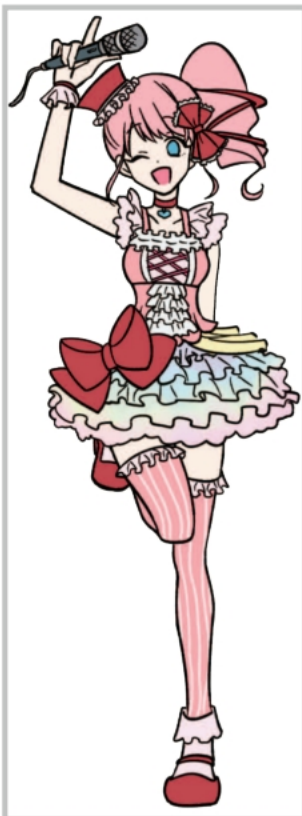


サイズに注意しよう

かならず、アタムアカデミーの「テンプレート」をつかきましょう。「テンプレート」以外（いがい）のサイズでデータを提出（ていしゅつ）すると、イラストが切れてしまったり、ぼやけてしまう原因（げんいん）になります。

テンプレート A 74mm×200mm

こんな人におすすめ！
★頭身（とうしん）が
高いキャラク ター
を描きたい
★たてに大きく見せたい



テンプレート B 104mm×138mm

こんな人におすすめ！
★よこに広がるアクティブなポーズを描きたい
★背景（はいけい）をたくさん描きたい

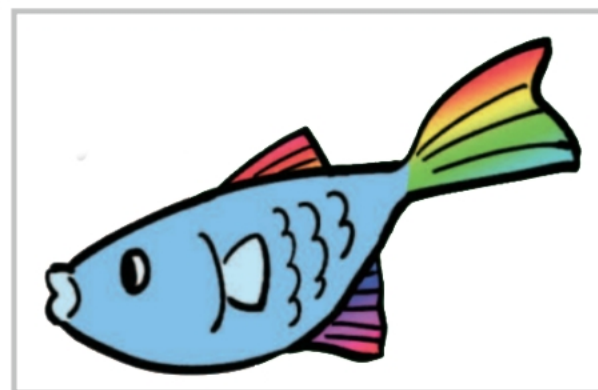


比率は3種類から選べるので、自分が表現したいことに合わせてどのサイズにするかきめましょう。



テンプレート C 148mm×94mm

こんな人におすすめ！
★すわりポーズの人を描きたい
★四足歩行の動物（どうぶつ）や、よこに広がる形の生き物 を描きたい



どれにしようかな？

性格に合ったポーズを描こう

なにげない立ち方や歩き方にも個性が表れます。「自分のキャラクターはどんなふうにして、どんなふうに見えるだろう?」と、キャラクターの性格をくわしく想像(そうぞう)しながらポーズを決めましょう。



場面にあったポーズを描こう

自分のキャラクターがどこにいて、何をしているかということを考えながらポーズを決めましょう。
設定した職業がある場合は、その職業に似合（にあ）うポーズを考えましょう。

アイドルが
ライブのステージで
歌って踊（おど）っ
ているポーズ

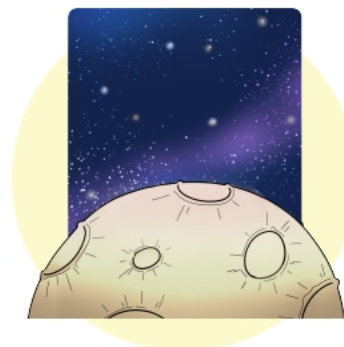


サイボーグが
宇宙で
敵（てき）を待ち
構えているポーズ



背景・効果（エフェクト）・文字 を使って演出しよう

背景や効果（エフェクト）、文字を使用すると、キャラクターの世界観をよりくわしく表現し、見栄（みば）えよくすることができます。必要（ひつよう）と思う場合は取り入れてみましょう。



背景

キャラクターのいる場所、
場面を伝えます。



効果（エフェクト）

キャラクターをより魅力的
（みりょくてき）に演出し
ます。

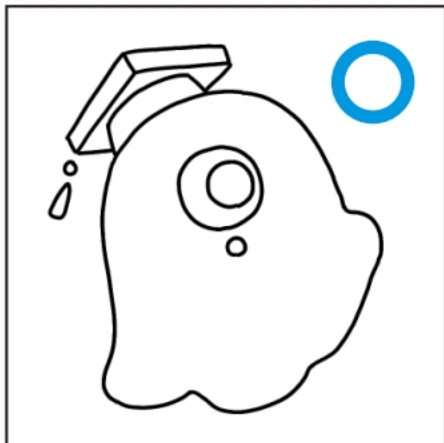


文字

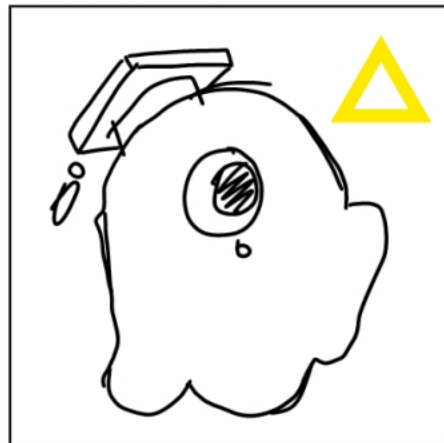
場面にあわせてイメージを
伝えるロゴを配置します。

「線」「塗り忘れ・消し忘れ」に注意して完成度を上げよう

丁寧（ていねい）に描いた線



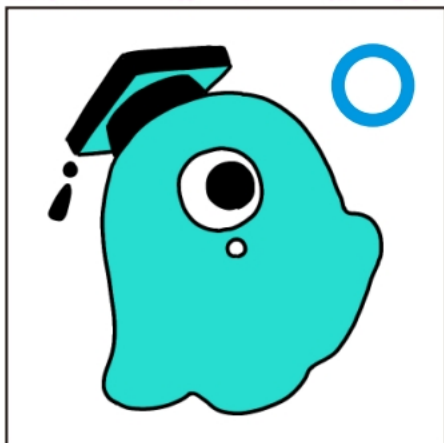
粗（あら）い線



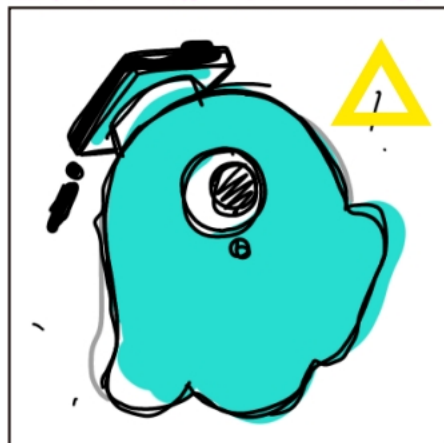
丁寧に描いた線・粗い線

粗い線が最後まで残ってしまうと、見る人に「この絵は完成していない」と捉えられてしまいます。1枚の完成した作品として見せるために、粗い線は最後まで残さないようにしましょう。

塗り忘れ・消し忘れが無い例



塗り忘れ・消し忘れがある例



塗り忘れ・消し忘れ

塗り忘れや消し忘れも完成度を落としてしまう原因になります。忘れているところがないか、念入りに確認しましょう。

STEP4 アバターの設定資料を作ろう

アバターの魅力（みりょく）がより伝わりやすくなるように、キャラクターの設定をくわしく説明するための設定資料を作りましょう。

キャラクター



表情集



大切なアイテムの説明



STEP3 で描いたポーズにプラスして、表情集や、大切なアイテムの説明、キャラクターを後（うし）ろや横（よこ）から見た様子（ようす）などをのせたりするとよいでしょう。かならず全（すべ）てをのせる必要はありません。自分が特（とく）に伝えたいことをピックアップし、工夫（くふう）してレイアウトしてみましょう。

見本

Kawaii-Cat Idol avatar design



衣装に似合う
ピンクのマイク



かわいくおどれる
スニーカー



大きなリボンがポ
イントの手ぶくろ



あたたかいくつを
はけば野外イベン
トでも安心



ファンにもらった
ペンダント



Cyborg Bodyguard

avatar design

**DATA3**

体半分が機械（きかい）なので、宇宙空間でも息ができる。

DATA5

機械部分を制御（せいぎょ）するための電気回路（でんきかいり）。

DATA1

宇宙をかける孤独（こどく）なサイボーグ。職業（しょくぎょう）はボディガード。依頼人（いらいにん）を守るため、日夜（にちや）戦いの修行にはげむ。

DATA2

するどい光を放（はな）ちながら敵をまたたくまに戦闘不能にする武器。

DATA4

金属製（きんぞくせい）のうで。パンチは小さな星にヒビを入れられるほど重い。

DATA6

背中には製造（せいぞう）番号が書いてある。



Bring it on!

アバターの設定資料を作ろう



大切なアイテムの説明

アクセサリなどの細（こま）かいパーツをピックアップしてくわしく説明したり、「上着（うわぎ）をぬいたらどうなるか」「変身（へんしん）したらどうなるか」といったことをのせると、より設定が伝わりやすくなります。

表情集

キャラクターの色々な表情を集めた「表情集」をのせると、自分のアバターの魅力を伝えやすくなります。基本的な喜怒哀楽（きどあいらく）に加え、さらに表情の種類（しゅるい）を増やしていくことで、キャラクターの魅力（みりょく）がアップします。

アバターの設定資料を作ろう

Cyborg Bodyguard avatar design



DATA3

体半分が機械なので、宇宙空間でも息ができる。

DATA5

機械部分を制御するための電気回路。

DATA1

宇宙をかける孤独なサイボーグ。
職業はボディガード。
依頼人を守るため、日夜戦いの修行にはげむ。

DATA2

するどい光を放ちながら敵をまたたく間に戦闘不能にする武器。

DATA4

金属製の腕。
パンチは小さな星にヒビが入れられるほど重い。

DATA6

背中には製造番号が書いてある。



文章（ぶんしょう）

キャラクターの設定の中で特に大切な部分は、絵だけでなく言葉もそえて分かりやすくしましょう。

違う向きから見た様子

前から見た様子（ようす）だけでなく、後ろから見た様子や横から見た様子も描くと、見る人に細（こま）かなデザインが伝わりやすくなります。