

アタムのマスコットキャラクターをデザイン！

イラストコンテストに参加しよう！

今回は、アタムアカデミーの**マスコットキャラクター**を**デザイン**する課題です。

描くテーマや内容が決まった中で、自分らしさを表現する方法を見つけましょう。

また、今回のゴールは**イラストコンテストに参加**することです。コンテストで入賞するためには、どんな風に考えながらイラストを描けばいいでしょうか。

一緒に考えていきましょう！

【今月の課題】

- STEP1 キャラクターのプロフィールを考えよう
- STEP2 キャラクターの見た目・衣装をデザインしよう！
- STEP3 「立ち絵」「表情差分」を描いてみよう！



アトムアカデミー マスコットキャラクター デザインコンテスト

アトムアカデミーのマスコットになる
オリジナルキャラクターのデザインも募集。
受賞したデザインはキャラクターとして採用！
あなたのキャラクターデザインを、
プロのイラストレーターが作画してくれます！



審査員



nami (なみ)

主な活動

- ・グラフィックデザイン
- ・イラストレーション



茉莉絵 (まりえ)

主な活動

- ・グラフィックデザイン
- ・イラストレーション

応募条件

アトムアカデミーのマスコットとなる
キャラクターのデザインを募集します。

キャラクターデザインの条件

- ✓ 他のコンテストなどに応募したことがなく、未発表のオリジナルデザインであること
- ✓ アトムくんと「かかわり」があること（友達・親せきなど）
- ✓ 「デジタルイラスト」にまつわるモチーフが描かれているか、「デジタルイラスト」にまつわる設定があること
- ✓ 指定カラー（ブルーとオレンジ）が、キャラクターのどこかに入っていること（衣装や持ち物の中でも OK !）

審査基準

- ✓ 「キャラクターデザインの条件」を満たしているか
- ✓ キャラクタープロフィールに沿ったデザインか
- ✓ 表現したいものが伝わるデザインか
- ✓ 発想の豊かさ、オリジナリティがあるか

指定カラーについて

ブルー系・オレンジ系であれば、多少変色しても大丈夫です。



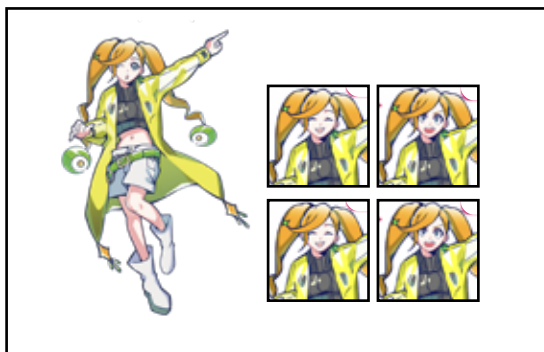
提出物

- ・キャラクターデザインの設定資料 1~2枚
- ・キャラクターシート 1枚

※画像形式：JPEG または PNG 画像



+



1) 設定資料 1枚以上

- ①キャラクタービジュアルや衣装の設定がわかるイラスト
- ②キャラクタープロフィールのテキスト

2) キャラクターシート 1枚

設定資料をもとに、キャラクターの魅力が一番伝わると思うポーズ・表情をつけた「立ち絵」が載っている「キャラクターシート」を提出してください。

テンプレートを用意しています！

参加の流れ

1) イラストを完成させよう！
レッスンで先生と一緒に応募作品を完成させましょう。



2) コンテストに応募しよう！
申込フォームから応募しましょう。
お家の人に手伝ってもらってください。



3) 結果発表をお楽しみに！

締め切り

2023年
10月15日

結果発表

2023年
11月15日

賞・特典

最優秀！アタムアカデミー賞 1名（予定）

- ・先生によるキャラクターイラストの描き起こし
- ・公式サイトで賞発表
- ・アタムアカデミーのマスコットキャラクターとして公式サイトやSNS、広告等で活躍（講師描き起こし）
- ・審査員からの講評

「アタムアカデミー先生キャラ」デザイン賞 1名

「アタムアカデミー生徒キャラ」デザイン賞 1名

「アタムくんの地球のともだちキャラ」デザイン賞 1名

「アタムくんの宇宙のともだちキャラ」デザイン賞 1名

審査員特別賞（審査員の各講師1人ずつ選定）各1名

- ・公式サイトで賞発表
- ・審査員からの講評



アタムアカデミーのサイトが新しくなる予定です。

最優秀賞のキャラクターデザインは、アタムの先生が描き起こして、いろんなところで活躍してもらう予定です！



講評（こうひょう）って？

作品が賞に選ばれた理由や、アドバイスをもらえること。

コンテストに参加するメリット

自分のイラストの実力がわかる

たくさんの人が自分と同じテーマで描いた絵が見られるため、**自分の実力がよくわかります**。

また、入賞すると審査員の講評を受けられることがあります。どうして入賞できたのかを知ることができますし、入賞できなかったときは、どうしてだろうと、自分の作品を見直せるきっかけになるかもしれません。次の作品づくりに活かせるといいですね。



作品を公正に評価してもらえる

審査基準が明確なので、知名度や人気などに関わらず、公正な評価がえられます。

受賞の特典がある

今回のアタムアカデミーのコンテストの場合、受賞をするとキャラデザをマスコットキャラクターに採用してもらえたり、受賞したことを宣伝してもらえたりします。

参加するコンテストによっては賞金が出ることもあります。

参加することが記念になる

絵が上手になりたい！と思っている生徒にはコンテスト参加は特におすすめですが、**参加すること自体が思い出になったり、記念になります**。

アタムのお友達が参加するから一緒にやってみようかな、くらいの気持ちでもぜひご参加ください。

キャラクターデザイナーというお仕事について

キャラクターデザイナーとは？

文字通り**キャラクターをデザイン**することがお仕事です。
ゲームやアニメの業界で活躍することが多く、
ゲーム会社の会社員として勤めていたり、イラストレーターとして企業（きぎょう）からお仕事をもらっていたりします。

キャラクターを作るには、キャラクターを理解することがとても重要です。

世界観・生まれた場所・育った環境・性格・見た目、キャラクター同志の関係性、物語の中での立ち位置など…

自分が作り出すキャラクターのパーソナルな情報をよく知り、視覚化していきます。

また、魅力的なキャラクターを生み出すには、その「作家ならではの＝オリジナリティ」を加えるといいでしょう。



こんなふう人間以外の生き物をキャラクター化することもあります。



今回のカリキュラムは、そんなキャラクターデザイナーのお仕事を少し体験する気持ちでチャレンジしてみて！

STEP1 キャラクターのプロフィールを考えよう！

コンテストのテーマ・条件を踏まえてキャラクターのプロフィールを考えていきます。
今回は「アタムくんにかかわりのあるキャラクター」をデザインする必要があるので、
まずはアタムくんについて知りましょう。

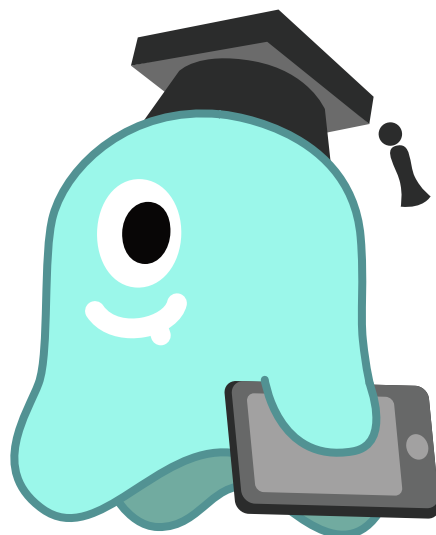
アタムくんのプロフィール

出身

宇宙の
おえかき惑星
「きゃんばす星」

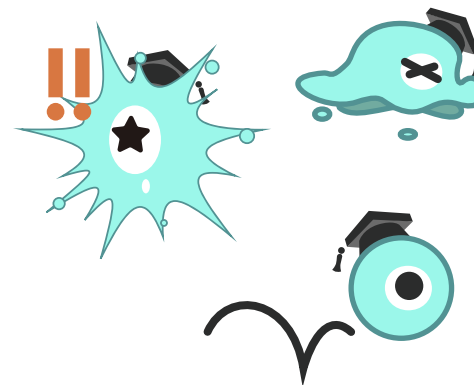
大きさ

A6 サイズ



とくぎ

- ・お絵描き
- ・いろいろな形になれる



おしごと

アタムアカデミーの校長先生のお手伝い。
アタムくんが生まれた「きゃんばす星」には、デジタルイラストがなく、アタムアカデミーのお手伝いをしながら地球のデジタルイラストや、イラストのお仕事について知ろうとしている。

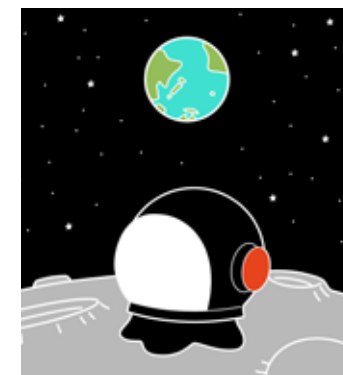
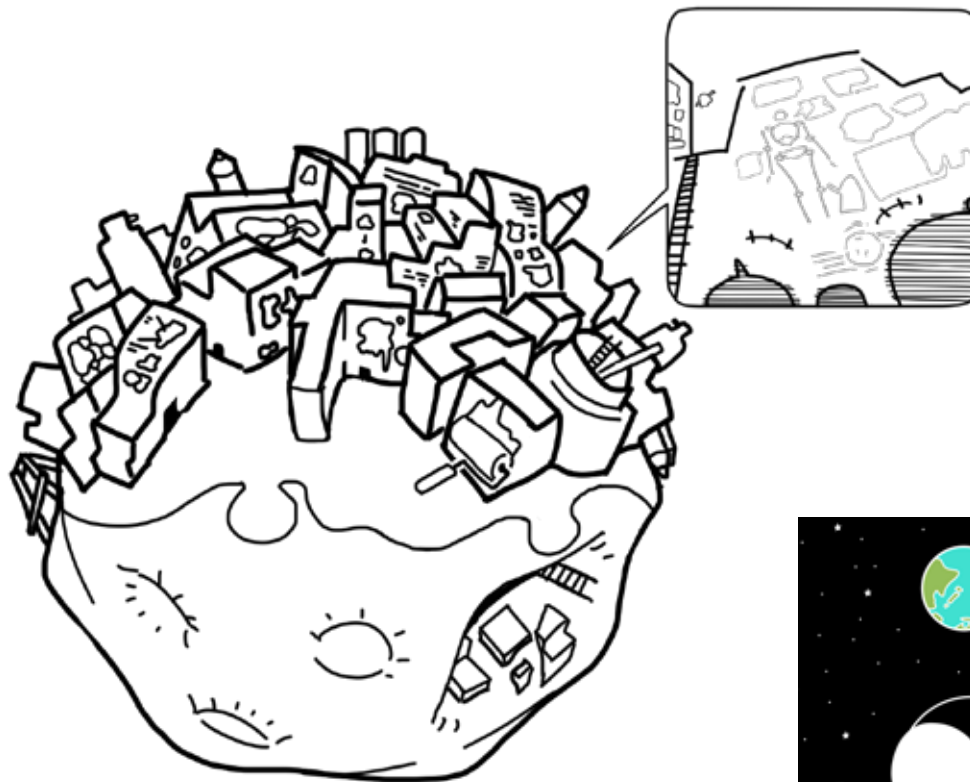
きゃんばす星人とアトムくんについて

おえかき惑星「きゃんばす星（せい）」には、おえかきをしてコミュニケーションをとる「生命体」がすんでいる。

惑星には、絵の具やいろえんぴつやコピックなどの「アナログな画材」ばかりで「デジタルイラスト」の道具はない。きゃんばす星じんたちは、わくせいの「白い壁」にえをかいている。色が塗れたら、また塗りつぶして、あたらしい絵をかいているようだ。

なので、ぐうぜん地球にやってきたときに、「デジタルイラスト」にであって、とても感動したらしい。

お祭りのときなんかは、惑星がこんなに派手！な色になるよ。



きゃんばす星じんのひとは、おえかき教室アトムアカデミーの「アトムくん」として地球でくらすことにした。

アトムくんはアトムアカデミーのお手伝いをしながら、どうにかして自分の星でもデジタルイラストをやりたいと思っている。

きゃんばす星じんには、いろんないろがいる。しろいろが多いらしい。どういう仕組みかわからないが、からだの一部を絵の具にすることができる。おえかきするには困らないけど、使いすぎるとおなかがすく。

TIPS キャラクターデザインのヒント

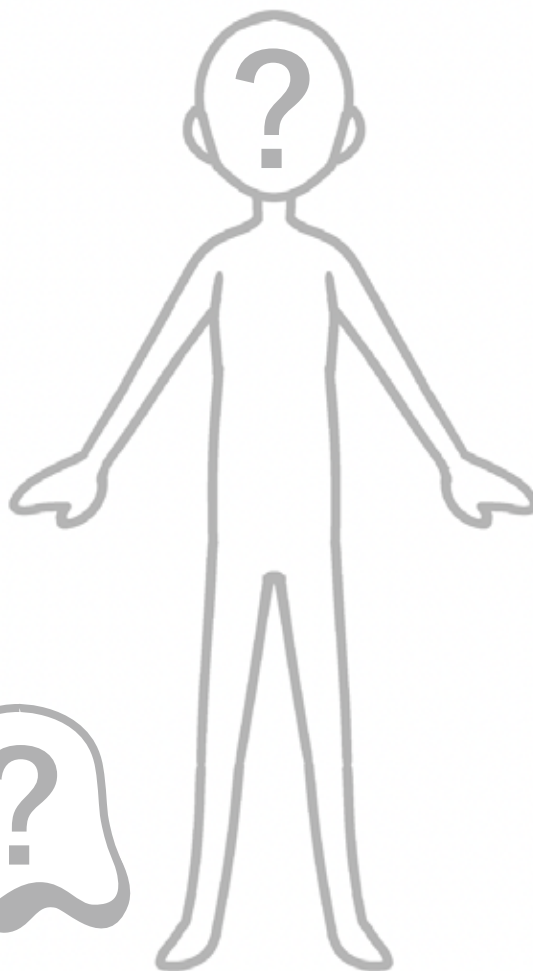
💡 アタムくんとの関係からキャラクターを考えていく

・アタムくんの友達

アタムくんは現在地球にいますが、本来はべつの星に住んでいます。地球の友達だけでなく、宇宙の友達がいるとしたら
どんな見た目でしょうか？

・アタムくんの家族

アタムくんの家族は、アタムくんそっくりなのでしょうか？
自由に想像してみてください。



・アタムアカデミーの人々

アタムくんがふだんお仕事をしているところ…つまり、「アタムアカデミー」で一緒にはたらいっている、アタムの先生キャラクターを想像して描いても楽しそうですね。また、生徒のキャラクターを描くこともできそうです。
生徒キャラを作る場合は、自分をキャラクター化しても楽しいかもしれません。



TIPS キャラクターデザインのヒント

💡 キーワードから考えていく

キーワードは「デジタルイラスト」です。

今回は、コンテストの応募条件にあるとおり

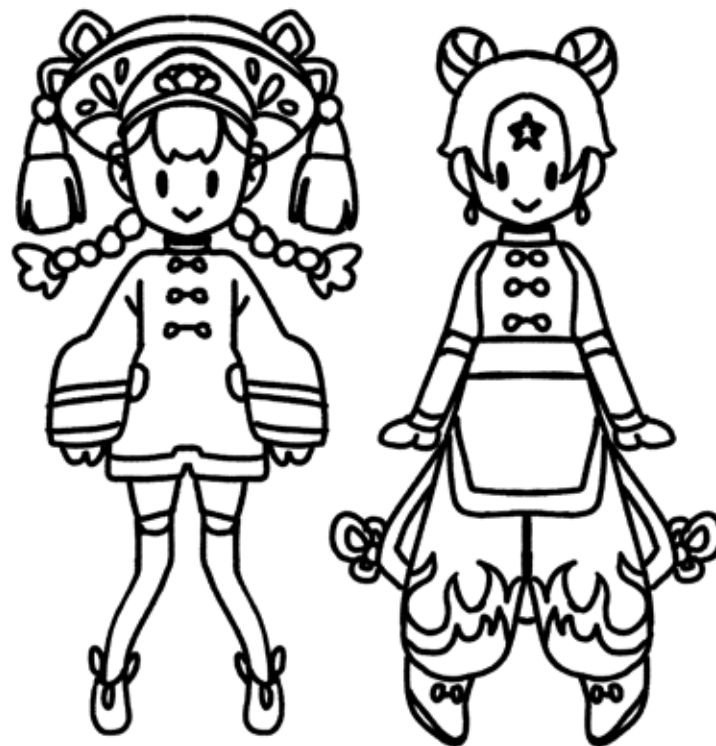
「デジタルイラスト」にまつわるモチーフが描かれているか、
「デジタルイラスト」にまつわる設定があるキャラクターデザインをしましょう。

デジタルイラストと聞くと、どんなイメージや、モチーフが
思い浮かぶでしょうか？



デザインラフのシルエットについて

今回はキャラクターの全身を細かくデザインしますので、ラフを描く時点でどんなシルエットにしようか、イメージしておくといいかもしれません。



TIPS キャラクターデザインのヒント

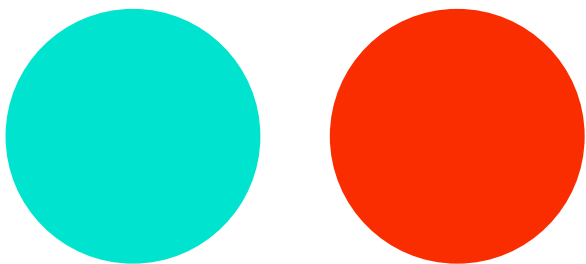
💡 テーマカラーからキャラクターを考えていく

今回は、テーマカラーがふたつあります。

ブルー

オレンジ

この2色がキャラクターのどこかに入っている必要があるため、キャラクターの「見た目」や「色」から考えていくのが得意な人は、この色をどこに配置するか？ということから考えてみてもらいかもしれません。



ぼくの色を使ってくれると嬉しいけど、紺色みたいな深い青でも OK !

色選びや配色に困ったら…

メインカラー・サブカラー・アクセントカラーの3つをきめてみましょう。



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。

+



サブカラー

メインカラーを補う色。キャラクターの印象をメインカラーだけで伝えにくい場合、サブカラーを入れておくといいでしょう。

+



アクセントカラー（差し色）

キャラクターを引き締める色。メインカラーの対比する色や、彩度・明度が違う色を選ぶと、文字通りアクセントになりやすいです。

💡 テーマカラーからキャラクターを考えていく



メインカラー

サブカラー

アクセントカラー

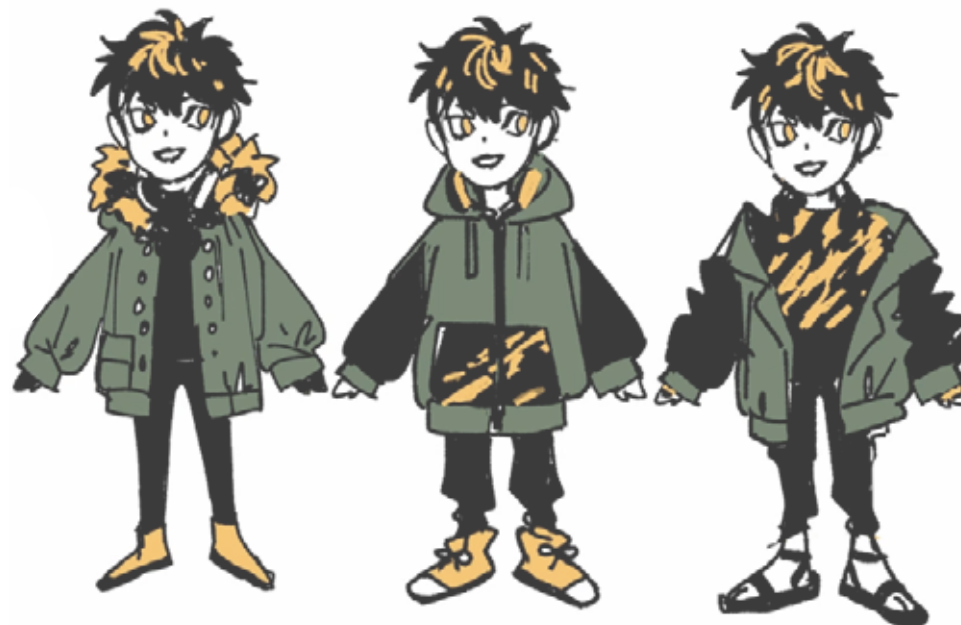
メインカラー

サブカラー

アクセントカラー

同じ色使いでも、左のイラストのように色の配置や使用する量をかえると、印象が変わります。

また、下のイラストのように、衣装のかたちでも印象が変わることがあります。いくつかのパターンを試してみましょう。今回は「審査員に伝わるデザイン」を目指したいので、先生や友達に、あなたが考えた色使いがどう見えるか聞いてみるのもいいですね。



※あくまでも参考にしてください。

必ず3色にしないといけないことはありませんので、もっと色数を少なく・多く試してみて、イラストにぴったりの配色を見つけましょう！

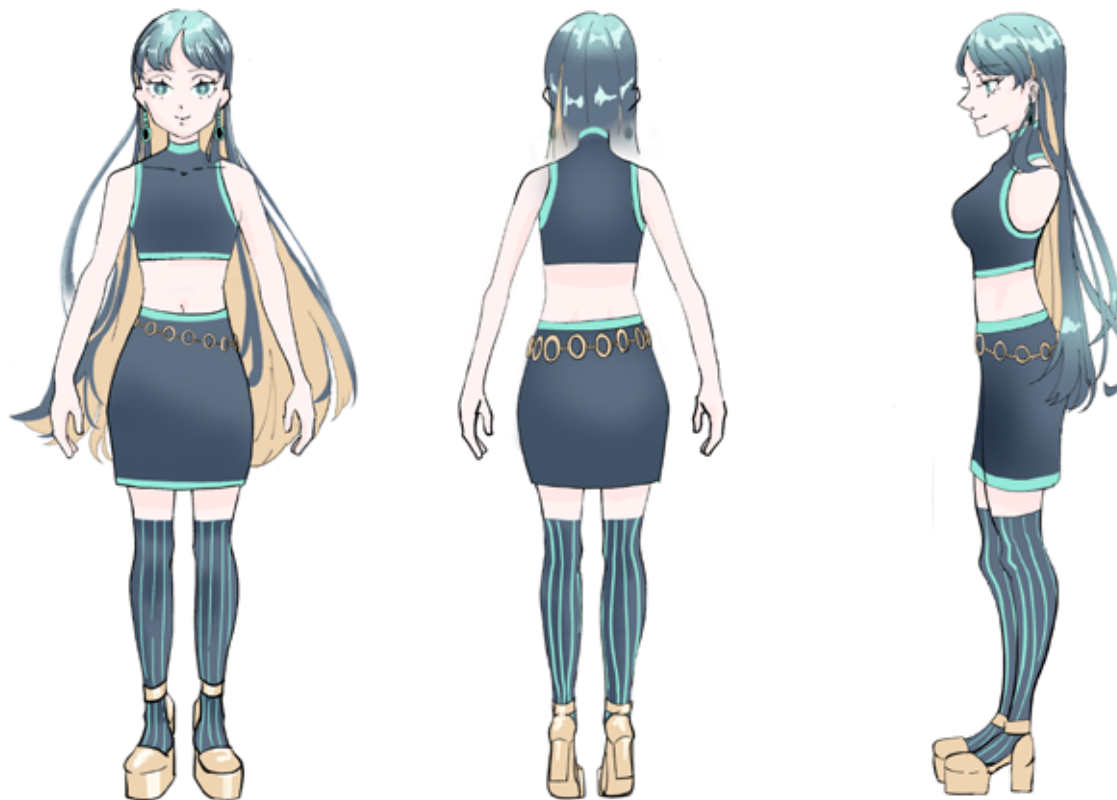
STEP2 ビジュアル・衣装をデザインしよう！

三面図を描いてみよう

キャラクターデザイナーのお仕事として「立ち絵」を描く前に「三面図」を描くことがあります。

三面図とは、キャラクターを「まえ」「よこ」「うしろ」からみた設定イラストです。

ビジュアルや衣装がどうなっているか、三方向からわかりやすくイラストにします。



三面図を描けるようになると…

- ・「全身」が描けるようになる
- ・自分好みの頭身や、キャラクターにあった頭身に気付ける
- ・作画がくずれにくくなる



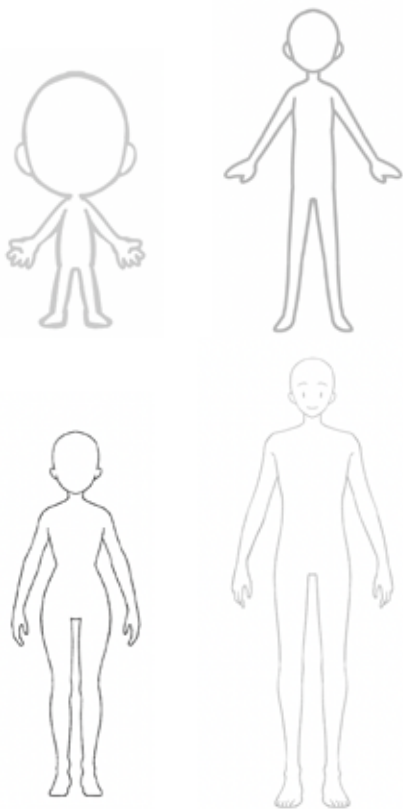
人間を描くとき、骨格から詳しく知りたい場合は2022年4月のカリキュラムで人体構造を解説しているからみてみよう。

三面図を描く流れ

1) キャラの頭身を決める

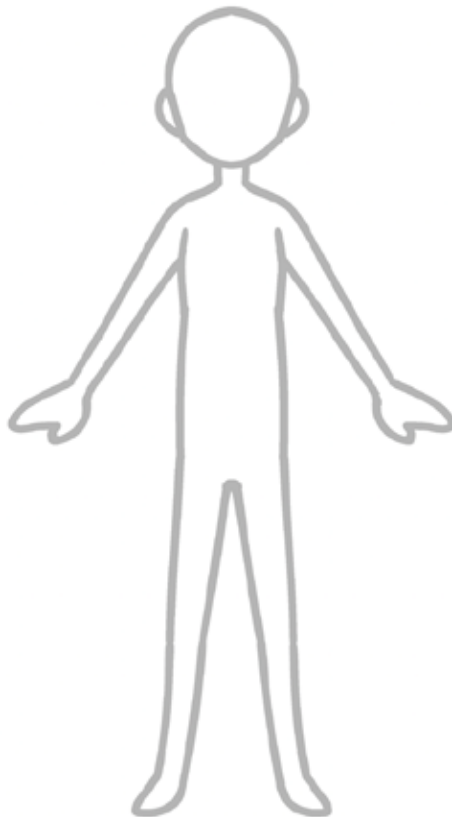
基準になる頭身を決めましょう。

人間以外の生き物にチャレンジする場合でも、バランスの目安になりますので、決めておきましょう。



2) 素体を描く

キャラクターの「まえ」「うしろ」「よこ」からみたキャラクターのりんかくを描きます。まだ細かく描き込まなくてOK。



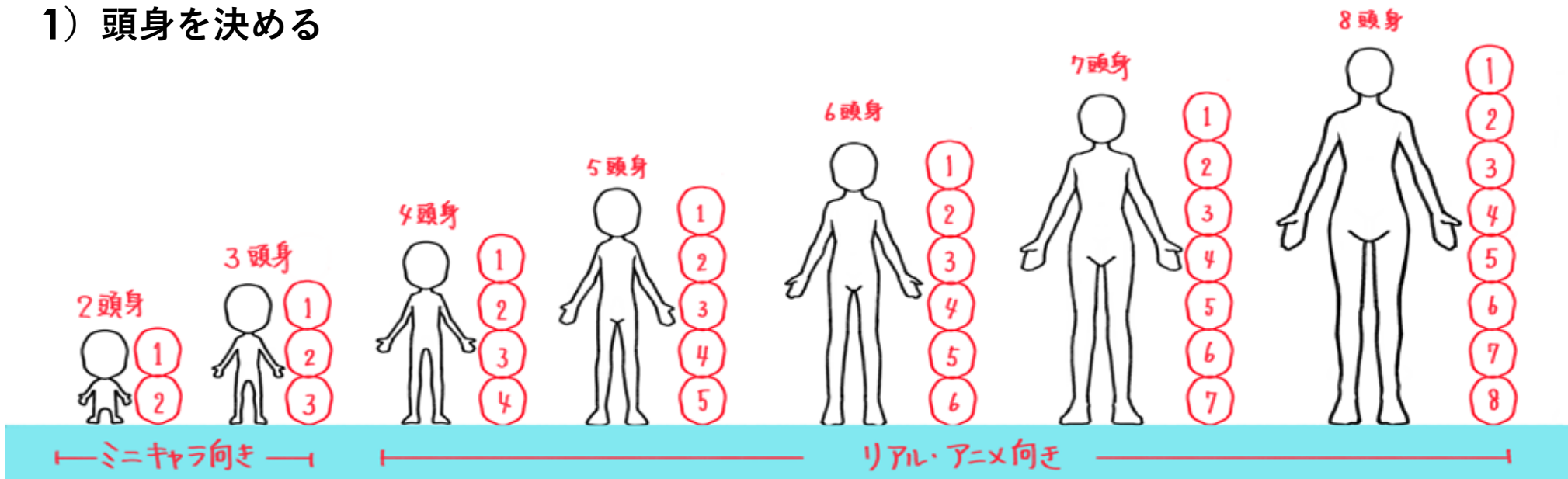
3) ビジュアルや衣装を描き込む

素体をベースに、顔のパーツや髪、衣装を描き込んでいきます。



三面図を描いてみよう

1) 頭身を決める



STEP1 で設定したプロフィールとラフをもとに、キャラクターの頭身を決めましょう。「頭身」とは、頭のながさに対する身長割合のことです。簡単にいうと、からだの頭何個分あるか？の単位です。

2 頭身 ⇒ キャラクターの全身が頭のおおきさ 2 個分

5 頭身 ⇒ キャラクターの全身が頭のおおきさ 5 個分



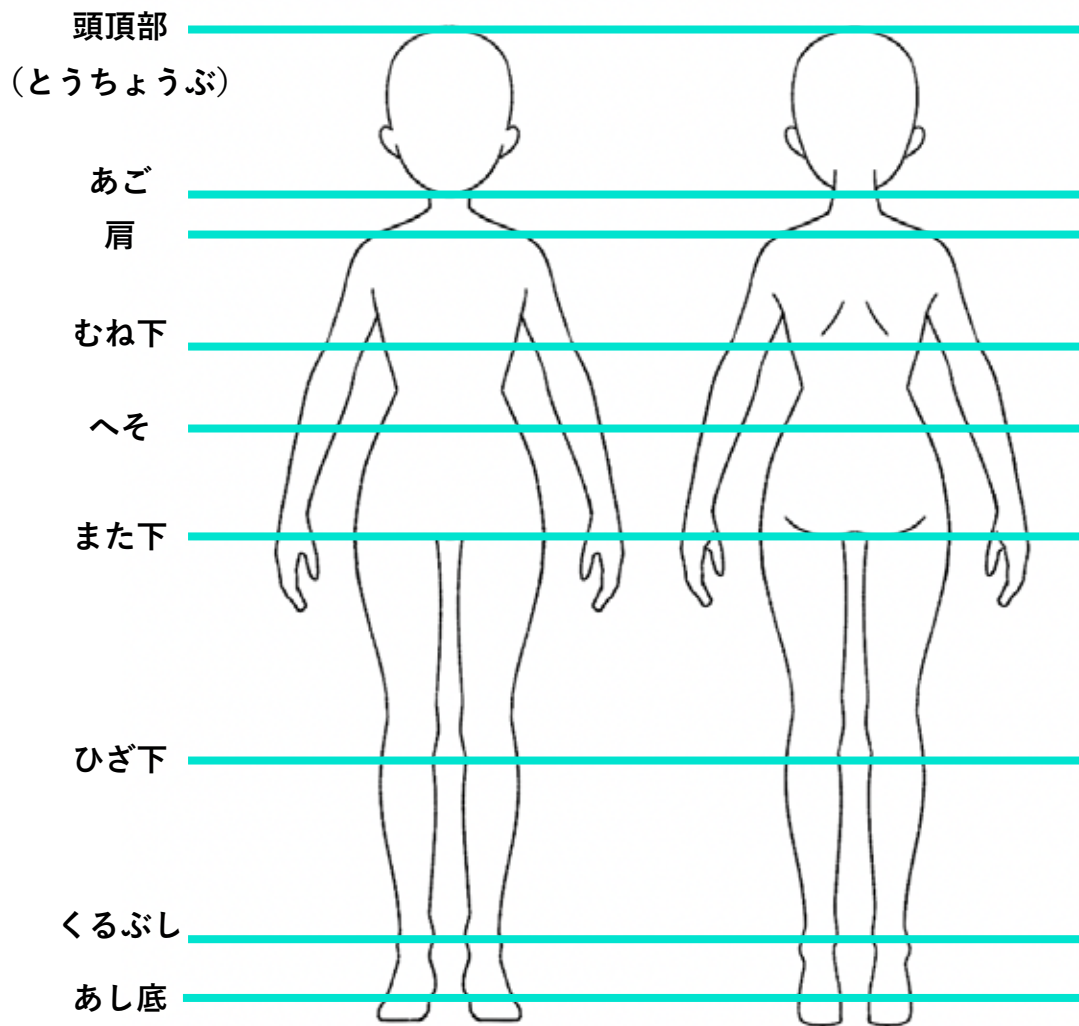
目指したい絵や、好きだなと思う絵は何頭身あるかな？

描き慣れた「頭身」でもいいし、ふだん描かないけどチャレンジしたい頭身で描いても、今より好きなバランスが見つかるかも。

…ところでぼくは何頭身だろう？

三面図を描いてみよう

2) 「素体」を描く



頭身を決めたら、それをもとにまずは「まえ」からみた素体（そたい）を描きます。

バランスが崩れていると、このあとに描く「うしろ」「よこ」から見た素体のバランスも崩れてしまいますので、注意しましょう。

「まえ」が描けたら、画像のようにからだのふしめに沿って、線を引いていきます。

「まえ」のイラストで身体のパーツの位置を確認しながら、「うしろ」「よこ」イラストも描いていきます。

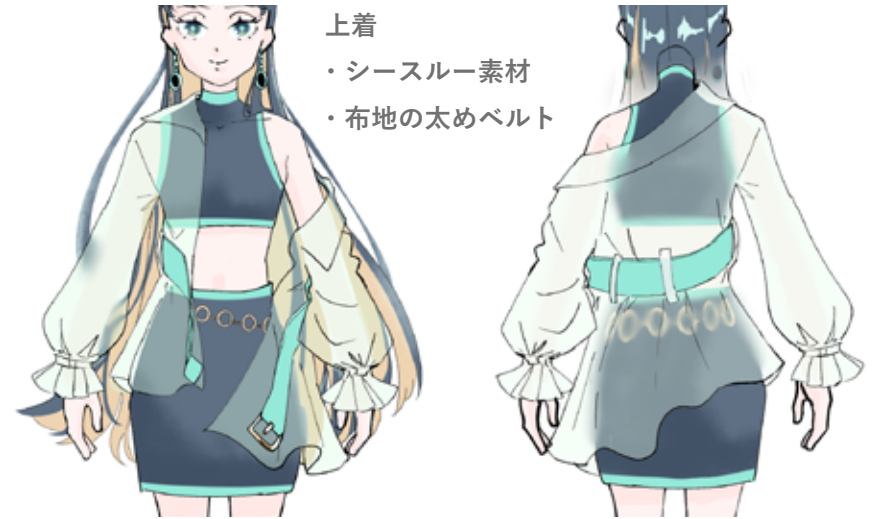
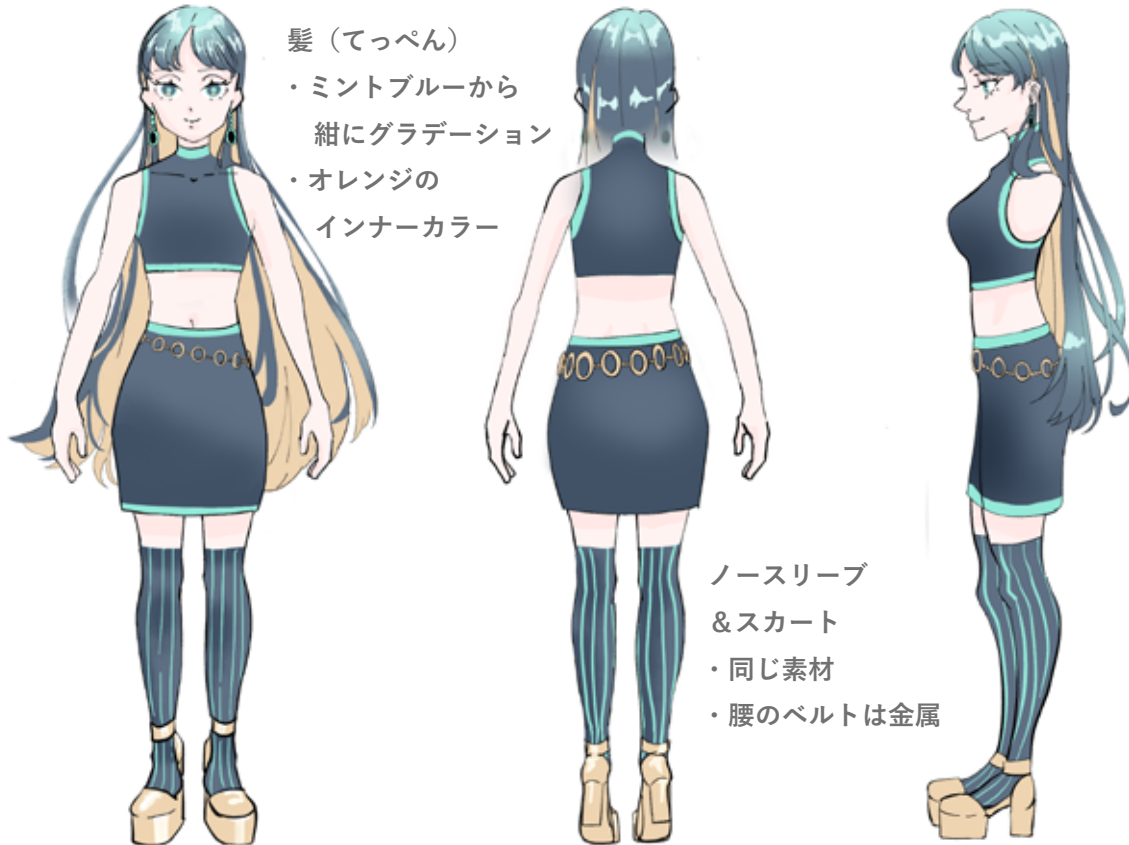
難しいと感じたら、ワークシートのテンプレートを使用してもかまいません。

三面図は、各方向から見たデザインの設定をするので、「よこ」イラストは、みほんのように、うで部分を省略することがあります。

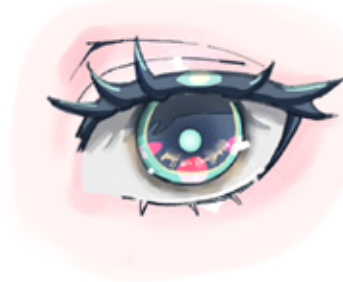
三面図を描いてみよう

3) ビジュアルや衣装を描き込む

STEP1 で考えたプロフィールをもとにビジュアルや衣装を描き込んでいきましょう。



髪や腕は、衣装が見えにくい場合、イラストのように省略することがあります。



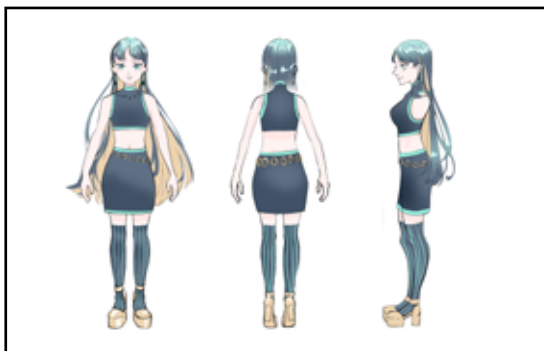
三面図だけで伝えきれない細かなパーツは、個別に解説しても OK !

審査員にあなたのこだわりが伝わる設定資料をつくりましょう。

STEP3 「立ち絵」「表情差分」をつくろう！

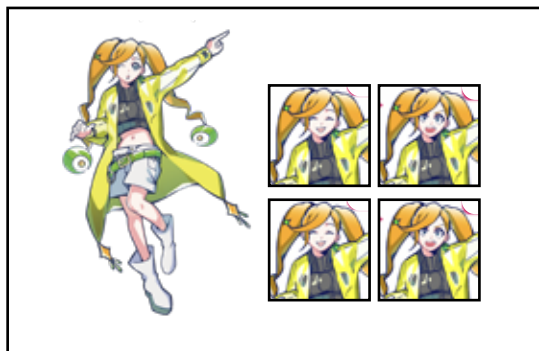
応募に必要なもの（おさらい）

①設定資料



+

②キャラクターシート



このステップでは、応募に必要なキャラクターシートを完成させます。

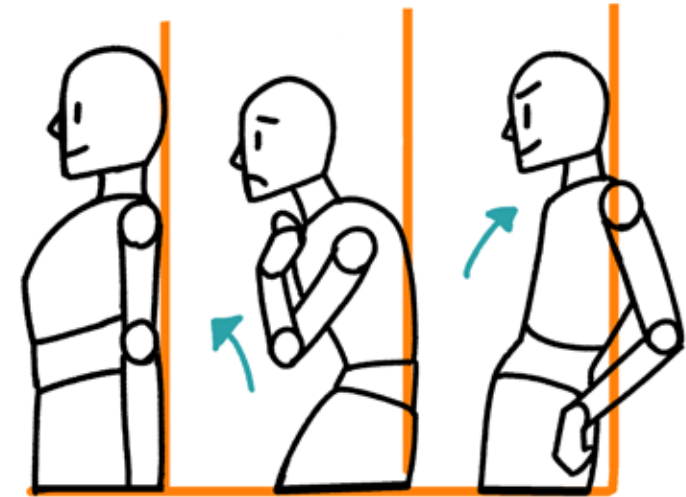
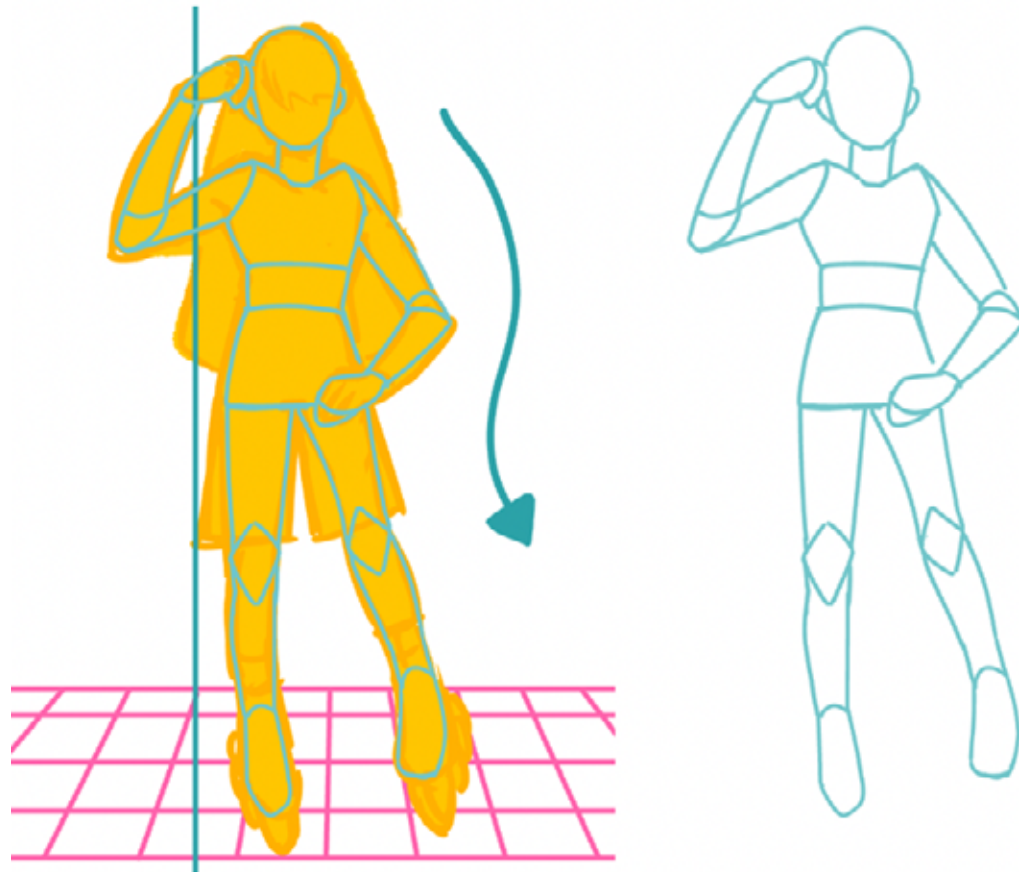
キャラクターシートには、①の設定資料をもとに、キャラクターの魅力が一番伝わると思う「立ち絵」と「表情集（表情差分）」を載せます。

STEP2 で作成した「三面図」はキャラクターの設定資料としての役割ですが、「立ち絵」は、キャラクターの個性が伝わるように、キャラクターに似合う表情や、簡単な仕草・ポーズを追加したイラストです。

TIPS 立ち絵のヒント

ラフの時点で、シルエットや体のバランスを確認しておきましょう。

- ・ポーズやからだのひねり
- ・からだのバランス（からだに対して手足の比率など）
- ・衣装を含めた全体のシルエット
- …などをみておくといいでしょう。



動きの大小・立ち姿でも、性格や個性を表現できます。
どんな姿勢にするとキャラの性格・個性が伝わるでしょうか。



うごいている
ポーズで
「かっばつ」な
イメージ

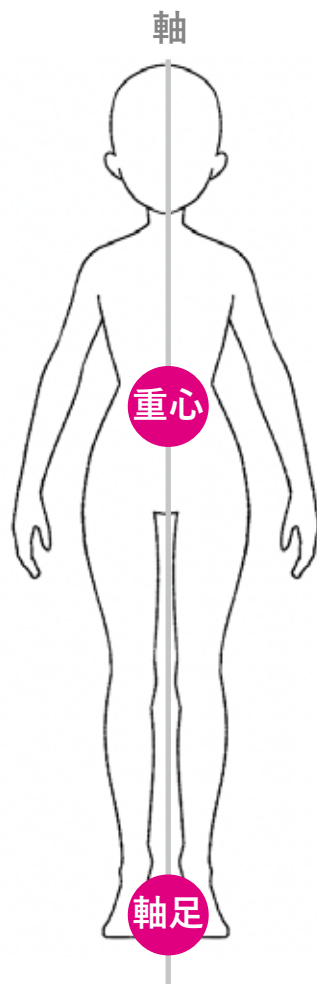


うごきのすくない
ポーズで
「おちついた」
イメージ

TIPS 立ち絵のヒント

💡 ポーズやからだのひねり

からだの中心に線をひき、
左右のパーツの傾きや重心などを
みていきましょう。



重心について

からだの重さをささえる軸。

重心と軸足を繋いだ線を目安にバランスを
とっていくと、自然なポーズに見えます。



・軸の傾き

軸の傾きが大きいほど、動きの
大きいポーズに見えます。



・ポーズのバランス

動きのあるポーズを描く場合、重心から
垂直に線をひき、左右のバランスも見て
みましょう。

TIPS 立ち絵のヒント



・手足の長さは左右で均等か

手足の長さが左右で大きく違うと、バランスが崩れて見えます。

ただし、奥行き（前後関係）には注意しましょう。たとえば、左のイラストのように片方の足が後ろに曲がっていると、左右で均等な長さに描いてしまうと不自然にみえます。

「奥行き」は、人間以外のキャラクターにも当てはまります。イラストは、車のキャラクターですが、からだ全体や、足にあたる「タイヤ」部分も、奥行きに合わせてサイズを変えています。



・描きたい頭身になっているか

三面図で設定した頭身から外れていないか確認しましょう。頭身が変わるだけでも、絵の印象が変わってしまいます。

TIPS 立ち絵のヒント

💡 線画～塗り分け

今回は、キャラクターデザインによく使われている、線画と着彩（色塗り）のレイヤーを分けた作画の解説をしていきます。



1) 線画

重なる部分・隠れる部分などが多くある場合はレイヤーを分けて線画を制作することがおすすめです。



このイラストは赤と緑の2枚のレイヤーを使用。隠れる赤の部分を消して、レイヤーを1枚に統合しました。統合せずに分けたまま進めてもOK。



2) 塗り分け

各パーツの塗り分けをしていきます。

まずはざっくりと塗り分けした後、「色相・彩度・明度」を調整していくことがおすすめです。

TIPS 立ち絵のヒント

💡 陰影

影色はキャラクター全体の印象を左右します。
細部より、全体の見え方を意識して影の配置や影色を決めましょう。



1) 影色

全ての影色を同じにするとメリハリのない絵になるため、このイラストではパーツごとに影の色を変えています。



2) 影をなじませる

影と光の境界をなじませる色を置きました。
リアルに近い絵を描くときは、立体感が演出できるおすすめの方法です。



TIPS 立ち絵のヒント



💡 リムライト（反逆光）

キャラクターのシルエットを際立たせる効果のある「リムライト」にも、ぜひチャレンジしてみてください。

キャラクター全体のりんかくの内側に、細く光を入れていきます。
今回は、イエローで光を描き込みました。



TIPS 立ち絵のヒント

💡 陰・光を馴染ませる

厚塗り風にした場合、影・光をぼかしてみましよう。



💡 線画と塗りを馴染ませる

各パーツの色味に合わせて線の色を変化させていきます。今回は、肌・オレンジなどはブラウンの線画、髪・フードなどはネイビーの線画に変更しました。



TIPS 立ち絵のヒント

💡仕上げ

- ・ハイライトを追加する
 - ・影・光を馴染ませる
 - ・色相、彩度、明度を調整する
- …など、必要に応じて仕上げをします。



このイラストでは、レイヤーを統合して最終調整しています。今回は「表情差分」を作ってもらいますので、レイヤーを分けておくか、ファイルを複製してから、レイヤー統合をおすすめします。

表情差分（さぶん）を描いてみよう



うれしい



かなしい



おこる

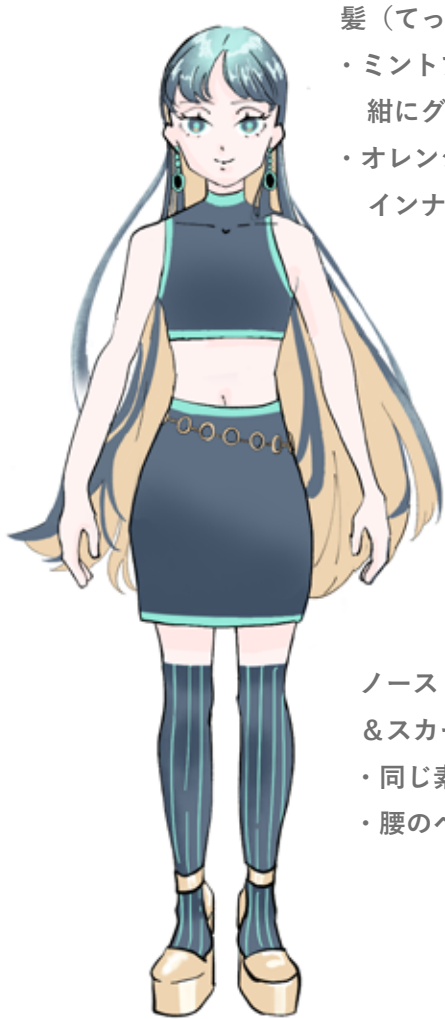


うたがう

キャラクターが実際に動いているところを想像して、基本の喜怒哀楽や、よくする表情をメインに描いてみましょう。

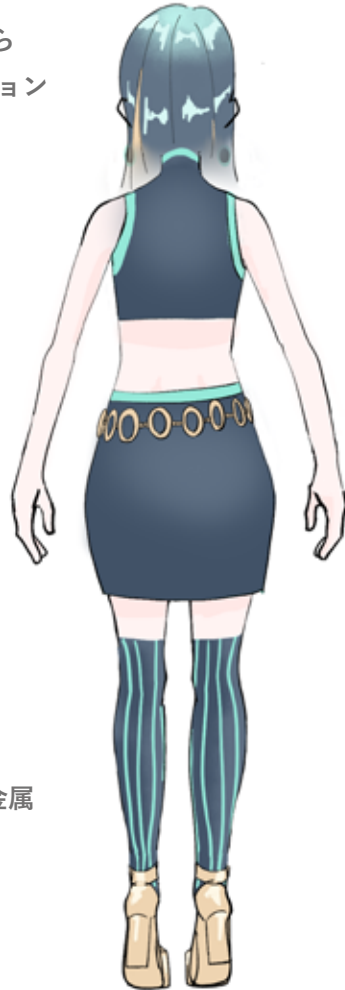
設定資料（イラスト） 見本

設定資料が多い場合、2枚以上に分けて提出してもらっても構いません。
基本は、「まえ」「うしろ」の衣装・ビジュアル設定がわかればOK。



髪（てっぺん）

- ・ミントブルーから紺にグラデーション
- ・オレンジのインナーカラー



ノースリーブ
&スカート

- ・同じ素材
- ・腰のベルトは金属



上着

- ・シースルー素材
- ・布地の太めベルト



耳（イヤリング）

- ・金属（ツヤがある）



目

- ・紺とミントブルー
- ・アクセントにピンク
- ・近未来をイメージ

設定資料（テキスト） 見本 ※設定資料（イラスト）とは別人です※

名前

ひかる

キャッチフレーズ（このキャラクターを表すことば）

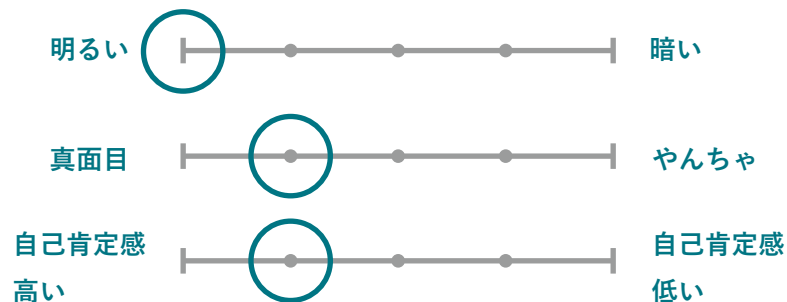
宇宙系イラストレーター🌙お絵描きのことならあたしにおまかせ！

年齢・性別

19才・女性

性格

活発で前向きな性格。やんちゃに見えて意外と真面目な一面がある。何に対しても一生懸命。感受性が豊かで人に共感しやすい。感情がすぐに顔に出てしまい損をすることもあがるが、基本的には人に好かれやすい。ついおせっかいをやいてしまう。



身長

160センチ

一人称

（ぼく・わたしなど、自分の呼び方）

あたし

アタムくんとの関係

ともだち・お絵描き仲間

二人称

（あなた・きみなど、他人の呼び方）

きみ

たからもの

おばあちゃんにもらった画材

出身地（ほし・国・地域 など）

月

家族

父・母・おばあちゃん・ワンコ

その他のプロフィール

月に住みながら、宇宙の人々にイラストを教えている。アタムくんとはお友達で、アタムくんにさそわれて地球にやってきた。おしゃべりが好きで、誰とでもすぐに仲良くなれる。

アタムくんにアドバイスされて、地球で始めたお絵描き講座の動画チャンネルが、とってもわかりやすいと評判。

みんなも是非みてね！

キャラクターシート 見本



立ち絵・表情集（表情差分）の参考です。

見本のイラストだと、オレンジは入っていますが、
ブルーは入っていないため、応募資格はありません。