

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」となるキャラクター
を制作します。インターネットなどのバーチャル
空間に登場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。

自分らしさを表現するにはどうしたらいいか
考えながら、世界に一つだけのアバターを
デザインしましょう！

【今月の課題】

- STEP1 自分らしさを考えよう
- STEP2 アバターの設定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を作ろう



課題全体のながれを確認しよう

今回の課題で描く作品は、アタムアカデミーの作品展に出品することができます。

作品展に出品するために必要なもの

- ①アクリルスタンド用のイラスト
- ②アバターの設定資料
- ③キャプションに書く情報

申し込み開始日 1月20日（月曜日）

申し込み締めきり日 3月7日（金曜日）

●作品を完成させるまでの流れ

STEP1

自分らしさを考え、アイデアをメモします。



STEP2

STEP1 で考えたことをもとに、オリジナルのアバターをデザインします。

STEP3

自分のアバターに似合うポーズを考え、アクリルスタンド用のイラストを描きます。

STEP4

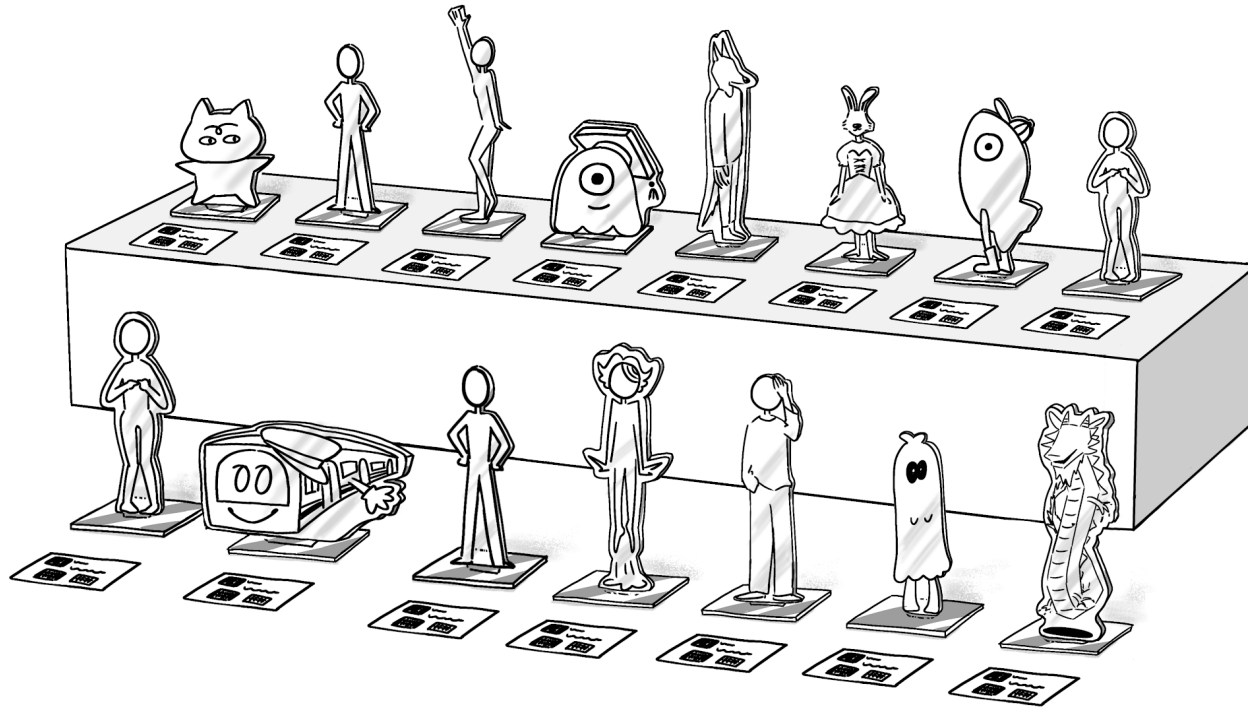
自分のアバターの設定資料をつくります。



展示のイメージ

作品展に参加すると、自分が描いたアバターが「アクリルスタンド」になってギャラリーの展示台や壁面（へきめん）に展示されます。

●展示のイメージ



●アクリルスタンドのイメージ



●2024年の作品展の様子



たくさんの人に
見てもらいたい



作品展で注目して
もらうにはどんな
風に描いたらいい
かな？

サイズに注意しよう

必ず、アタムアカデミーの「テンプレート」を使いましょう。「テンプレート」以外のサイズでデータを提出すると、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。

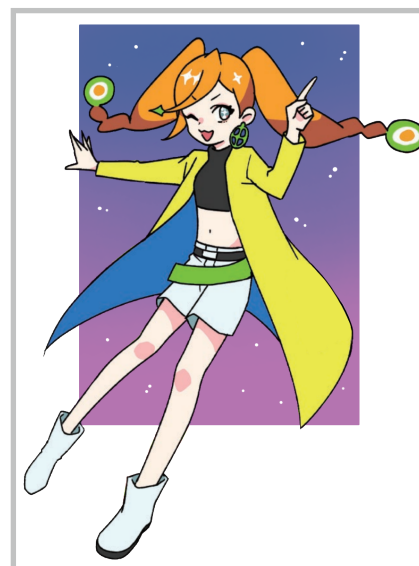
テンプレート A 74mm×200mm

- こんな人におすすめ！
- ★頭身が高いキャラクターを描きたい
 - ★縦に大きく見せたい



テンプレート B 104mm×138mm

- こんな人におすすめ！
- ★横に広がるアクティブなポーズを描きたい
 - ★背景をたくさん描きたい

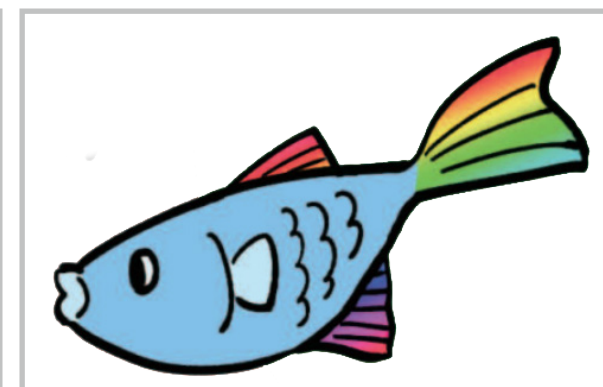


比率は3種類から選べるので、自分が表現したいことに合わせてどのサイズにするか決めましょう。



テンプレート C 148mm×94mm

- こんな人におすすめ！
- ★座りポーズの人を描きたい
 - ★四足歩行の動物や、横に広がる形の生き物を描きたい



どれにしようかな？

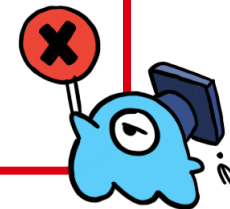
このような作品は作品展に申し込みできません

作品展は、子どもから大人まで色々な人が見に来る「公共の場所」で開催します。

そのため、どのような年齢のひとが見にきて楽しめるように、「**刺激が強い**」作品は、**展示することができません。**

NG

- ◆ 犯罪・暴力・差別などを「よい」とするような表現
- ◆ 実在する人・国などへの誹謗中傷（ひぼうちゅうしょう）
- ◆ きょくたんな流血
- ◆ 肌が露出（ろしゅつ）しすぎているもの



このような表現が「公共の場」でなぜ展示できないのか、考えてみましょう。表現の度合いによっては展示をOKすることもあります。
わからないときは先生に聞いてみましょう。



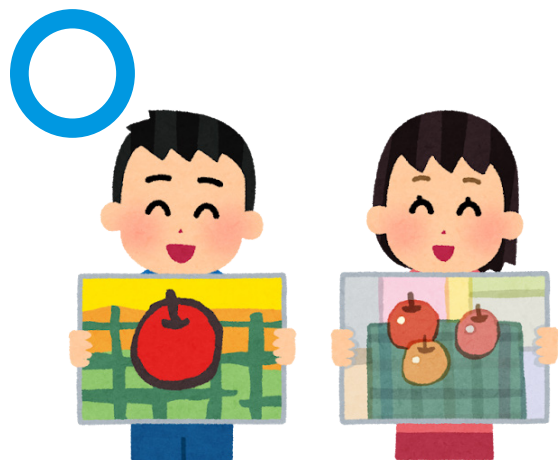


著作権を守ろう その1

著作権法という、作品の作者を守るための法律があります。

「漫画」「アニメ」「小説」などの、“誰かがすでに作ったキャラクターや世界観をもとにして描いたイラスト”は、作者（著作権の権利者）に無断で発表することができません。

また、だれかの絵をトレースして描いたものや、模写して描いたものを「自分で描きました」と発表する



テーマやモチーフが同じ
構図などを真似ていない



盗作（模写）



盗作（改変・加工）



著作権を守ろう その2

著作権法をはじめとした社会のルールを守るとは、自分を守ることにもつながります。

「インターネットで見つけた他の人が描いたイラストを、無断で自分のSNSのアイコンとして使用する」という例も、実は著作権法違反となります。

有名な企業の名前で発表されている作品はもちろん、個人がインターネットに投稿したイラストにも、すべて著作権があります。

みなさんが描いたイラストももちろん、著作権法で保護されているということになります。



私たち一人一人が著作権に対する意識を高く持つことは、アートやデザインの業界はもちろん、社会全体を守っていくことにも繋がります。「これくらいいいじゃないか」と思わず、作者の権利を守る意識を持ち、また、自分の作品の独自性にプライドを持ちましょう。

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（現実と違った世界）で、だれかとコミュニケーションを取るときに使います。YouTube やインスタグラム等の「SNS」で使ったり、アバターを使って遊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？

「いつもと違う自分」を体験できるからです。

また、個人情報をインターネットで公開してしまうと、トラブルに巻きこまれてしまう危険性があります。

そのため、インターネットでは「別の名前」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・本名・住所等の「個人情報（こじんじょうほう）」を公開することはさけません。

インターネットはだれでも見ることができるので、悪だくみをする人に見つかり、トラブルに巻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
- ・住所や連絡先を書く

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



実際の自分

キャラクターデザイナーの仕事

キャラクターデザイナーとは、文字通り **キャラクターデザイン**をする仕事です。

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、フリーランスのイラストレーターとして企業から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、キャラクター同士の関係性、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。



こんなふうには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ください！

STEP1 自分らしさを考えよう

まずは自分の好きなもの・見た目のとくちょう・ほめてもらった特技などを、簡単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

性格

明るい、生意気
人前に出ることが好き

しゅみ・特技

道案内、人助け
ローラースケート

好きなもの・こと

ニット、パーカー
月、黄色

苦手なもの・こと

寒いところ



将来の夢

気象予報士・アナウンサー
メッセンジャー（配達員）

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

インターネット

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」だけでなく「苦手」もメモしておくのがポイント。すべてが「個性（こせい）」です。



周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取り入れたい特徴を選んで、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し、見比べながら最終的なデザインを決めていきます。自分らしさが伝わるデザインを目指しましょう。

テーマ	: ローラースケートをはいたメッセンジャー
性格	: 生意気
仕事・将来の夢	: メッセンジャー
住んでいる世界	: インターネット
頭身・体格	: 6頭身、細身
顔立ち・表情	: ツリ目
かみがた・服装	: くせ毛、パーカー
テーマカラー	: ブルー+オレンジ
こんなところで使うアバター	: WEB アプリ



見た目のアイデア・ラフ

ヒント 同じ「自分の個性」でも注目するところがちがうと、
 キャラクターデザインも変わります。

性格

明るい
 人前に出ることが好き

しゅみ・特技

道案内

好きなもの・こと

ニット、月、黄色

将来の夢

気象予報士・アナウンサー

そのほかの自分のこと

ツインテール



しゅみ・特技

ローラースケート

好きなもの・こと

パーカー

たからもの

てぶくろ

将来の夢

メッセンジャー（配達員）

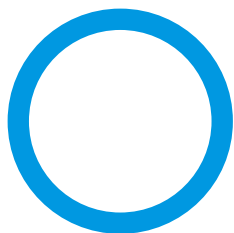


どちらもひとつの「自分メモ」から生まれたキャラクターです。
 きりとり方次第でいろいろなキャラクターをデザインすることができます。

デザインのポイント① テーマ

自分らしい要素をもとに、まずはテーマを決めましょう。

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が伝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」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？

アバターは人の姿をしている必要はありません。

また、実在するもの以外をモチーフとして使用してもかまいません。

人間や動物、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



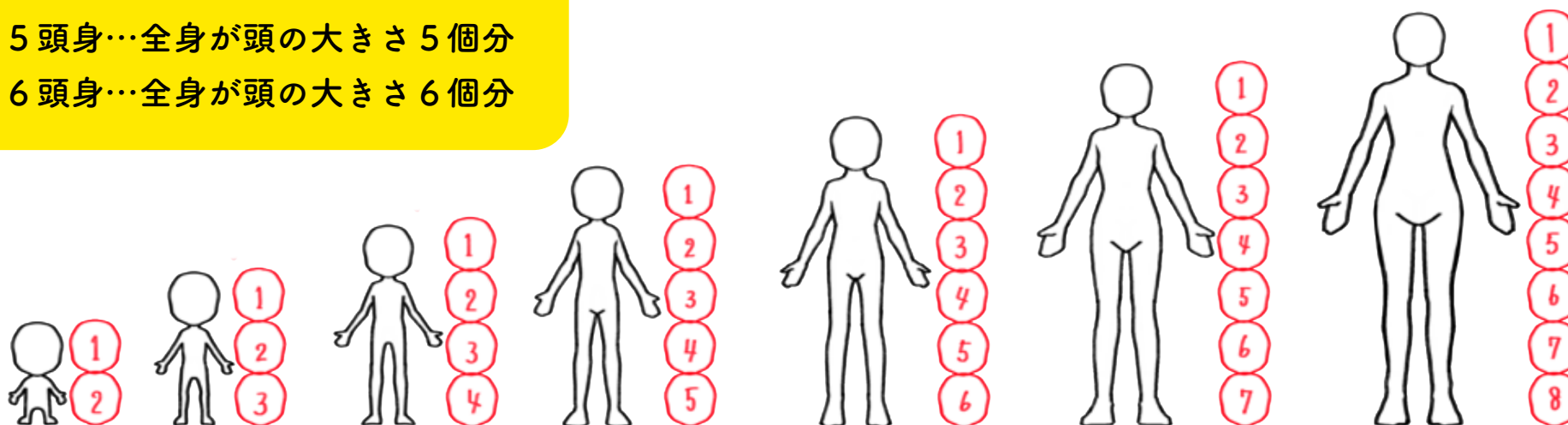
デザインのポイント③-1 頭身

キャラクターに合う「頭身（とうしん）」を考えてみましょう。

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



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。

等身や体格を工夫することで、年れいや性格、職業などを表すことができます。



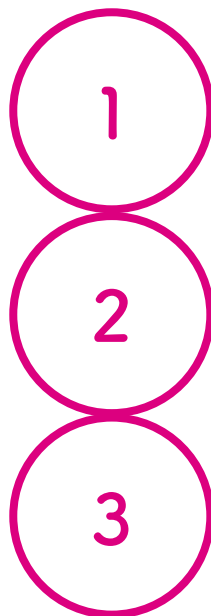
目指したい絵や、好きだなと思う絵は何頭身あるかな？

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？

デザインのポイント③-2 頭身《年齢の表現》

頭身を意識することで大まかな年れいを表すことができます。

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③-3 頭身《デフォルメ》

あえて実際の年れいに合わせた頭身のバランスを無視して、体の部位を強調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。



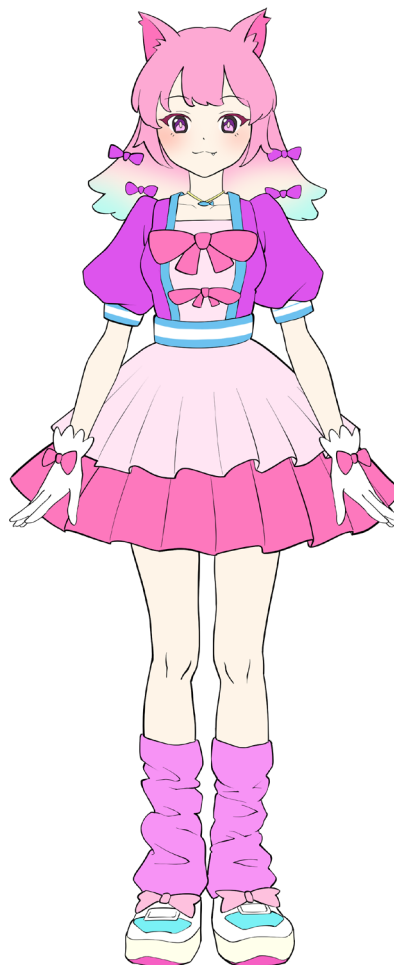
4 頭身

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



6 頭身

リアルな人間の印象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。



デフォルメする時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！

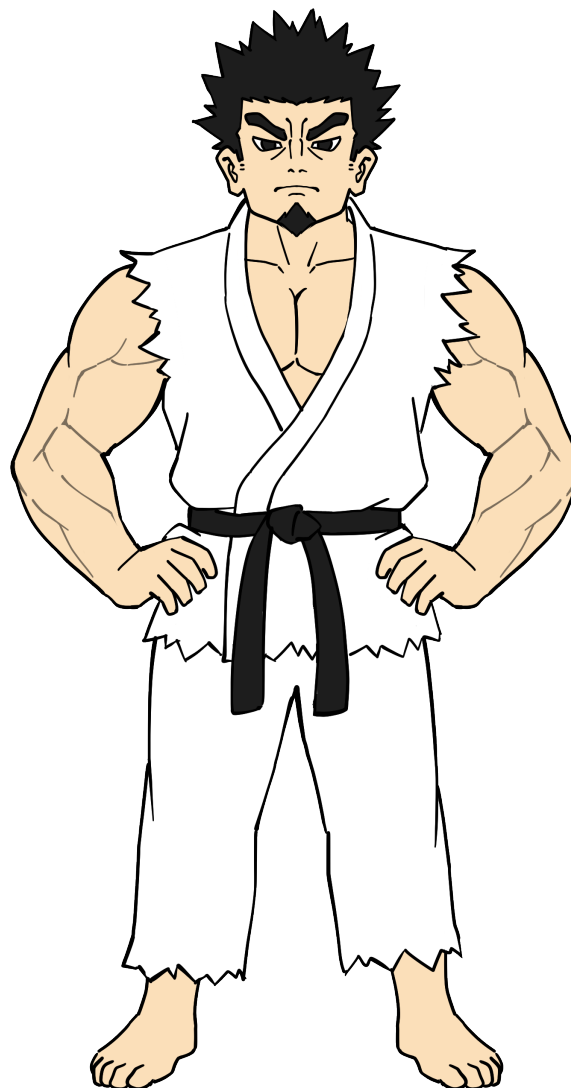
デザインのポイント④ 体格

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」などの職業も表すことができます。



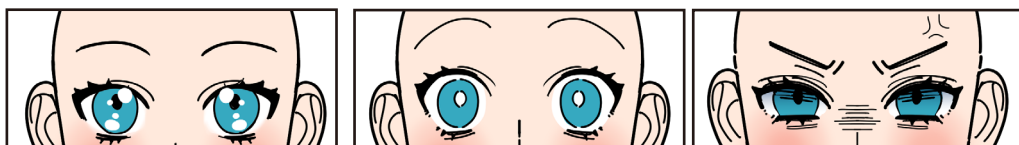
筋肉質な体格

運動が好きな性格を表したり、「格闘家」などの職業も表すことができます。

デザインのポイント⑤ 顔立ち・表情

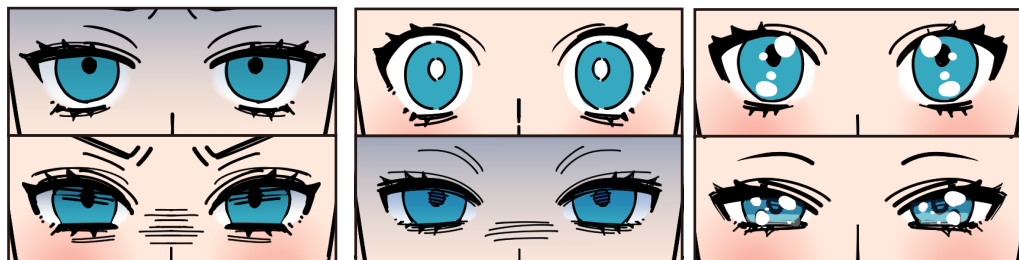
顔立ちや表情は、性格を表す上でとても大切です。顔のパーツの形や動きを工夫して、見る人にキャラクターの性格が伝わるよう表現しましょう。

🎓 まゆの動き



伝えたい感情に合わせて、まゆの動きをかえてみましょう。まゆの動きが変わると、まゆと目のキョリにもちがいがうまれます。左のイラストはそれぞれどんな表情に見えますか？

🎓 目つき・目のひらきかた・目の光



目つき

目のひらきかた

目の光(ハイライト)

目つきとは、ものを見る時の様子です。たとえば目に力をいれてものをみていると、にらんでいるようにみえたりします。キャラクターの動きに合わせて目つきを変えてみましょう。また、喜び、怒り、悲しみなど、感情によって目のひらきかたも変わるとより表情豊かに見えます。

🎓 くちの大きさ・ひらきかた



口を閉じて笑う

少し口を開けて笑う

大きく口を開けて笑う

口は言葉を発する部位(ふい)です。それは、表情を豊かにする大切なパーツとも言えます。口は目と同じで、わずかな口の大きさの違いで様々な表情を見せることができます。

デザインのポイント⑥-1 ファッション《時代》

ファッションを工夫することで、キャラクターが生きる時代を表すことができます。

●ヨーロッパの時代とファッションの変化

ファッションにも「歴史的変化・他国の文化・時代的流行」に影響された進化があります。原典に触れて衣装デザインにリアリティも取り入れていきましょう。

1700年代

ファッションの中心がパリへ移行した時代。

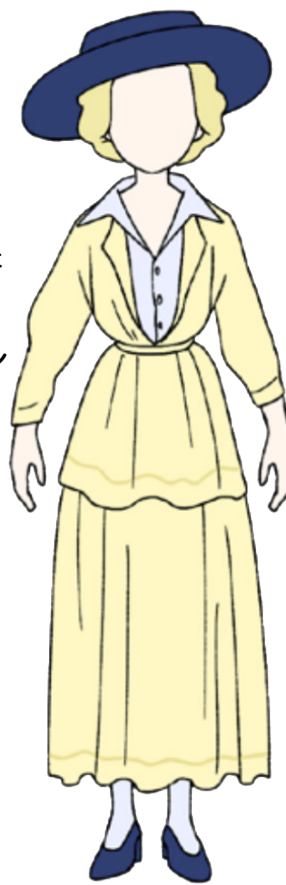
【ロココファッション】

下半身のスカートが広い
ドーム型のシルエット
コルセットを着用



1900年代

ハイウエストはそのまま、
コルセットがなくなり「洋服」らしい形が主流に。
有名なブランド「シャネル」が登場した。



現代

ファッションショーで有名なパリ・コレクションは1910年頃から開催。パリジェンヌはパリに生まれ育った女性のこと。世界中から注目される国のひとつ。

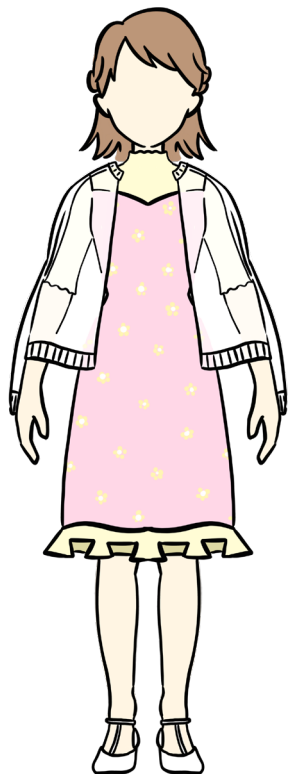


デザインのポイント⑥-2 ファッション《季節》

ファッションを工夫することで、キャラクターが生きる場所の気温や、季節を表すことができます。

春 | 5月～6月

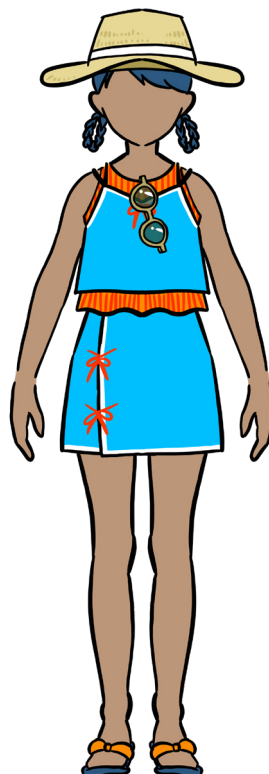
【最高気温21度～25度の服装】



春の花をあしらった、軽やかな薄手のワンピース。朝晩の気温の変化に合わせて薄手の羽織を着用。

夏 | 7月～9月

【最高気温26度以上の服装】



真夏の暑さに備えて涼しく感じることができる服装に。帽子やサングラスで日差し対策もばっちり。

秋 | 10月～11月

【最高気温15度～20度の服装】



過ごしやすい季節。薄手のジャケットをさっと羽織って、紅葉する並木道をお散歩したくなるようなスタイル。

冬 | 12月～2月

【最高気温6度～10度の服装】



真冬の寒さに耐えられるように厚手のコートを着用。マフラーや手袋、ブーツも温かくするために必須のアイテム。

デザインのポイント⑥-3 ファッション 《地域》

ファッションを工夫することで、キャラクターが生きる国や地域を表すことができます。

チベット

チベットの民族衣装である「チュバ」。気温の変化が一日の中でも激しいので、重ね着をする。暑い時はそでをまくりやすいようにそで口が大きい。



ブラジル

ブラジルのサルバドールバイーア州の伝統的な服である「バイアナ」。暑い国なので薄い記事で風通しの良い素材。レース素材の服。原色のカラフルな色。



日本

日本の伝統服である「着物」。平安時代は「十二単」という着物を着用していた。時代とともにシルエットや重ね着の数が減って現代の着物の形になった。



デザインのポイント⑦ テーマカラー

キャラクター性を際立たせるために、テーマカラーも決めましょう。
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

メインカラーを補い、引き立てる色です。全体の25%程度を占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、色の配置や使用する面積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してみましょう。

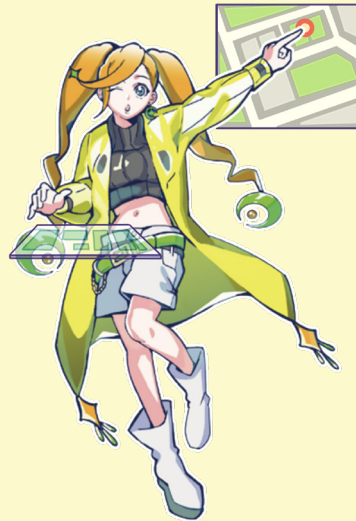
STEP3 アバターの設定を伝えるポーズを描こう

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」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



見本

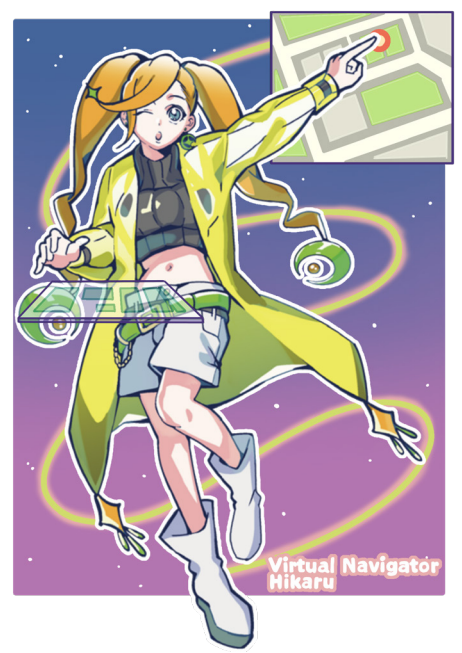
STEP3 で描くポーズは
作品展に申し込むと
アクリルスタンドになって
ギャラリーに展示されます。

展示されることをイメージしながら
描きましょう。

かならずアタムのテンプレートを
使用して描きましょう。

こんな風になるよ！

展示されるの
楽しみだな～



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、どんなふうで歩くだろう?」と、キャラクターの性格をくわしく想像しながらポーズを決めましょう。



元気
明るい



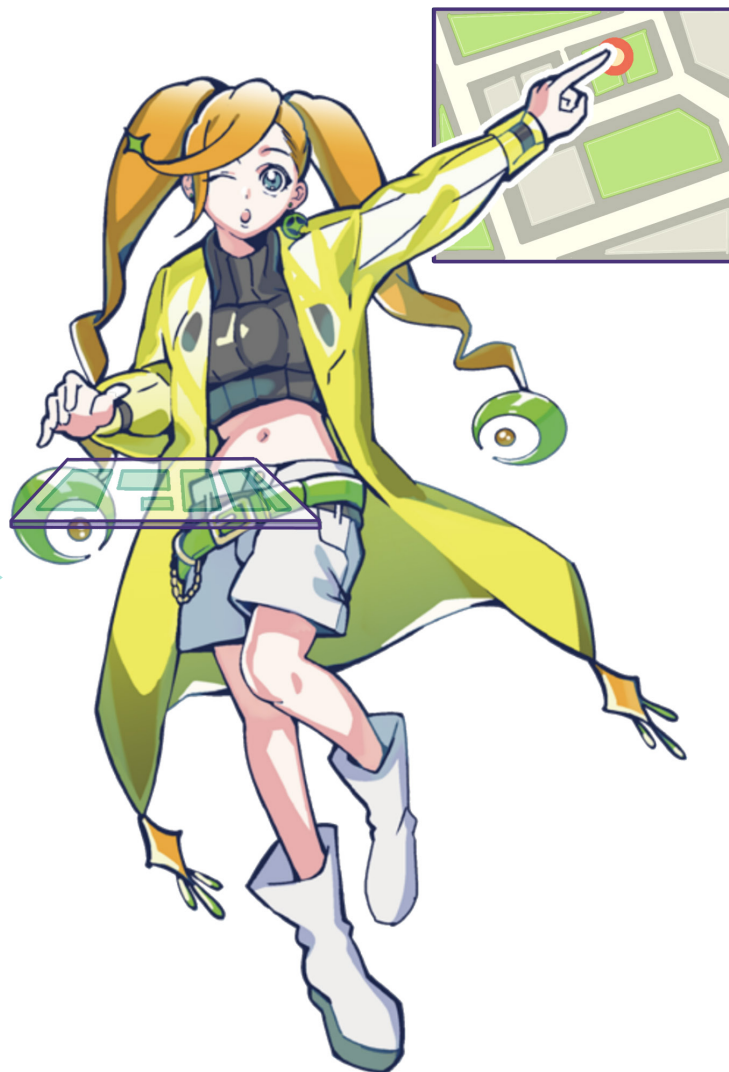
大人しい
やさしい



強気
クール

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、その職業に似合うポーズを考えましょう。



ナビゲーターが
バーチャル空間で
道案内をしている
ポーズ

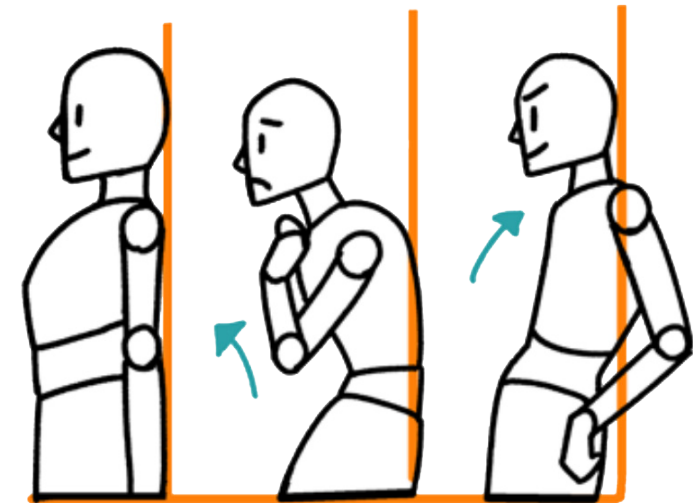
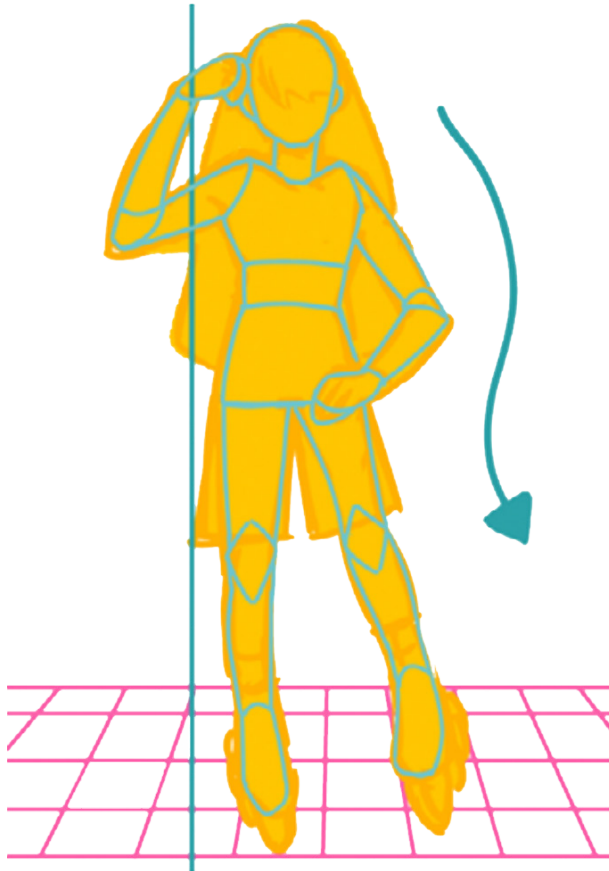


メッセンジャーが
手紙を
届けに来た時の
ポーズ

シルエット・バランスを意識しよう

ラフの時点で、シルエットやからだ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
- …などを見ておくといいでしょう。

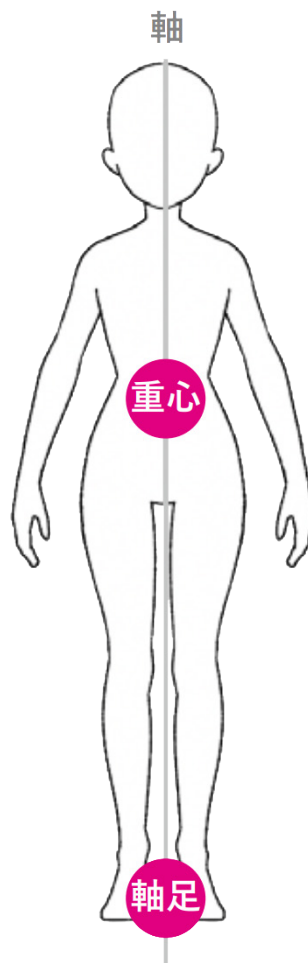


動きの大小・立ち姿でも、性格や個性を表現できます。

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。

からだのひねりを意識しよう

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取っていくと、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

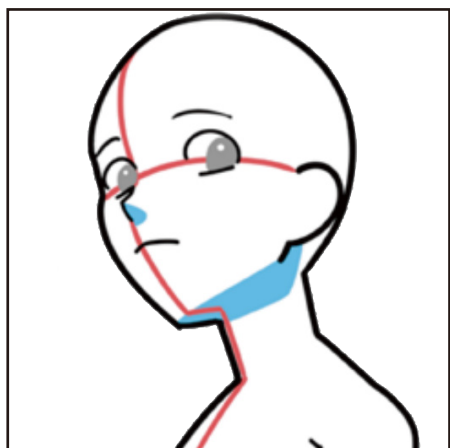
動きのあるポーズを描く場合、
重心から垂直に線を引き、左右
のバランスも見てみましょう。

アングルを意識しよう



ふかん

対象を上からみている構図です。
子どもや小動物といったキャラクターの「小ささ」
や「かわいらしさ」を強調したい場合などに適し
ています。

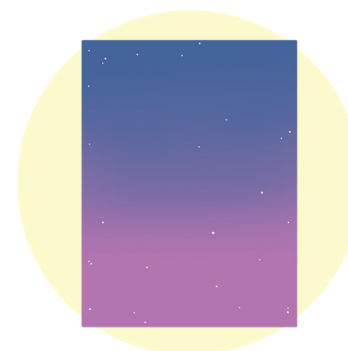
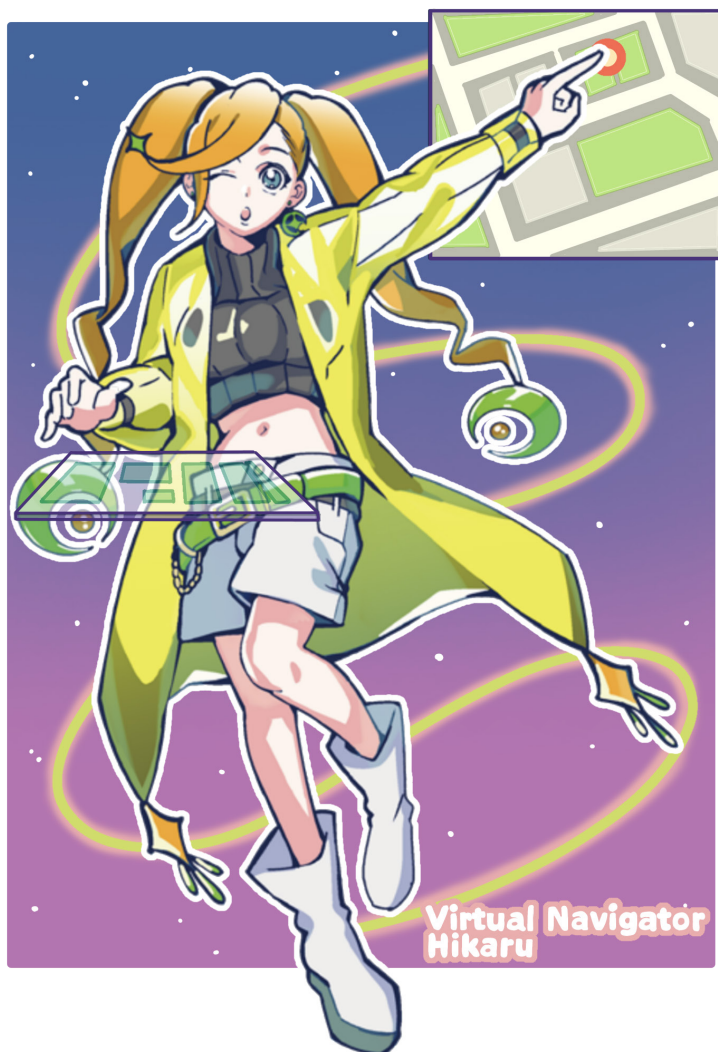


あおり

対象を下からみている構図です。
キャラクターを大きく見せることができるので、
威厳のある様子や、感情がたかぶっている様子を
表現する場合に適しています。

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、見栄えよくすることができます。必要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。



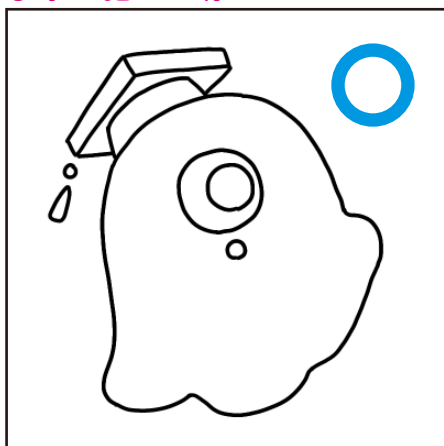
文字

場面にあわせてイメージを
伝えるロゴを配置します。

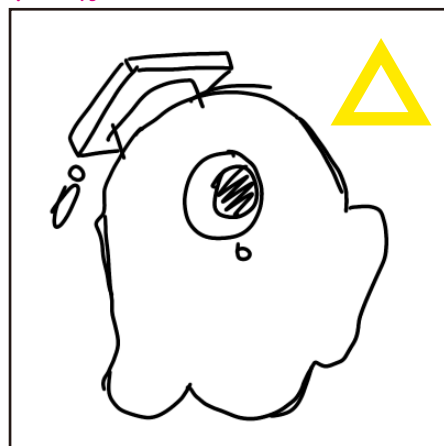
「線」「塗り忘れ・消し忘れ」に注意して完成度を上げよう

作品展に来てくれる人のことを考えながら、「じっくり見たくなる・買いたくなる」ような作品にできるように、完成度を上げましょう。

丁寧に描いた線



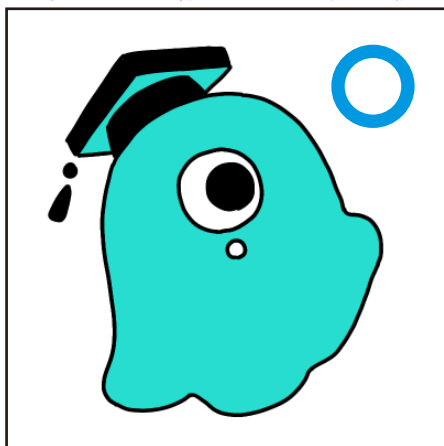
粗い線



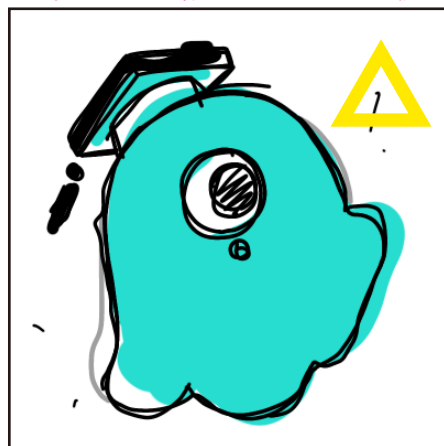
丁寧に描いた線・粗い線

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説得力を持つために、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



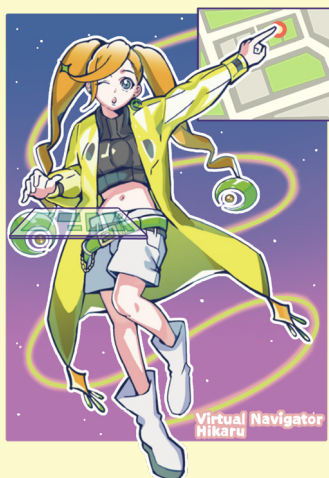
塗り忘れ・消し忘れ

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。忘れていた箇所が無いのか、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



三面図



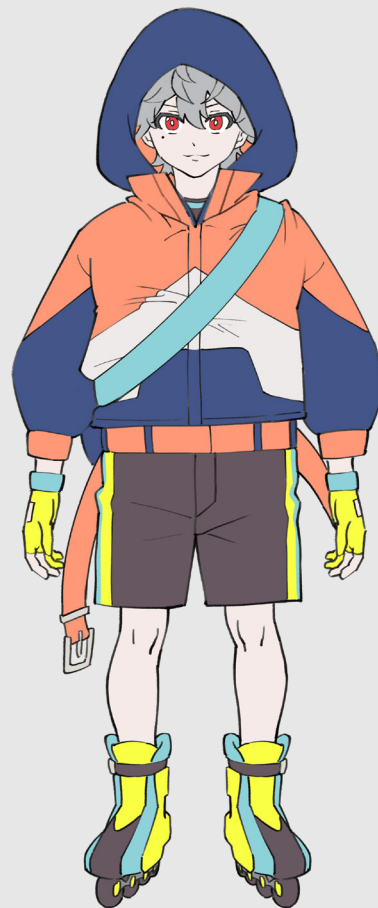
STEP3 で描いたポーズにプラスして、表情集や、大切なアイテムの説明、キャラクターの三面図などをのせたりするとよいでしょう。必ず全てをのせる必要はありません。自分が特に伝えたいことをピックアップし、工夫してレイアウトしてみましょう。

Messenger

Avatar Design



ネットワークの波によって、メールを配達してくれるメッセンジャー。メールが届くとあなたのPCやスマートフォンの画面に現れて、お知らせしてくれます。



Front



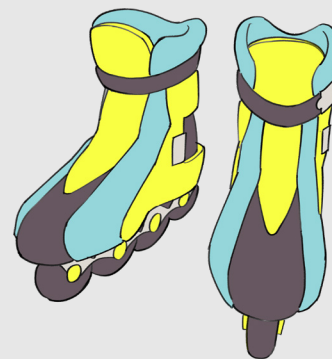
Back



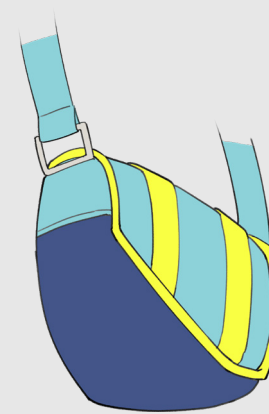
Side



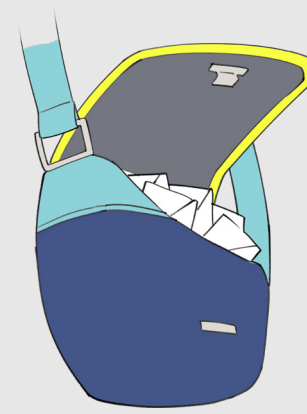
フードを脱いだ様子

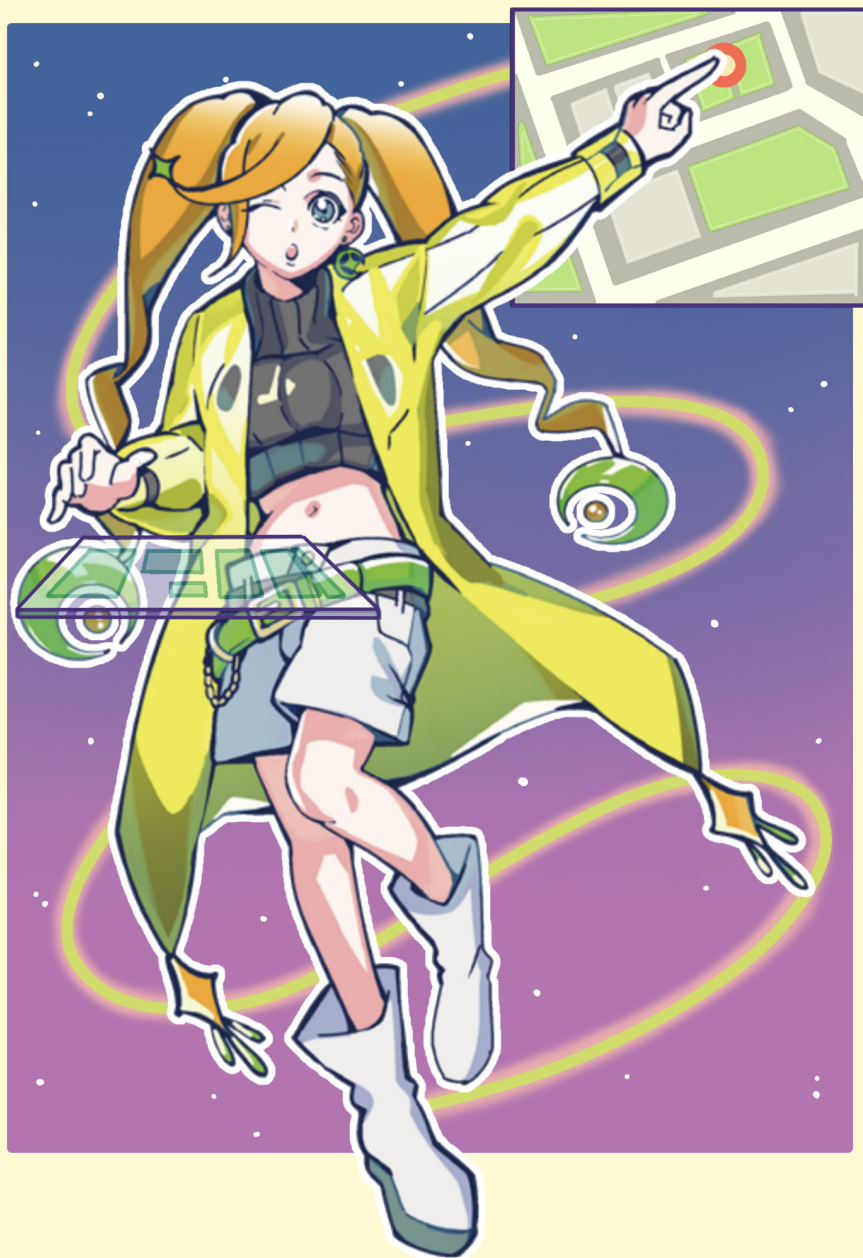


素早く配達するための
ローラースケート



メールを入れるメッセンジャーバッグ





Virtual Navigator Hikaru

Avatar Design

バーチャルナビゲーターのひかるちゃん。

みんなの生活を便利にするために、アプリで毎日の天気やニュースなどの最新情報を配信中！

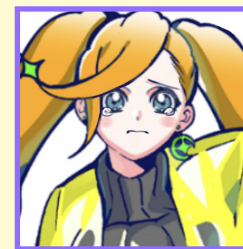
道に迷ったら、マップをひらいて正しい道も案内してくれるよ。



Happy



Angry



Sad



Fun



毎日たくさんのモニターを見てデータの管理をしているんだ。
バーチャル空間に住んでいて、みんなとはネットワークでつながっているよ！

アバターの設定資料を作ろう

Messenger Avatar Design



ネットワークの波によって、メールを配達してくれるメッセンジャー。メールが届くとあなたのPCやスマートフォンの画面に現れて、お知らせしてくれます。



Front Back Side



フードを脱いだ様子 素早く配達するためのローラースケート メールを入れるメッセンジャーバッグ

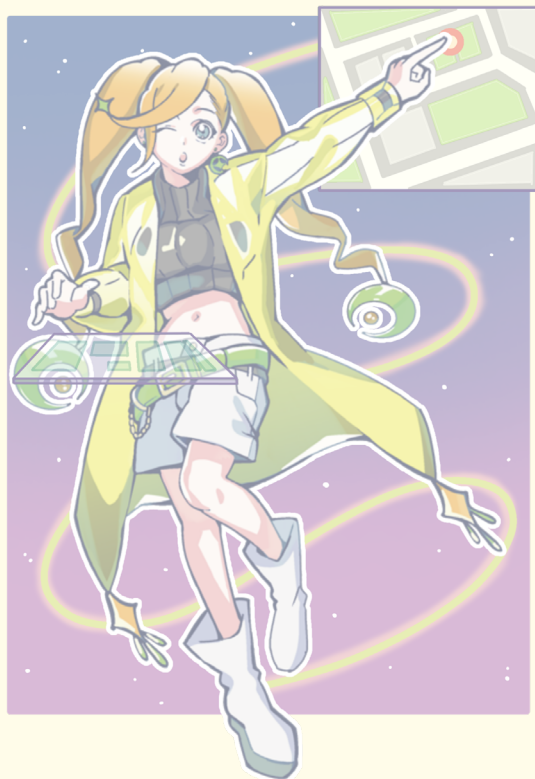
三面図

キャラクターの「前から見た様子」と「後ろから見た様子」と「横から見た様子」を三つ並べた図を三面図といいます。三面図を載せると、見る人に詳細なデザインが伝わりやすくなります。

大切なアイテムの説明

持ち物や靴などの細かいパーツをピックアップしてくわしく説明したり、「上着をぬいたらどうなるか」「変身したらどうなるか」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。

アバターの設定資料を作ろう



Virtual Navigator Hikaru Avatar Design

バーチャルナビゲーターのひかるちゃん。
みんなの生活を便利にするために、アプリで毎日の天気やニュースなどの最新情報を配信中！
道に迷ったら、マップをひらいて正しい道も案内してくれるよ。



Happy

Angry

Sad

Fun



毎日たくさんのモニターを見てデータの管理をしているんだ。
バーチャル空間に住んでいて、みんなとはネットワークでつながっているよ！

文章

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。

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、さらに表情の種類を増やしていくことで、キャラクターの魅力がアップします。

自分メモシート

性格

しゅみ・特技

好きなもの・こと

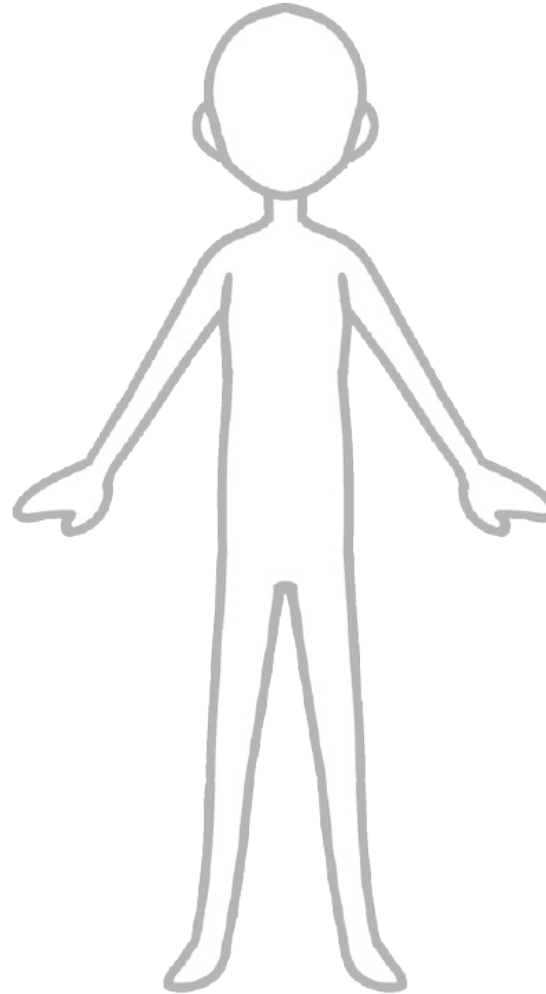
苦手なもの・こと

将来の夢

たからもの

お気に入りの場所

そのほかの自分のこと



自分の見た目

キャラクター設定シート

テーマ：

キャラクターの名前：

性格：

仕事・将来の夢：

住んでいる世界：

頭身・体格：

顔立ち・表情：

かみがた・服装：

テーマカラー：

こんなところで使うアバター：

見た目のアイデア・ラフ