

擬人化コンテストに参加しよう！

今回の課題では、好きなモチーフを擬人化（ぎじんか）してキャラクターをデザインします。キャラクターをデザインしたら、コンテストに参加してみましょう！モチーフの特徴をいかして、いきいきとした「擬人化」キャラクターを作ります。入賞すると、プロのイラストレーターの先生からコメントがもらえたり、アタムアカデミーの公式サイトで発表されたりなど、さまざまな特典があります。うで試しをするつもりで、入賞を目指して参加しましょう。

【今月の課題】

- STEP1 擬人化のモチーフをきめよう！
- STEP2 キャラクターをデザインしよう！
- STEP3 決めポーズやエフェクトをかこう！

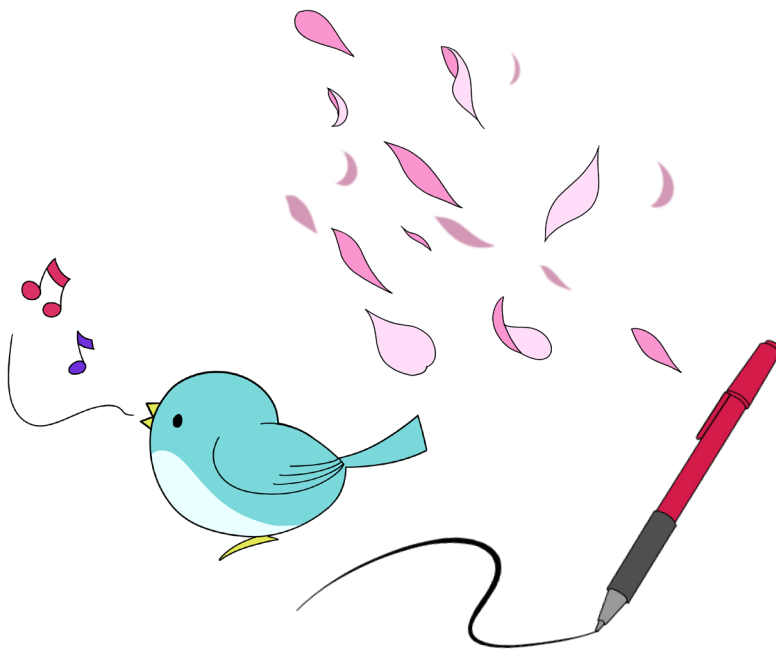


擬人化とは

「擬人化」とは、人でないものを、人のように表現することです。

「小鳥が歌う」、「花びらがまう」、「ペンを走らせる」なども、日常生活の中で用いられる擬人化の表現の一例です。キャラクターをデザインするときも、人ではないものに人の要素を加えて擬人化をすることがよくあります。

日常で使う擬人化表現



擬人化を使ったキャラクターデザイン



著作権を守ろう！



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

「まんが」「アニメ」「小説」などの、
“だれかがすでにつくったキャラクターや
世界観をもとにしてかいたイラスト”は、
勝手に発表することができません。

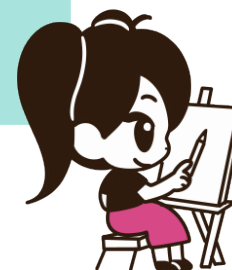
また、だれかのイラストの「トレース（な
ぞりがき）」や「模写（マネしてかくこと）」
を「自分で描きました」と発表することも
いけません。

実際に、賞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、他のひとの絵をマネして発表・販売」
することがダメなのか？一緒に考えてみよう。



童話や昔話などの「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。



STEP1 擬人化のモチーフをきめよう！

モチーフを選ぼう

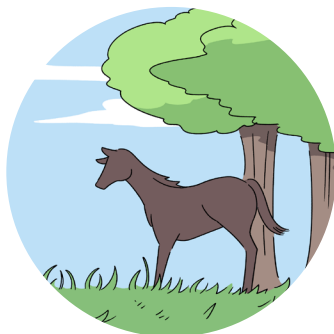
擬人化するモチーフを決めましょう。「動植物」や「機械」などの実体のあるものはもちろん、「感情」や「季節」などの実体のないものを選ぶのもおもしろいです。

実体のあるモチーフの例

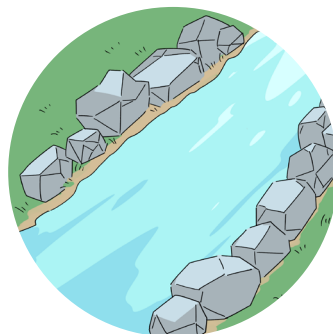
人工物



動物



自然物

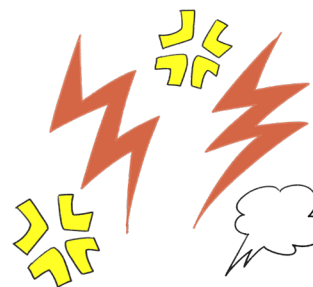


実体のないモチーフの例

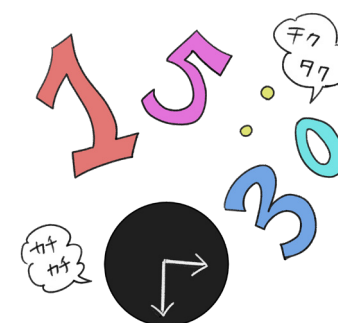
色・光



感情



時間



モチーフの特徴をまとめよう

モチーフを選んだら、観察したり調べたりして、どのような特徴があるかまとめましょう。

選んだモチーフ

トラ

モチーフの特徴

- ・肉食の哺乳類
- ・主な生息地はインドや中国などのアジアの地域
- ・体長は2メートルほど
- ・体に黒いシマ模様がある
- ・筋肉が発達していて見るからに強そう
- ・鋭い歯と爪を持つ
- ・ネコ科なので単独行動を好む

モチーフの見た目（イラスト・写真）



STEP2 キャラクターをデザインしよう！

モチーフの特徴をもとにキャラクターの設定をきめましょう。

テーマ

トラの料理人

性格

こわもてだけど、話すと気さくな性格

その他の特徴（イラスト・写真）

一人で中華料理店を切り盛りしている。力強く中華鍋をふるい、とても美味しい料理を作る。オーダーが入りすぎるとあたふたしてしまう一面も。

キャラクターの見た目



トラの擬人化のアイデア例

モチーフの特徴の取り入れ方を工夫することによって、さまざまなパターンのデザインを生み出すことができます。

アイデア 1



全身トラで、デフォルメしたデザインのアイデア。二足歩行で服を着ている。人の言葉を話す。

アイデア 2



上半身はトラベースのアイデア。体のつくり人間らしさを取り入れている。

アイデア 3



体の形はほぼ人間だが、全身にトラらしさを残したアイデア。

アイデア 4



体のつくりは人間のアイデア。髪型・衣服にトラの特徴を取り入れ、しっぽも残している。

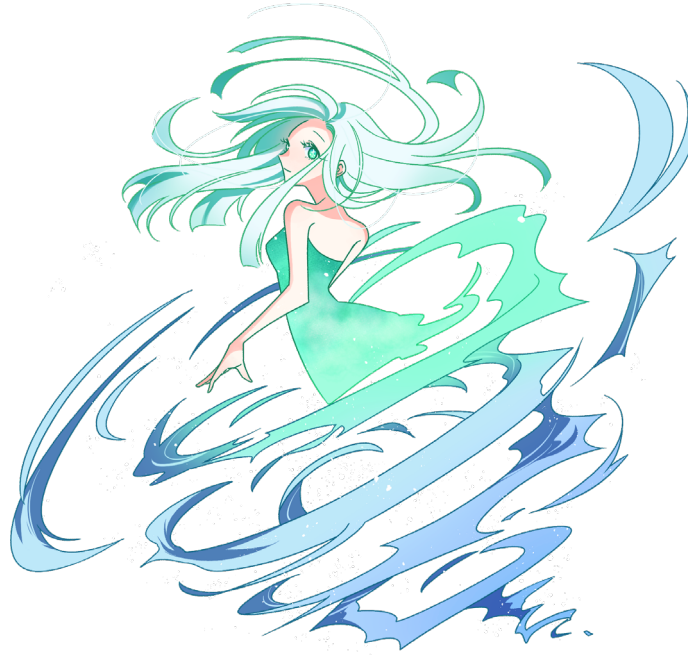
風の擬人化のアイデアパターン

アイデア 1



ほぼ人間だが髪の毛だけ風。
そよかぜがモチーフ。

アイデア 2



上半身は人間だが下半身は風にしたアイデア。
旋風がモチーフ。

アイデア 3



形は人間で風らしさを感じる衣服やエフェクト
をまとっている。衣服は常に風になびいている。



風は空気の流れです。
季節によっては「春一番」「木枯らし」などの名前を持ち、季節や天候によってさまざまな表情を見せるのが特徴です。



例の他にも、擬人化のアイデアはたくさんあるよ！いろいろなアイデアを試して、個性的なキャラクターを作ろう！

STEP3 決めポーズやエフェクトをかこう！

ポーズを工夫したり、エフェクトを描き込むことで元になったモチーフの「らしさ」を表現できます。今回は、ポーズとエフェクトについて下のそれぞれのイラストを使って解説していきます。

トラのポーズ



風のエフェクト



モチーフの特徴を表現するために、ポーズや仕草も工夫しましょう。今回は、このトラの擬人化イラストを例に、キャラクターに合ったポーズを描くヒントを解説していきます。

表情の案

トラを擬人化するうえで、表情の案をいくつか考えました。今回は、ギャップを狙った表情のデザインを採用しました。



かもくな表情



余裕な表情



きゅんとした表情



ギャップのある表情

体格

肉食動物のトラの筋肉質な体を、骨太でたくましい体格としてデザインに取り入れました。

その他の特徴

トラはネコ科の動物です。料理店でたくさんオーダーが入って余裕がなくなり、ついしっぽが動いてしまう様子でネコ科の特徴を表現しました。



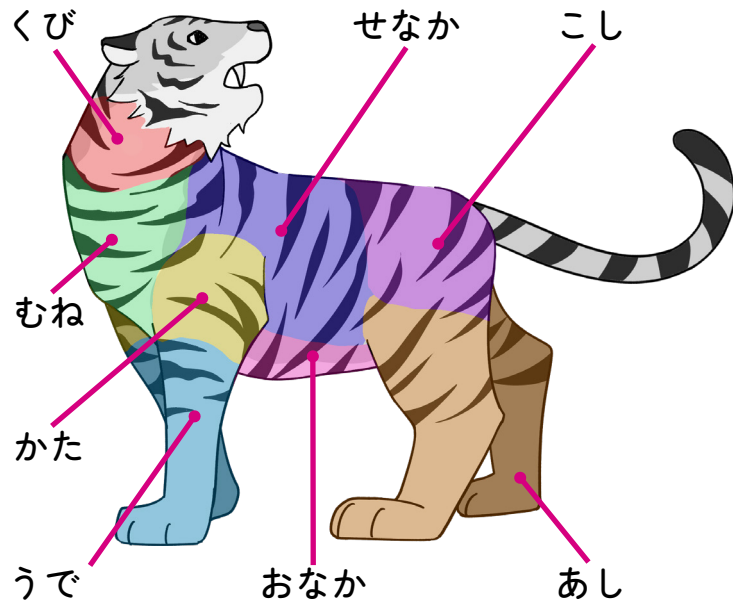
モチーフの特徴を表現するには、どんなポーズや仕草にすればいいかな？



モチーフと人間の対応

擬人化するとき、モチーフのパーツを対応させる部位を考えてみましょう。このトラの擬人化イラストのように、モチーフが動物であれば、ある程度人間の骨格に当てはめて考えることができます。

実際の虎



動物以外のモチーフでも擬人化するとき、パーツを人間のどこに対応させるか考えると擬人化しやすいよ！



トラの擬人化

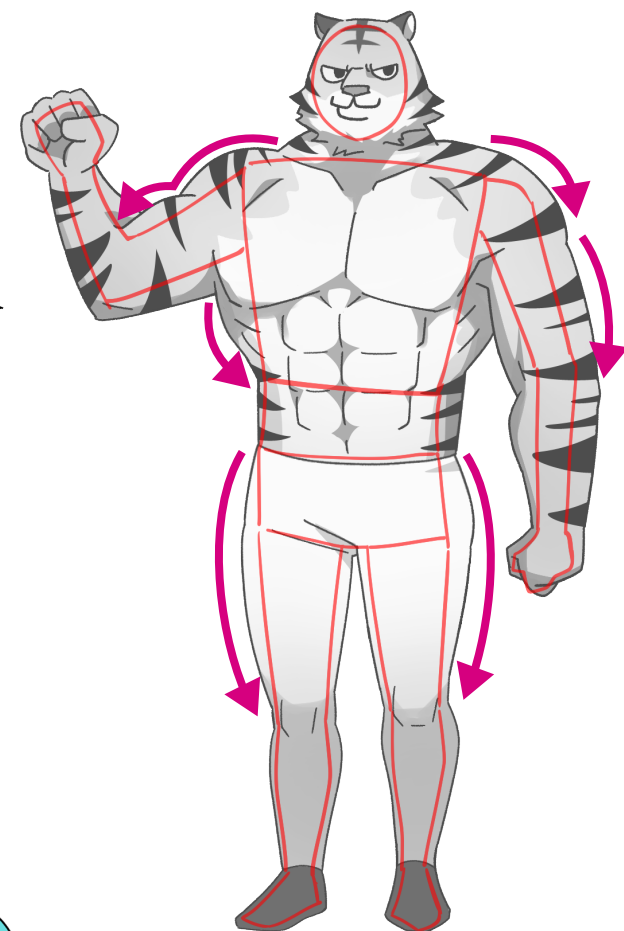
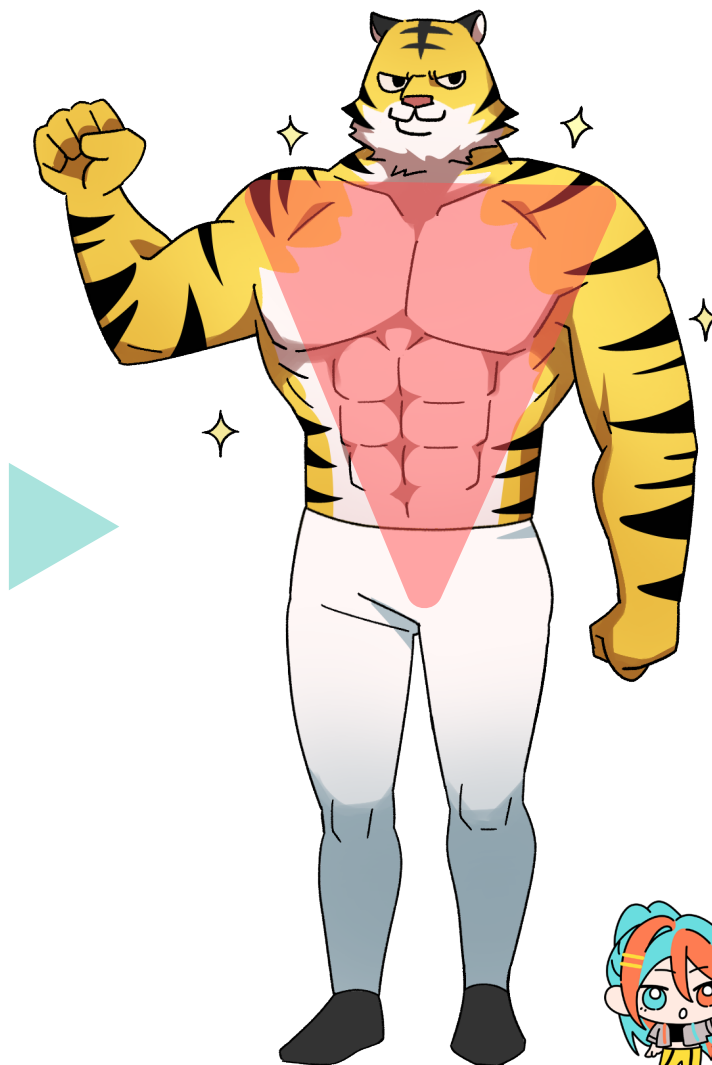
骨格だけでなく体格もその動物やモチーフに合わせて描き分けてみましょう。今回は、筋肉質なトラの特徴を、マッチョな体型で表現しました。



前のページでは部位ごとに特徴を取り入れましたが、部位だけでなくモチーフの全体的なバランスもプロポーションとして取り入れる意識をすると、モチーフの特徴をより引き出せます。



トラは、全身の筋肉が発達した肉食動物です。今回は特に上半身の発達に注目して、逆三角形のプロポーションで力強いキャラクターを表現しました。このように、元のモチーフを観察して、どんなプロポーションを採用すればモチーフの特徴を表現できるか考えてみましょう。



筋肉のついたキャラクターを描くときは、筋肉の盛り上がりを曲線で表現してもいいね！

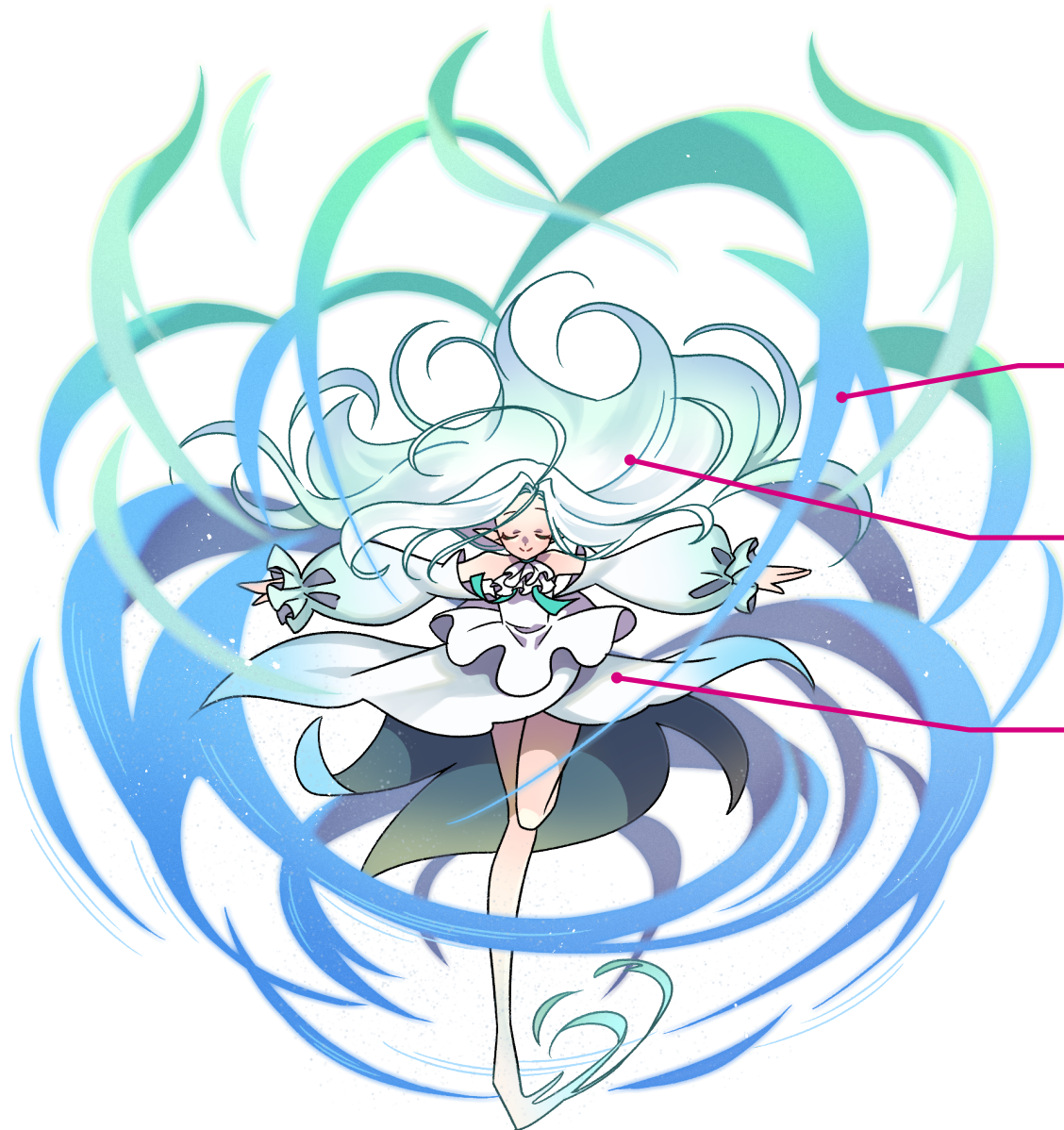
キャラクターの特性を体つきやポーズで表現するときには筋肉の知識が役立ちます。筋肉の種類を知って、それぞれの筋肉をどのように描くとよいか学びましょう。



イラストでは衣装を着ていてもがっしりとした筋肉が伝わるように意識したよ！

上腕三頭筋

上腕（腕のひじから上の部分）の背中側の筋肉が上腕三頭筋です。上腕二頭筋と同様に、腕を太く、たくましくする意識で描きます。



キャラクターの性質を演出できるエフェクトについても解説します。風の擬人化イラストを例に、キャラクターに合ったエフェクト表現を学んでいきましょう。

エフェクト

風の流れをイメージしたエフェクトを描き込みました。

なびく髪の毛

髪の毛を大きくうごかして、風を表現しています。

バタつく服

服をバタつかせることで、強い風を表現しました。

「風」を連想させる描写を取り入れて
キャラクターの特徴を表現したよ！
モチーフの特徴をわかりやすく伝え
られる描写を取り入れてみよう！



風の擬人化を例に、風のエフェクトのアイデア出しから完成までの流れを解説します。

1. 描くエフェクトを決める

キャラクターの性格やイメージから、どんなエフェクトを描くかを決めましょう。

そよ風



強い風



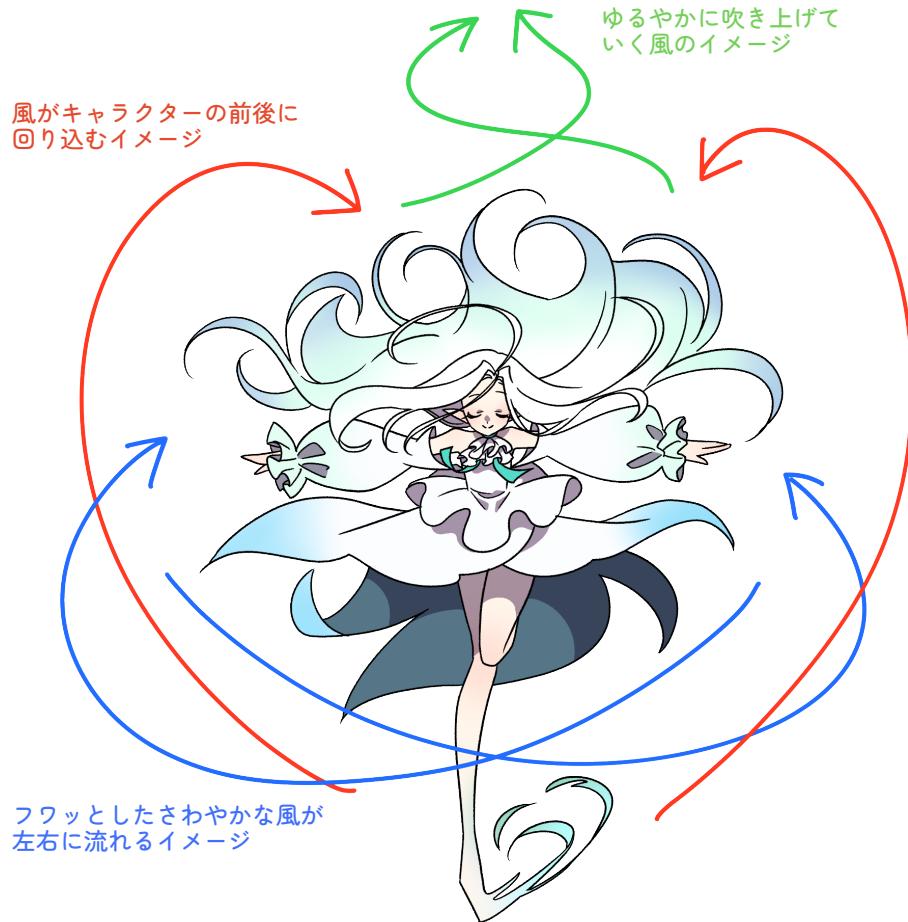
つむじ風



例：優しい→そよ風 / おこっている→つむじ風や台風

今回は風の精霊のようなキャラなので、強い風で精霊の強さを演出します。

2. 流れを描く



まずはキャラクターを取り囲む風の流れを意識しながら、動きのガイド線をかいてみます。次の工程からのエフェクトの制作ではこのガイド線を意識して描いていきましょう。

3. 形をとる

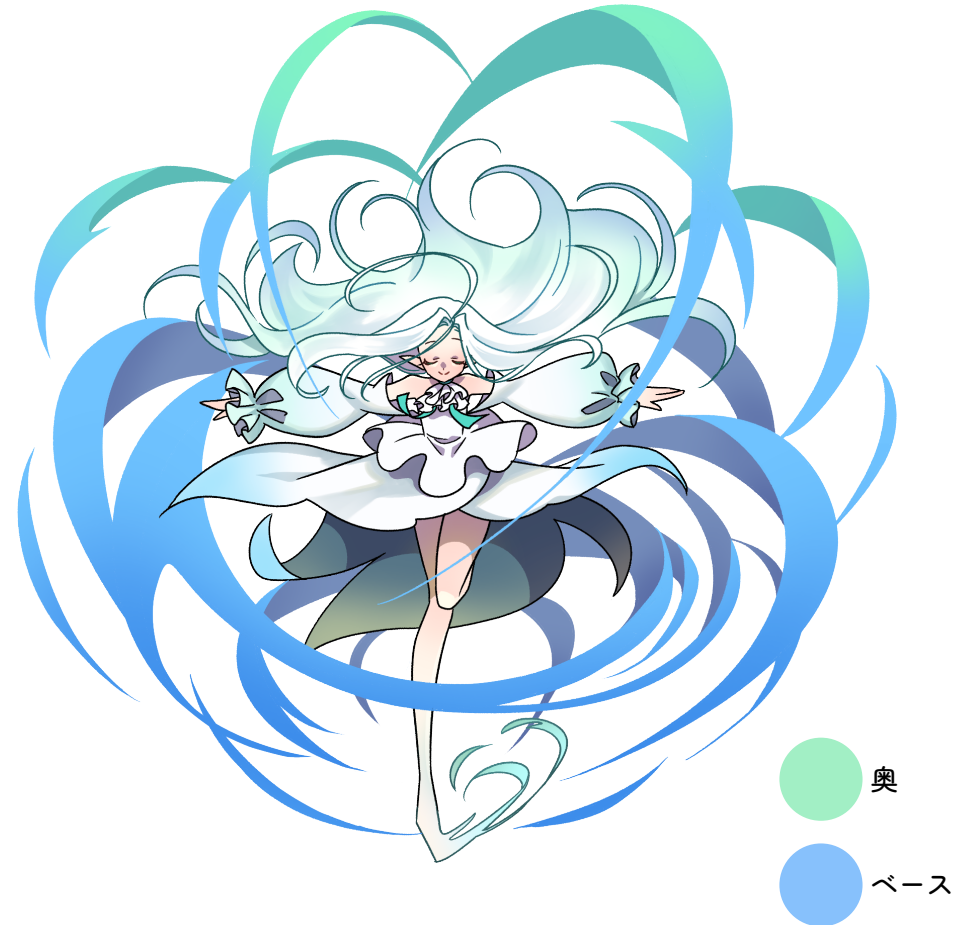


風のエフェクトのもととなる形をとっていきます。この段階では、細かい色の変化や濃淡は意識せず、ベタ塗りで風のエフェクトのベースを作ることを意識します。キャラクター、前面、背面の3つの空間にわけて奥行きを意識しながら巻き込むような風を描いていきましょう。

4. 色で奥行きをつける



風が平面的な動きに見えないよう、さらに奥行き表現を追加します。②で描いた風のエフェクトの表裏で色を変えて描くことによって奥行きがさらに増して迫力のある表現につながります。風のエフェクトのエッジはとがらせましょう。丸みをつけると水のようなエフェクトになります。



マスク機能で濃淡を表現してみたり、クリッピング機能で風の色合いをグラデーションすることでさらに風の強度や印象を変えることができます。このイラストの場合は強い風を表現しつつ、爽やかさや優しさを加えたいため淡い色でまとめています。

5. 完成

風の中に線を加筆

細かい風の
流れを追加

細かい風の
線を追加

最後に風を表現したエフェクトに加筆したり、加工を加えることでクオリティをアップさせます。細かい風を追加したり、風の流れにそって線を追加して情報量を増やします。情報量を増やすことで、風特有の動きや疾走感をより表現でき、目を引く絵にすることができます。

ちりの表現を追加

ぼかし・色収差

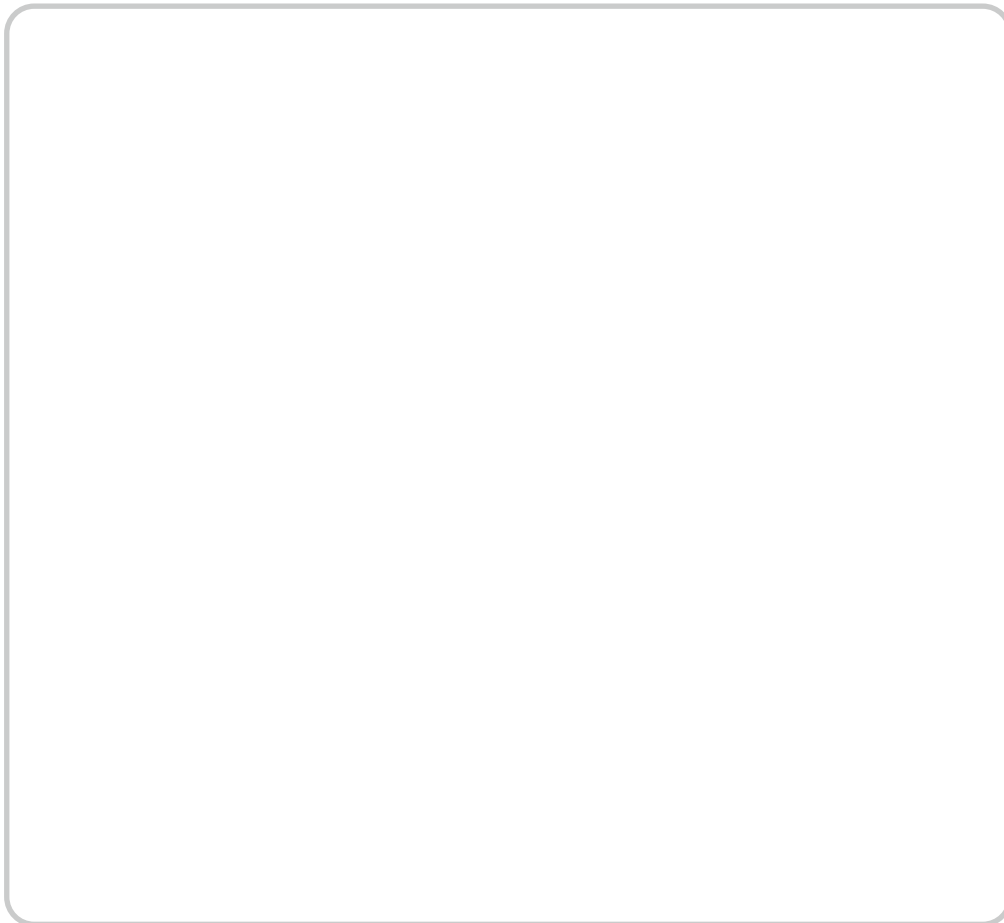
加工を行います。エフェクトのレイヤーを複製し、ぼかしフィルターと色収差フィルターをかけてエフェクト感を加えました。さらに、白いぶきを追加して、風で舞い上がるちりを表現して完成です。ここまでのエフェクトのメイキングはあくまで一例です。参考にしながら自分なりのエフェクトを作ってみましょう。

STEP1 モチーフ調査シート

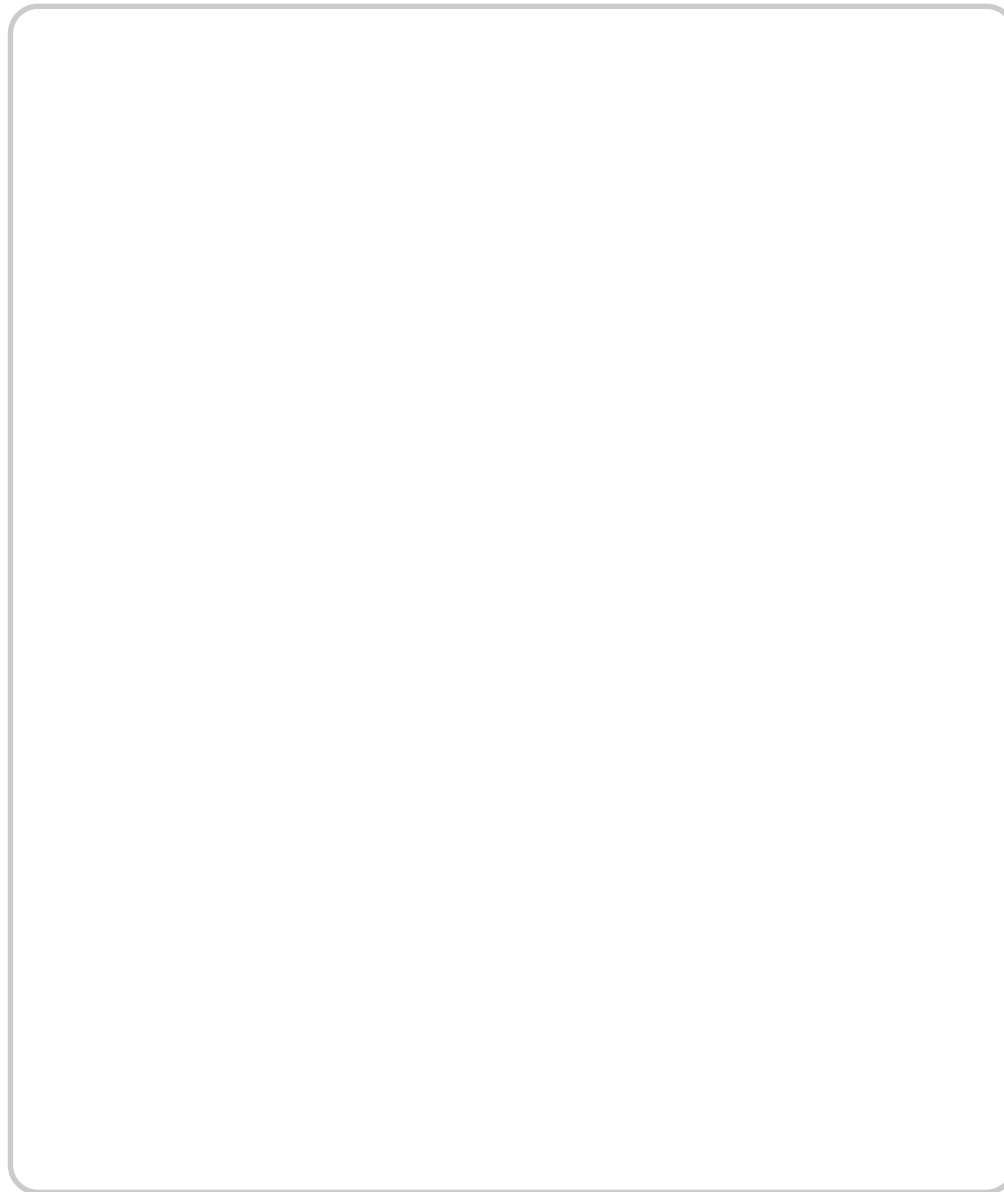
選んだモチーフ



モチーフの特徴



モチーフの見た目（イラスト・写真）



STEP2 キャラクターデザインシート

選んだモチーフ

キャラクターの名前

性格

その他の特徴

キャラクターの見た目

キャラクタープロフィールシート

名前

好きなもの

擬人化のモチーフ

嫌いなもの

年齢

その他のプロフィール

性別

身長（体の大きさ）

住んでいるところ

性格