

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！

今回の課題では、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して、コンテストに参加してみましょう。

最優秀賞にかがやいた「キャラデザ」は、なんとプロのイラストレーター（先生のなかのだれか！）

がイラストにして、

アタムの公式サイトで、

マスコットキャラクターとして

活躍（かつやく）します！

### 【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を募集。  
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  
(しんさいん)



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

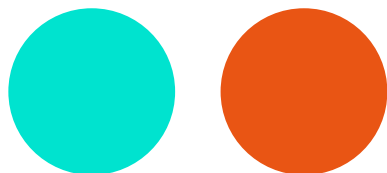
- ・グラフィックデザイン
- ・イラストレーション

## 応募条件 (おうぼじょうけん)

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 (しんさきじゅん)

- ✓ 「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そったデザインか
- ✓ 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、  
すこし色が変わっても大丈夫です。



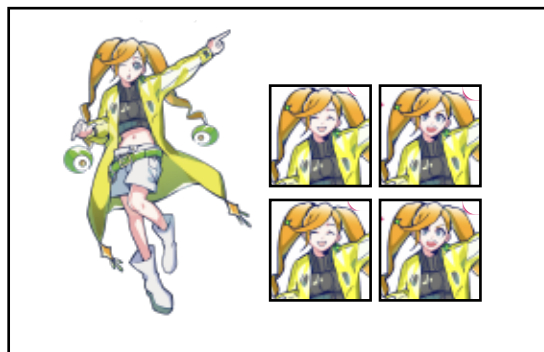
## 提出物 (ていしゅつぶつ)

- ・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キャラクター見た目や衣装 (いしょう) の設定がわかるイラスト
- ②キャラクターのプロフィール(文字)

### 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(みりょく)が一番伝わると思うポーズ・表情がのっている「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!

## 参加のながれ

1) イラストを完成させよう!  
レッスンで先生といっしょ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 (しょう)・特典 (とくてん)

### 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、広告などで活躍(講師描き起こし)
- ・審査員からの講評 (こうひょう)

「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(しんさいんとくべつしょう) 各1名(合計2名)

- ・公式サイトで賞発表
- ・審査員からの講評 (こうひょう)



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、こんなふうサイトになど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ときのポイント

コンテストにはたくさんのきまりがあります。

コンテストに応募するまえに、こんなことを見ておきましょう。



### ✔ テーマ・内容（ないよう）

どんなテーマで作品をつくれればいいだろう？  
テーマのほかに、決められた内容はあるかな？



### ✔ 参加方法

デジタルイラストは、インターネットから参加  
できることがほとんどだよ。  
絵の具やコピックなどの「画材」をつかうもの  
は、作品を郵便（ゆうびん）で送ることが多いよ。



### ✔ 参加できる年齢（ねんれい）

きまった年齢（ねんれい）のひとしか  
参加できないコンテストもあるから、  
作品を作り始める前にきちんとみておこう。



### ✔ 締め切り（しめきり）

コンテストはしめきを必ず守ろう！  
しめきをすぎると、どんなに素敵な作品を描  
いていても参加できなくなるよ。  
今回のコンテストでも、応募するときにしめき  
りを守ろうね。



### ✔ 審査員（しんさいん）

コンテストの賞（しょう）にふさわしい作品を  
きめる「審査員」（しんさいん）が必ずいるよ。  
「審査員（しんさいん）」が、どんなところに注  
目して絵をみてくれるか、こまかく書いてある  
ときは、しっかり覚えておこう。

# キャラクターデザイナーというおしごとについて

## キャラクターデザイナーとは？

「キャラクターをデザインする」おしごとです。

ゲームやアニメの会社で活躍（かつやく）することが多く、ゲーム会社で働いていたり、イラストレーターとしておしごとをもらっていたりします。

キャラクターを作るには、キャラクターを知ることがとても大切です。

ものがたりの世界観（せかいかん）・生まれた場所や生活・性格・見た目など…

キャラクターのことをよく知ったうえで、自分以外の誰かにも、キャラクターを知ってもらうために絵で表現します。

また、魅力的なキャラクターをつくるには

「そのデザイナーならではの（＝オリジナリティ）」

の部分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ください！

# 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・条件をふ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。

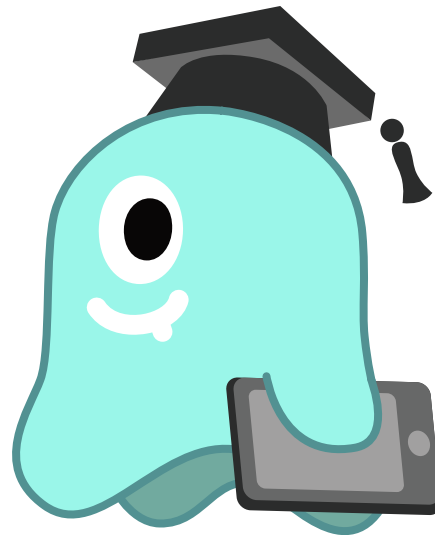
## アタムくんのプロフィール

### 出身

宇宙の  
おえかき惑星  
「きゃんばす星」

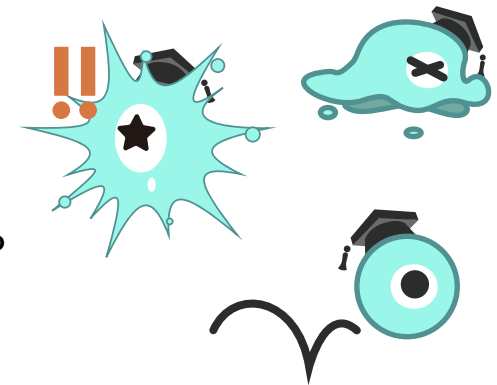
### 大きさ

A6 サイズ



### とくぎ

- ・お絵描き
- ・いろんな形になれる



### 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。

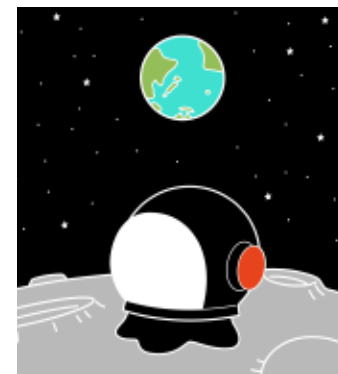
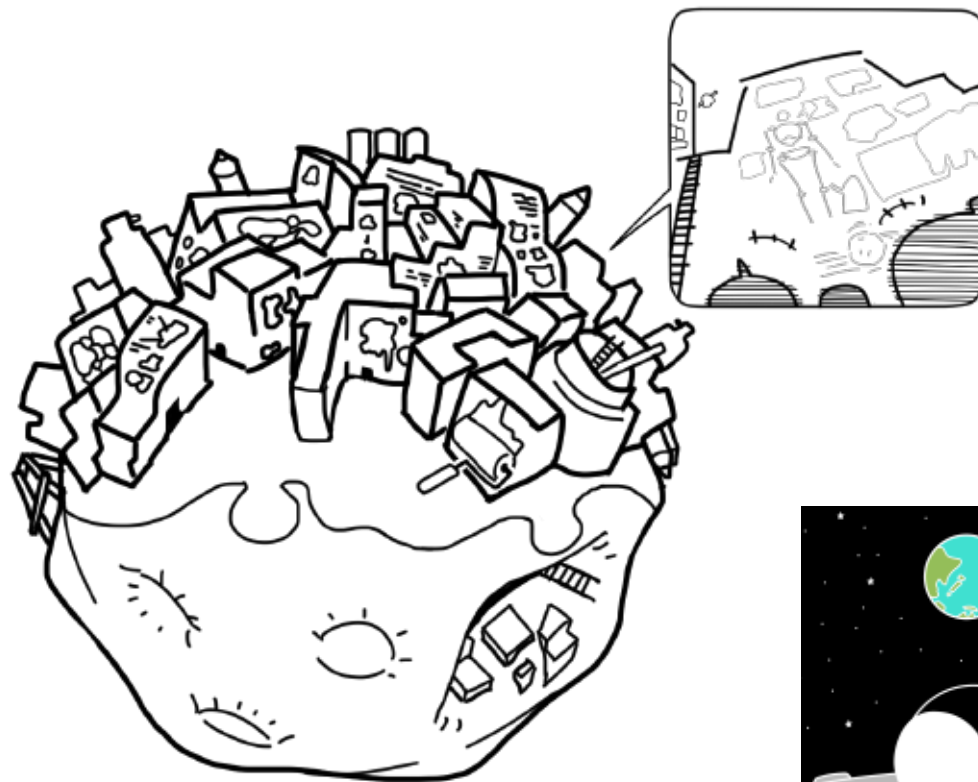


## きゃんばす星人とアタムくんについて

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、おえかき教室アタムアカデミーの「アタムくん」として地球でくらすことにした。

アタムくんはアタ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。

見た目や性格など、まずはかんたんに思いついた設定をメモしていきます。  
思いつかなかったら、「キャラデザじゅんびシート①」をつかってみてください。

こんなふうなキャラクターにしたい

テーマをひとつきめてみよう！

**RGB！**（ひかりの三原色）

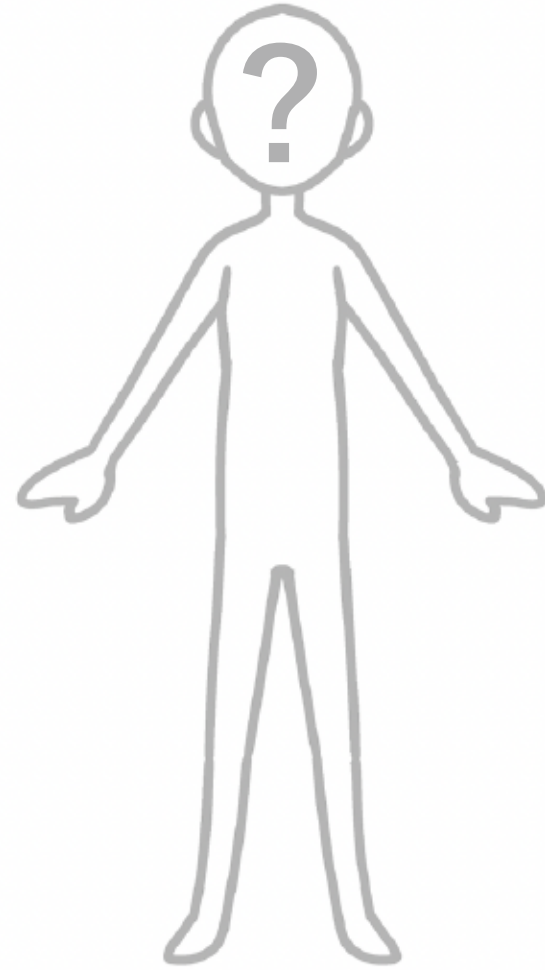
キャラクターは 人間・動物・そのほか

性別（せいべつ）は おんな・おとこ・そのほか

アタムくんの ともだち・かぞく・そのほか

出身は 地球・宇宙（うちゅう）・そのほか

性格は あかるい・くらい・ふつう



みためのイメージ

## TIPS キャラクターデザインのヒント

### 💡 アタムくんとの関係は？

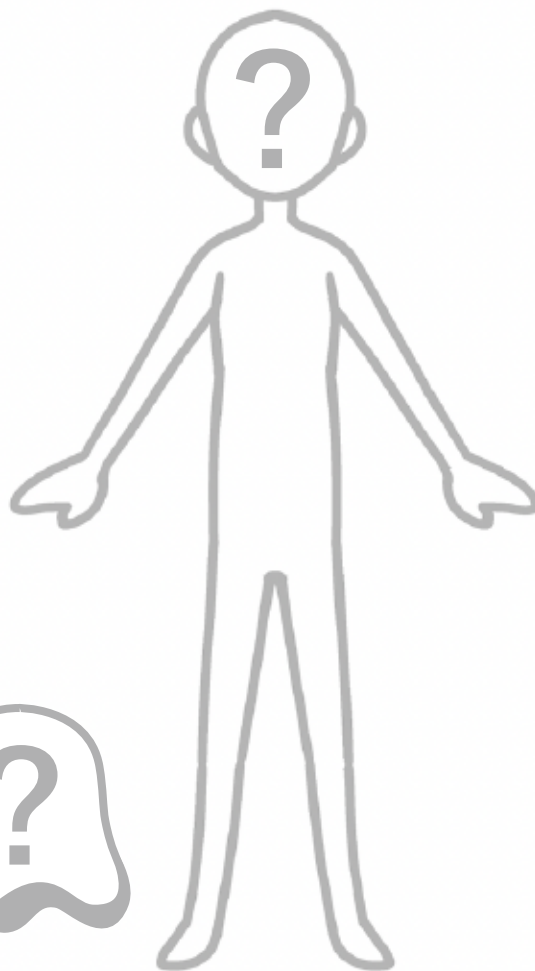
#### ・アタムくんの友達

アタムくんはいま地球にいますが、ふだんは宇宙（うちゅう）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、  
どんなすがたでしょうか？

#### ・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はないでしょうか？  
自由に想像してみてください。



#### ・アタムアカデミーの人々

「アタムアカデミー」で、アタムくんといっしょにはたらいっている、先生キャラクターをイメージして描いても楽しそうですね。生徒のキャラクターを描くこともできそうです。

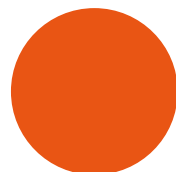
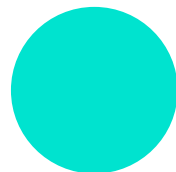
生徒キャラを作るときは、自分をキャラクター化しても楽しいかもしれません。「アバターをつくろう」のカリキュラムが参考になるので見てみてください。



## TIPS キャラクターデザインのヒント

### 💡 キーワードは？

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（おうぼじょうけん）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？



### 💡 テーマカラーは？

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るのもいいかもしれません。

ほかの色をメインにしたいときは、ブルー・オレンジは少しだけ使っても大丈夫です。



ぼくの色を使ってくれと嬉しいけど、紺色みたいな深い青でもOK！



## STEP2 見た目・衣装をデザインしよう！



絵でわかるキャラクターの設定資料（せっていしりょう）として、「まえ」「うしろ」から見た、キャラクターの見た目や衣装（いしょう）をデザインしていきましょう。

じっさいのキャラクターデザイナーやイラストレーターも、キャラクターを描き始める前に、こまかな設定をこうして絵にしてのこしておくことがあります。

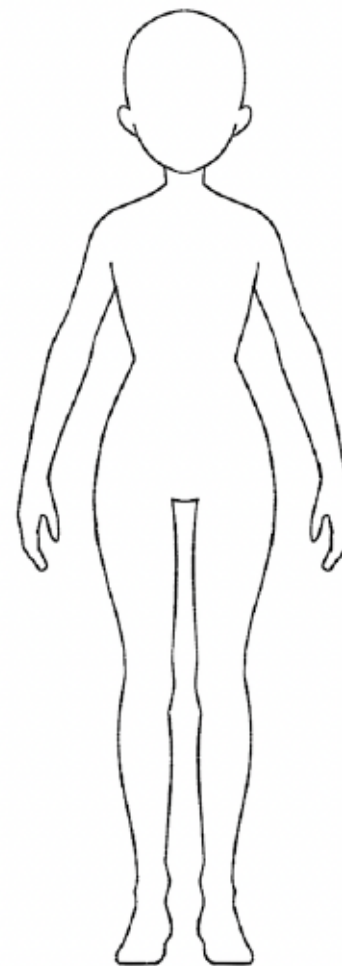
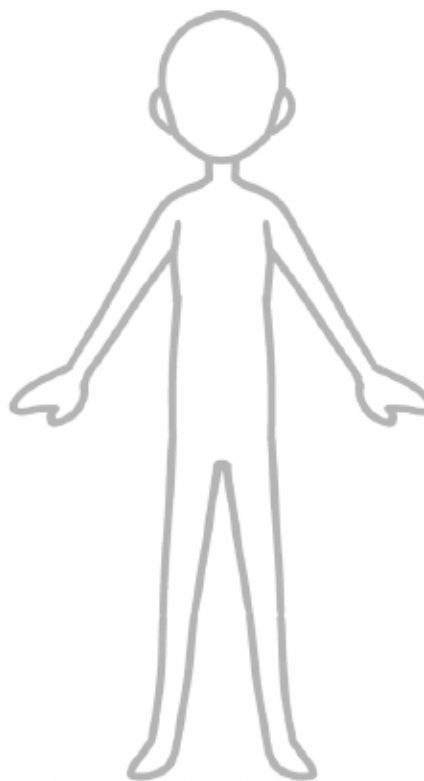
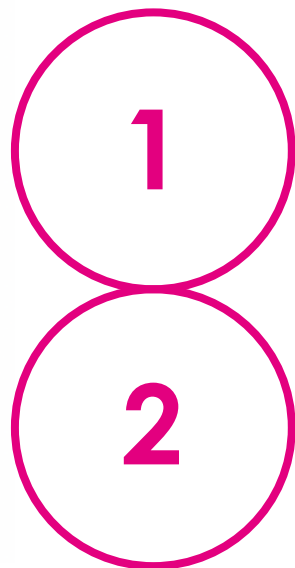
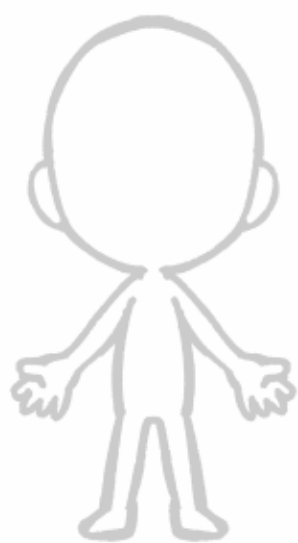
こうすると、考えたキャラクターの設定を思い出せますし、自分がいのだれかが絵に描くときもたすかりますね。

今回はテンプレートを用意していますので、人間のキャラクターがかきたいときは使ってください。もし、自分で一から描いてみたいときは、つぎのページを参考（さんこう）にしてみてください。

## TIPS キャラクターデザインのヒント

💡 キャラクターにあう「頭身（とうしん）」を考えてみよう

頭身（とうしん）は、  
からだが頭の何個分あるか？の単位です。



2頭身（2とうしん） ⇒ キャラクターの全身が頭のおおきさ 2個分

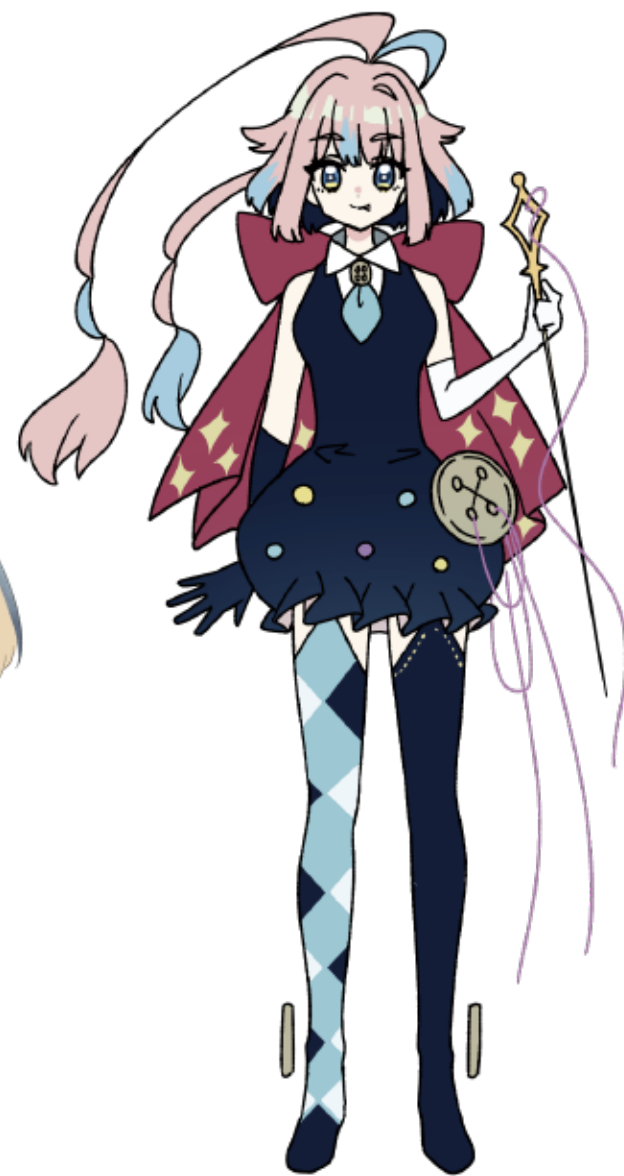
5頭身（5とうしん） ⇒ キャラクターの全身が頭のおおきさ 5個分

## TIPS キャラクターデザインのヒント

### 💡 頭身（とうしん）のちがいによる「みえかた」のちがい

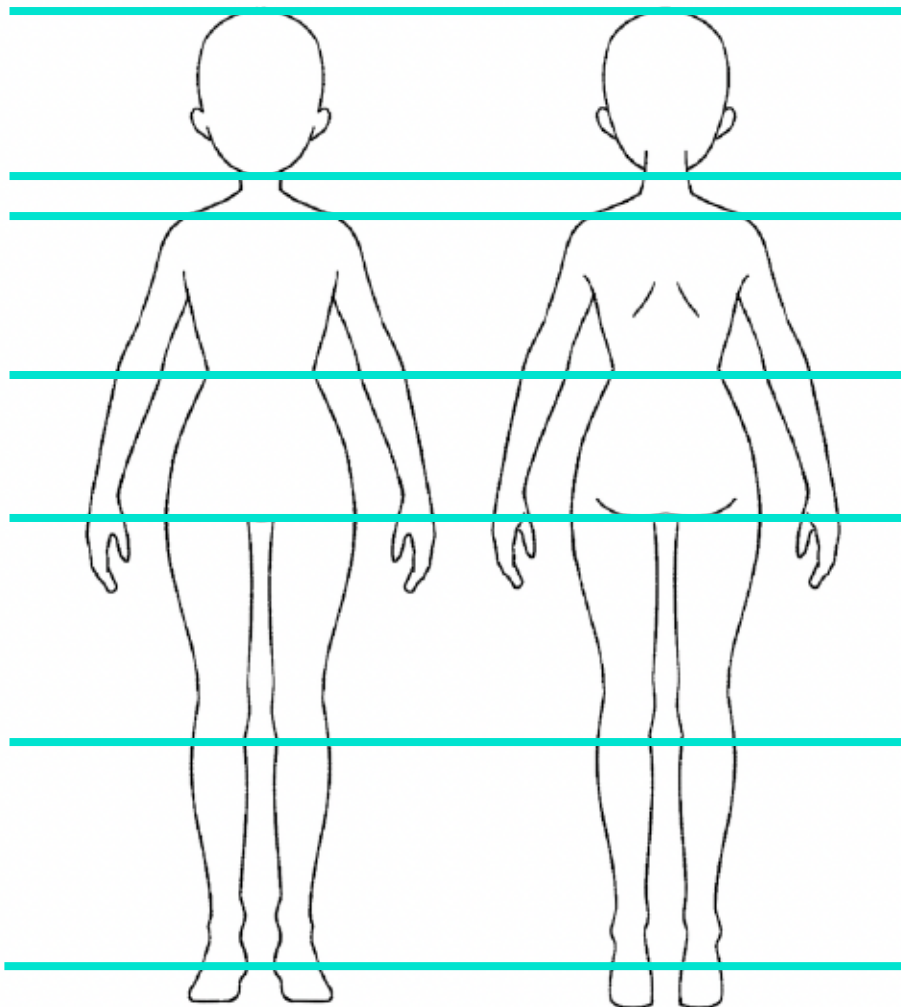
頭身（とうしん）がちがうと、キャラクターの  
みえかたもすこし変わってきます。

描きたいイメージにぴったりの頭身（とうしん）  
はどれかな？



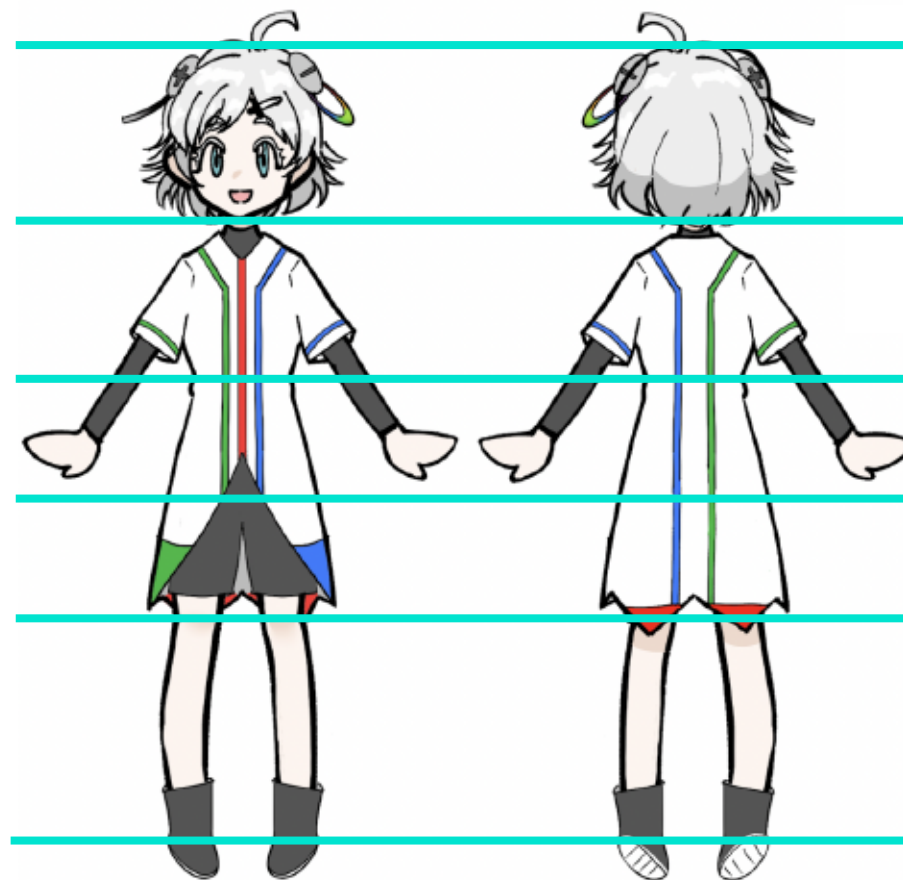
## TIPS キャラクターデザインのヒント

### 💡「まえ」「うしろ」を描くときのポイント



「まえ」「うしろ」を描くときは、からだのパーツや髪（かみ）・衣装（いしょう）などの位置（いち）がずれてしまわないように注意しましょう。

こんなふうにからだの「ふしめ」に線をひいてみるといいかもしれません。

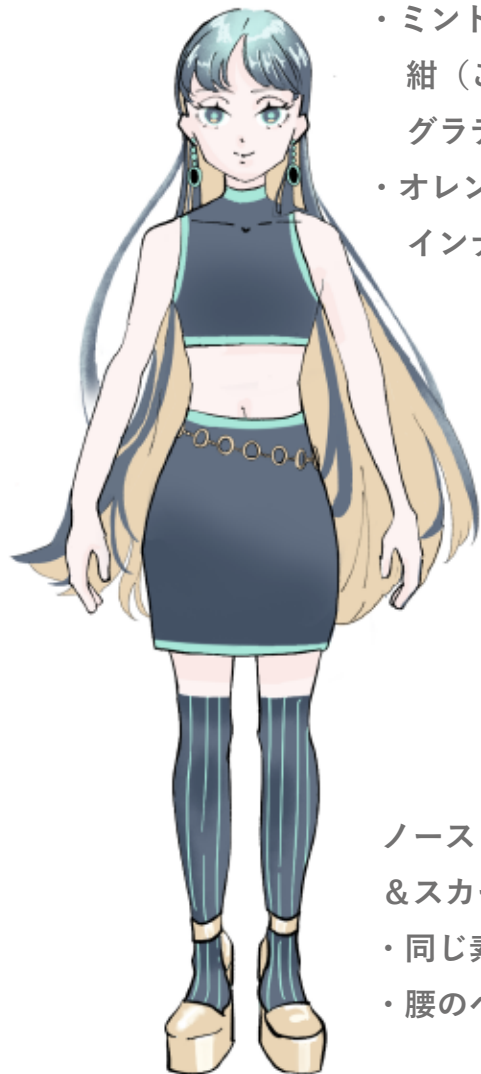




## 設定資料（イラスト）のみほん

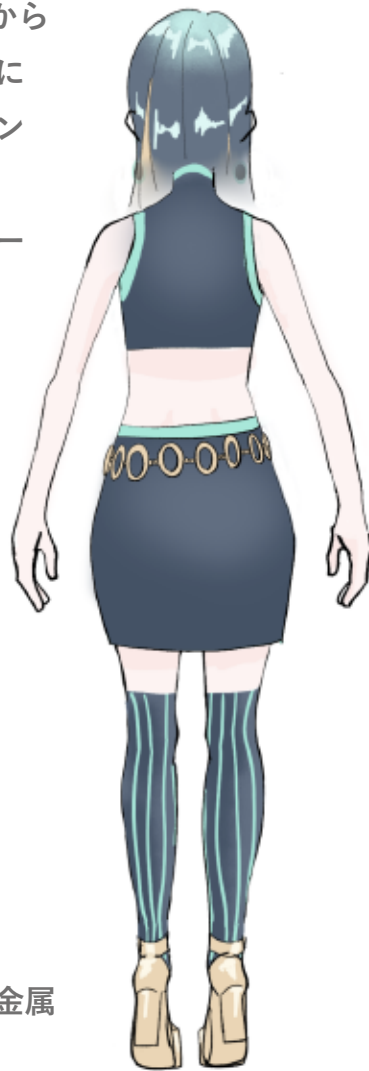
### 髪

- ・ミントブルーから紺（こん）色にグラデーション
- ・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
- ・布地の太めベルトつき



「衣装（いしょう）」の重なりや、小物（もちものなど）は、こまかくかいておくと、審査員に設定が伝わりやすくなります。

また、このみほんのように「ここにはどんな特徴（とくちょう）があるか」「この部分はどんな素材か」などを文字で書き込んでおいても OK です！

# 設定資料（文字） みほん

## 名前

ひかる

## 年齢・性別

20 さい・おんなのこ

## 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

## 二人称

(あなた・きみ など、他人の呼び方)

きみ

## 出身地 (ほし・国・地域 など)

月

## アタムくんとの関係

ともだち・おえかき仲間

## たからもの

両耳のアクセサリー

## 家族

おとうさん

## その他のプロフィール

こまかく書くほどキャラクターのことが伝わりやすくなりますが、ちぐはぐな設定にならないように注意しましょう。先生やおともだちにみてもらうといいかもしれません。思いつかないときは無理に書かなくても大丈夫です。

## 性格

月からやってきた、おえかきの先生。

アタムくんとはおえかき仲間。まじめで心やさしい。強気そうで大人っぽい見た目なので、本当のねんれいより年上にみられる。

## STEP3 立ち絵・表情差分を描いてみよう！

### 立ち絵を描いてみよう

設定資料をもとに、性格や個性が伝わるポーズ（しぐさ）を考えて表現してみましょう。

言葉や説明に頼らず、表情やポーズを通してキャラクターの内面や個性が、このイラストをみる人に伝わる「ポーズ」「表情」を考えましょう。

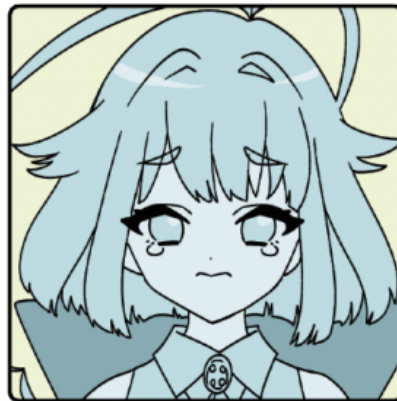
「だれかにキャラクターの魅力を伝えたい」気持ちが、表現力につながります。



## 表情差分（さぶん）を描いてみよう



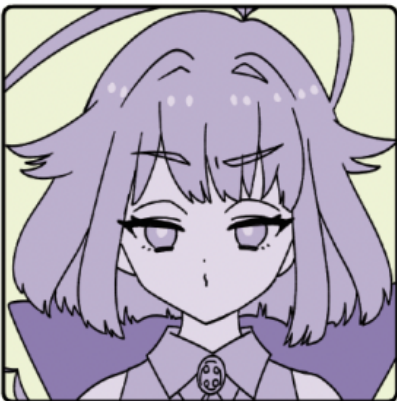
うれしい



かなしい



おこる



うたがう

設定資料やひとつのポーズだけで表しきれない、キャラクターのべつの一面を、表情差分（さぶん）としていっしょに提出してみましょう。

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てください。