

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）

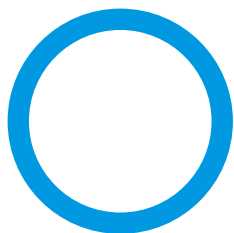


どちらもひとつの「自分メモ」から生まれたキャラクターです。
 きりとり方次第でいろいろなキャラクターをデザインすることができます。

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



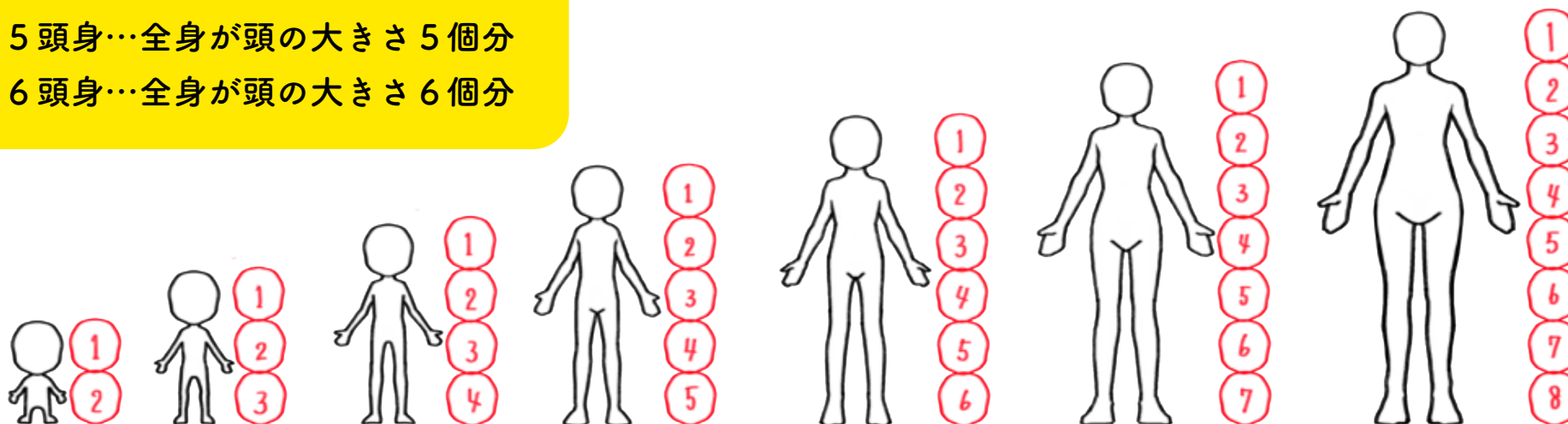
デザインのポイント③-1 頭身

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。



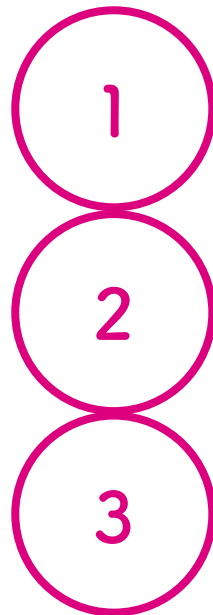
目指したい絵や、好きだなと思う絵は何頭身あるかな？

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？

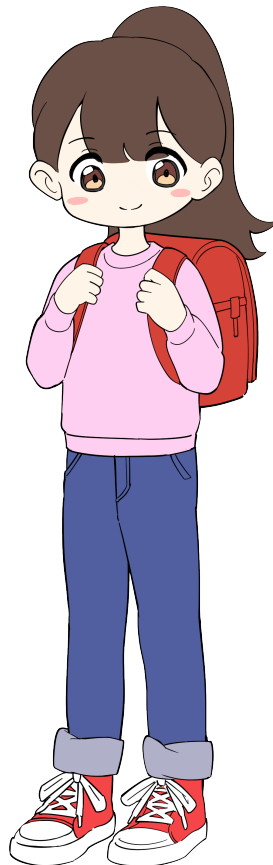
デザインのポイント③-2 頭身《年齢の表現》

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。



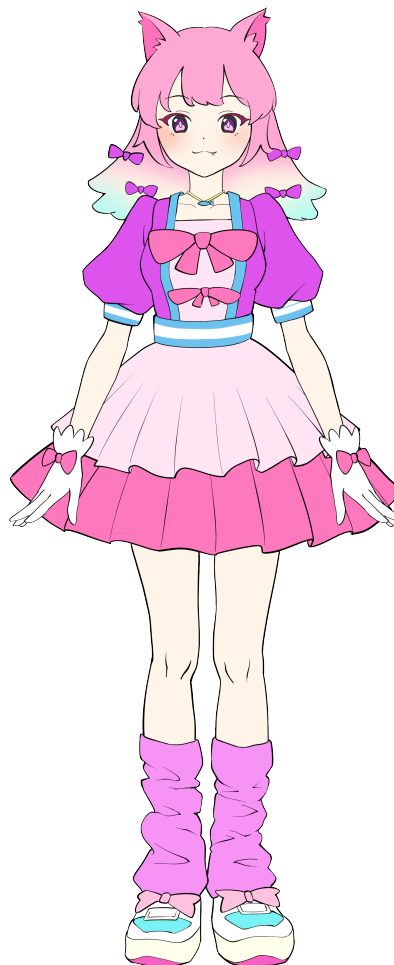
4 頭身

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。



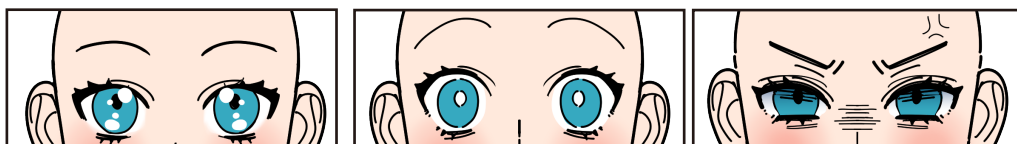
筋肉質な体格

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

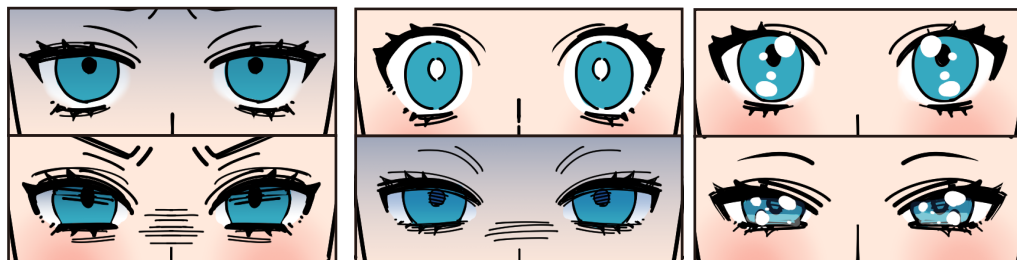
顔立ちや表情は、性格を表す上でとても大切です。顔のパーツの形や動きを工夫して、見る人にキャラクターの性格が伝わるよう表現しましょう。

🎓 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



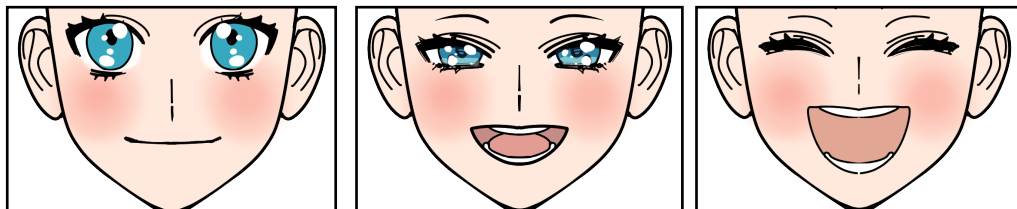
目つき

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。

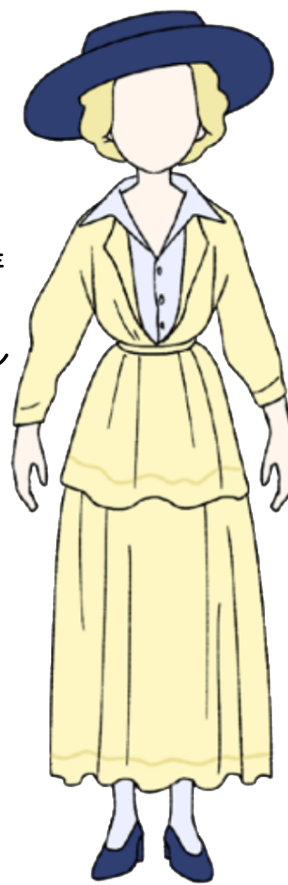
【ロココファッション】

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。

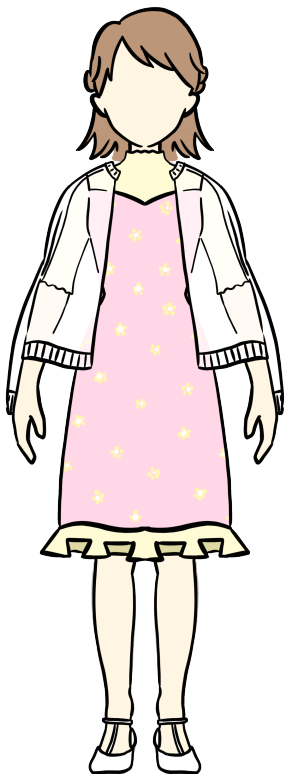


デザインのポイント⑥-2 ファッション《季節》

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

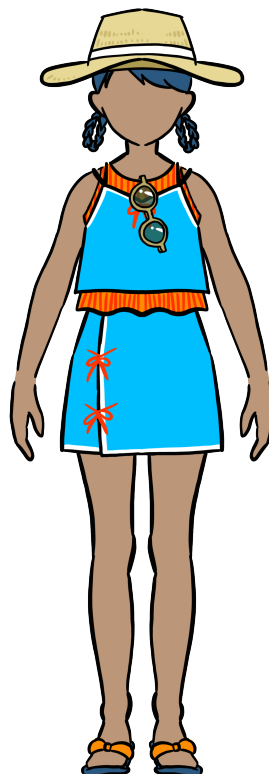
【最高気温21度～25度の服装】



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。