

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なって、どんなふうに進んでほしい?」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

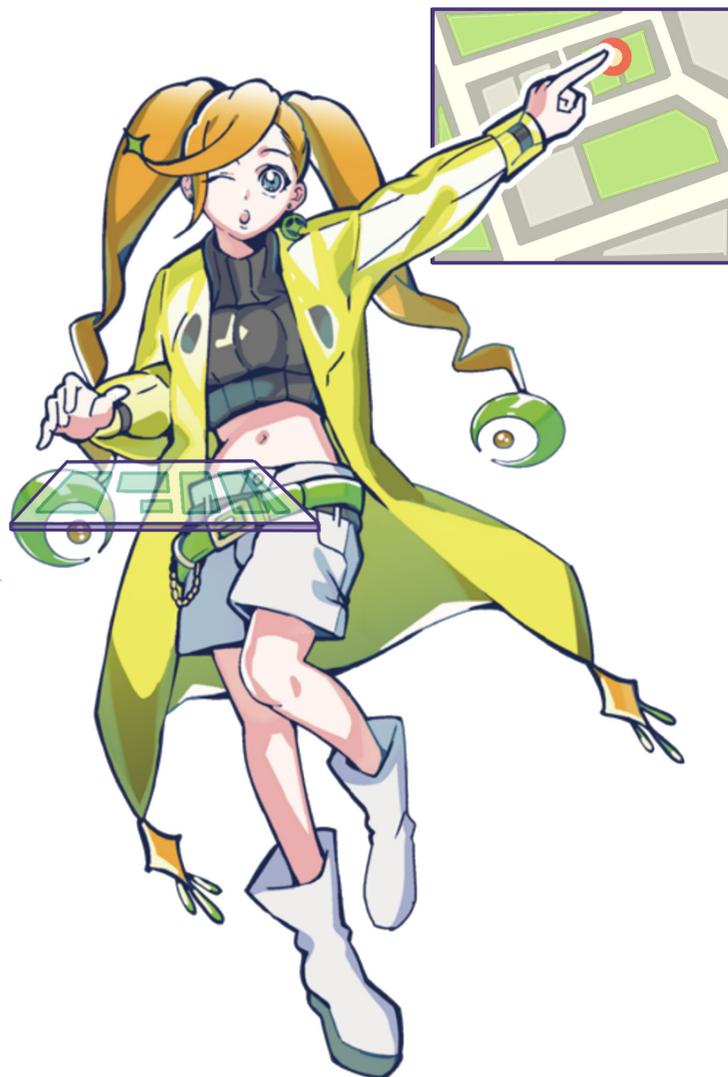


強気
クール



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

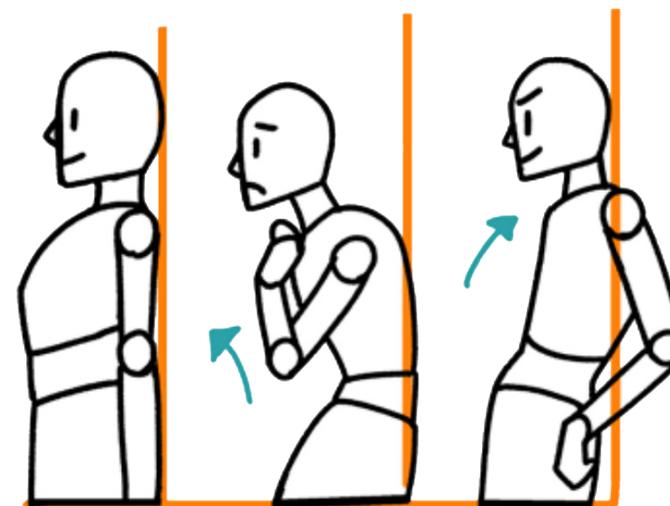
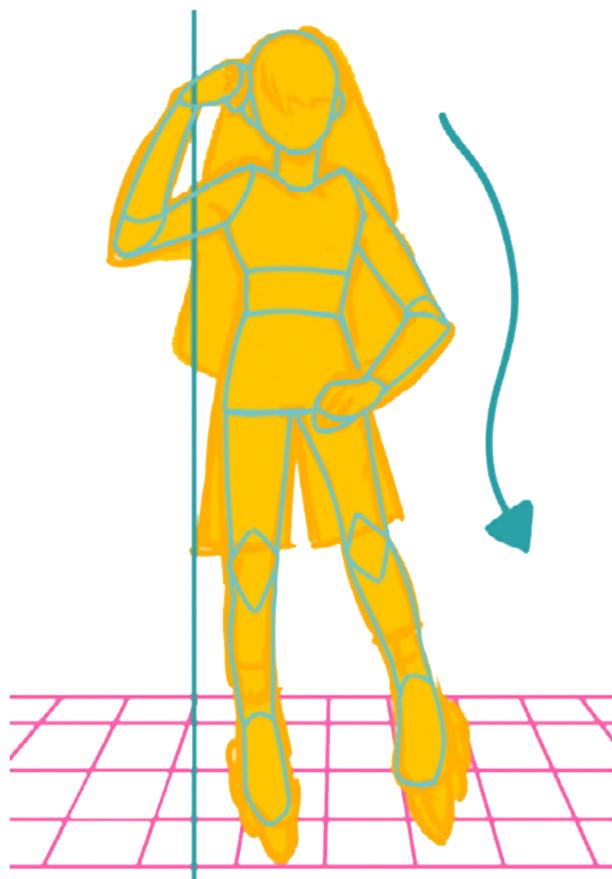


メッセンジャーが
手紙を
届けに来た時の
ポーズ

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。

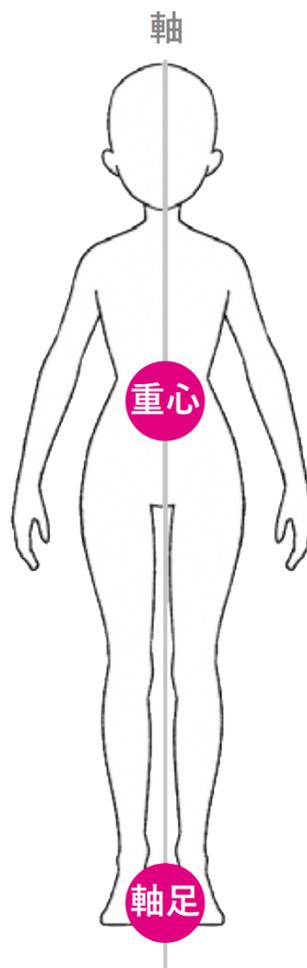
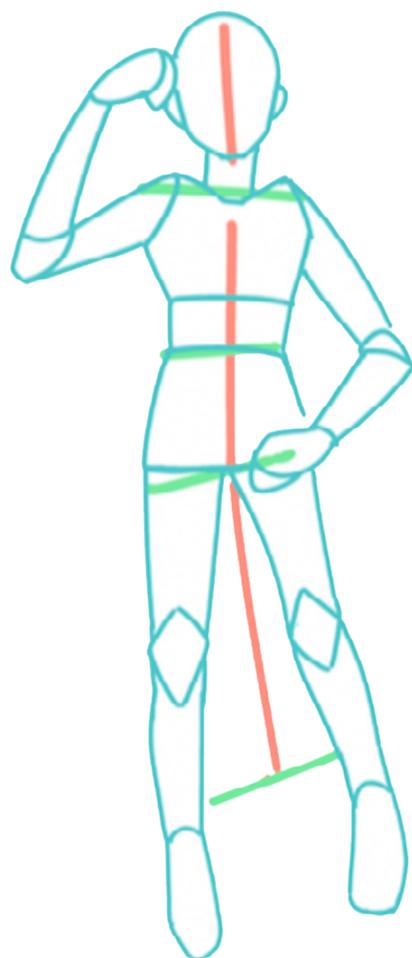


動きの大小・立ち姿でも、性格や個性を表現できます。

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

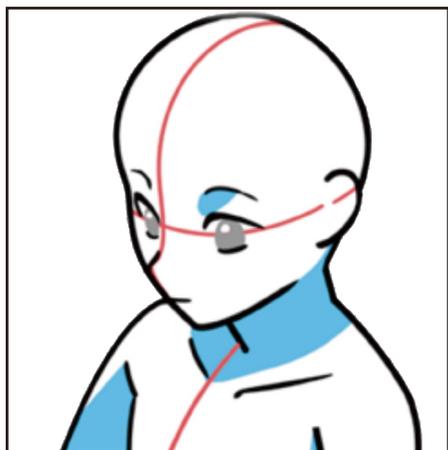
軸の傾きが大きいほど、動きの大きいポーズに見えます。



ポーズのバランス

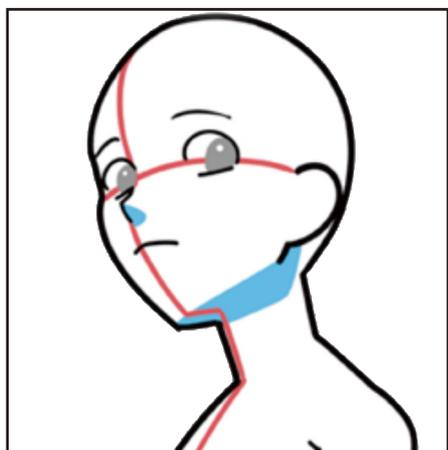
動きのあるポーズを描く場合、
重心から垂直に線を引き、左右の
バランスも見てみましょう。

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。

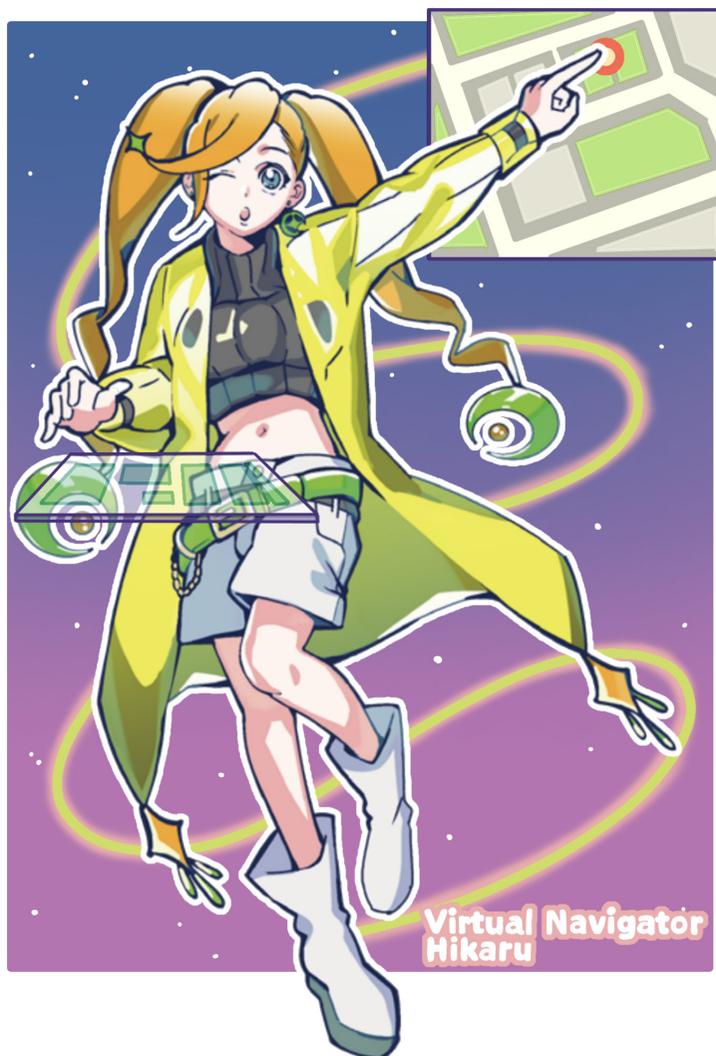


あおり

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。



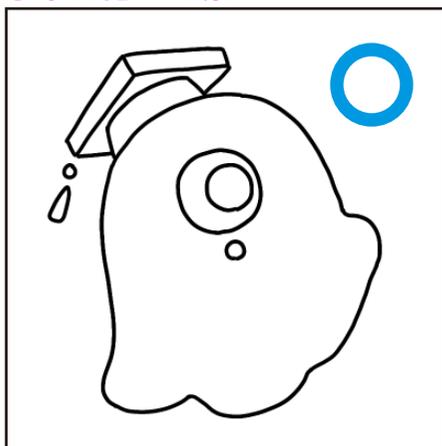
文字

場面にあわせてイメージを
伝えるロゴを配置します。

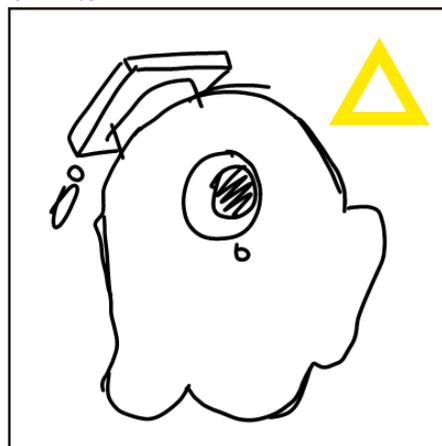
「線」「塗り忘れ・消し忘れ」に注意して完成度を上げよう

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



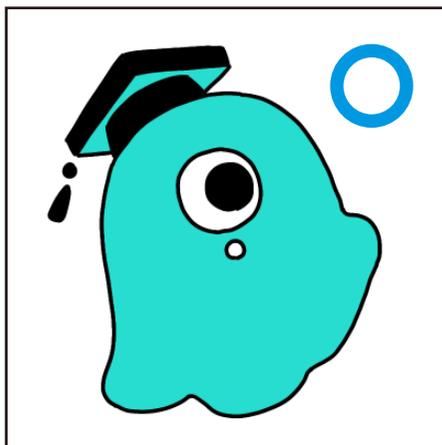
粗い線



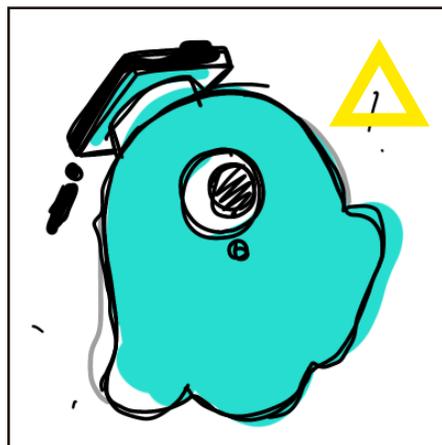
丁寧に描いた線・粗い線

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。