

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

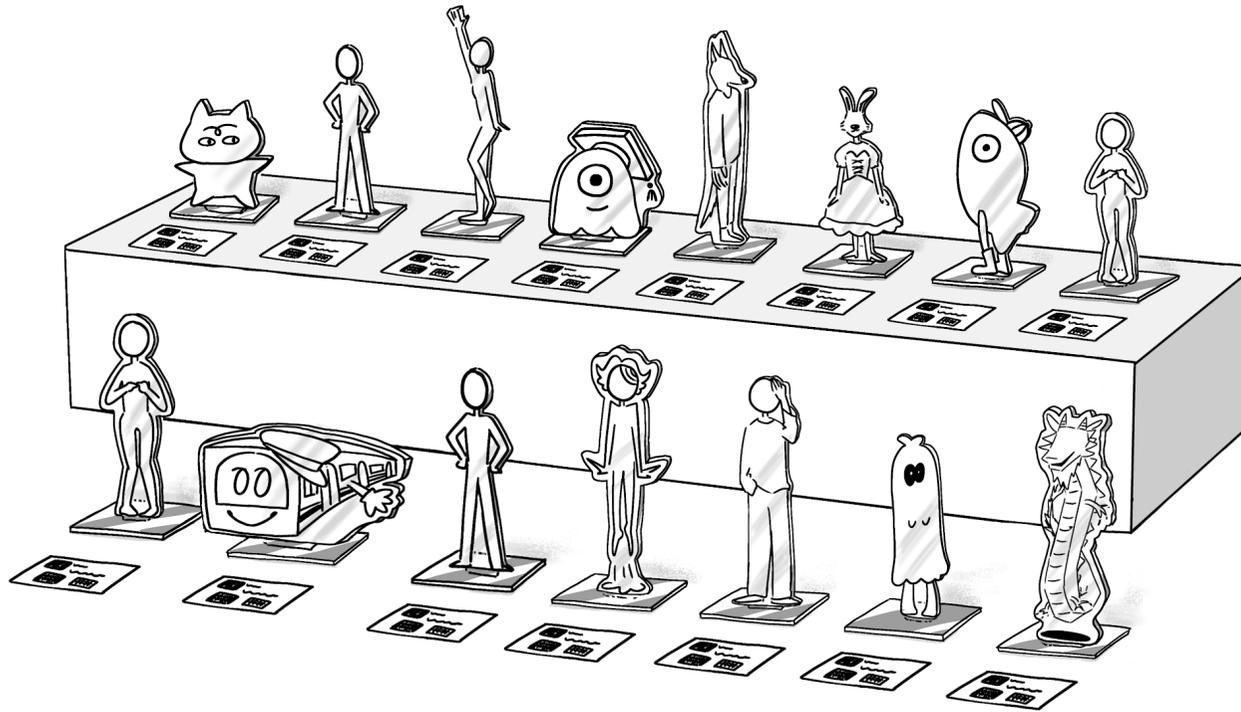
自分のアバターの設定資料をつくります。



# 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  
見てもらいたいな～



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

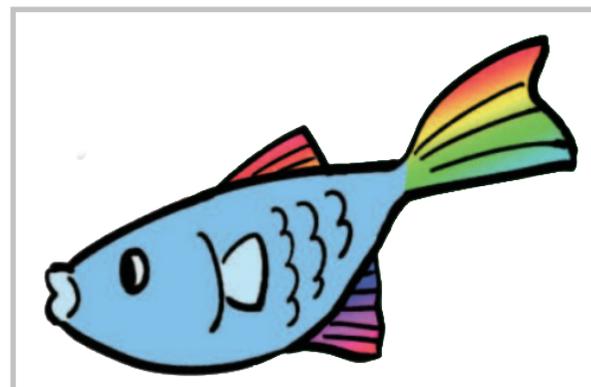


比率は3種類から選べるので、自分が表現したいことに合わせてどのサイズにするか決めましょう。



## 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（ちょさくけん）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（ほうりつ）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「も  
しゃ（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。



# 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げましょう。

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



# 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、強い  
人前に出ることが好き

## しゅみ・特技

ダンス、歌うこと、ゲーム  
映画を観ること

## 好きなもの・こと

ねこ、宇宙  
映画に出てくるサイボーグ

## 苦手なもの・こと

寒いところ



## 将来の夢

アイドル

## 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

ダンスの発表会をする  
ステージ

## 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	: ねこのアイドル
性格	: 明るい、人前に出ることが好き
仕事・将来の夢	: アイドル
住んでいる世界	: ねこ王国
頭身・体格	: 4.5 頭身、細身
顔立ち・表情	: 目が大きい、ニコニコ
かみがた・服装	: ふわふわの髪とスカート
テーマカラー	: ピンク
こんなところで使うアバター	: Vtuber



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

ダンス、歌うこと

好きなもの・こと

ねこ

将来の夢

アイドル

たからもの

もこもこのくつ下

そのほかの自分のこと

ツインテール



性格

強い

しゅみ・特技

ゲーム

好きなもの・こと

宇宙、サイボーグ



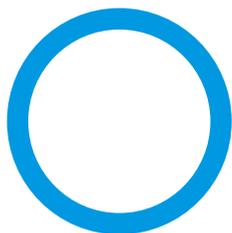
どちらもひとつの「自分メモ」から生まれたキャラクターです。

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《年齢の表現》

キャラクターに合う「頭身（とうしん）」を考えてみましょう。  
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。

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。

- ・ 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

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③-2 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。

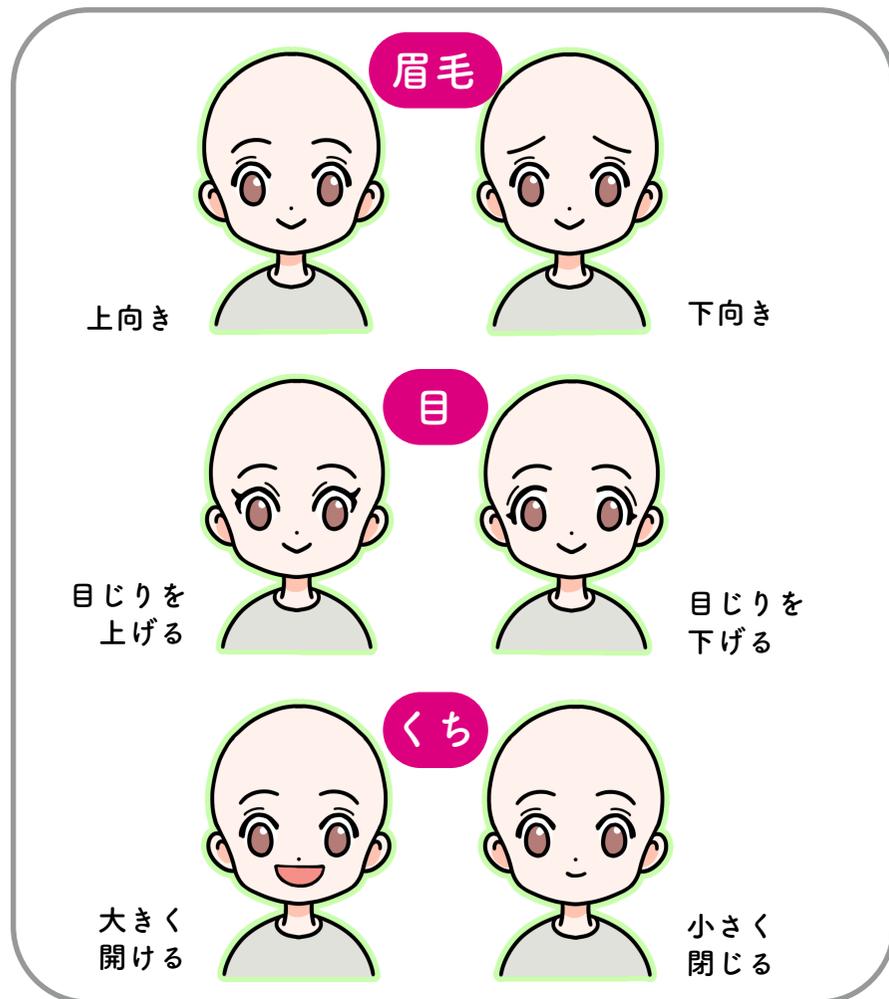


### 筋肉質な体格

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。



それぞれの性格を表すために、工夫したポイントはどこでしょうか？

おっとり気弱な性格



勝気で元気な性格



設定によっては「見た目と中身にギャップがある」ということもあります。その場合は、わざと「見た目の印象と中身の性格を合わせない」ようにしましょう。

# デザインのポイント⑥ 服装・持ち物

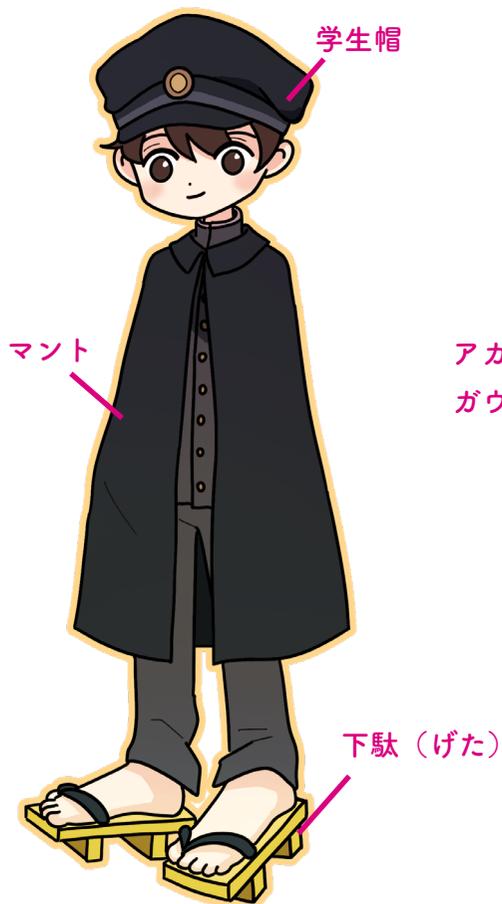
服装・持ち物で時代や文化、世界観を表すことができます。

「男の子の学生」のアイデアパターン

現代の日本



100年前の日本



外国の卒業式



魔法学校



## デザインのポイント⑦ かみ型・小物

同じ顔立ち・表情のキャラクターでも、かみ型や小物、メイクを工夫することで、全く違った印象に見せることができます。



メガネ＋みつあみ



アクセサリー＋ポニーテル＋メイク

## デザインのポイント⑧ 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  
作品展に申しこむと  
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



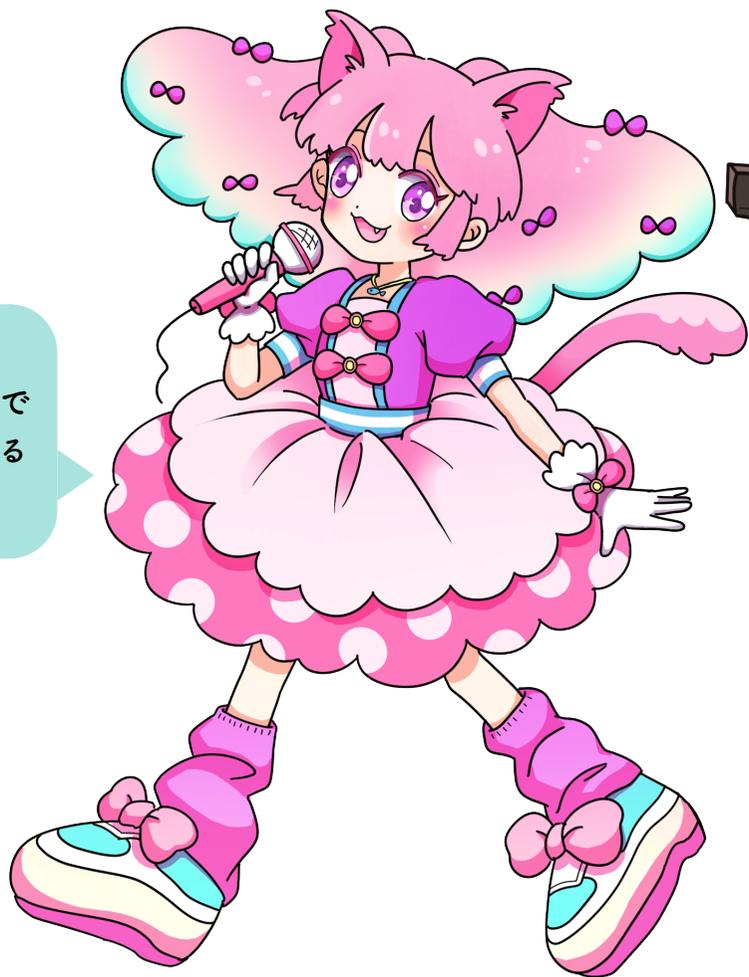
強気  
クール



## 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。

アイドルが  
ライブのステージで  
歌って踊っている  
ポーズ



サイボーグが  
宇宙で  
敵を待ち構えている  
ポーズ



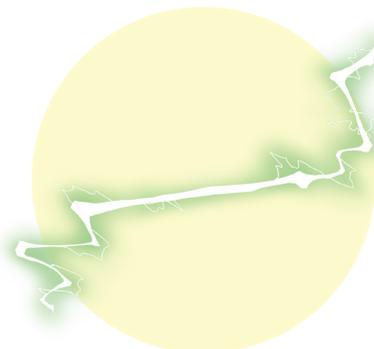
# 背景・効果（エフェクト）・文字 を使って演出しよう

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



## 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。

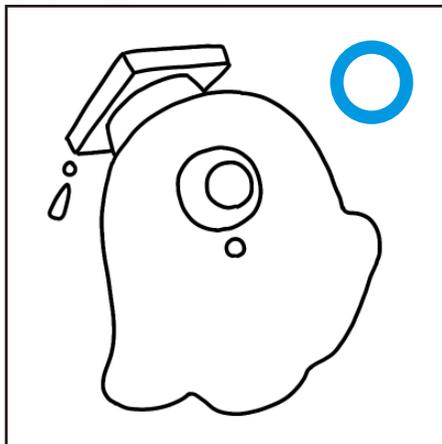


## 文字

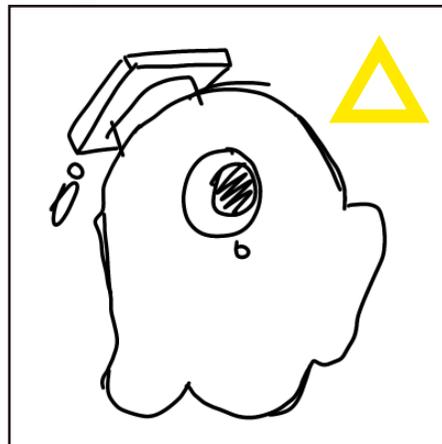
場面にあわせてイメージを  
伝えるロゴを配置します。

# 「線」「塗り忘れ・消し忘れ」に注意して完成度を上げよう

丁寧に描いた線



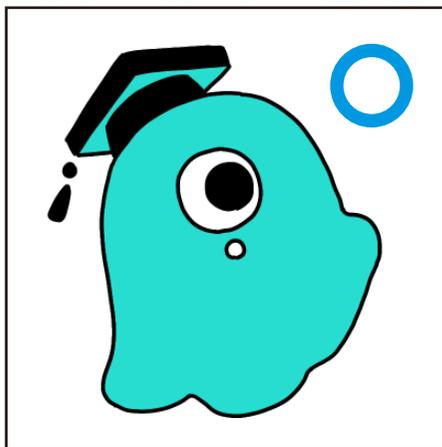
粗い線



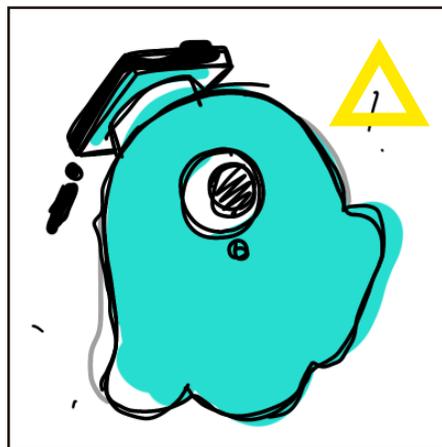
## 丁寧に描いた線・粗い線

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見せるために、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



### 大切なアイテムの説明



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、キャラクターを後ろや横から見た様子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。

# Kawaii-Cat Idol avatar design



衣装に似合う  
ピンクのマイク



かわいくおどれる  
スニーカー



大きなリボンがポ  
イントの手ぶくろ



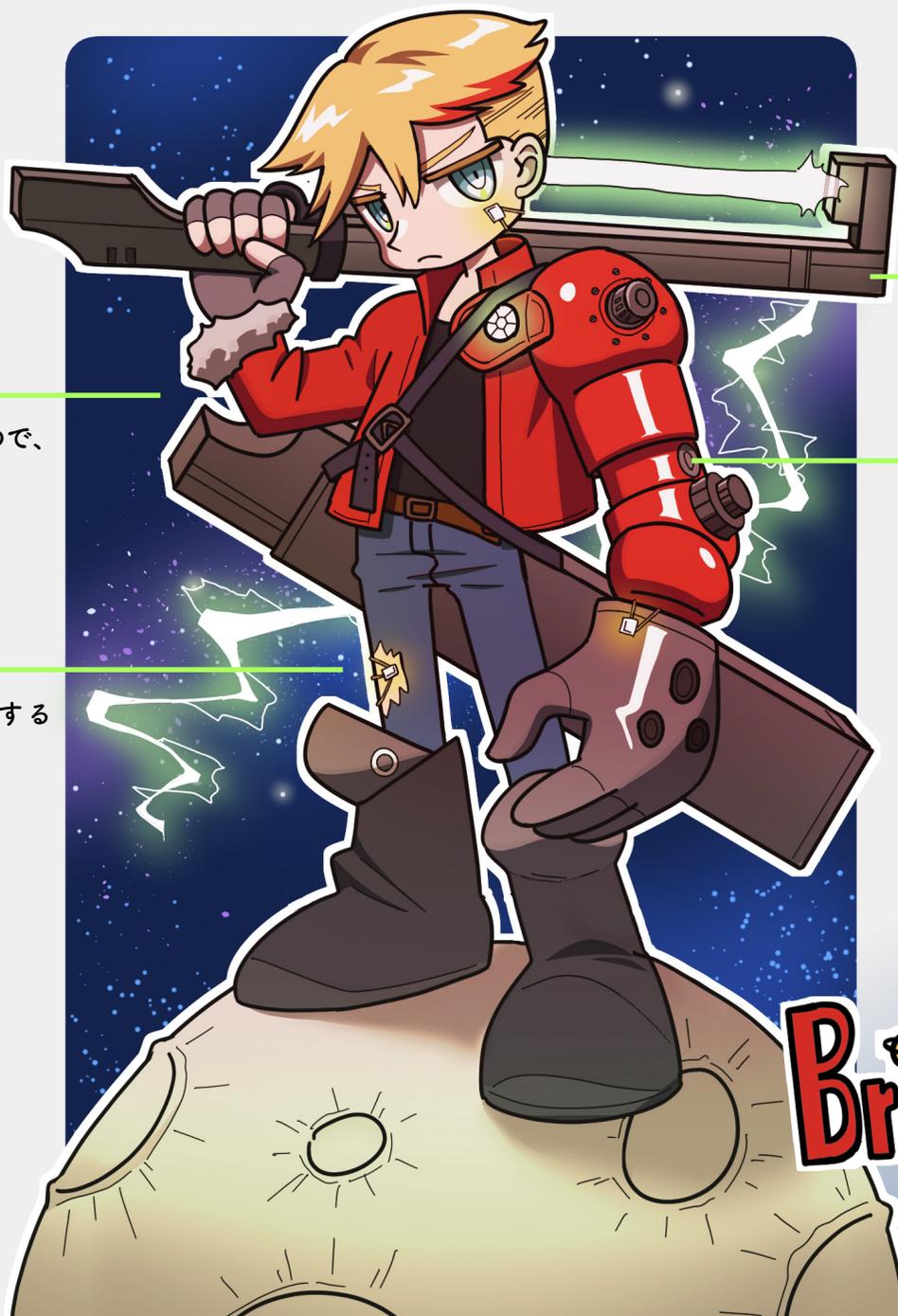
あたたかいくつを  
はけば野外イベン  
トでも安心



ファンにもらった  
ペンダント



## Cyborg Bodyguard avatar design



### DATA3

体半分が機械なので、  
宇宙空間でも  
息ができる。

### DATA5

機械部分を制御する  
ための電気回路。

### DATA1

宇宙をかける孤独なサイボーグ。  
職業はボディガード。  
依頼人を守るため、日夜戦いの修行にはげむ。

### DATA2

するどい光を放ちながら  
敵をまたたく間に戦闘不能にする武器。

### DATA4

金属製の腕。  
パンチは小さな星にヒビを  
入れられるほど重い。

### DATA6

背中には製造番号が  
書いてある。



# Bring it on!

# アバターの設定資料を作ろう



## 大切なアイテムの説明

アクセサリ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。

## 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。

# アバターの設定資料を作ろう

## Cyborg Bodyguard avatar design



### DATA3

体半分が機械なので、宇宙空間でも息ができる。

### DATA5

機械部分を制御するための電気回路。

### DATA1

宇宙をかける孤独なサイボーグ。  
職業はボディガード。  
依頼人を守るため、日夜戦いの修行にはげむ。

### DATA2

すどい光を放ちながら敵をまたたく間に戦闘不能にする武器。

### DATA4

金属製の腕。  
パンチは小さな星にヒビを入れられるほど重い。

### DATA6

背中には製造番号が書いてある。



## 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。

## 違う向きから見た様子

前から見た様子だけでなく、後ろから見た様子や横から見た様子も描くと、見る人に細かなデザインが伝わりやすくなります。

# 自分メモシート

性格

しゅみ・特技

好きなもの・こと

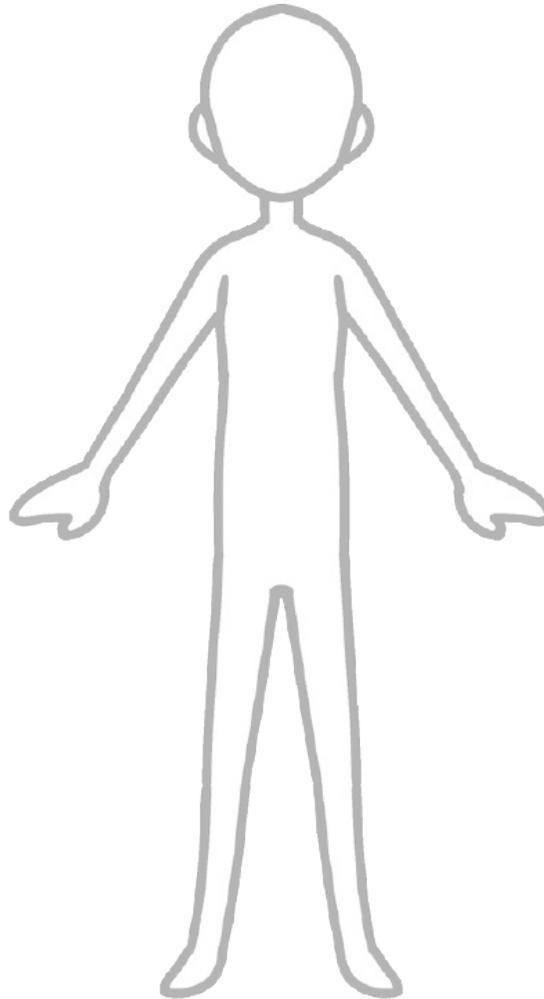
苦手なもの・こと

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：

---