

## 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



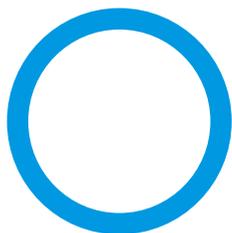
どちらもひとつの「自分メモ」から生まれたキャラクターです。

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。

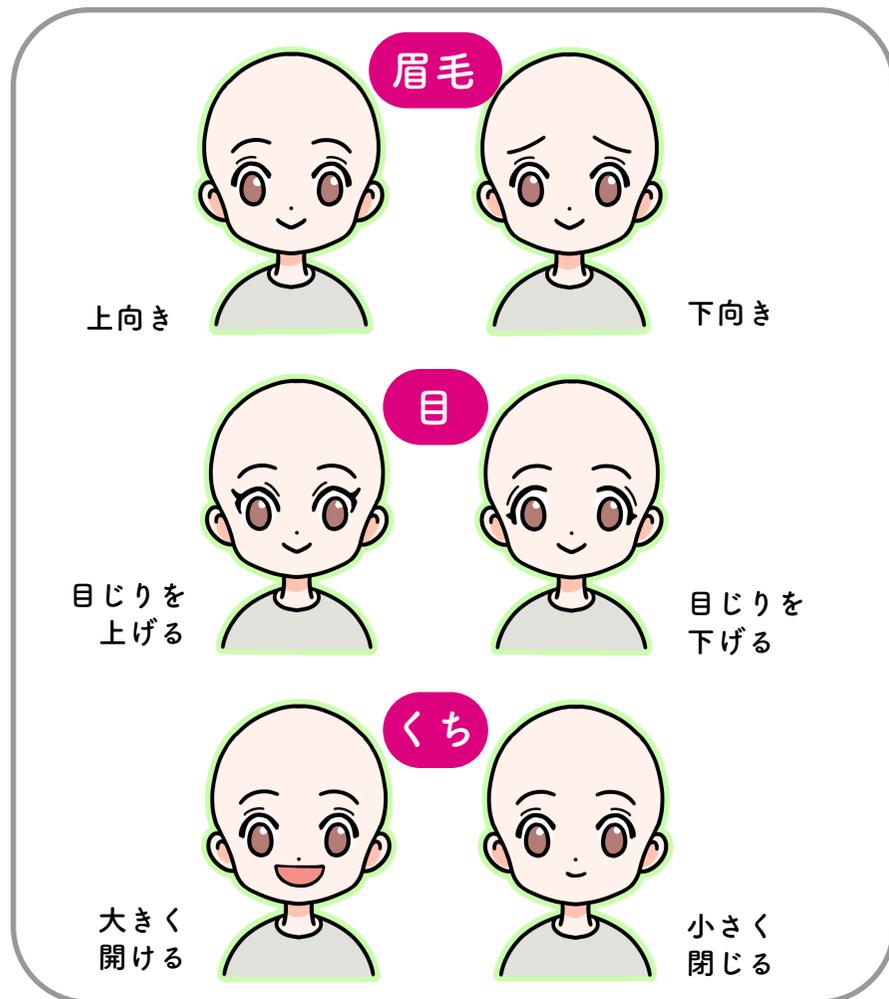


### 筋肉質な体格

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



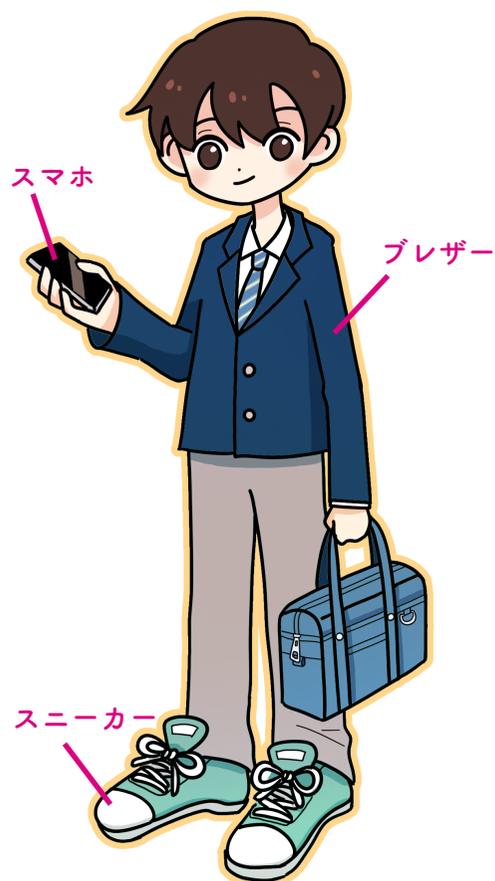
設定によっては「見た目と中身にギャップがある」ということもあります。その場合は、わざと「見た目の印象と中身の性格を合わせない」ようにしましょう。

# 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



※一例です。

## 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+ポニーテール+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。