

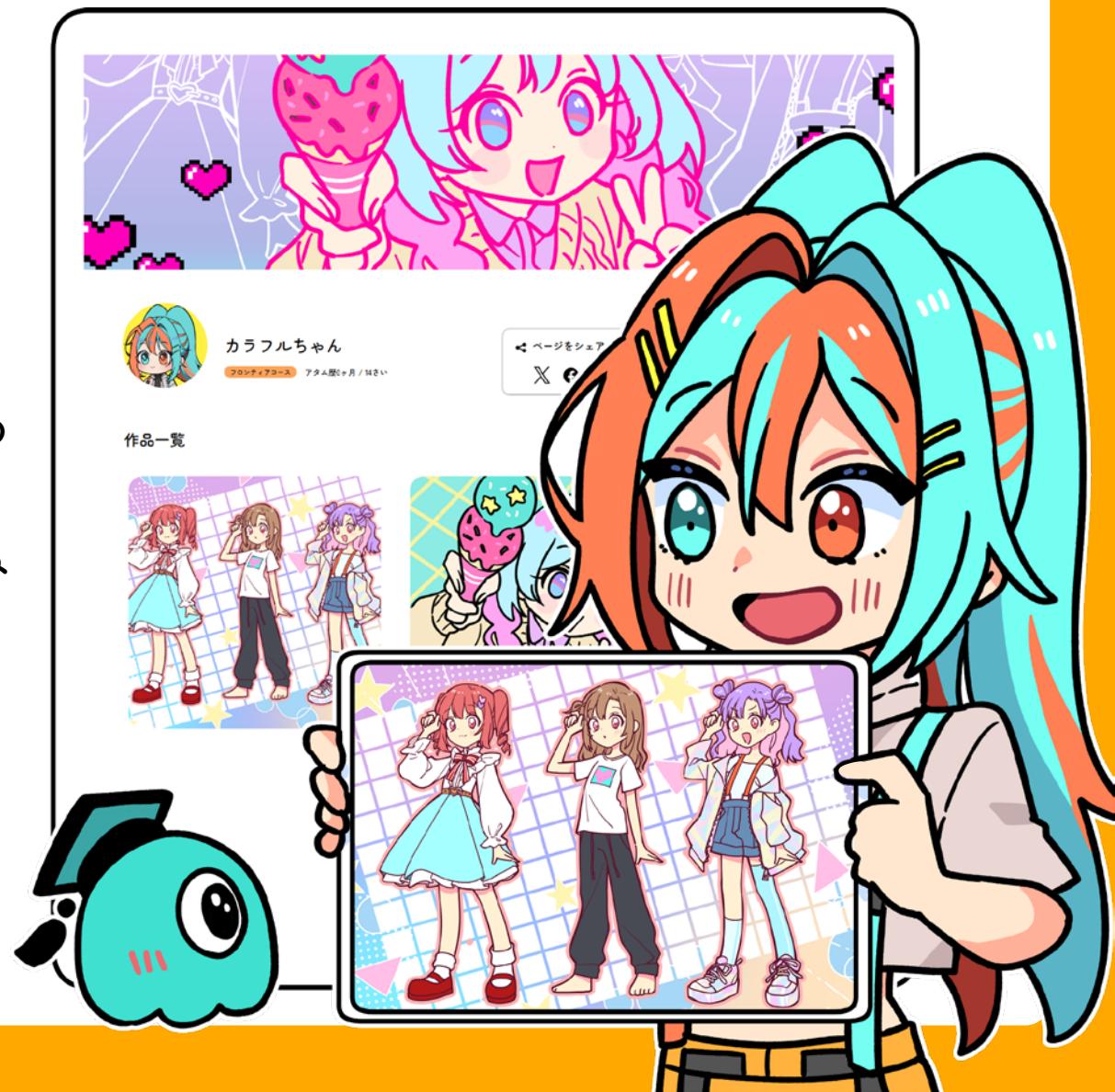
「自分」を紹介できる WEBページを作ろう！

今回の課題では、自分を紹介できる
WEBページを作成します！

誰かの絵を見て「この人の絵だ」とわかる
要素（ようそ）はあるでしょうか？
キャラクターの描き方や構図、色使いなど
から、あなたの絵だとわかるような「自分の
絵柄」を見つけて、自信を持ってアピール
できるような、代表作といえる絵を描いてみ
ましょう。

【今月の課題】

- STEP1 自己紹介カードをつくろう！
- STEP2 自分の「代表作」をつくろう！
- STEP3 自分の「トレードマーク」をつくろう！
- STEP4 WEBページを飾るヘッダーをつくろう！



WEBページを使って自分を知ってもらおう！

こんかいの課題では、アタムのギャラリーサイトのなかに、
自分専用のWEBページをひとつプレゼントします！
※2025年の作品展に参加した人はすでにページがあります。

ギャラリーサイト▶



自己紹介としてWEBページに載せるために、イラスト1枚、アイコン、ヘッダーという3つのイラストを用意してもらうよ。
それぞれ詳しくは次のページを見てね！



カラフル

...../....



自己紹介をするために必要なもの



先生や友達に自信をもって発表できるイラストを3つ用意しましょう。
それぞれサイズが異なるので注意しながら作っていきましょう。

① 代表作（一枚絵）

WEBページで、一番"大きく"表示される自分の代表作となるイラストをひとつ用意しましょう。



カラフル

...../....



② アイコン

WEBページで、一番"小さく"みえる、自分のトレードマークのようなイラストです。

③ ヘッダー

WEBページの一番上を飾る『看板（かんばん）』のようなイラストです。

STEP1 自己紹介カードをつくろう！

自分について知ってもらう絵を描くために、
まずは自分についてもまとめる「自己紹介カード」を作りましょう。

書いた日 2026年 2月 1日



自己紹介カード

名前 田中アタム
誕生日 2010年 2月 1日
ニックネーム アタム
アカウントID 0000

自己紹介メッセージ

洋服のデザインを考えることが大好き！
特に女の子を描くのが得意です！
実際に作って着たりしています♪

部活動 家庭科部 将来の夢 ファッションデザイナー

好きなもの

食べもの マカロニ
□ゲーム [どうぶつの森]
□アニメ [ちいかわ]
□漫画 [菓屋のひとりごと]
□本 [いろいろか]
□動画・配信 [どうぶつの動画]
□その他 [かわいいもの好き]

色 ゆめかわ
□ゲーム [どうぶつの森]
□アニメ [ちいかわ]
□漫画 [菓屋のひとりごと]
□本 [いろいろか]
□動画・配信 [どうぶつの動画]
□その他 [かわいいもの好き]

趣味 手芸
□ゲーム [どうぶつの森]
□アニメ [ちいかわ]
□漫画 [菓屋のひとりごと]
□本 [いろいろか]
□動画・配信 [どうぶつの動画]
□その他 [かわいいもの好き]

キャラクター
ちいかわ、えびフライのしほ

アタムでしたいこと・学びたいこと

いろんな服を描いて、いろんなワッズを作ってみたい！
人だけじゃなくて、動物が着る服にも挑戦してみたい！



じこしょうかいカード
テンプレートページ

すでに自己紹介カードを作っている人は、STEP1を飛ばしてもいいし、
つけ足したりしてシートを更新してもいいよ！



STEP2 自分の「代表作」をつくろう！

自己紹介カードのなかからテーマを決めて、自分の代表作になる一枚絵を完成させましょう。

自己紹介として「自分らしさ」が伝わるイラストになるように描いてみましょう。

イラストのサイズは自由です。
ただし、あまり小さすぎると、
この絵がどんな絵なのか伝わり
にくいことがあります。
そのため1辺1500px以上を目安
にしましょう。

キャンバスのサイズは大きいほど細かい描写がしやすい
けど、大きすぎるとデータが重くなってしまって描きにくいことがあるよ。自分にぴったりのイラストサイズをみつけよう！



テーマの決め方

イラストを描くときに、イメージがわからず困ったことはありませんか？

そんなときはキーワードを決めましょう。

今回はSTEP1で作った自己紹介カードのなかから、いくつかのことばを組み合わせていきます。

自己紹介カード以外で思いついたものもOK。

キーワードは3つくらいまでがおすすめです。

「アクションポーズ」に挑戦したい

刀で戦う「バトルマンガ風」にしたい

「主人公と相棒」のバディにしたい



代表作になる一枚絵の考え方

誰かの絵を見て「この人の絵だ」とわかるような要素（ようそ）はあるでしょうか？
キャラクターの描き方や構図、色使いなどから、
あなたの絵だとわかるような「自分の絵柄」を考えていきましょう。

キャラの頭身はどれくらい？

どんな服装を描こうかな？

色使いはどうしようかな？

イラストのいろんなところに
自分ならではの表現方法を考
えてみよう。



STEP3 自分の「トレードマーク」をつくろう！

自分のトレードマークとなるアイコンイラストを完成させましょう。

アイコンは名前の文字以上に記憶に残りやすい特徴があります。

一目で自分だと伝わる印象的なデザインを目指しましょう。



カラフル



イラストは四角いキャンバスで作りますが、アイコンとしてアタムのWEBページに登録すると、丸く切り取られます。これを「トリミング」といいます。トリミングされることを考えながら作りましょう。



トレードマークになるアイコンの考え方

アイコンは、小さいサイズのなかで自分をアピールするものです。

そのため、モチーフはひとつにしぼってかくことをおすすめします。

アイコンのモチーフは自由ですが、オリジナルのキャラクターや、ロゴ、マークなどをアイコンにすると、ひとめみてあなたの絵ということがわかりやすくなります。

もちろん、自分の好きな食べ物や動物などでもOKです。



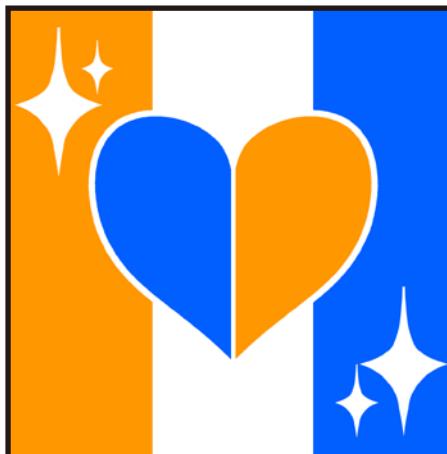
WEBページに載（の）せる、自分のイラストとのバランスも考えながら描いてみるといいかも！



似顔絵



キャラクター



マーク



好きなもの

アイコンの見え方

アイコンは小さく表示されるため、細かい絵はつぶれてしまい、見えにくくなることがあります。小さく表示されても何が描いてあるか分かるように、線や塗り方を工夫して描いてみましょう。



線が細い



線がくっきり



モノクロ



色あざやか



キャラが小さい



キャラが大きい

線の太さ、色使い、キャラの大きさを
変えてみると、それぞれ見え方がちが
うね！

自分の描きたいアイコンのイメージは
わいたかな？



STEP4 WEB ページをかざるヘッダーをつくろう！



WEBページをかざりつけ
るための「ヘッダー」を
作りましょう。



ヘッダーとは、WEBページの先頭にある、ページ
を飾る看板（かんばん）
のような横長のイラストです。



カラフル



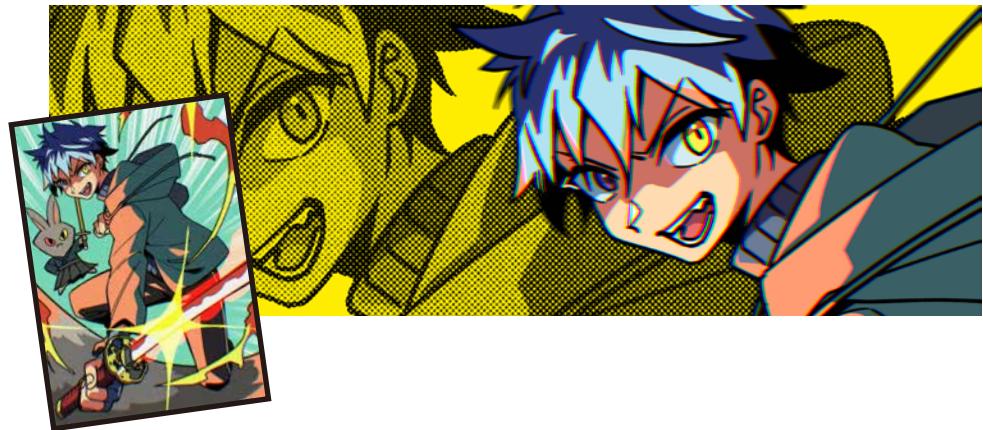
少し変わったキャンバス比率（ひりつ）になるの
で、ふだんとちがった構図やデザインに挑戦
(ちょうせん) してみてもいいですね。

WEB ページをかざるヘッダーの考え方

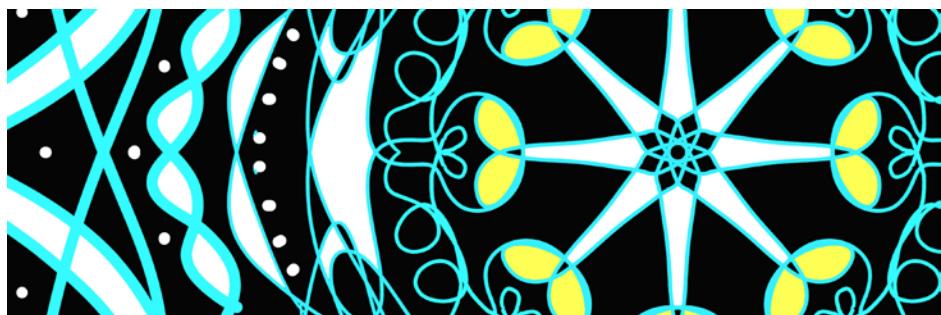
ヘッダーは、自分のページにかざるイラストを、はなやかに引き立てるイメージで描いてみるとよいでしょう。色合い、キャラの描き方、テーマなど、共通点を作ることを考えながら描いてみましょう。



色合いやモチーフをそろえる



一枚絵をアレンジする



好きな色や形で模様をデザインする

完成したWEBページを周りの人に発表しよう！



ページが完成したら、お友だちや家族の人に発表して感想をもらいましょう！

WEBページはアタムのスタッフが作りますので、イラストは専用フォームに送ってください。

見てくれた人がどんなところに目をとめたのか聞いてみよう！

自分のイラストが今までと
変わって見て、
新しい気づきがあるかも！

