

何も思いつかないけど
なんか作りたい

キャラクターデザイン講座

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

目的

- キャラクターを作りたいけど何をどうしたらいいのか分からない
- キャラ作成方法を確立してある程度手を止めずに進めたい
- 楽しくキャラメイクしたい

こんな人におすすめ

- TRPG のキャラクターの見た目を作れるようになりたい
- 一次創作のキャラクターの見た目を作れるようになりたい
- なんか好みの人間の絵を描けるようになりたい

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

今回考えたこと

楽しく（苦痛なく）キャラメイクするためには？

→「どうすればいいかわからない」作業がゼロになるように、作業内容を単純にしよう！

- キャラメイクにはどんな工程があるのか？
- どのくらい時間がかかるのか？
- どのくらい面倒臭いのか？何が面倒臭いのか？

ステータス決め

顔パーツ決め
パーツ改良

髪型決め

体型決め

身体的特徴決め

Total : 120 分ほど

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

ステータス決め

5~15分

①実際に顔を作成する

ゼロから「どんな見た目」にするか考えるのが難しい、時間がかかる…

「WEB ダイス」を使ってステータスを決めてみて、見た目作りのヒントにしよう

「クトゥルフ WEB ダイス」 <https://cthuwebdice.com/chara/>

- ダイスを一括で振り、ランダムでステータスが出てくるブラウザサービス
- 本来 TRPG 用ですが、ランダムで出てきたステータスにそってキャラクターの見た目をざっくり決め、箇条書きでメモします

この辺の
数値だけ使えば
OK だと思います

APP…見た目、雰囲気、愛嬌

STR(たまに CON も)…筋肉、体の丈夫さ

INT…賢さ

POW…精神的強さ

レッツ☆キャラシート作成

ダイス音が出ます。音量は下記かスマホ本体で調節してください!⇒[キャラの作成方法はここ](#)

▶ 0:01 / 0:01

旧ルール 旧カスタム 新ルール 新カスタム

2004年発売の「クトゥルフ神話 TRPG」記載のルール(6版)に対応したキャラシート作成ダ

能力値

能力	ダイス	一括で振る	能力値	能力値
STR(筋力)	3D6		10	10
CON(体力)	3D6		11	11
POW(精神力)	3D6		12	12
DEX(敏捷性)	3D6		13	13
APP(外見)	3D6		9	9
SIZ(体格)	2D6+6		4+6	10
INT(知性)	2D6+6		3+6	9
EDU(教育)	3D6+3		11+3	14
年収・財産	3D6		10	年収 500万 財産 2500万

SAN値

項目
SAN (正気度)
幸運
アイデア
知識
耐久力
マジックポイ
職業技能ポイ
趣味技能ポイ
ダメージポイ

※各ダイスのオ
※字数制限のた

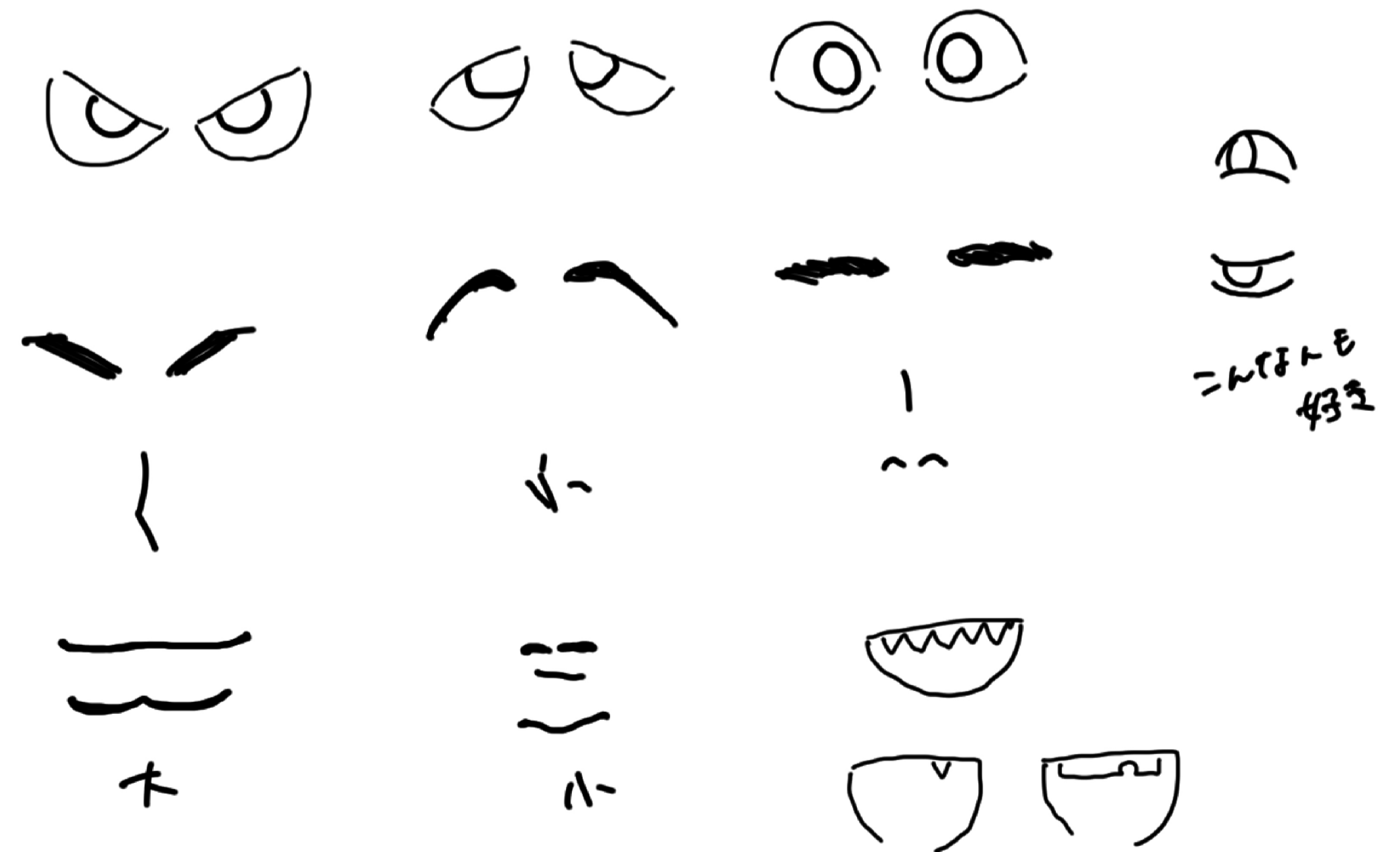
能力値：大体 1~18 まで

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

顔パーツ決め
パーツ改良
~30分

②顔パーツをランダムに当てはめる

- 眉 / 目 / 鼻 / 口
- 大きさ、太さ、角度を変えた 3~5 種類のパーツをそれぞれ準備し、ランダムに選ぶ (多すぎると迷うので 5 種類まで)
- 絶対にしっくりこない部分があるはずなので、気になる箇所を改良していく
- 特に鼻。鼻を変えるだけで結構印象が変わります。
絵柄によってはなかなか弄れない人もいる。鼻を描く絵柄の人は是非一度鼻の描き方を見直してみても



パーツの表作って
ランダムに選んでもヨシ

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

③パーツの上下位置を改良

年齢と性格の雰囲気が変わる要素なので、
変形ツールで編集してその年齢らしい顔にしましょう

- パーツごとの距離が近い
…若者、またはきつい印象
- パーツごとの距離が広い
…年配、または穏やかな印象



顔パーツ決め
パーツ改良
10~15分

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

④髪型、微調整して顔完成

- 髪型は私もパターン化できてないので、ここが一番時間がかかるし苦手です
- ここも一度パターン化すれば取り掛かりやすいんだらうな、と思う

微調整のポイント

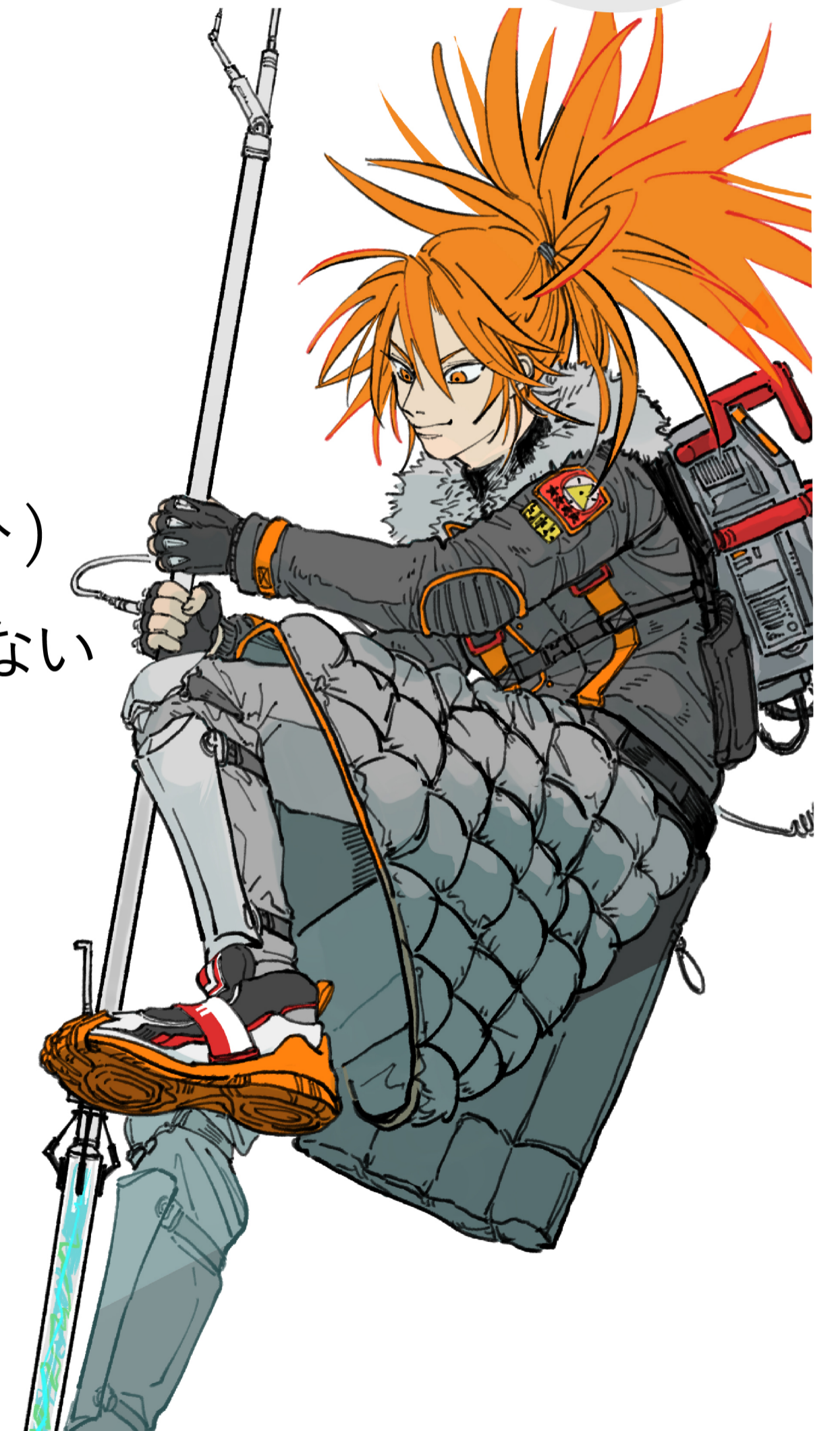
- デフォルメや、抽象化した図形の組み合わせから考えると特徴が捉えやすい(○△□でも十分)
- 基本のパターンはあくまでキャラメイクに慣れるまでの指標なので、大幅な変形は全然問題ない
- 自分の好きな顔や造形をハッキリ単語化しておくで顔パーツを作っておきやすい

この辺で大体全身のカラーもざっくり決めながら描いてます。

(だからこの工程に時間がかかるのかも)

髪型決め

40分



●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

体型決め

5分

⑤ 体型を決める

顔はできました！でもなんかまだよくある顔かもしれない、
そんな時は顔以外で個性を出しましょう。

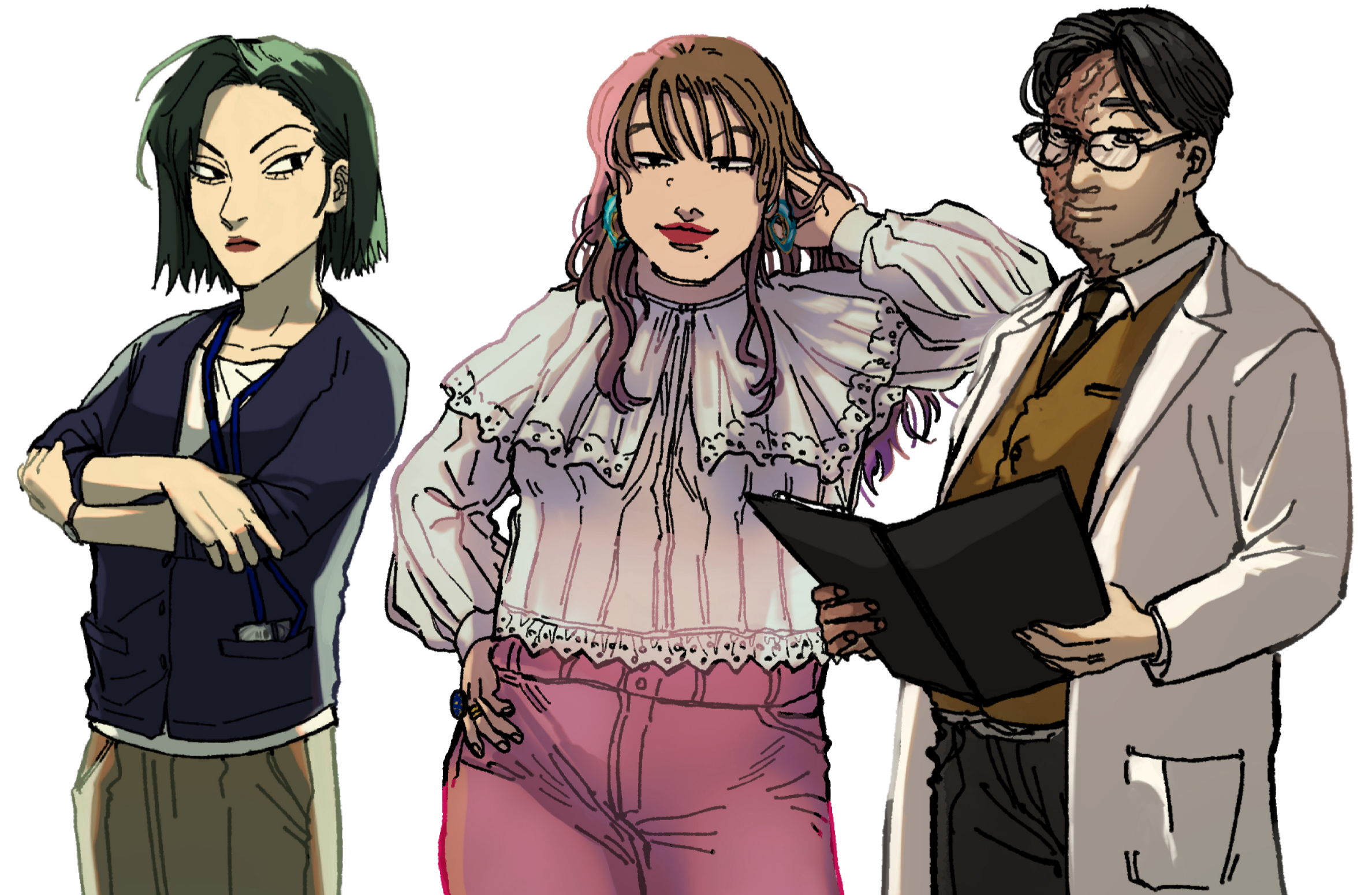
体型もパターン化

I型

洋ナシ体型
(三角形)

逆三角形

これも迷ったらランダムで選んで顔にくっつけましょう。
気に入らなかったら肉を削ったり足したりしてみましよう。



●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

身体的特徴決め

5分

⑥特徴を追加する

体もくっつけた！でもあと少し個性とか、なんかリアリティが欲しい

ウェザリング

プラモデルの技法…完成したプラモデルにインクやパウダーを使って色や傷を足し、より臨場感や情景を演出する方法
キャラクターにもウェザリングしましょう。

- 体にほくろ、傷、そばかす、あざを追加
 - 髪質や肌質を再考
 - キャラクターの彩度を一部だけ上げたり下げたりしてみる
 - 刺青やインナーカラーなど、人体にはありえない色の要素を追加してみる
- アクセサリも同様

⑦特徴を追加する…2

ここからはちょっとめんどくさい工程になります。

我こそは〇〇フェチだ！という人だけやってみてください。

3D モデル

ほぼこれに尽きます。

私は 3D モデルを 100% 毎回使ってます。

人体の動きがわかりやすいし、何より描きやすい。
宗教的な理由がない限りはどんどん使えばいいと思います。

体型のモデル（画像）

人間の写真やイラストで、似た体型の人物（同一人物でも可）
を 2~3 枚用意して

- 特徴を箇条書きする
- 見ながら体の同じ箇所を太らせていく or 痩せさせていく

どっちかをやります。この辺はめんどくさい、またはフェチの領域になりますので、余裕があればやってみてください。

●何も思いつかないけどなんか作りたい キャラクターデザイン講座

⑧まとめ

楽しんでキャラメイクするために、余計なことを考えないで済むように作業内容を整理しましょう。

- キャラメイクをゼロからやると作業が膨大で手が止まる。記号化したパーツを並べるところからやってみると迷わない。
- パーツから作った自分の中の「普通の顔」を少しずつ変形させてみる。変わっていく様子が楽しいです。
- 楽しければ手が止まらない、はず。

あと、一番良いのは締め切りがあることだと個人的には感じます。

どうしてもキャラ作ってみたいけど自分で締め切り管理ができない人は

「〇日に自キャラ見せる！」と友人やTLを巻き込みましょう。

約束が守れたらいいねを押してもらいましょう。