

マイクラフト スキン 作成

初心者向け完全ガイド
10ステップでオリジナルスキンを作ろう

2026年10月

作り始める前の準備

スキン作りに必要なものは、無料のスキンエディターだけです。ブラウザで使えるものならインストール不要で、3Dプレビューを見ながら描けます。

モデルを選ぶ

- ・ Classic：腕が4ピクセル（太め）。スティーブと同じ体型
- ・ Slim：腕が3ピクセル（細め）。アレックスと同じ体型
- ・ 迷ったらClassicでOK。後から変えることもできます

スキンの仕様

- ・ 画像サイズは64×64ピクセルが標準（Java版の仕様）
- ・ 完成したらPNG形式で保存します

10ステップで作る（1～5）

ステップ1：ツールを選ぶ

ブラウザで使える無料のスキンエディター（マイクラ スキン 作成サイト）を選びます。3Dプレビュー付きのものがおすすめです。

ステップ2：ClassicかSlimを選ぶ

腕の太さを選びます。4ピクセルのClassicか、3ピクセルのSlimか。迷ったらClassicでOKです。

ステップ3：テンプレートを用意する

真っ白なキャンバスから始めるか、好きなスキンを読み込んでアレンジします。初めての人は配布スキンの色替えがおすすめです。

ステップ4：顔を作る

目と口を描きます。顔は一番目立つ部分なので、左右対称を意識して丁寧に。目の位置は少し高めがかわいく見えます。

ステップ5：髪型を作る

髪は外側レイヤー（帽子レイヤー）を使うとボリュームが出ます。毛束を意識した塗り分けが立体的に見えます。

10ステップで作る（6～10）

ステップ6：服を作る

体の前面と背面に服を描きます。使う色は3～4色に絞るとまとまります。ポケットやボタンなどの小物で個性を出しましょう。

ステップ7：腕と脚を作る

腕と脚にも服の模様を続けます。左右対称に描くのがコツ。エディターのミラー機能を使うと効率的です。

ステップ8：外側レイヤーで仕上げる

帽子・上着・ズボンの外側レイヤーで重ね着を表現します。この一手間で、見た目の完成度が大きく変わります。

ステップ9：3Dプレビューで確認する

エディターの3Dプレビューで、前後左右からチェックします。模様のつながり目や、意図しない透過がないか確認しましょう。

ステップ10：PNGで保存する

完成したらマイクラ スキン

PNGとして保存します。ファイル名は「my-skin.png」のようにわかりやすく付けましょう。

上手に仕上げる5つのコツ

- ・ 左右対称を意識する：顔や服は対称に描くと整って見えます
- ・ 外側レイヤーを活用する：帽子や上着の重ね着で立体感アップ
- ・ 色数を絞る：3～4色にまとめると統一感が出ます
- ・ 3Dプレビューで確認する：つながり目のズレを見逃さない
- ・ 配布スキンのアレンジから始める：いきなり白紙より上達が早い

作ったスキンをゲームで使う

Java版

minecraft.netにMicrosoftアカウントでログインし、プロフィール画面からPNG画像をアップロードします。用意した画像に合ったモデル（Classic/Slim）を選んで保存し、ゲームを再起動して確認しましょう。

スマホ・Windows版（統合版）

タイトル画面のプロフィールからキャラクター編集を開き、インポート機能でPNG画像を取り込みます。機種によってメニューの名前や位置が少し違うので、画面の案内に従って操作してください。

Switch・PlayStation・Xbox

家庭用ゲーム機ではPNGファイルの直接取り込みに対応していません。ドレッシングルームでパーツを組み合わせたり、マーケットプレイスのスキンを利用しましょう。

よくある質問

Q. スキン作りにお金はかかりますか？

A. いいえ。ブラウザで使える無料のスキンエディターが多数あり、作成から保存まで無料でできます。

Q. スマホだけでも作れますか？

A. はい。スマホ向けのスキンエディターアプリや、ブラウザで動くエディターを使えばスマホだけでも作成できます。

Q. 作ったスキンを友達に配ってもいいですか？

A. 自分で描いたオリジナルなら自由です。配布スキンをアレンジした場合は、元の配布元の利用条件を確認しましょう。

詳しくは本編記事「マイクラフト スキン 作成」をご覧ください。

minecrafteroptifines.com