

Japan Fursuit Creator's Competition 2026
着ぐるみクリエイター
コンテスト 2026

出場者事前資料

出場クリエイター・キャラクター Creators and Charactors

No.	クリエイター	キャラクター	Creator	Charactor	
1	ふく	フルン	Fuku	Furun	
2	黒鳥	センリ	初制作 First Creation	Kurotori	Senri
3	みくたomrice	レガリス		MikutaOmrice	Regalis
4	nath	なす	初制作 First Creation	Nath	Nath
5	らでい	タウレカ	初制作 First Creation	Rady	Thaureka
6	えこしょ	えこじょ	初制作 First Creation	Ecosho	Ecojo
7	お燐	輝馬(白)輝馬		Orin	Kiba(Shironokiba)
8	さぶとら	ドカラ(とうから)		Subtra	Tukar
9	のぎす	アクシス		Nogisu	Axis
10	libubai	ラミイ		Libubai	Ramii
11	みーゆみ	ぶあーる	初制作 First Creation	Miyumi	Purl
12	xNEYVx,Phenom,森崎	xNEYVx	初制作 First Creation	xNEYVx,Phenom,Morisaki	xNEYVx
13	ムカクク	ムカクク	初制作 First Creation	Mukakuku	Mukakuku

Entry No. 1

Character

furun

フルン

Creator

fuku

ふく

Entry No. 1

Character

furun

フルン

種族: イルカ、ドラゴン Species: Dolphin-Dragon

キャラクターについて

フルンはイルカと龍を掛け合わせた混合種で、どちらも幸せを運ぶ象徴であることから、人々に笑顔を届ける存在として誕生しました。名前は私のファーソナであるため、実名の「フ」と明るい印象の擬音「ルン」を組み合わせたものです。元気に跳ね回り、周囲を明るくします!

見てほしいポイント

マズルから目元、そして後方の角が毛の下から生えているように整え、鹿の角のような自然な生命感を表現しました。角の生え際は剃りすぎず、マズルから角の間へ円を描くように丁寧に剃り上げています。

Creator

fuku

ふく



Entry No. 1

Character

furun

フルン

制作のきっかけ

私が制作を始めたきっかけは、幼い頃から好きだったイルカをモチーフに、初代のフルンを作ったことでした。しかし、完成後に「このまま良いのだろうか」「本当に自作と言えるのだろうか」という思いが芽生え、もう一度挑戦しようと決めました。前作は完成させることを優先したため、着用すると重く動きにくい面があり、次こそはより動きやすく、自分らしさをしっかり表現したいと考えたからです。

制作のこだわり

私が大切にしているのは、着ることで命が宿ったように感じられ、自由に動き回れる着ぐるみを作ることです。そうすることで、まるで本当に生きているかのような存在として見てもらえると考えています。また、この世界に「誕生」させる存在として、アニメのように可愛らしさを持たせたいという思いもあり、首の細さや足のつき方など、前回はあまり意識できていなかった部分にも配慮し、より生命感を感じられるよう工夫しました。

Creator

fuku

ふく



Entry No. 1

Character

furun

フルン

Creator

fuku

ふく

キャラクター・デザインの概要

イルカの大きなしっぽや背ビレ、胸ビレのついたデザインで、ジャンプをすることでも本当に生きているように表現しています。体全体は曲線的なシルエットですが、そこにひし形の模様をバランスよく配置することで、見た目にリズムとアクセントを加えています。さらにデザイン面では、自身のガタイの良さを自然にカバーするため、青いカラーを体の両端に配置し、全体をすっきりさせ細身に見えるよう工夫を凝らしています。

デザインで特に気に入っているところ

私がデザインで気に入っているのは特に大きな尻尾です。普段なら泳ぐために使う尻尾ですが、陸上でも3点で立つことで安定させています。また尻尾をフリフリして喜びを表現します。



Entry No. 1

Character

フルン

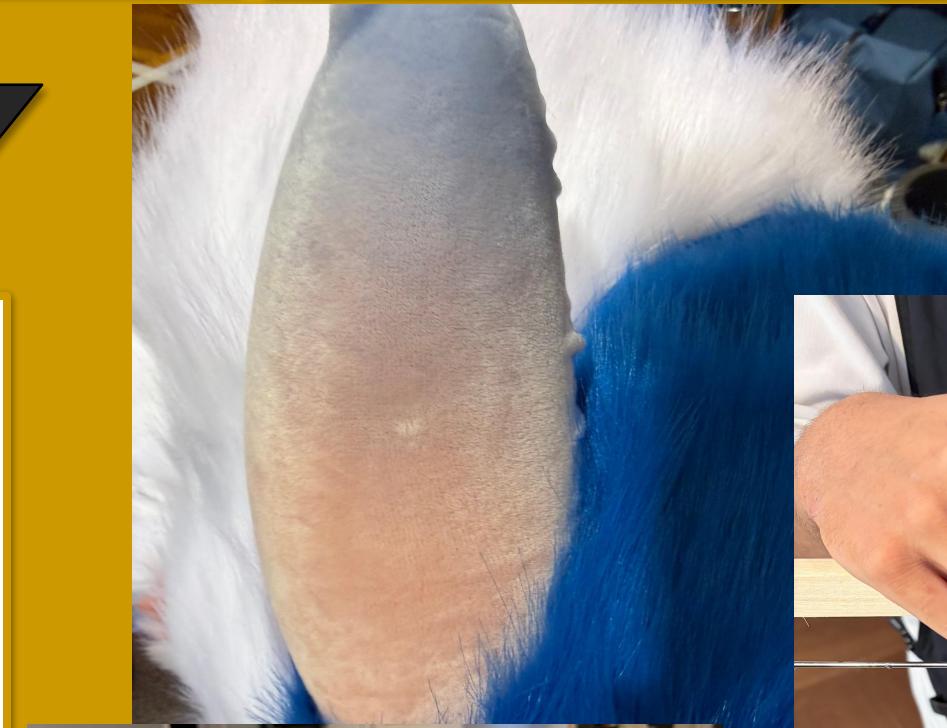
ふく

Creator

アピールポイント①

角のグラデーション

当初はピンクから水色へのグラデーションをファーで表現しようと試みましたが難しく、二色のファーを縫い合わせても理想と違いました。そのためボア生地の染色に切り替え、染まりにくいポリエステル生地でも濃い色を使い、布の特性で薄まることを狙って、理想の色合いに近づける工夫を重ねました。最終的に理想に近い美しいグラデーションが本当に満足できるものとなりました。。



Entry No. 1

Character

フルン

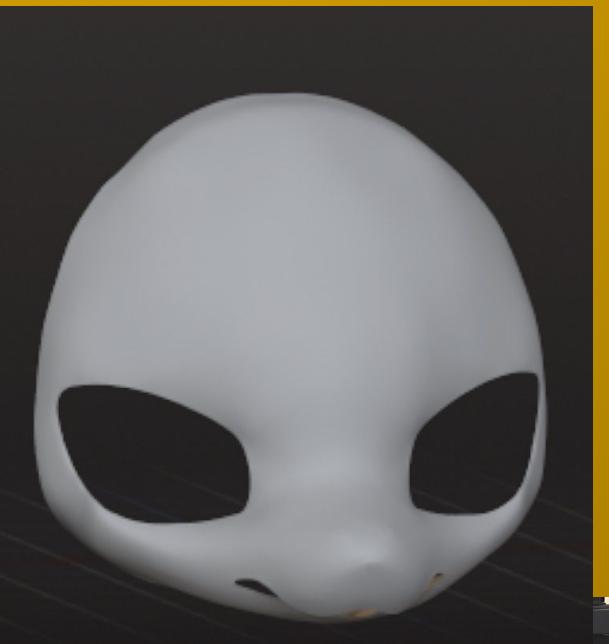
Creator

ふく

アピールポイント②

3dプリンター製のヘッドベース

1代目のフルンは中国で購入したベースをもとに完成させましたが、やはり自作と胸を張るために一から作る必要があると感じ、Nomad Sculptというアプリでベースづくりに挑戦しました。形が整うまで何度もモデリングとスケッチまた印刷を重ね、ヘッドの厚さや段層による剛性の違い、またそこからくる軽さを確認しながら試行錯誤を続け、現在の形に仕上げました。



Entry No. 1

Character

フルン

Creator

ふく

アピールポイント③

首のつくり方

今回の制作では、首元のモフ（首モフ）を身体に美しく馴染ませることを重視しました。首とDTDを胸から頭部にかけて取り、ベース段階からファーのつながりやファスナーの取り付け位置・方法を何度も検討しました。その過程で実際に装着したときの見え方や動きに合わせて調整を重ね、フルンの首の滑らかな曲線が自然に美しく見えるよう細部まで工夫しました。



Entry No. 1

Character

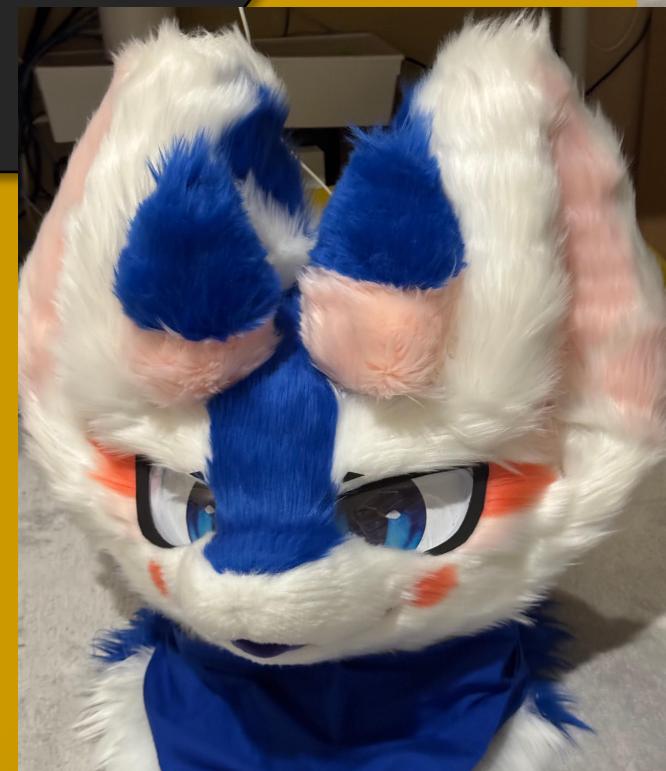
フルン

Creator

ふく

制作において挑戦したところ

制作において特に挑戦したのは、ファー選びです。前回の自作では一般的によく使われているファーを使用しましたが、完成した際に「もっと良い仕上がりにできたのではないか」と感じていました。そこで今回は、自分が以前から好んでいた工房のファーを採用しました。その結果、想像以上に艶が良く剃り上げてもファーの密度が高いため下地がほとんど見えず、よりかわいく生命感の感じられる着ぐるみに仕上げることができました。



制作において苦心したところ

制作で特に苦心したのは、完成後に肩など力が集中する部分ではつれが頻繁に出てしまったことです。その対策として、より強度のある糸へ変更し、負荷がかかっても耐えられるようステッチ縫いを丁寧に加えました。しかし、これも一度でうまくいくわけではなく、何度も縫い直しを重ねる中で原因を探り続けました。結果、縫い代は少なすぎても多すぎてもほつれにつながることが分かり、その微妙な加減をつかむのが特に難しい点でした。

制作を振り返って

制作を振り返って強く感じたのは、「好き」という気持ちがあれば、本当に可愛いものを作り上げられるという事です。作品づくりは、やる気や技術だけで成り立つものではありません。一つひとつの工程や素材に対して愛情を持ち、丁寧に向き合うことで、自然と作品にも温かさや魅力が宿るのだと気づきました。今回の経験を通して、ものづくりにおいて気持ちの込め方がどれほど大切な改めて考え直す機会になりました。



Entry No. 2

Character

Senri

センリ

Creator

kurotori

黒鳥

Entry No. 2

初制作
First Creation

Character

Senri

センリ

種族：トリ

Species : Bird

キャラクターについて

ファンタジー世界の鳥人の旅人をモチーフにしたキャラクターです。
VRChatで使用している自作のアバターを着ぐるみ化したものになります。
センリの名前は千里眼から取られておりはるか遠くを見通せるという意味を込めています。

見てほしいポイント

顔のクチバシ、ボディ全体のバランス、大きな手の指の動き、衣装を特にみてほしいです。

Creator

kurotori

黒鳥



Entry No. 2

Character

Senri

センリ

Creator

kurotori

黒鳥

制作のきっかけ

工房産のキャラクターをすでに所有していますが、VRChatで現在メインに使用しているセンリ君の着ぐるみもずっと欲しいと考えていました。一昨年にトリケモの合わせに参加したときに、ぜひ作りたいと思い、時間ができた2025年の夏に本腰を入れて作りました。

制作のこだわり

初めての作成でしたので、失敗上等で制作に挑むこと、完成させることを第一に作りました。造形面では、着ぐるみという中に入れるという構造から3Dアバターのように自由な体型にできないので、着ぐるみという表現にあわせたキャラクター造形に調整することを意識しました。



Entry No. 2

Character

Senri

センリ

キャラクター・デザインの概要

巨大な翼状の手の指を動かしてVRアバターと同じようにピースや指差しなどができるようにすること、ひざ下から細く伸びるトリ足のメリハリ、柔らかそうな鶏胸とぼんじりのシルエットです。

元のキャラクターデザインはゼルダの伝説のリト族に大きく影響を受けています。

Creator

kurotori

黒鳥

Senri

@kurotori



デザインで特に気に入っているところ

つるりとした半光沢のクチバシで、フォルムも色味もかなりいい感じにできました。顔全体のイメージも、元アバターからうまく着ぐるみ用にデフォルメできたと思います。

Entry No. 2

Character

センリ

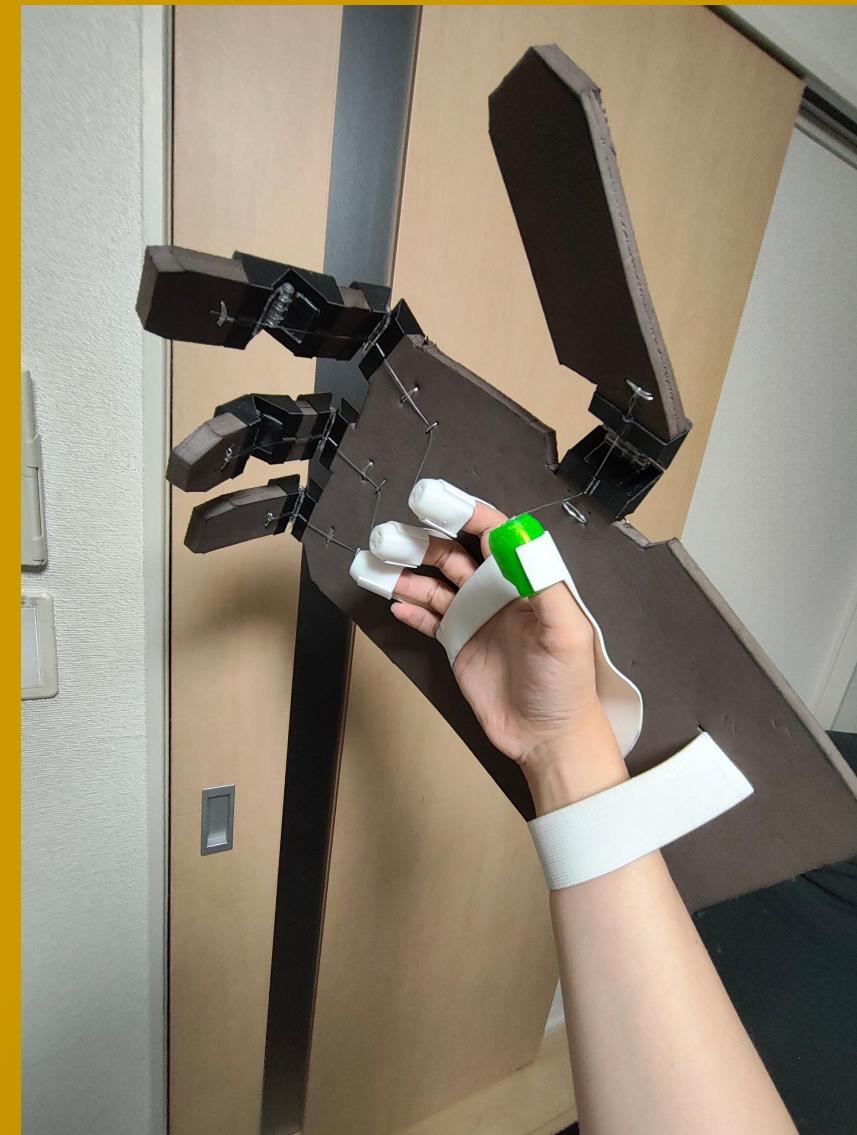
黒鳥

Creator

アピールポイント①

稼働する大きな手の指

テグスとゴムによる機構によって指の動きを拡大し、トリケモの大きな手の指を一本一本別々に曲げれるようにしました。何度か試作し、耐久性を高めるために関節部を3Dプリント造形、既製品のヒンジを組み込んでいます。



Entry No. 2

Character

センリ

黒鳥

アピールポイント②

ダクトテープダミーを使用しない型紙作成

完全に一人での制作だったので
ダクトテープダミーは使用せず
使い慣れたBlenderを使用して3D
モデルから型紙を作成しました。
ボディの造形をかなり試行
錯誤できたためヘッド、ボディ
のバランスを綺麗に整えること
ができたと思います。内部の着
るアンコもモデルから型紙作成
しています。

Creator



Entry No. 2

Character

センリ

黒鳥

Creator

アピールポイント③

3Dプリンタ製ヘッド

ヘッドは3Dプリンターで印刷したヘッドシェルとなっています。顎稼働を実装していて、ヒンジを一体造形するのには強度的に問題があるため、別パートとし、さらに差し込み式で交換可能な構造になっています。クチバシはスプレー缶ペイントで、クチバシの先端の滑らかな黒のグラデーションは吹き付け方を工夫しました。

また、ファン内蔵で吸気はクチバシの先端の目立たない部分からエアダクトを設計しました。



制作において挑戦したところ

センリの制作で挑戦した点は主に以下の 3 点です

- 一本一本独立して稼働する翼腕の指機構

- 衣装の作成

- 着るアンコ

です。

指機構は、着ぐるみでは調べた限りでは前例がほんとなく、ギミックの構造から設計しました。小さい試作品を何個か作って懸念点や問題点をクリアしました。

衣装に関してもどういう作り方をするかは全くの手探りだったので大きなチャレンジでした。

着るアンコはボディが完成したあたりで着たときに、既存の袋状のアンコを詰めるだけでは形は出ないと判断し作成することを決めました。ネット上ではあまり資料が出回っていないのでこちらもSNSで写真等を見て構造を想像しながら作りました。



制作において苦心したところ

初制作で一般的な着ぐるみにはない要素をかなり盛り込んだので、それぞれの実現方法を考えるのが難しく、また楽しい作業でした。また、普段は3DCGというデジタルでの作業がほとんどだったので、Ctrl+Zが使えない、切れ端やゴミがどんどん出てくる。失敗したらその分の材料がバー。資材、道具がどんどん部屋を圧迫するなど、想定はしていたのですがここまで大変とは思っていませんでした・・・。

制作を振り返って

完成した直後は完成した実感がほとんどありませんでした。むしろ完成したのか自分でも疑うレベルでした。完成した着ぐるみ、衣装をすべて装着し、カメラを三脚に立てて、録画を回しながら何度かポージング、へとへとになりながら着ぐるみを脱いで録画したデータを見て「センリ君だ・・・センリ君が部屋にいる」と、その映像をみてようやく完成を実感しました。正直いって初制作でかなりいいものができたと自画自賛しちゃっています。

着ぐるみ制作で様々なアドバイスをして頂いたフレンドの方や、Xでの「ケモノ着ぐるみ制作」グループの方々にこの場を借りてお礼申し上げます。とても参考になり、励みになりました。



Entry No. 3

Character

Regalis

レガリス

Creator

MikutaOmrice

みくたomrice

Entry No. 3

Character

Regalis

レガリス

種族：オパビニアキャット

Species :
Opabinia Cat

キャラクターについて

レガリスは古代生物オパビニアと猫のハイブリットである。地下に存在する謎の研究施設で暮らしていたが、施設が閉鎖されたため脱走。その後、施設直上にあるオーナー宅に辿り着きそのまま住み着いている。少しクールで不思議な性格をしており、一人称は僕で君付けで呼ばれることが多いが性別は不明である。

見てほしいポイント

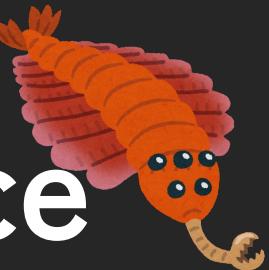
背中とヘッド、首



Creator

MikutaOmrice

みくたomrice



Entry No. 3

Character

Regalis

レガリス

制作のきっかけ

2023年9月の某ケモイベで着ぐるみに目覚めた際、とにかく誰ともかぶらないオンリーワンなものを作りたいと思った結果、我が家で過剰にモフを提供してくれる猫と、推しの古代生物オパビニアが頭に浮かんだのがすべての始まりでした。

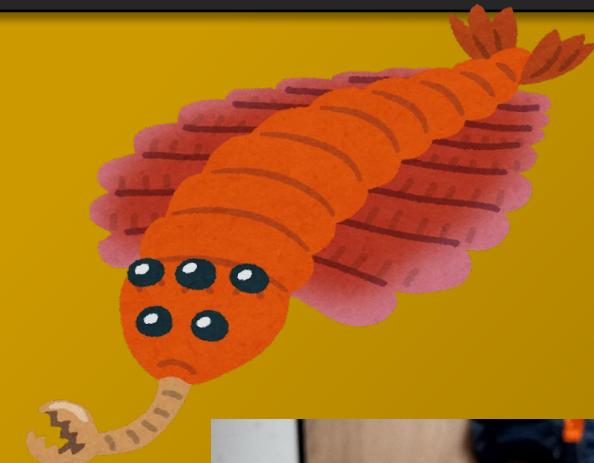
制作のこだわり

とにかく妥協なく自分が納得できるものを作り上げるため、深く考えすぎず、ノリと勢い、ひらめきを大切に最後まで駆け抜けました。

Creator

MikutaOmrice

みくたomrice



Entry No. 3

Character

Regalis

レガリス

キャラクター・デザインの概要

猫とオパビニアのハイブリットということで、猫の特徴である耳と目はもちろんのこと、オパビニアの特徴である五つの目と首に巻かれた吻、そして背中の胴節を出来る限り再現しました。

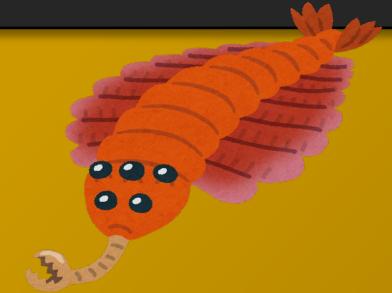
デザインで特に気に入っているところ

オパビニアの特徴として取り入れた頭の三つの目、首に巻かれた吻、そして最も目を引く背中の胴節のこの三つが特に気に入っています。

Creator

MikutaOmrice

みくたomrice



レガリス

みくたomrice

アピールポイント①

背中のデザイン

最も目を引くであろう背中の胴節をどう表現しようか考えたところ、ファーで縞模様を作る案とぬいぐるみのように綿を詰めて縫い目で区切る案が浮上したのですが、よりリアルなものを作りたかったので胴節のパーツを一枚ずつ手縫いで重ねていく方法を採用しました。



レガリス

みくたomrice

アピールポイント②

首に巻かれた吻

オパビニアの腕であり最大の特徴でもある突出した吻を再現するとともに、おしゃれにマフラーっぽく首に巻きつけてみました。



レガリス

みくたomrice

アピールポイント③

五つの目

頭部の三つの目は気分により
様々な色に発光し、顔の二つの
目は見る角度によって様々な表
情を醸し出します。

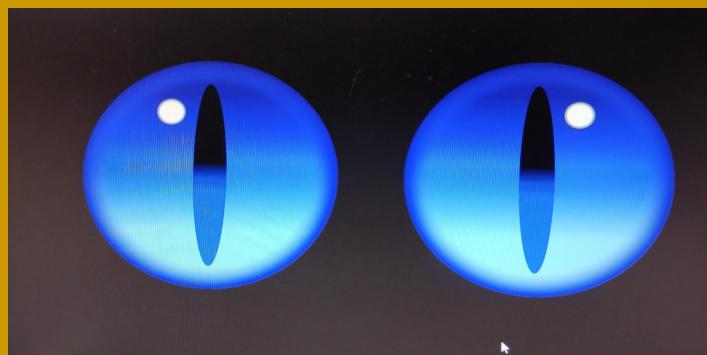


レガリス

みくたomrice

制作において挑戦したところ

先に上げた特徴的なデザイン全般と新素材でのヘッドシェル作成、瞳のディティールアップに角膜の使用、そして光るギミックの搭載。ボディに関しては猫らしい縞模様を入れたりと、とにかく妥協なく全身に挑戦を詰め込みました。



レガリス

みくたomrice

制作において苦心したところ

背中の胴節のデザインをリアルなものにするため、部品点数の多い複雑な構造を採用した結果、背中のほぼ全てを手縫いしなければならなくなり、他の作業工程に比べ時間と根気を要しました。

制作を振り返って

レガリスは一番最初に構想が産まれたキャラであり、一番最初に作ろうとしていたキャラだったのですが、制作過程を振り返ると複数体のキャラを作り、ある程度の経験を積んだこのタイミングで作ったのが最適解だったと思います。だからこそ色々な要素の詰め込まれた奇跡の一体を作ることが出来ました。



Entry No. 4

Character

なす

nath

Creator

nath

nath

Entry No. 4

初制作
First Creation

Character

nath

なす

種族：

レッサーパンダドラゴン

Species : Red
Panda Dragon

キャラクターについて

自身のファーソナです。レッサーパンダの要素とファードラゴンの要素を組み合わせた種族です。

見てほしいポイント

抱きしめたくなる大きなしっぽです。根本の直径は90cmほど、長さは100cmほどあります。

Creator

nath

nath



Entry No. 4

Character

nath

なす

制作のきっかけ

初めてJMoFに参加した時に、深くかかわらせていただいた方の着ぐるみが自作、ということから着ぐるみの制作に興味をもったからです。

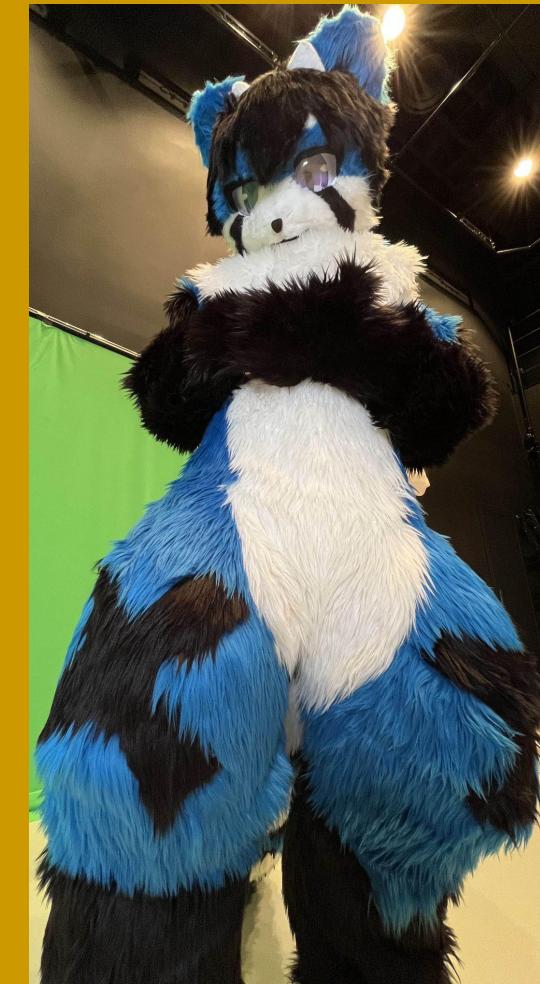
制作のこだわり

- ・デザインの三面図になるべく忠実に従い、再現できるように意識すること。
- ・3Dプリンターを活用することで、顔の左右バランスの確保。

Creator

nath

nath



Entry No. 4

Character

nath

なす

キャラクター・デザインの概要

派手な要素はなるべく詰め込みます、シンプルなデザインになるようにしました。その中でも、しっぽのデザインのみ複雑にし、複雑なデザインの制作にも挑戦できるようにしました。

デザインで特に気に入っているところ

シンプルなデザインを心がけた上で、複雑なデザインを組み込んだ大きなしっぽを組み込みました。

Creator

nath

nath

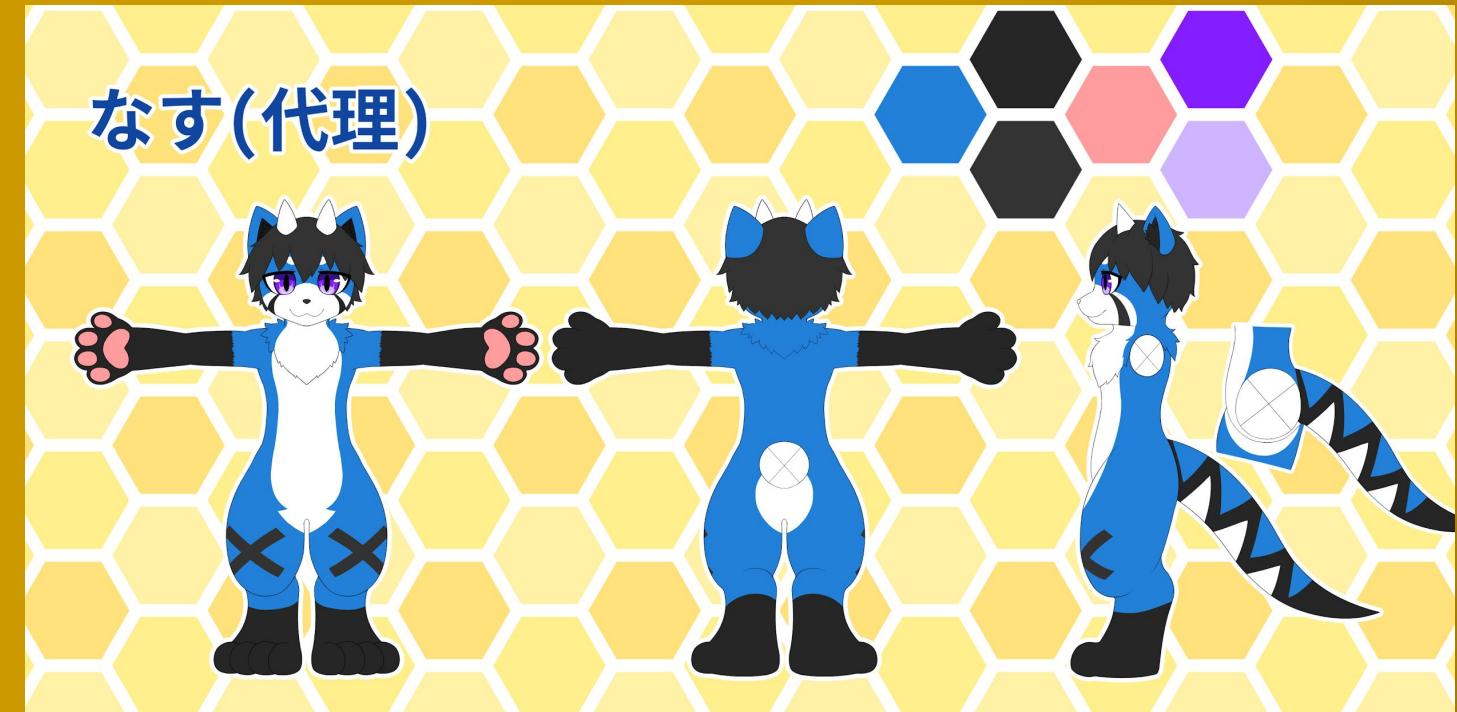
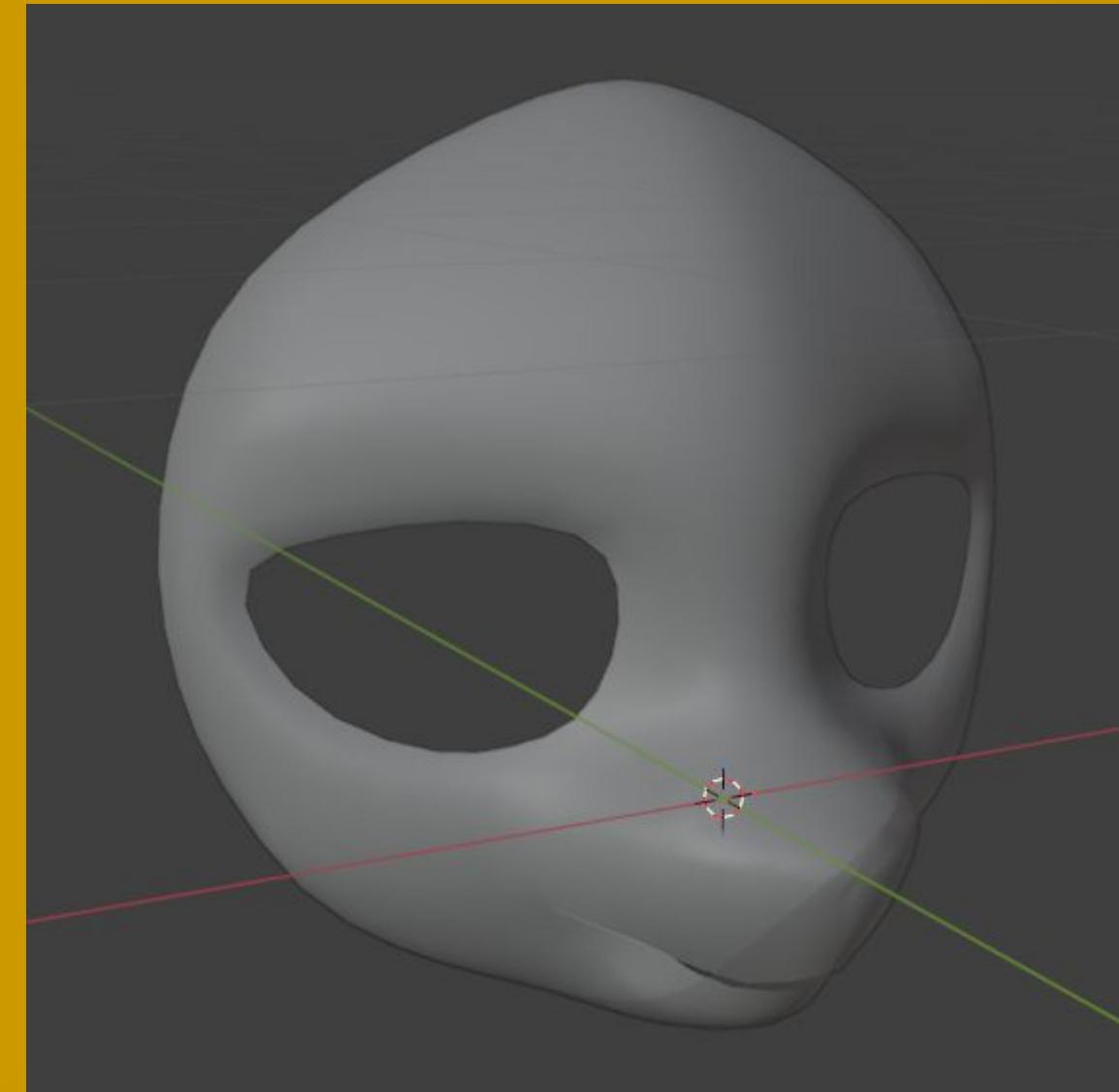


イラスト:夏ツナ様

アピールポイント①

Blenderの活用

Blenderを活用することで、ウレタンでヘッドベースの造形を削ったり、盛ったりする作業をBlenderでモデリング、3Dプリンターで印刷することで、効率化することができたと考えています。ウレタンで削るときに気にかかる、左右対称性をあまり気にせず造形できる点が良いと感じました。



Entry No. 4

Character

なす

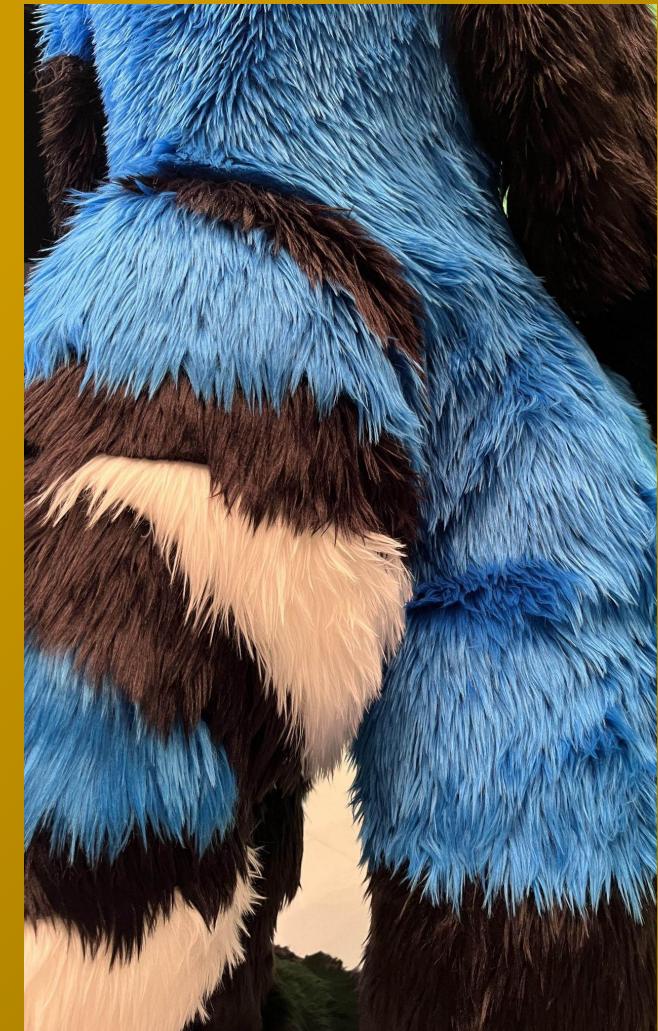
Creator

nath

アピールポイント②

大きなしっぽ

長さ100cmになる大きなしっぽの耐久性の確保のために直径90cmほどで制作しています。作りたかったずっしりとした大きいしっぽが作れたと実感しています。



Entry No. 4

Character

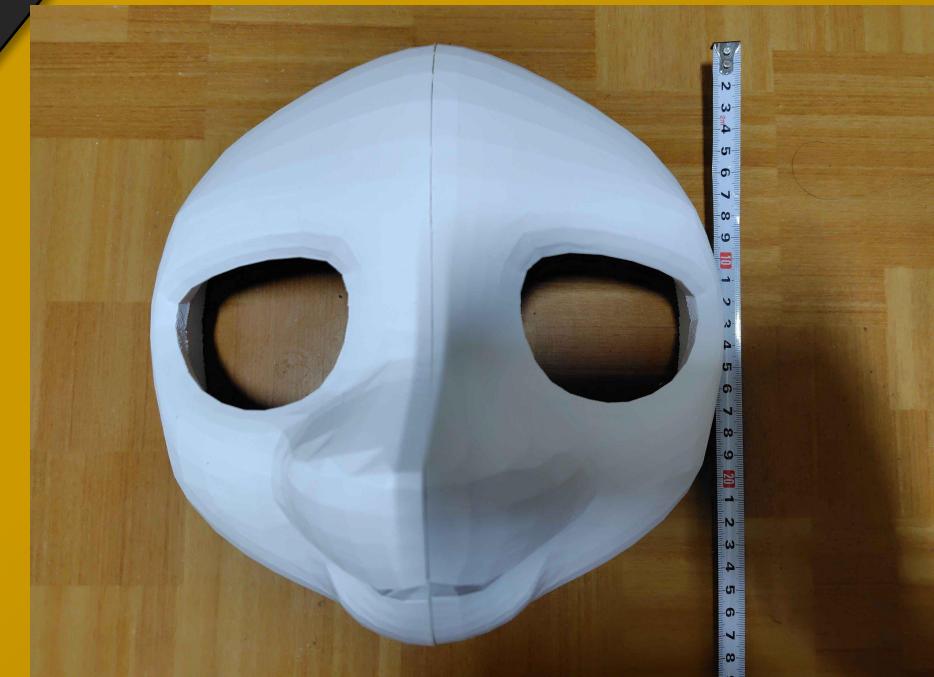
なす

Creator

nath

制作において挑戦したところ

Blenderや3Dプリンターを活用したヘッドベースの作成に挑戦しました。当初はヘッドベース全体を3Dプリンターで出力しようと考えていましたが、ヘッド全体の軽量化を兼ねて顔面部以外の部分をウレタンで作成するよう変更しました。結果、重量が軽くなったと感じ、ヘッドの装着時は快適になったと感じました。



Entry No. 4

Character

なす

制作において苦心したところ

ファーの刈り上げと、しっぽの制作に苦労しました。ヘッドやボディよりも、デザインが複雑なため、ファーを切り出したり、縫い付けたりするのにとても時間がかかりました。

制作を振り返って

先駆者の着ぐるみ自作勢の凄さを改めて感じました。着ぐるみを自作するための大変さを実感しました。今後の展望として、ボディの造形が崩れにくいあんこの制作やボディや手足の補修を行い、キャラ出しの機会を増やせる工夫をしたいと考えています。今後も着ぐるみの制作をやりたいと考えているので、今まで以上に情報収集や、着ぐるみ制作の技術を高めたいと考えました。

Creator

nath



Entry No. 5

Character

Thaureka

タウレカ

Creator

Rady

らいで

Entry No. 5

初制作
First Creation

Character

Thaureka

タウレカ

種族：犬

Species : Dog

キャラクターについて

タウレカは、別世界から来た科学者兼発明家です。持ち前の好奇心と明晰な頭脳を活かし、幼くして数々の功績を打ち立てましたが、実験中の不慮の事故によってこの世界へ。しかし、未知に溢れるこの世界に強い興味を抱き、新たな発見を求めて旅をしています。

タウレカという名前は、ギリシャ語で「知的な驚き・探究心の出発点」を表すタウマゼインと「発見・ひらめき」を意味するエウレカに由来しています。

見てほしいポイント

タウレカが「生きている」姿をぜひ！表情を引き立てる頬のオレンジのラインと、アナログに制御される尻尾の動きなどから、命を宿したキャラクターの存在感を感じ取ってください。

Creator

Rady

らでい



Entry No. 5

Character

Thaureka

タウレカ

制作のきっかけ

「踊ってみた」で着ぐるみ界隈に魅了され、関西けもケットで实物に触れて自分も着ぐるみを着て交流したいという思いが募りました。当初は依頼も考えましたが、クリコンの存在を知って最高の舞台に自分も挑戦したいと決意し、自作を開始しました。

制作のこだわり

初制作ながら最もこだわった点は「キャラクターとしての説得力」です。単なる作品として終わらせらず、完成した着ぐるみが愛され、生き生きと魅力的に見えるためには何が必要なのか。常に逆算しながら、キャラクターの魂が宿るような表現を追求し、制作を進めてきました。

Creator

Rady

らでい



Entry No. 5

Character

Thaureka

タウレカ

キャラクター・デザインの概要

タウレカのデザインテーマは「科学」です。単に科学者、というだけではなく、私という存在に根付いている「科学」を表現するため、体の各所に科学モチーフの模様を配置しています。また、自作衣装とセットでデザインしたキャラクターではありますが、脱いだ時に特別感を演出できるよう普段は見えないところにも模様をあしらっています。

デザインで特に気に入っているところ

タウレカは、私の”好き！”を詰め込んだ渾身のデザインです。全体のバランスを取ることに非常に苦心しましたが、キャラクター設定とデザインが一体となった、唯一無二の愛着ある作品に仕上がったと自負しています。

Creator

Rady

らでい



アピールポイント①

尻尾の動き

着ぐるみにおける感情表現が注目される中、私は動物の感情表現としてよく用いられている

「尻尾を振る行為」に着目しました。尻尾を多関節で構成し、テグスを介して手に繋げることで、手元の最小限の動きでシムレスかつダイナミックな感情表現を可能にしました。これにより、タウレカの快活なイメージをさらに強く補強しています。

アピールポイント②

ヘッド内換気 (手動式ファン)

暑さ対策として、一般的な電動ではなく「手動式ファン」を取り付けました。

耳に設置したファンの軸にテグスを繋げ指まで延長しています。さらに、自転車にも採用されるワンウェイクラッチ機構を用いることで、指の往復動作だけで一方向へ回転させ続けられます。

これにより、バッテリーの重量や動作時間を気にすることなく、水没も考慮せずに保冷剤との併用も可能です。

アピールポイント③

アナログで拓く着ぐるみ制作の可能性

本作品は、あえて3Dプリンタの使用や電子回路を搭載せずに制作しました。例えば手動式ファンの制作にはワンウェイクラッチ機構のための特殊なギア制作が必須ですが、プラスチックまな板から切り出すなどして自作。手に入りやすい素材と導入ハードルの低い技術でギミックを制作することで、安価なだけでなく、誰もが真似しやすい、新たな制作手法の提示を目指しました。

制作において挑戦したところ

私にとって着ぐるみ制作はもちろん、キャラクターデザインも初めての経験であり、JMoFも参加経験無しと、何もかもが未知への挑戦の連続でした。しかし特に意識したのは、「制作経験のない自分が参入することでどんな新しい価値を生み出せるのか」という点です。電子工作が浸透する着ぐるみ制作において、あえてアナログ技術による手法を提示することで、新たなムーヴメントを創り出す可能性に挑みました。

制作において苦心したところ

制作で最も苦心したのは、圧倒的な期間の短さです。2025年5月末に着ぐるみ制作を決意したものの、本業が多忙を極め、実際に制作を開始できたのは10月末でした。限られた時間の中で、多忙な合間を縫って制作時間を捻出することに大変苦労しました。また、2025年2月までケモナーですらなかったため、着ぐるみに関する知識もゼロからのスタート。まさに勉強の日々でした。

制作を振り返って

制作中は常に、「評価に値するのか?」「可愛いとは、かっこいいとは?」「独創性とは?」という疑念と闘い、大きなプレッシャーが付き纏っていました。

しかし、物理学的知見と身近な材料でギミックを構築するアプローチは、扇子の竹から電球の発明に至った、かの発明王エジソンにも通ずる精神そのものです。そして、論理を素地とした生物デザインとの化学反応により、「科学」というコンセプトに恥じない、私の挑戦の結晶がここに在ります。

Entry No. 6

Character

ecojo

えこじょ

Creator

ecosho

えこしょ

Entry No. 6

初制作
First Creation

Character

ecojo

えこじょ

種族 : オコジョ

Species : Stoat

キャラクターについて

歩く抱き枕（自称）のでっこいオコジョ。
えこしょのオコジョで『えこじょ』です。

見てほしいポイント

全部見てください。そして抱き枕を体感してみてください。

Creator

ecosho

えこしょ



Entry No. 6

Character

ecojo

えこじょ

制作のきっかけ

JMoF2020の着ぐるみの作り方講座的なスペースを見てた時に、自分で作ってみるのも楽しそうだなと思ったのがきっかけです。それからかなり間を空けて着ぐるみのキャラデザをして、気づいたら5年経ってました。時間が経つのってとても早いですね。

制作のこだわり

せっかく作るなら妥協はあまりしたくなかったので、とにかく全体のバランスを整えることにこだわってきました。とは言っても思い通りにいかないことも、作り方がわからなことが多いので、その都度有識者に訊いたり、SNSに上がっている写真をよく観察したり、時には完成物を見て触ってきた記憶を頼りに見様見真似で再現してみたりと、ゆっくりではありますが理想の造形にしようと努めてました。

Creator

ecosho

えこしょ



Entry No. 6

Character

ecojo

えこじょ

キャラクター・デザインの概要

5年前に一晩で練ったキャラデザなのであんまり詳細な設定とか覚えてないですが、後々自身で描くときに困らないようなシンプルイズベストなデザインにしました。あと、オコジョベースにキャラデザしたきっかけはポ○モンのコ○ヨンドが好きだったのと、仮に着ぐるみを作ることも考慮して、私の身長でも愛嬌が出そうなデザインは何なのかちょっとだけ考えた結果、胴長キャラがちょうど良いと思い、この『えこじょ』が誕生しました。

デザインで特に気に入っているところ

何といっても胴長ボディです。そして顔、次にお腹を見てください。というかもう全部見てください。

Creator

ecosho

えこじょ



アピールポイント①

ヘッド

(個人的に) 一番大事な部分だと思うので、とにかくイラストと瓜二つだと思えるくらいにはこだわって制作しました。何度もウレタンを盛っては削ってを繰り返していくうちに、少々重くなってしまったのは心残りですが、満足のいく出来になったかと思います。



えこじょ

えこしょ

アピールポイント②

でっかいしっぽ

でっかいしっぽです。

本体だけでなく、しっぽまで楽しめる仕様（抱き枕）になっています。抱き心地を重視しているため、しっぽを浮かせる様なギミックを搭載せず、引きずっての移動になってしまないので、基本的に移動時は本体がしっぽを抱えてると思います。でもそこがまた可愛いと思うんですね。



アピールポイント③

抱き心地と触り心地

前述のでっかいしっぽでも抱き心地についてほんのアピールしてましたが、着るあんこや手にも詰められるだけ綿を詰めて抱き心地を向上させてます。また、触り心地については個人的に好きな触り心地のラビットファーをふんだんに使用しており、もっちりふわふわでさらっとした感触の歩く抱き枕になつたと思います。



制作において挑戦したところ

着ぐるみ制作 자체が私にとっての大きな挑戦でした。作り方を見たり聞いたりする段階ではそこまで難しくなさそうな印象でしたが、実際にウレタンを削ってみると意外にも上手く削れず、盛っては削ってを繰り返して大量のウレタンを浪費したと思います。そもそも最初にヘッドシェルを作成する段階では『えこじょ』を作るかも決まってない段階で、とりあえず作り進めてたので、なおさらウレタンと労力を費やしていたと思います。次に生地を扱う工程では小中学以来のミシン使用でしたので、使い方とかほとんど覚えてない状態からのスタートで、作業を始めるまでに2、3日ミシンの使い方を覚えるところから頑張ってました。

えこじょ

制作において苦心したところ

ほぼ型紙通りに生地を切り取って縫い合わせたつもりだったものが、微妙にずれてしまっていたり、同じパーツを作ってしまっていたりなどと言ったミスが多く、何度もやり直しをしていた時間がとてもきつかったです。おかげで糸を解く作業も上手になったと思います。

えこしょ

Entry No. 7

Character Kiba(Shironokiba)
輝馬(白ノ輝馬)

Creator

Orin

お燐

Entry No. 7

Character

Kiba(Shironokiba)

輝馬(白ノ輝馬)

種族 : 輝馬(きば)

Species :
Luminous Steed

キャラクターについて

遠い何処かの霧に閉ざされた孤島に輝く馬達がいる。その馬の名を「輝馬(きば)」と呼ぶ。

額に光る角を待ち、闇夜を照らして人々を導く。 黄金の蹄は目が眩むほどの輝き、正に神話に出てくる神馬の様だ。

彼らは人々に干渉し、時に人の形を取り人間の様な営みを真似する。何の為に行うかは不明。

その島に棲む馬群の中でも最も白く、最も気高い一頭の輝馬、人々はこれを「白ノ輝馬」(しろのきば)と呼び慕われている。

見てほしいポイント

馬の爪先立ちの様な足を再現、歩くとパカパカ音が鳴る。

馬の下顎の開閉、瞬き、オパールのような見る角度によって色が変わる角。

Creator

Orin

お燐



Entry No. 7

Character

Kiba(Shironokiba)

輝馬(白ノ輝馬)

制作のきっかけ

元々一番最初に輝馬を作る予定だったのですが、着ぐるみを作り始めたての頃はこのキャラを美しく再現するには技術、知識、材料入手などの知識が全くなくこのまま作るには余りにも勿体無いと考え、ある程度制作、知識がついた今しかない！！と思い制作、コンテストでお披露目をしました。

制作のこだわり

今現在の技術、知識を最大限活かし私にとっての可愛い、かっこいい、美しいと思うキャラクターを妥協せず作り上げていく事を大切にしています。

Creator

Orin

お燐



Entry No. 7

Character

Kiba(Shironokiba)

輝馬(白ノ輝馬)

Creator

Orin

お燐

キャラクター・デザインの概要

このキャラクターは私が学生だった頃に夢に出てきた私が見た中で最も美しいと思った生物をモデルにしました。

当時描いた絵、記憶などから架空の生物、麒麟に似ているなと現在思いながら夢でみた様な宝石の様な輝く角をレジンに内蔵したLEDライトで表現。

胴体の白を引き立たせるためにファーを漂白カラーで統一させ、肩から腕、背にかけての鱗部分をバリカンで剃った後の馬の様にファーの色をオフホワイトで表現しました。



デザインで特に気に入っているところ

輝馬は人々と交流、観察するために進化した生き物と設定しているので、ケモノ着ぐるみによく見られる逆関節を強調させず緩やかに反った足を強調。
道産子馬のようながっしりとした足は特に気に入りです。



輝馬(白)輝馬

お燐

アピールポイント①

瞬きと口の開口

生きている様なリアル感を出したかったので今回初めて瞬きのできるヘッドを製作しました。ベッド内に取り付けてあるワイヤーを引っ張ると瞬きできる構造となっています。口も少し開きます。



アピールポイント②

点滅可能な角

夢に出てきた姿のようすに角も光るといいなあと思ひ、シリコンで角の型を作りレジンを流し内部にLEDライトを埋め込んでいます。

ボタンを押すと点滅の切り替えができます。



輝馬(白)輝馬

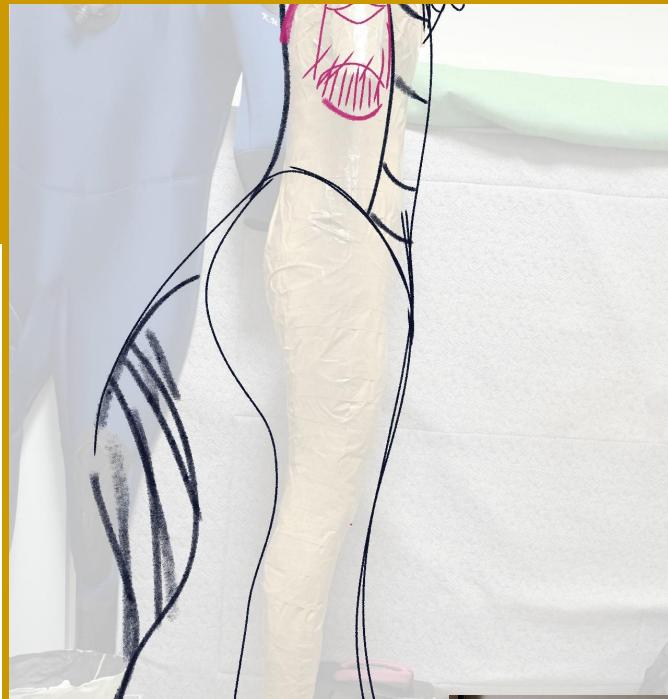
お燐

アピールポイント③

頑丈な蹄

今回は、あんこにウレタンフォームを使用し、足の蹄のベースに塩ビパイプを使って型を作り、塗装しました。

歩くときの安定感を出すために、踏ん張りの効く下駄を使用したところ、個人的にはとても歩きやすくなりました。



制作において挑戦したところ

ケモノ着ぐるみならよく見られるメジャーな動かせるハンドタイプではなく、蹄のみの手足を作ったことです。

私は電子系の知識や技術(3Dプリンター)がないので、それらを使わず、蹄に代用できる素材探し、作るにあたっての歩行のしやすさ、安全性などを考えながら全く新しい挑戦を試みたことなど。



輝馬(白)輝馬

制作において苦心したところ

一番苦心したところは材料探しと蹄を作るにあたっての幾度の失敗ですね。

最初に人が乗っても壊れない強度の強い大元の芯を探しから、歩く時に足に負担がかからないある程度軽い形を変形できる素材、それをコーティングする塗料をかき集めて何度も修復が不可能なほどの破損、素材と塗料が合わず溶かしてしまうなどのアクシデントがありながら漸く今の形にたどり着くことができました。

制作を振り返って

私は着ぐるみを作り始めて年月はそれほど経ってはいませんが、何体か製作してこの技法はやりやすい次からも取り入れよう、このやり方は合ってないもう少し改良しようなど難しい考えが苦手だったのですがそれが楽しいと思えるようになった事が自信としても成長したと思います。



お燐



Entry No. 8

Character

tukar

トカラ (とうから)

Creator

Subtra

さぶとら

Entry No. 8

Character

tukar

ト タカラ (とうから)

種族: ネコアザラシ Species: Cat Seal

キャラクターについて

ネコアザラシの男の子。名前はアイヌ語で「アザラシ」という意味です。
(「とうから」と呼んでください)
道産子、寒いところが大好き。
でも、暖かいところで眠るのがもっと大好き。ずっと寝ていたい。

見てほしいポイント

ボディの造形、模様。

Creator

Subtra

さぶとら



Entry No. 8

Character

ドカラ (とうから)
tukar

制作のきっかけ

1作目のキャラクターは「とにかく着ぐるみが欲しい」という勢いで制作しました。今回のキャラクターは丁寧に作ることを目標に、特にキャラデザに時間をかけ、より多くの人の目に留まるキャラクターになって欲しいという想いで制作しています。

制作のこだわり

時間の許す限り、惜しみなく作り直し、妥協の無い制作を心がけています。また、自分のキャラクターを自分が誰よりも推し、作品への愛を忘れないでいたいとそう思っています。

Creator

Subtra

さぶとら



Entry No. 8

Character

tukar

ドカラ (とうから)

キャラクター・デザインの概要

ネコはアザラシです。
大きなω。大きな魚しっぽとヒレ。
ずんぐりむっくりぼってりな体形。
アイヌ民族文様を参考にデザインした
模様を、全身に配置しました。

デザインで特に気に入っているところ

ネコがとアザラシ、両ケモノの要素を
うまく調和させつつ可愛らしいデザイ
ンが作れたと思います。
道民感のある模様も良い感じにできた
と思います。

Creator

Subtra

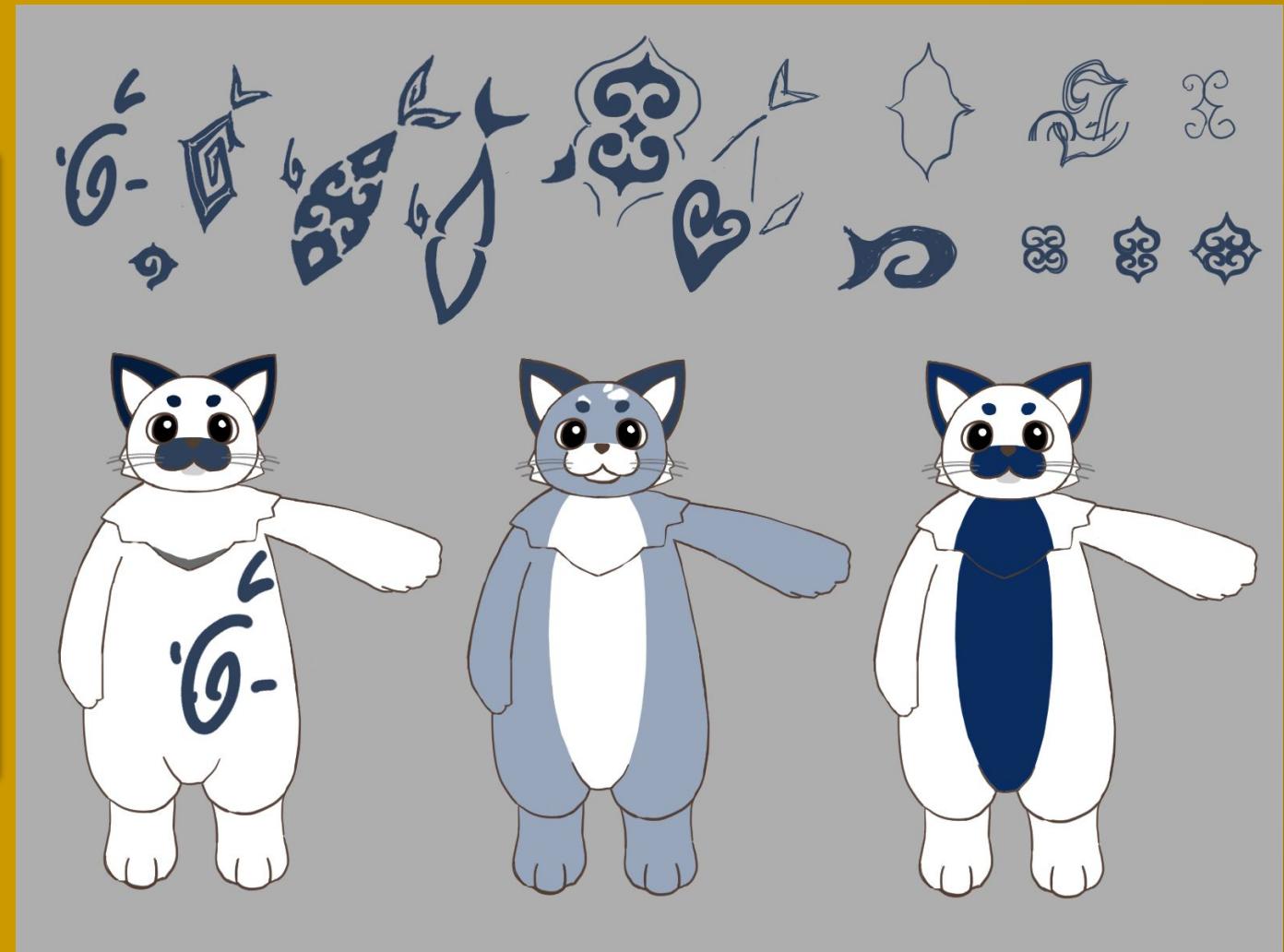
さぶとら



アピールポイント①

ボディの模様

一番のポイントはボディの模様。キャラクターのアイデンティティとなるように「北海道→アイヌ」の要素、「猫・アザラシ→魚」の要素を取り入れデザインしました。縫製もとっても大変でした。



アピールポイント②

アザラシの手と足

アザラシの身体の作りから、猫とアザラシをどう合体させるか考えました。前足はヒレに。ふくらみ感を出すためウレタンを仕込みました。お尻から出ている大きな尾の部分は正確には下半身。その先端のヒレが本当の後ろ足で、小さな丸いものが本当のしっぽです。後ろ足のヒレも立体的に美しく見えるようにウレタンを仕込みました。手と尾はそれぞれ、お風呂のことも考えて取り外せるようにチャックを仕込んでいます。



制作において挑戦したところ

自分なりに多くの挑戦があります。

- ・新しい種類のファーの使用。
- ・複雑な模様の縫製。
- ・手やしっぽの造形。

特に大きな挑戦は「着用型アンコの作成」です。

中の人は細身なので、ボディのすんぐり体系と、海洋っ子のチャームポイントである大きなしっぽの形出しに大量のアンコを必要とします。

大きなボディラインをキレイに出すため、着脱時のスマートさも考えて、しっぽと一体型になる着用型のアンコを作成しました。



ドカラ（とうから）

制作において苦心したところ

モチベーションや時間作りの関係で、制作に向かうこと自体にかなり苦心しています。現時点では、進捗も良くなく、焦りと不安でいっぱいです。残り期間、死ぬ気で頑張ります。

制作を振り返って

制作にあたり、アイディアやアドバイス、応援をしてくれた界隈の仲間、このように自身の成果を発表できる場を提供してくださったスタッフの皆様。関わってくれた全ての人間に心から感謝申し上げます。ありがとうございます。このともども、今回のキャラクターも可愛がってもらえると幸いです。

さぶとら



Entry No. 9

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu

のぎす

Entry No. 9

Character

Axis

アクシス

種族: オオカミ

Species: Wolf

キャラクターについて

歴戦の紅きヒーロー「アクシス」

蒼き新人ヒーロー・ルクスの実の兄。親はおらず、家族を守るため、誰よりも強くなりたいと願い、鍛錬を積み重ね、炎と格闘術を操るプロヒーローとなつた。厳つい外見に反して家庭的で温和、責任感も強い。ルクスにとっては兄であり親代わりで、憧れの存在でもある。アクシスは世界の平和と弟の幸せを胸に戦い続けている。

見てほしいポイント

細部までこだわった筋肉の造形と、腕に炎をまとう演出を特に見て頂きたいです。

Creator

Nogisu

のぎす



Entry No. 9

Character

Axis

アクシス

制作のきっかけ

約7年前に初めて自作した着ぐるみのルクスには兄弟がいるという設定を当初から考えており、いつか兄のオオカミヒーローを自作して、クリコンに挑戦したいと思い、今回応募させて頂きました。

制作のこだわり

「自分の納得のいくまで妥協せず
とことんやり直す。」
なかなか理想の形に持っていく事が出来なく
ても、焦らず懲りずに修正を重ね、理想形を
追い求め続ける事を大事にしています。

Creator

Nogisu

のぎす



Entry No. 9

Character

Axis

アクシス

キャラクター・デザインの概要

私は筋肉マッチョな獣人が大好きで、私の好きを最大限に表現する為にデザインを考えました。凹凸のある筋骨隆々な体にデザインを載せる上で、筋肉の見せたいラインを消してしまわないように配慮しつつ、自然にボディラインにメリハリを持たせられるように慎重に模様を配置しました。

デザインで特に気に入っているところ

炎操るヒーローというコンセプトが直感的に伝わるよう、炎のモチーフを随所に散りばめた所です。炎が大きく燃え上がるような模様をあしらい、歴戦のヒーローたる力強さを表現しました。

Creator

Nogisu

のぎす



Entry No. 9

Character

アクシス

Creator

のぎす

アピールポイント①

筋肉の造形

筋肉はバランスとメリハリが命だと考えています。遠くから見てもマッチョに映るように、肩や大胸筋は大きく、ウエストは細くして逆三角形のシルエットを強調しました。また、腹筋など輪郭を出したい部分には短毛ファーを、重厚感を出したいところには長毛ファーを使い、メリハリあるボディに仕上げています。



こだわりの
筋肉造形!!

アピールポイント②

腕に炎をまとう演出

ヒーローが変身するような演出を実現出来ればと思い、腕に炎をまとうギミックに挑戦しました。厚いケモ手でも簡単に変身できるよう、できる限りシンプルな仕組みにしつつ、広い面がしっかり変化するよう調整を重ねています。デザイン面でも、一目で変身後と分かるよう配色や模様を工夫し、ビフォーアフターに明確な差をつけました。



アピールポイント③

ヘッドの小型化と顎稼働

スタイルの良いマッチョ獣人を作るには、筋肉を盛るだけでなく顔の小型化も重要でした。私はウレタン造形が最も自分に合っていると思っているのですが、ウレタンだけだと大きくなりやすく、顎も動かしにくい問題がありました。そこで、薄いライオンボードでベースを作り、表面にウレタンを使う方法に変更。自分の得意な作り方を活かしつつ、小型化と顎可動の両立を実現しました。



初めての
アゴ稼動!!
と小顔化!
(当社比)

制作において挑戦したところ

動画サイトで見た“一瞬で色が変わるドレス”から着想して、このギミックを考案しました。

しかしフェイクファーで再現しようとすると、厚みや硬さで変身がスムーズにいかなかったり、重なる部分に段差が出るなど問題が多く、簡単にはいきませんでした。

それでも試行錯誤を重ねた結果、腕に炎をまとうギミックを実現できました。



Entry No. 9

Character

アクシス

のぎす

Creator

制作において苦心したところ

筋肉の造形はこの作品で最もこだわりたい要素で、完成度を左右するため特に苦労しました。筋肉のつながりや重なりを意識しつつ、全体のバランスを見ながら盛ったり削ったりを繰り返し、理想の体に近づける作業は想像以上に大変でした。さらに、ファーを張る前後で筋肉の厚みの見え方が変わるために、完成形を想像しながら調整するのも難しかったです。

制作を振り返って

着ぐるみ制作は今回が2回目で、約7年ぶりの挑戦でした。理想に近づけるために試行錯誤を重ねる過程は、凝り性の私にはとても大変でしたが、少しずつ形が見えてくるたびに完成後の姿を想像し、なんとかここまで辿り着けたことを嬉しく思います。そして、この日を迎えたのは周囲の支えや助言があったからこそです。本当にありがとうございました！これからはアクシスと一緒にグリーティングを存分に楽しみながら、筋肉マッチョな着ぐるみの魅力をもっと広めていきたいと思います★



Entry No. 10

Character

ラミイ

ramii

Creator

libubai

libubai

Entry No. 10

Character

ramii

ラミイ

種族：きつねロボット

Species : Fox
Robot

キャラクターについて

ある未来の動物園で、キツネ型ロボット——ラミイがツアーガイドとして働いています。事故のせいで人類は少しずつ消えた。人間が去った後、きつねは園長の役割を引き継ぎ、動物園の運営に尽力し、いつか人間が戻ってくることを願っています。

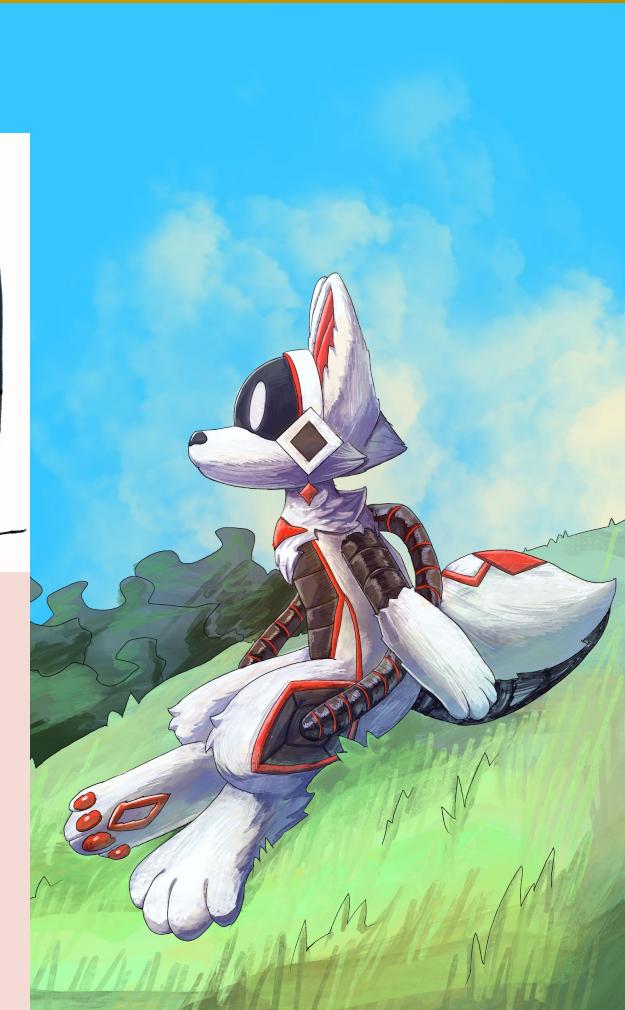
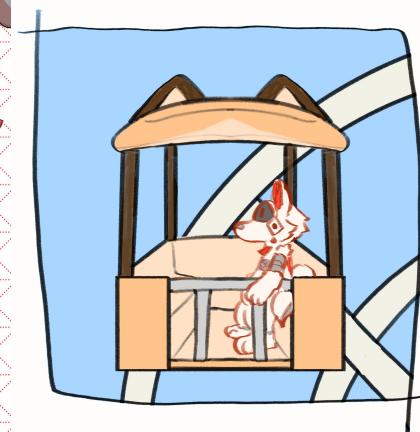
見てほしいポイント

頭部は3Dモデリングで設計し、それを印刷しました。頭を作るために黒いアクリルの半球を購入してカットした。目のアニメーションは描き、様々なパターンを表示できるLEDスクリーンにアップロードしました。

Creator

libubai

libubai



Entry No. 10

Character

ramii

ラミイ

制作のきっかけ

子供の頃から、アニメに登場する様々な動物キャラクターが大好きで、その好きは今も変わりません。ミラは私のオリジナルストーリーの重要なキャラクターです。以前、着ぐるみヘッド制作の経験があり、とても楽しかったので、今回、全身着ぐるみに挑戦したいと思いました。

制作のこだわり

快適さとデザインを大切に考えました。ヘッド部分を製作する際には、顎に綿パッドを入れ、両サイドのヘッドフォンにファンを追加しました。また、スタイリングと収納性を高めるため、耳の内側にアルミワイヤーを内蔵しました。

Creator

libubai

libubai



Entry No. 10

Character

ramii

ラミイ

キャラクター・デザインの概要

赤と白の配色は日本の神社の狐からインスピレーションを得ております。子供の頃、アニメに出てくるロボットの機械的な腕が大好きだったので、それをデザインに取り入れました。背面のエネルギーパイプラインは、ロボットのステレオタイプ的な雰囲気を醸し出し、非常に高度なロボットであることを表現しています。

デザインで特に気に入っているところ

口を開けると、赤い法兰ネルの内側があります。大きな耳が2つあり、中央にはスピーカーのような模様があります。

Creator

libubai

libubai



アピールポイント①

キラキラのヘッド

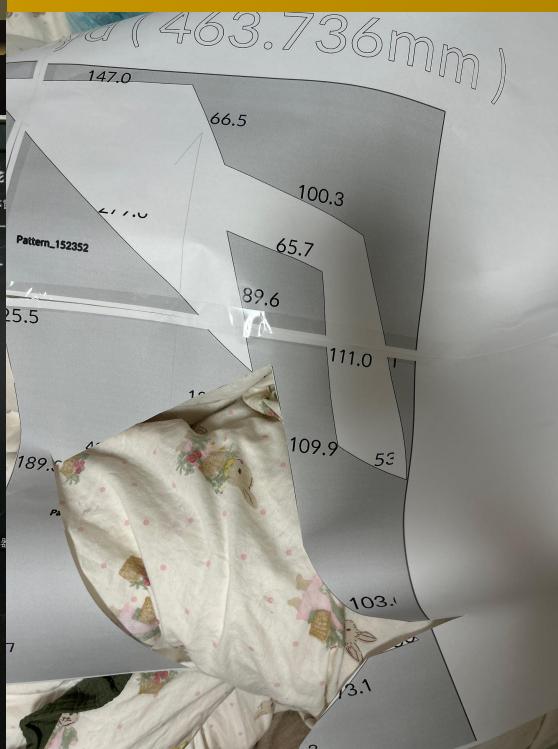
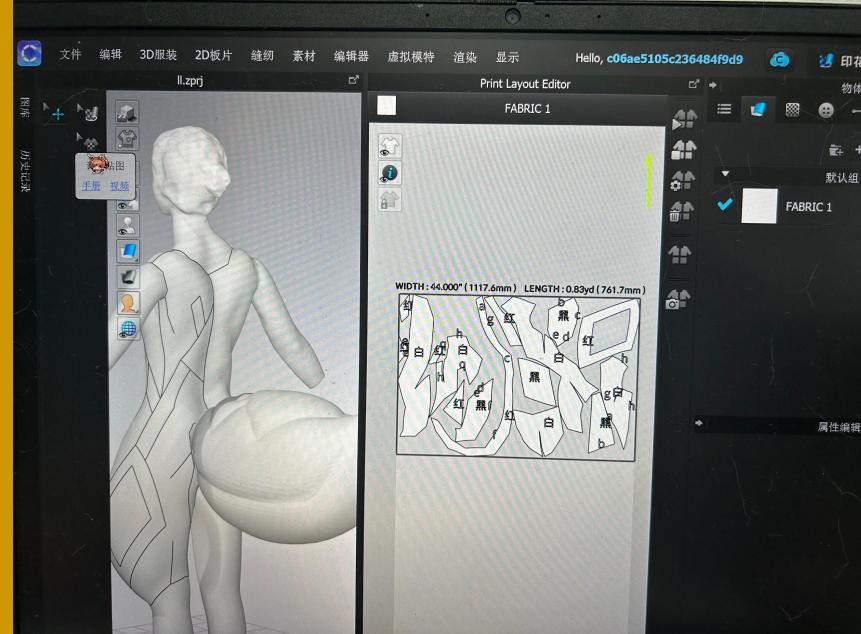
頭部は3Dモデリングで設計し、それを印刷しました。頭を作るために黒いアクリルの半球を購入してカットした。目のアニメーションは描き、様々なパターンを表示できるLEDスクリーンにアップロードしました。



アピールポイント②

パソコンで着ぐるみの体を作成

まず、CLOからボディモデルをダウンロードし、タブレットで着ぐるみのボディモデルを作成し、それをCLOにインポートして布の模様作成しました。最後にPhotoshopでA3サイズにカットし、印刷する。



アピールポイント③

軽くて柔軟な尻尾

大きな尻尾が好きで、しっかり立てたいので、垂れないようにフォーム材を使って支えています。フォーム材の細片をいくつか使って、結束バンドでしっかり結びました。



制作において挑戦したところ

全く新しいタイプのヘッドの3Dモデリング。アクリル半球の固定と組み立て。アクリルに触れることなく裏地を固定。ストレッチフリースの裁断と縫製。



制作において苦心したところ

ヘッドを作るために、黒いアクリルの半球を購入しました。アクリルを切るのがとても難しくて、家族に手伝ってもらいました。ヘッドシェルはかなり薄いので、接続が少し難しく、ホットグルーもうまく接着しませんでした。

制作を振り返って

制作過程は色々と大変でしたが、なんとか完成させることができました。着ぐるみ制作はもとでも楽しく、完成させた時はより嬉しく、大きな達成感を感じました。疲れましたが、また次回もぜひ作ってみたいと思います。



Entry No. 11

Character

purl

ぶあーる

Creator

miyumi

みーゅみ

Entry No. 11

初制作
First Creation

Character

purl

ぶあーる

種族 : 黒柴

Species : Black Shiba

キャラクターについて

テーマは平仮名で「みならいたんてい」
子どもの黒柴。持っているパイプは本物ではなくおも
ちゃ。探偵らしい帽子とコートを羽織っています。
内気だけど時々大胆な性格。
ぶあーるという名前の由来は、足跡や痕跡の意味を持つ
ドイツ語のSpur(シュプア)と、謎やパズルの意味を持つ
Rätsel(レーツェル)から4文字とって名付けました。

見てほしいポイント

正面顔に関しては個人的にもかなり満足のいくクオリティにできたと思っています。
帽子の仕組みや構造部分にかなり力を入れていたので、見てくださると嬉しいです。

Creator

miyumi

みーゆみ



Entry No. 11

Character

purl

ふあーる

制作のきっかけ

きっかけは着ぐるみを知った2023年8月です。たまたまYouTubeのおすすめに流れてきたユピテルファクトリー第2回で、ユピテル君の可愛さにやられて「あ、これだ」と直感的に思いました。僕自身工作が好きでしたし、ファンタジーな着ぐるみの世界がとても魅力的に感じました。それに加えて内気な自分の代わりに他の人と関わるきっかけを作ってくれる仲介者にもなってくれたらいいなと思って制作を始めました。

制作のこだわり

1番時間をかけたのはヘッド、特に顔の部分です。デフォルメされたマスコット的な可愛さを目標として考えていました。目標としている等身と自分の身長から逆算してヘッドのサイズ・形状を調整し、幼い顔立ちになるようにマズルは短く、目は大きめで下寄りに配置しました。チャームポイントの太眉が隠れない位置で帽子を固定できます。口のωの形もお気に入りです。キャラの世界観を作る小道具にも力を入れています。

Creator

miyumi

みーゆみ



Entry No. 11

Character

purl

ぶあーる

キャラクター・デザインの概要

探偵というコンセプトは、幼いながらも知的な雰囲気の子がいいなというところから考えました。

黒柴と太眉は当時好きだったキャラの影響です。色や模様が散らばらないよう注意してデザインしており、お腹は「？」を模した模様、足には左右対称に幾何学的な三角の模様、両腕には左右非対称な丸の模様が入っています。また、メインカラーで黒とライトベージュ、サブカラーで茶色、アクセントカラーで冷静さを意味する水色を使用しました。

デザインで特に気に入っているところ

腕の左右非対称な模様を繋げてみると、何やら一つの模様が見えてきます。デジモンより知識の紋章です。探偵という職業、深い知識や知恵が求められます。そこから連想してこの紋章をモチーフに組み込んでみました。

Creator

miyumi

みーゆみ



アピールポイント①

らしさ満点！コート&革靴

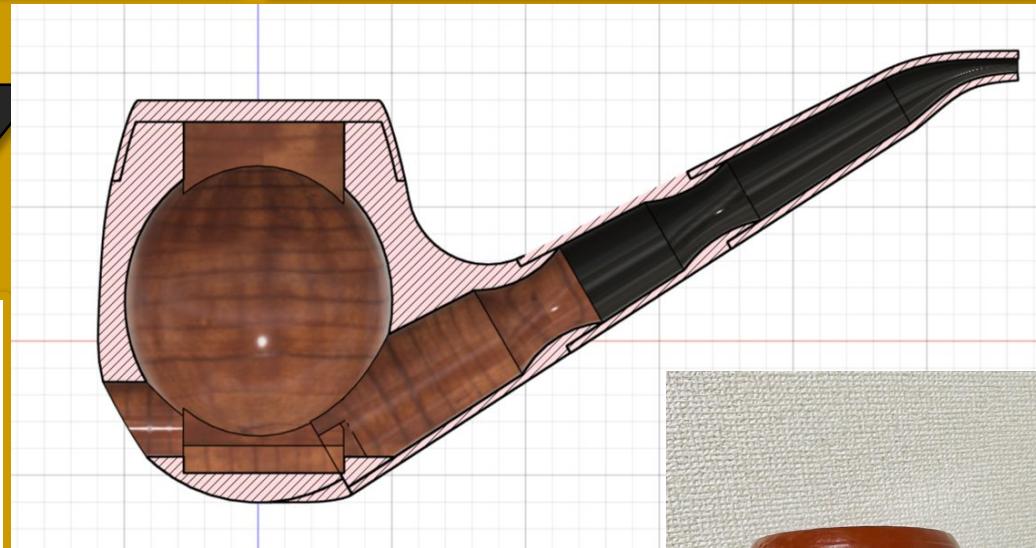
「みならいたんてい」ということで服装は重要な要素です。靴はカジュアル目な革靴のデザイン。ここでは珍しい(?)足全体を覆う形式をとっていて、外出時も安心で見た目も機能面もバッチリな靴です。コートは参考となる型紙やモデルが少なかったため、制作過程で躊躇箇所が多かったです。このコートを着ることで前述した腕の模様、知識の紋章が見えなくなってしまいます。能ある鷹は爪を隠すというように普段はあえて知識を隠しているというオシャレな意味を持たせています。ここも含めてお気に入りの模様です。



アピールポイント②

実用性○探偵小道具

先ほど少し触れたパイプのおもちゃ、こちらも仕掛けがあります。着ぐるみ活動で生命線となるブロワー、それがこのパイプの中に入っています。探偵としての世界観を守りつつ実用性もあるおもちゃとなっています。Fusionというソフトで形を作り、3Dプリンターで造形しました。初めてのモデリングで「ソリッド？サーフェス？」というレベルから、機能の勉強と同時並行で形を作っていたので、とても高カロリーなものづくりだったと感じます。ぶあーるだからこそ映える面白いものができたと思っています。



アピールポイント③

名前へのこだわり

これから長い付き合いになるキャラクターだと思ったので、命名にも時間をかけました。

以下は名前への条件です

- ・探偵に関係のある単語(外国語でも繋げても並び替えて可)
- ・発音のしやすさ
- ・覚えやすさ(4文字程度のひらがな)
- ・音の可愛さ

そしてドイツ語のSpurとRätselの一部をとって並び替えた「ぶあーる」という名前が生まれました。よく言われますが、お茶の名前とは関係ないです！画像は当時取ってたメモの一部です。

名前

虫眼鏡 ルーペ

解決、解明

冷静

謎

知恵、知識

観察眼

トリック

暗号

アリバイ

スプア

レーツェル

レイセル

ベファーグング

プルレー

プルーレ

ぶあーる

フェニームーメン

ぶれふえにむーん

れぷーむ

ぷにーる

命名「ぶあーる」

シュプア Spur 足跡、痕跡

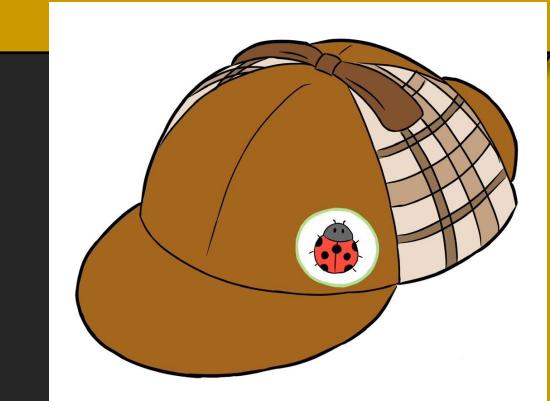
レーツェル Rätsel 謎、パズル

ぶあーる

制作において挑戦したところ

うちの子で他と違うのは頭を振っただけでは外れない、取り外し可能なこの帽子です。耳まで通して固定する形式では大事な眉毛が隠れてしまうので、それを防ぎつつ帽子を自由に取り外しできるようにするために、ファーの表面と帽子に6箇所ずつスナップボタンをつけました。ファーをヘッドに接着する前にボタンをつける必要があったので、先回りして帽子のサイズ・形・向きの完成形をイメージしながらボタンの位置を予測して取り付けました。帽子は硬めの芯材とウレタンで形を保っています。布部分は芯から取り外せるので洗濯したり別のデザインの生地へ交換したりもできます。オリジナルの手法なので時間もかかってしまいましたが、イメージ通りに作れた自慢の帽子です。

みーゆみ



制作において苦心したところ

何においても0スタートだったのが大変でした。制作開始時にXのアカウントを作ったので頼る人もいない、歴も浅いので知識もない、イベント未経験で着ぐるみを生で見たこともない、絵も苦手でキャラをデザインするのも初めてという中での制作でした。DTD作成のため夏の日1人で自分の体にラップやテープを巻きつけたのは苦い思い出です…費用削減のためミシンも購入しなかったので全身手縫いとなった制作も楽しかったですが大変でした。

制作を振り返って

1人でやっているとモチベーションの維持が大変で、1つの失敗が命取りになると思ったので、焦らずゆっくり製作していました。そのせいかデザイン開始から11ヶ月経ってようやく全身が完成したのですが、その時の感動は凄まじかったです。その後デビュー予定のイベントまでずっと不安とワクワクが消えなかった記憶があります。着ぐるみを知ってから制作開始まで4ヶ月ほどで、鉄は熱いうちに打て理論で見切り発車のまま作っていましたが、大きな挫折なく完成できて良かったです。全体を通して、何もわからなくても他の人の着ぐるみの特徴をよく見て考えて解釈して制作するのが大切だと感じました。



Entry No. 12

Character

xNEYVx

xNEYVx

Creator

xNEYVx.Phenom.Morisaki

xNEYVx(実制作担当、デザイン)

Phenom(ヘッド制作補助、ボディ製作補助)

森崎(ヘッド制作補助、ボディ制作補助)

Entry No. 12

初制作
First Creation

Character

xNEYVx

xNEYVx

種族 : キツネ

Species : Fox

キャラクターについて

キャラクターの名前の由来は何となく日常を過ごした時にパッと思いついた時に付いた名前で意味は特にありません。性格としてはよく喋り、自由気ままに行動して、マイペースに生きています。カッコイイ物に目がなく、戦うのが好きです。特徴としては後ろに着いているマントや左耳の装飾です。

見てほしいポイント

この作品で特に見てほしい所は、全体のファーです。使わないファーで、どの長さがどの部位に一番似合っているのかを良く観察をして、全体的にトリミングを行いました。

Creator

xNEYVx.Phenom.Morisaki

xNEYVx(実制作担当、デザイン)
Phenom(ヘッド制作補助、ボディ製作補助)
森崎(ヘッド制作補助、ボディ制作補助)



Entry No. 12

Character

xNEYVx

xNEYVx

制作のきっかけ

初めてケツの着ぐるみエリアに行った時にどんなキャラがいるのか気になり、散歩していたら見たことがあるキャラがいて、その上俺の好きなキャラだったので話しかけるのに苦戦してしまったが、コンタクトを取り、写メを取り、その後のハグで俺の脳内が真っ白になり、沼にハマりました。家に帰り、俺も代理を作りたい！という想いから制作が始まりました。全体的な参考としてユピテルファクトリーを視聴して制作に励みました。

制作のこだわり

俺が制作において大切にしていることは、とにかく適当に作らずにちゃんと作る時間を確保して形を上手く作る事です。一つ一つのパーツをより丁寧に作る事で、キャラを生み出す工程で、デザインした通りに作れる嬉しさが出来ます。じっくりと観察と行動を繰り返す事で制度が上がっていき、キャラという存在を『これからのライフの舞台に立たせたい』という想いが混み上がってきます。なので私は沢山の時間をキャラに費やしました。

Creator

xNEYVx.Phenom.Morisaki

xNEYVx(実制作担当、デザイン)
Phenom(ヘッド制作補助、ボディ製作補助)
森崎(ヘッド制作補助、ボディ制作補助)



Entry No. 12

Character

xNEYVx

xNEYVx

キャラクター・デザインの概要

キャラクターデザインで特に表現したかったことは耳や、顔横のフワフワ、手等とにかくモチモチさせたいなという想いでデザインをしました。1部のデザインの参考にしたものは、このキャラの左耳の装飾なのですが、自分のオリキャラの1人にインスピアされてこのキャラにも取り入れました。その他参考にしたもの、モチーフはありません。

デザインで特に気に入っているところ

デザインで特に気に行ったところは、背中、手、おなかの模様や、後ろに着いているマントや左耳の装飾を頑張りましたが、ヘッドが特に全般的に力を入れて制作したので気に入っています。

Creator

xNEYVx.Phenom.Morisaki

xNEYVx(実制作担当、デザイン)
Phenom(ヘッド制作補助、ボディ製作補助)
森崎(ヘッド制作補助、ボディ制作補助)



アピールポイント①

マント

アピールポイントその1はマントです。何か装飾を付けたいなと思い、マントを付けようと考えました。アブリペイント上に起こしたものを見て、マントの模様を縫いました。手縫いだったので時間は掛かりました。マントの形を少しいじり、下の方をギザギザにする事で自分なりにカッコよさを出しました。

完成イメージ



制作において挑戦したところ

制作において挑戦したことは切ったウレタンの再利用です。形を作る時の切った時に出来たウレタンを捨てずに保管して、再びヘッドに貼り付ける際に、そのウレタンを使用することでコストを必要最低限に抑えることが出来ました。具体的には、細かい部分へ使う事ができ、サイズもカットして測ることで、貼り付け部分にフィットすることができます。それによってゴミの量も大きく減らす事が出来ました。



Entry No. 12

Character

xNEYVx

制作において苦心したところ

制作において苦心したところは、ヘッドです。ヘッドのマズルの形をより理想に近づけられるようによく観察して形を整え、ウレタンを貼り付けたり削ったりの繰り返しで理想のマズルに近づけました。その次に、耳を左右対称に作るのに大きく時間を使ってしまいましたが、どこがダメなのか、どうすればいいのか課題を見つけ、その答えを見つける事で左右対称に作り上げることが出来ました。

制作を振り返って

約1ヶ月半を通して、メンバー達と制作をしてきましたが、成功とミスを繰り返し、そのから学びを得てゴールにたどり着きました。よく観察する大切さを知り、それを活かして制作に励んだので初めての制作でしたが、制作の大変さや楽しさを知れてとてもいい機会になりました。本当に作っている方々に尊敬して、この世界に入り浸り堪能して、いいライフを送れたら最高に幸せです。

Creator

xNEYVx(実制作担当、デザイン)
Phenom(ヘッド制作補助、ボディ製作補助)
森崎(ヘッド制作補助、ボディ制作補助)



Entry No. 13

Character

mukakuku

ムカクク

Creator

mukakuku

ムカクク

Entry No. 13

初制作
First Creation

Character

mukakuku

ムカクク

種族 : 神

Species : God

キャラクターについて

身長200~230cm股下100cm以上
肉食なので鋭い牙が生えている
ヨグソースから産まれ6兆年、外宇宙から現宇宙に移動した後、月の裏側で狼を狩猟して暮らしていた。現在は地球に移動しムカクク教を設立
獣や異形頭、全人類多種が仲良く過ごせる世界を目指している

見てほしいポイント

目、牙、尻尾ですね！キャラ全体なら身長も含め見てほしいです！ちなみに写真も地球に来てからの時代背景別を意識しています

Creator

mukakuku

ムカクク



Entry No. 13

Character

mukakuku

ムカクク

Creator

mukakuku

ムカクク

制作のきっかけ

顔には自信が無いのですがスタイルには自信があったので、顔を隠して自分のスタイルを活かせないかなって思ったのがきっかけです。兎にしたのは、単純に兎のキャラが余りいらない事と耳で身長がより大きく見られるからです。

制作のこだわり

視界の見やすさですね。他のリアル系のヘッドは目頭で視界を確保するのに対してムカククは赤い目全部が視界。これをどうしようかが悩みどころでした。



Entry No. 13

Character

mukakuku

ムカクク

キャラクター・デザインの概要

赤い目と鋭い牙です

兎といえば草食のイメージですが肉食にしたかったので牙を生やしました

兎の見た目をしていますが
本来の種族は外宇宙から来た神なので
兎以外の獣にも姿を変えられます
なので今イヌ科の姿を制作中です

デザインで特に気に入っているところ

赤い目です光が反射するので光を利用した
撮影ができます

牙も肉食感がちゃんと出ていて好きです
あと折れた耳も好きですね

Creator

mukakuku

ムカクク



ムカクク

ムカクク

アピールポイント①

赤い目

赤い目です、光を反射し光源がある所での撮影で本領を発揮します
あと赤い目全体が視界なのでアテンド無しでも十分歩く事ができます



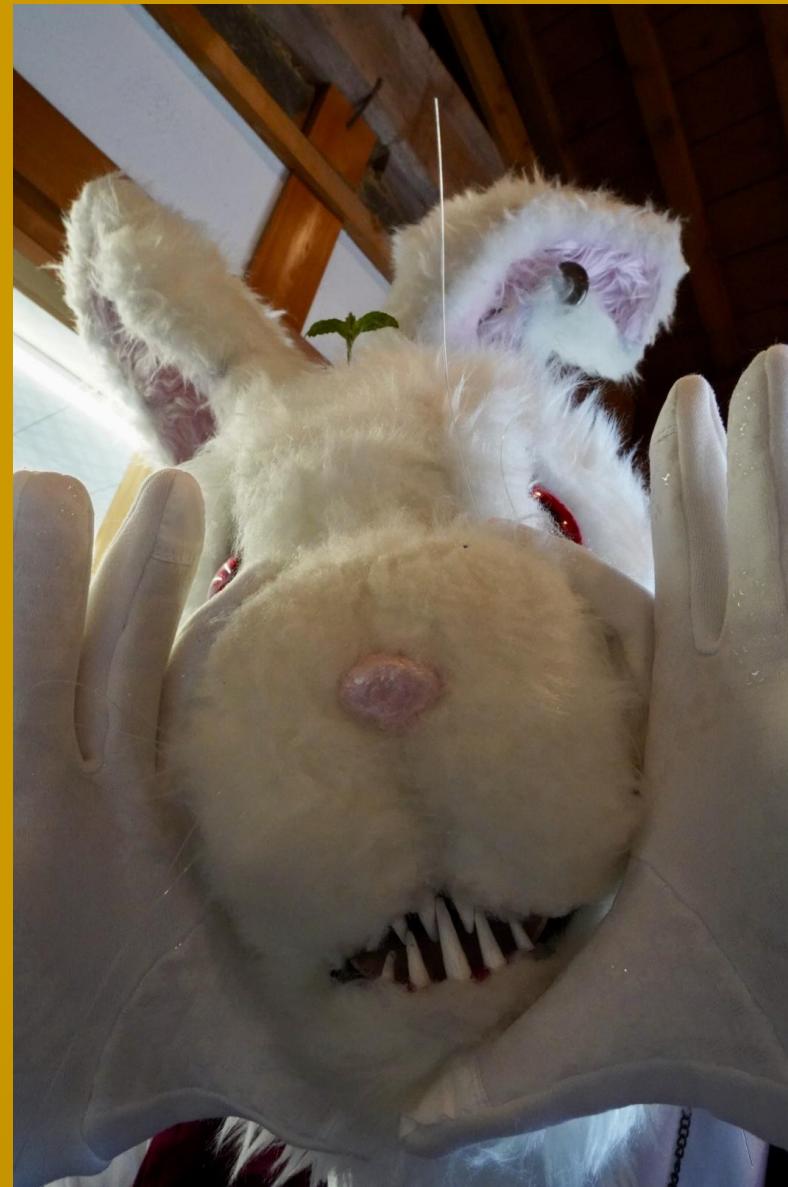
ムカクク

アピールポイント②

鋭い牙

肉食なので鋭い牙を生やさない
といけませんでした
使用したのはたまたま持っていた3Dプリンターで作られた猛禽類の爪です
開閉可能です！

ムカクク



ムカクク

ムカクク

アピールポイント③

銀の鍵と尻尾

銀の鍵は空間と時空を移動出来る
クトゥルフ神話に出てくるアイテムと同じ物
です
この鍵を使って外宇宙から我々がいる宇宙へ
と
渡って来ました
それ故にムカククの年齢はこの宇宙よりも歳
上なのです

まんまる尻尾もトレードマークです



ムカクク

ムカクク

制作において挑戦したところ

何もかもが挑戦でしたケモノの着ぐるみ
やヘッドを見た事が無かったので試行錯
誤と勘だけでほぼ完成させました



ムカクク

制作において苦心したところ

視界の確保と口の開閉が苦戦しました
全て勘で出来たので苦戦はしました
が作る過程はとても楽しかったです

制作を振り返って

完成した時は、思ったより大きくなってしまって悩みました
自分の体型ではなけば成り立たない
大きさだと思います。
それでも達成感とこれから活動が始ま
るというワクワクのが勝りました

ムカクク

