

Japan Fursuit Creator's Competition 2025
着ぐるみクリエイター
コンテスト 2025

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	グリフィンの翼	グリフィン	Wings of Griffin	Griffin
2	秋野	ポティロン	Akino	Potiron
3	牙竜	レグラス 	Garyu	Reglus
4	のぎす良夜	アクシス	Nogisu Ryoya	Axis
5	もなか	黒檀	Monaka	Kokutan
6	Rubyprotogen	Ruby	Rubyprotogen	Ruby
7	灯おびゃ	メッタ	Akari Opya	Metta
8	どらい	ノイル 	Dorai	Noil
9	竹千代	にゃろ	Takechiyo	Nyaro
10	haruki	Hawl	Haruki	Hawl

Entry No. 1

Character

Griffin

グリフィン

Creator

Wings of Griffin

グリフィンの翼

Entry No. 1

Character

Griffin

グリフィン

Creator

Wings of Griffin

グリフィンの翼

種族：グリフィン

Species : Griffin

キャラクターについて

ある日、白い龍のタカが大きな卵を見つけました。
タカはその卵を拾って温めたところ、鷹のような獣のよう
な不思議な生き物が孵りました。

タカはその生き物に、おとぎ話として聞いた事のある
「頭が鷹で身体がライオンの想像上の動物『グリフィン』」
と名付けました。

元気いっぱい、好奇心旺盛で、冒険好きなタカを背中に載
せて大きな翼で空を飛び回ります。

見てほしいポイント

大きく開く翼と表情豊かな顔
そしてごっごつ鱗の前足



Entry No. 1

Character

Griffin

グリフィン

Creator

Wings of Griffin

グリフィンの翼

制作のきっかけ

自分が製作した物語「タカとグリフィン」のキャラクターを現界させたいと思い、過去にドラゴンの着ぐるみを2体製作しました。

しかし、グリフィンは翼があり製作難易度が格段に上がる為、頭のみをある程度製作して満足していたのですが、一昨年の12月頃に着ぐるみクリエイターコンテストがあることを知り、製作が難しくても全身を完成させてステージに立ちたいと強く思うようになり、製作することを決意しました。

制作のこだわり

何といっても翼のサイズはこだわりました。大きくし過ぎた結果重量が増してしまい、総重量が16Kgにもなっていました。かろうじて電車に持ち込めるサイズには収めましたが、どうやって家から持ち出そうか本気で悩みました。

ちなみに翼を大きくし過ぎたせいでモーターも大きくなり、モバイルバッテリーでは電源が足りず、ポータブル電源の100Vコンセントで動いています。



Entry No. 1

Character

Griffin

グリフィン

Creator

Wings of Griffin

グリフィンの翼

キャラクター・デザインの概要

グリフィンという生き物は、上半身が鷹で下半身がライオンという想像上の動物です。鳥の脚(前足)とライオンの脚(後足)の他に大きな翼があります。

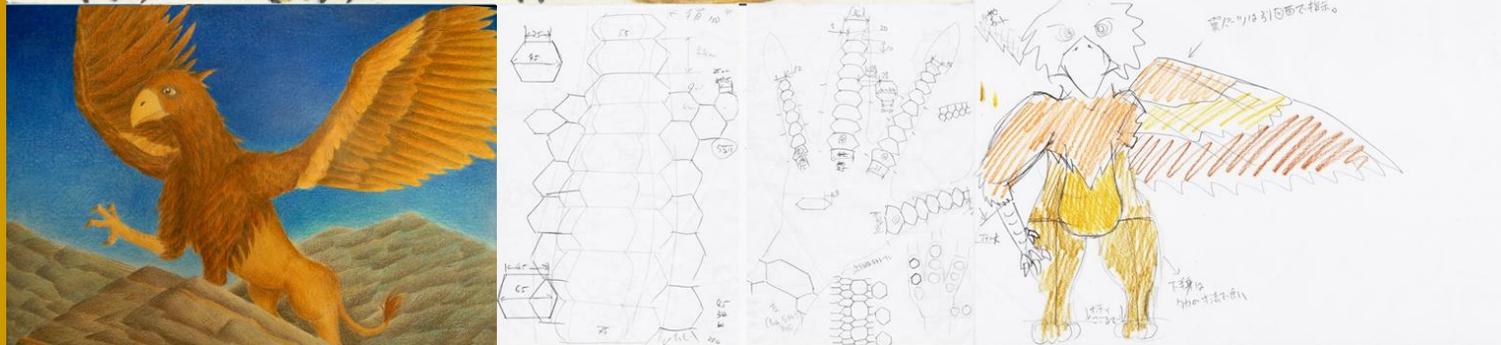
人間の手足は合計4本しかない中、大空を翔け回る大きな翼をどのように表現するかを考えた結果、大きく開く電動の可動翼で表現する事にしました。

また、着ぐるみをまるで生きているかのように見せるために、まばたきを実装しました。



デザインで特に気に入っているところ

自由に開閉する翼とまばたきする目
そして鳥ケモの象徴である鱗がごっごつな
前足です！



アピールポイント①

空を翔ける大きな翼

羽根が左右合計で108枚、一枚一枚縫い上げる事で猛禽類の翼を出来る限りリアルに再現しました。指に取り付けた磁石と磁気センサーで翼を自由に開閉出来るよう製作しました。身体の傾きをジャイロセンサーで感知する事で、ポーズを取った時に自動で翼を上下に傾けて躍動感をさらに増せるように設計・製作しました。



アピールポイント②

可動するまぶた

毛皮とヘッドシェルの際間にまぶたのパーツを取り付け、モーターで動かすことでまばたきを表現しました。

まばたきの間隔や長さは生き物として自然に見えるように、毎回微妙に時間が変わるように製作しました。

くちばしの内側に磁気スイッチを設置し操作する事で、ウインク、うとうとしている様子や完全にまぶたを閉じる様子の切替を実現しました。



アピールポイント③

鳥ケモの象徴である鷹の前足

前足はグリーティングをする際に一番相手と距離が近くなる部位です。そのため出来る限りリアルな表現をしなければなりません。

鳥の脚の表面は羽毛ではなく鱗で覆われています。そのためフェイクファーでの製作は不可能でした。そこで、何か所もの手芸店へ通い、イメージに近い生地を探し出しました。

本物の鷹の剥製を参考にしながら、脚の鱗を表現する為に鱗模様の部分をすべて縫い合わせて製作しました。



制作において挑戦したところ

人間の脚は4本。しかしグリフィンは翼を含めて6本あり、普通の着ぐるみ製作では翼は固定している飾りにならざるをえません。

5本目、6本目の脚を製作する為に、自分の持てるメカニクス技術やエレクトロニクス技術を最大限活用し、着ぐるみと融合した事が自分にとっての挑戦でした。



```

Wings_of_Griffin > @ main.cpp > ...
85 pc.printf(" mag_x%f mag_y%f mag_z%f", imu_mag.x, imu_mag.y, imu_mag.z);
86 wait(0.1);
87
88 //ここから翼制御
89 raw_tilt_roll=imu_euler_roll; //現在のロール値を変数に格納
90 raw_tilt_pitch=imu_euler_pitch; //現在のピッチ値を変数に格納
91 tilt_roll=raw_tilt_roll; //現在のロール値を変数に格納
92 tilt_pitch=raw_tilt_pitch; //現在のピッチ値を変数に格納
93 if (tilt_roll>45 || tilt_roll<-45);
94 if (tilt_roll>45 || tilt_roll<-45);
95 if (tilt_pitch>45 || tilt_pitch<-45);
96 if (tilt_pitch>45 || tilt_pitch<-45);
97
98 //手小制御
99 if (raw_tilt_roll > 60 || raw_tilt_roll < -60 || raw_tilt_pitch > 30 || raw_tilt_pitch < -30) { //横さ左右前後60度以内の時かつ両翼全開以外のみ受け付け(着脱時の動作停止)
100     if (abs(tilt_roll) < 10) { //横さ左右10度以内
101         //Right wing tilt=right_wing_tilt+5;
102         led=1;
103         if (RV1_rev == 1) { //left wing tilt=0; //格納
104             RV1=1;
105             RV2=1;
106             left_wing_tilt=left_wing_tilt-0.25;
107         }
108         else {
109             RV1=0;
110             RV2=0;
111             RV1_rev=1;
112         }
113     }
114 }
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000
    
```



グリフィン

グリフィンの翼

制作において苦心したところ

製作期間およそ1年。羽根を一枚一枚縫ったり、前足の鱗を一枚一枚縫ったりと、とにかく縫う量が尋常じゃなく多く苦労しました。また、空間にかなりの制約がある中、翼やまぶたの機構の設計も苦労しました。特に翼は当初の設計よりも大きなモーターを使用することになり、モーターの消費電力に対応するために巨大化した制御部やポータブル電源の取り付け場所の策定に難儀しました。

でも今思い返すと、3-4週間ひたすら縫い続けた前足が一番大変でした。

制作を振り返って

まあえらいものを作ってしまったな(笑)と思いました。翼が重すぎて着用時間は2時間が限界、着ると肩が真っ赤になるというバケモノ着ぐるみです。

最初は誰も持っていないすごい着ぐるみをクリエイターコンテストの為に作ってみるかと思いきや安易な気持ちで挑戦し始めたものの、グリフィンを製作するのは非常に大変でした。しかし、みんなにびっくりしてもらえる着ぐるみを作ることが出来たのはとても達成感があり、製作も楽しかったです。



Entry No. 2

Character

Potiron

ポティロン

Creator

AKINO

秋野

デザイン担当

koakea

Koakea

Entry No. 2

Character

Potiron

ポティロン

Creator

AKINO

秋野

デザイン担当

koakea

Koakea

種族：かぼちゃドラゴン

Species :pumpkin
dragon

キャラクターについて

ポティロンは、フランス語で「かぼちゃ」を意味する言葉から名付けました。辰年のハロウィンの夜に大きな流れ星がカボチャ畑に落ちてきて、その流れ星が畑で1番大きなかぼちゃと融合したことで生まれたドラゴンです。性格はのんびり屋で面倒見が良く、とっても食いしん坊畑で育てた野菜を上手に料理して仲間に振る舞ってくれます。

見てほしいポイント

植物とドラゴンが掛け合わされた種族なので、ドラゴンのモフモフな毛並みと、襟元やしっぽに生えた葉っぱのリアルな質感とのマリアージュを是非楽しんでいただけたら嬉しいです。



Entry No. 2

Character

Potiron

ポティロン

Creator

AKINO

秋野

デザイン担当

koakea

Koakea

制作のきっかけ

キャラクターデザインを譲り受けてから制作に着手するまで、私生活などの関係で時間を要してしまいましたが、素敵なデザインを何とか実体化できないかと思っていた時に今回のクリエイターズコンテストでデビューさせたいと思い、一念発起して制作を始めました。設定に準じて辰年のハロウィン当日にヘッドを造形し、平日の夜や週末だけでなく、年末年始の休暇を使って完成することを目指しました。

制作のこだわり

私にとって着ぐるみ制作は、好きなキャラクターを二次元の世界から現実世界に連れてくることが出来る素敵な手段だと思っています。その理念を常に忘れず、イラストがそのまま実体化したような造形を目指しています。キャラクターが持つ特徴やリアリティを再現できるよう、素材選びや造形手法を日頃から研究しています。



Entry No. 2

Character

Potiron

ポティロン

Creator

AKINO

秋野

デザイン担当

koakea

Koakea

キャラクター・デザインの概要

キャラクターデザインは、koakeaさんが考案されたものを譲り受けて生み出しました。デザインイラストを元に、葉っぱを纏ったドラゴンとしてのリアリティを再現できるよう、フェイクファーだけでなくサテン生地などを組み合わせることで質感を表現しています。糸目のキャラクターなので目元から感情を表現できない分、耳やお腹など各パーツの造形や動きでキャラクターの特徴を伝えられるように工夫しました。

デザインで特に気に入っているところ

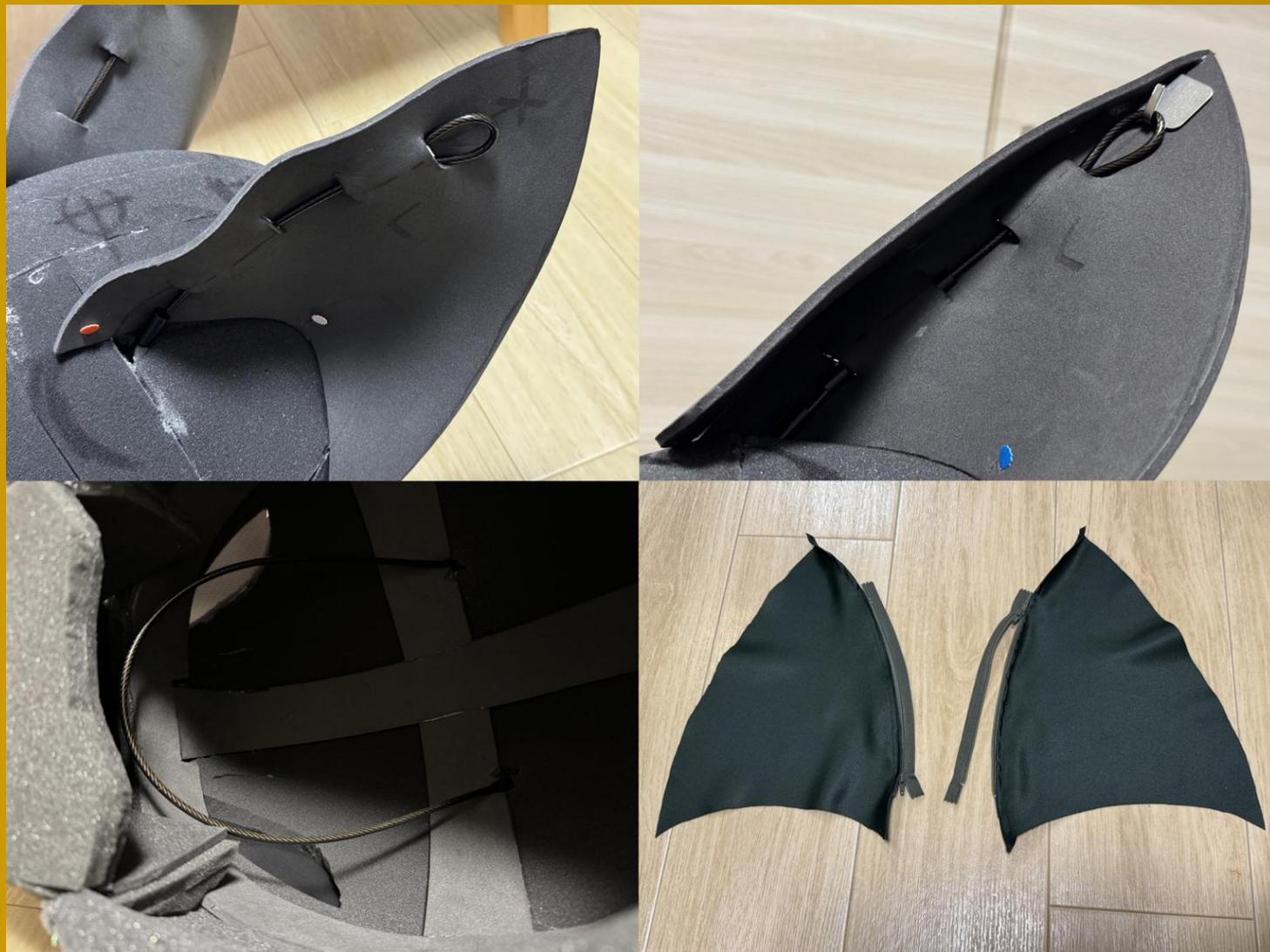
優しそうな表情と、まん丸なお腹に一目惚れしました。野菜がモチーフになっていることもあり、ハロウィンシーズンだけでなく様々な季節やシチュエーションに合わせて活躍させてあげたいです。



アピールポイント①

ぱたぱたと動かせる耳

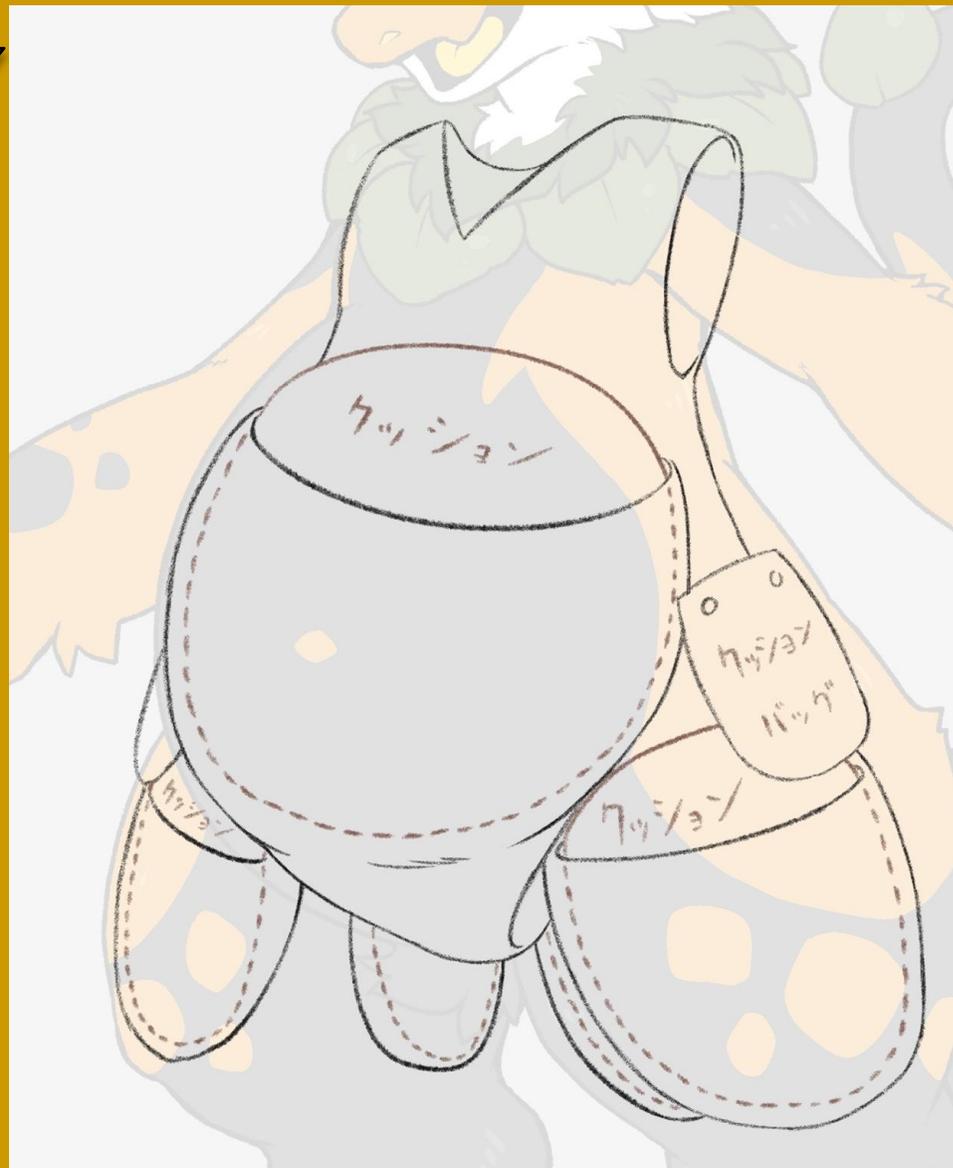
アニメトロンクスを参考にキャラクターの感情を動きで表現できるように、ヘッド内部にワイヤーギミックを搭載しています。完成後のメンテナンスや修理が手軽にできるように、耳の表皮の一部にファスナーを取り付けることで、内部の構造にアクセスしやすい工夫をしています。



アピールポイント②

ぽよんぽよん跳ねる大きなおなか

お腹の質感には特にこだわりました。腹部の生地にストレッチファーを使用することに加えて、内部のクッションを支えるスーツにも柔軟なナイロン生地を使用することで、歩く度に上下に揺れるお腹を再現しました。思わず抱きしめたくなる膨らみと、抱きしめた時のモチモチとした柔らかさが特徴です。また、全てのクッションをポケットやスナップボタンで支えることで型崩れを防ぎ、各クッションを取り出すことでスーツやクッションの洗濯も簡単に行えるようになっています。



アピールポイント③

自立して形状記憶するしっぽ

大きなしっぽの内部には、工業用のダクト部材を使用することで軽量化と共に形状を記憶させることができるような骨組みを作成しました。オプションパーツとして同型の綿入りクッションと入れ替えることで、室内での活動や仰向けに寝転がったりすることもできるように設計しています。また、尻尾の先端に裏向きに取り付けたファスナーにより骨組みの着脱が容易になることに加えて、ファスナーのタグが隠れるような工夫を施しています。



Entry No. 2

Character

ポティロン

Creator

秋野

デザイン担当

Koakea

制作において挑戦したところ

今回、約2ヶ月間という短い制作期間に各ギミックを搭載する為のアイデアをまとめたり、イラストに忠実な質感を再現する為の生地選びや、立体化する上で今までに使用したことのない素材を取り入れ、それらをイメージ通りに構築して「完成」というゴールに辿り着くまでの全ての工程が私にとって「挑戦」でした。



Entry No. 2

Character

ポティロン

Creator

秋野

デザイン担当

Koakea

制作において苦心したところ

限られた制作期間と材料の中で、思い通りのクオリティを出せるのだろうか...という不安との戦いに苦労しました。また今後のメンテナンス性にも考慮しながら構造を何度も再設計したり、製法を見直したりもしました。

制作を振り返って

コンテストの大舞台に出場するというモチベーションと同時に、プレッシャーとの戦いでもあった制作期間でしたが、とても楽しみながらチャレンジできたと思います。今回の挑戦を、これからの創作活動に活かしていきたいです！



Entry No. 3

Character

Reglus

レグラス

Creator

Garyu

牙竜

Entry No. 3

初制作
First Creation

Creator

Garyu

Character

Reglus

レグラス

牙竜

種族：竜族

Species : Dragon

キャラクターについて

高山に住んでる黒柄の模様が末端についた青い竜の子。胴長短足で大きな耳と額の角がトレンドマークです。気性が激しい竜族の中でもレグラスは珍しく人間に興味深々で性格は極めて温厚。将来は薬屋さんになるのが夢のようです。名前の由来は星座の星の名前から来ています。

見てほしいポイント

低頭身の仔竜的なバランスを最優先として作られた為、一回り大きいサイズの着ぐるみです。胴長短足で大きな尻尾を支えるために腰が大きく発達したデザインとなっているので足回りを特に拘って作成しました。



Entry No. 3

初制作
First Creation

Creator

Garyu

Character

Reglus

レグラス

牙竜

制作のきっかけ

ネットに公開される着ぐるみの写真や話題を目にする機会が多くなり、日々関心はあったのですが、主軸の活動の場でもあるVRChatで知り合いから話題を頻繁に聞くようになり強く興味を持ちました。このキャラクターを選んだのは現実世界でもアバターと同じ格好をしてみたいと思ったからです。作るにあたって以前から試してみたいアイデアを実験していたところ、脈がありそうだったので実際に作ってみることにしました。

制作のこだわり

楽しく作って思い描いたアイデアは出来るだけ試し、失敗前提で作っていくことを念頭に、出来るだけVRChatのアバターと同じ印象になるように心がけて作りました。決まった作り方だけでなく、どうすれば理想を表現できるのかあれこれ考え続けることを大切にしています。



Entry No. 3

初制作
First Creation

Creator

Garyu

Character

Reglus

レグラス

牙竜

キャラクター・デザインの概要

元々高頭身なドラゴニュートをCGとして表現するためにデザインしたのですが、時代の流れによるアレンジやVRChatに適した低頭身キャラとして何度か大幅な改修を行い仔竜として再構成しました。特徴的な額の角や耳をより分かりやすく強調して、生物的に自然な体模様となるようシンプルな構成となるように努め、ワンポイントでピンクや黒を効果的に入れることで特徴づけしました。



デザインで特に気に入っているところ

可愛らしい低頭身と、仔竜らしい小さな足、そして手首に向かって膨らんでいく腕の肉付けや足回りを特に気に入っています。尻尾を支えるために発達した大腿筋から尾筋にかけての流線形の流れを見てください。

アピールポイント①

仔竜っぽいカワイイ手

仔竜らしい手先が太く丸っとした短い指。竜ならではの鋭い爪と立体的な肉球を実現するために、3Dプリンターを用いて立体的な構造物を構築する事で実現しました。VRChatと同様にハンドジェスチャーも実現したいので、内部に自作のボタンを仕込み指にはめ込むことで外からバレずに操作できます。長毛でモフモフしつつもしっかりとした肉球と爪の造形をはっきり出すことで個性的な仔竜の手をイメージ出来るようにしました。



ポリゴンモデル

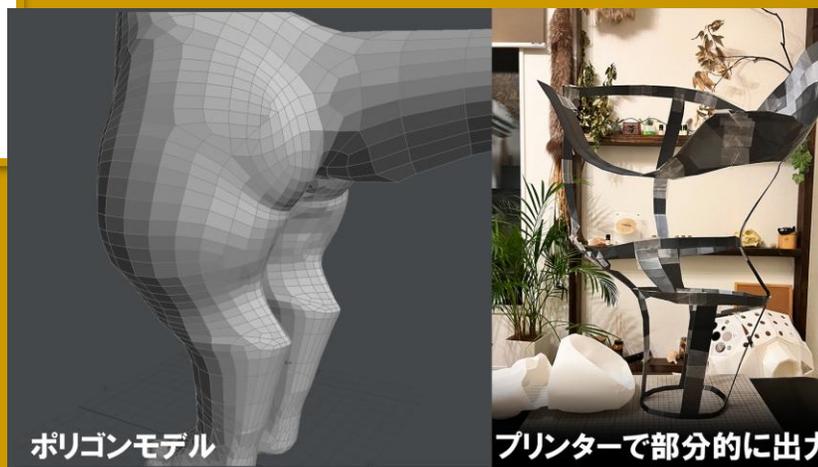
試作品



アピールポイント②

生物的曲線のこだわり

体を作るにあたって生き物感を出してみたいと思い、お尻や足の微細な体の曲線の再現を試みています。全体のバランスはパソコン上で3Dプリンターを部分的に使いウレタンで張り合わせることで元のデザインと同じ形状になるように気をつけました。胴体もファーにフィットする一体成型のものを同様の手順で作成して、ファーを付けてもヨレや型崩れしにくい生き物らしいフォルムになるよう心掛けています。



アピールポイント③

仔竜にふさわしい小さい足

凡その作りは手と同じですが、デザイン的に足が小さく試作段階ではギリギリ足が収まる程度でした。その為3Dプリントした構造物を可動域に合わせて分割して、中に短くしたサンダルを入れることで小型かつ頑丈に作ることが出来ました。見える場所は限定的ながら足裏も硬質な素材で肉球が作ってあります。



制作において挑戦したところ

VRChatアバターと同じものが作りたい...いきなりそう目標にかかげ、紙やウレタンで頭部を作ってみました。上手く行かず3Dプリンターで起こしました。それで形は出るようになりましたが、今度は表情が付けられません。そして低頭身キャラ合わせの頭部はあまりに巨大で運搬不能でした。まず運搬性を考慮して、角と耳、後頭部を着脱可能にしてメンテナンスし易くしました。また電子工作の知識が皆無なので代わりに市販のパソコン類を内蔵しUnityを駆動させ、手に自作コントローラーを仕込む事でVRChat同様の処理を行えるようになり再現度を上げてゆきました。

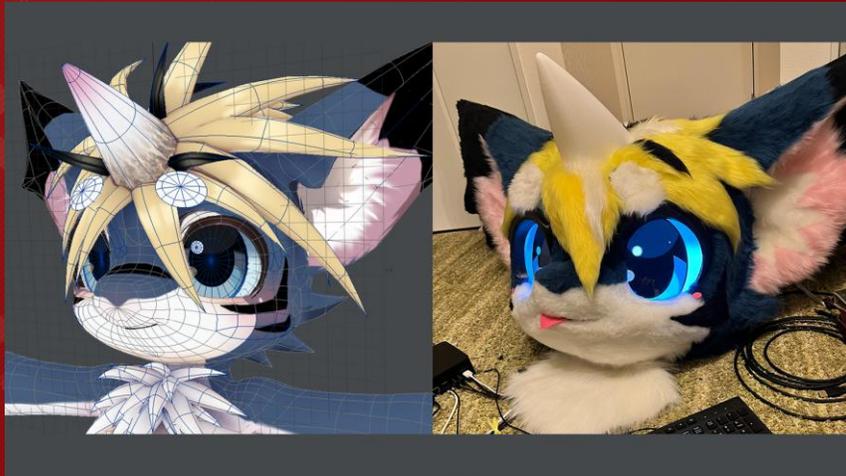


頭部に普通のWebカメラと
ディスプレイを内蔵



余りにも頭部が巨大...

組み立て可能な作り



表情を変える方法を何度もテストする



フィギュアサイズで確認

ウレタンで作るも納得できず...

制作において苦心したところ

全行程が初めてすぎて何から手を付けてよいのかわかりませんでした。作っている最中にも山ほど問題が発生しては全て未来の自分に丸投げしてとにかく手を動かすようにはしました。またアイトラッキングやハンドジェスチャーの導入に関しては調べても殆ど情報が無く、手探りで試作を繰り返し、先輩方に意見を頂きつつ何とか形にしましたが小型化出来ず、重量、廃熱、電力に悩まされましたが何とか形になりました。不思議です。

制作を振り返って

着ぐるみ作りは楽しいです。問題が起こるのもチマチマと縫っていくのも好きです。問題が起こればどうしたら改善できるかアイデアを練ったり、思いついたアイデアを試したりする過程が新鮮で魅力的なものでした。結局ミシンは余り使うこともなく、ファーの張り直しをすることもありませんでしたが全て楽しんでやっていた印象です。着ぐるみ作りにあたって、作り方のヒントを教えてくれたり、試しに他の着ぐるみを試着させてくれたり、ミシンを貸してくれたりと、多くの方々に協力して頂きました。とても嬉しく思います。この場をもってお礼したいと思います。



Entry No. 4

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu Ryoya

のぎす 良夜

Entry No. 4

Character

Axis

アクシス

種族：オオカミ

Species : Wolf

キャラクターについて

歴戦の紅きオオカミヒーロー「アクシス」
初作の蒼いオオカミヒーロー「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、幼少の頃から鍛錬を積み重ね、現在では格
闘術と炎を操るプロヒーローとして活動している。
少し厳つい見た目とは裏腹に、家庭的で温和な性格。
責任感が人一倍強い。ルクスにとっては兄であり親
のような存在でもあり、憧れの存在でもある。世界
平和と弟の幸せを心から願っている。

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 Ryoya

のぎす 良夜



Entry No. 4

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu Ryoya

のぎす 良夜

制作のきっかけ

約6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制作して、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。」

一発で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。



Entry No. 4

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事を目標にデザインを考えました。

凹凸のある筋骨隆々なボディにデザインを載せるにあたり、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

炎を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 Ryoya

のぎす 良夜



アピールポイント①

筋肉の造形

筋肉は全体のバランスとメリハリが命だと考えています。

遠目で見てもマッチョに見えるよう、肩や大胸筋は大きく、ウエストは人のボディラインぴったりにして、逆三角形のシルエットを強調しました。

また、腹筋などの形をはっきり見せたいところは短毛ファー、大きく重厚にしたいところは長毛ファーをチョイスするなどして、メリハリのあるボディに仕上げました。



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が出来たら面白いのでは! と思い、腕に炎をまとうギミックに挑戦しました。

分厚いケモ手でも簡単に変身出来るように、極力簡素な仕様で、かつ広い面を変化させられるように調整を重ねました。

デザイン面においても、ぱっと見で変化したと分かるように、配色と模様を工夫し、ビフォーアフターにメリハリを付けました。



ワンタッチで
カラーチェンジ!
に挑戦



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、筋肉を盛るだけではなく、顔の小型化も必要でした。私はウレタンを使った造形が一番自分の制作スタイルに合っていると思っています。しかし、ウレタンのみで作るとどうしても大きくなりがちであったり、顎稼働しにくかった為、ベースを薄いライオンボードで作り、表層にはウレタンを使用する事で、自分のやりやすい方法を用いつつ、小型化と顎稼働を実現しました。



初めての
アゴ稼働!!
と小顔化!
(当社比)



制作において挑戦したところ

炎をまとう変身ギミック
動画サイトで見かけた一瞬で色が変わるドレスから着想を得て考案しました。しかし、その仕様をフェイクファーで実現しようとした時、厚みや硬さでスムーズに変身出来なかったり、ファーが重なる部分の厚みで段差ができてしまったりと、なかなか一筋縄では行きませんでした。試行錯誤を重ね、腕に炎をまとうギミックを実現する事が出来ました。



制作において苦心したところ

筋肉の造形が一番この作品でこだわりたい部分であり、出来栄えに大きく響く部分であった為、特に苦勞しました。筋肉の繋がりや重なりを意識しつつ、ほかの部位とのバランスを見ながら盛ったり削ったりを繰り返して理想のバランスの肉体に近づけていく調整が想像以上に苦勞しました。また、ファーを張る前と後では筋肉の厚みの見え感が異なり、出来上がりを想像しながら削るのがとても難しかったです。

制作を振り返って

着ぐるみ制作はこれで2回目、約6年ぶりの制作になりました。試行錯誤を繰り返して理想に近づけていく過程は、凝り性な私にとっては大変な苦勞でしたが、少しずつ見えてくる完成形の面影を見て、着ぐるみを着た時のイメージを膨らませながらどうかこの場で作品を披露するまで漕ぎつけることが出来た事をととても嬉しく思います。

しかし、周りの人々の支えや助言無くしては今日という日は迎えられなかったと思います。本当にありがとうございました！これからもアクシスと一緒にグリーティングを思う存分楽しんで行きたいと思います。そして、筋肉マッチョな着ぐるみを今後も布教していきたいです！



Entry No. 5

Character

KOKUTAN

黒檀

Creator

MONAKA

もなか

Entry No. 5

Character

KOKUTAN

黒檀

Creator

MONAKA

もなか

種族：おおかみ

Species : Wolf

キャラクターについて

黒檀は個人の模様によって使える力が変わる一族のオオカミです。

しかし黒檀は模様から自分の力のイメージを固めることができないのでなんの力もつかえません。本当はみんなと仲良くなりたいたいけど、自分に自信がないためそれを隠すために目つきが悪かったり強がった態度をとったりします。

見てほしいポイント

いろいろポーズを変化させたときに模様の見え方が変わるようにしたいです。



Entry No. 5

Character

KOKUTAN

黒檀

Creator

MONAKA

もなか

制作のきっかけ

まずきっかけは犬系の着ぐるみを一度作ってみたいと思いチャレンジしました。また今回は模様とかで何か表現ができないかなと思い、「模様で人によって感想が変わったら面白いかも」と思いチャレンジしました。

制作のこだわり

まずは自分がかawaiiと思えるようなキャラクターを作りたいと思っています。自分の性格的にまず最初に自分が好きになれないと他人の言葉を真摯に受け止めれないと思うので。

あと完成したときにどんな風景やロケーションでそのキャラクターがいるのかっていうイメージを妄想してそれが実現できることを目標に作っています。



Entry No. 5

Character

KOKUTAN

黒檀

Creator

MONAKA

もなか

キャラクター・デザインの概要

制作のテーマは「鶴的な表現」です。たとえば腕の模様は右手と左を合わせると目のような感じに見えたり、脚の模様はドラゴンっぽく見えたり木と花びらのような感じに見えたりするように作りました。見る人や角度によって印象が変わるようなデザインをイメージしました。

デザインで特に気に入っているところ

脚の模様は頑張って作りました。角度とか変えてみたら〇〇っぽいと思ってもらえたら嬉しいです。



Entry No. 5

Character

黒檀

Creator

もなか

アピールポイント①

腕の模様

腕の模様を左右片方でみると目のような感じに見えますが、左右の腕をそろえてポーズをとったりすると羽のような蝶のような感じに見えたりするように作っています。



Entry No. 5

Character

黒檀

Creator

もなか

アピールポイント②

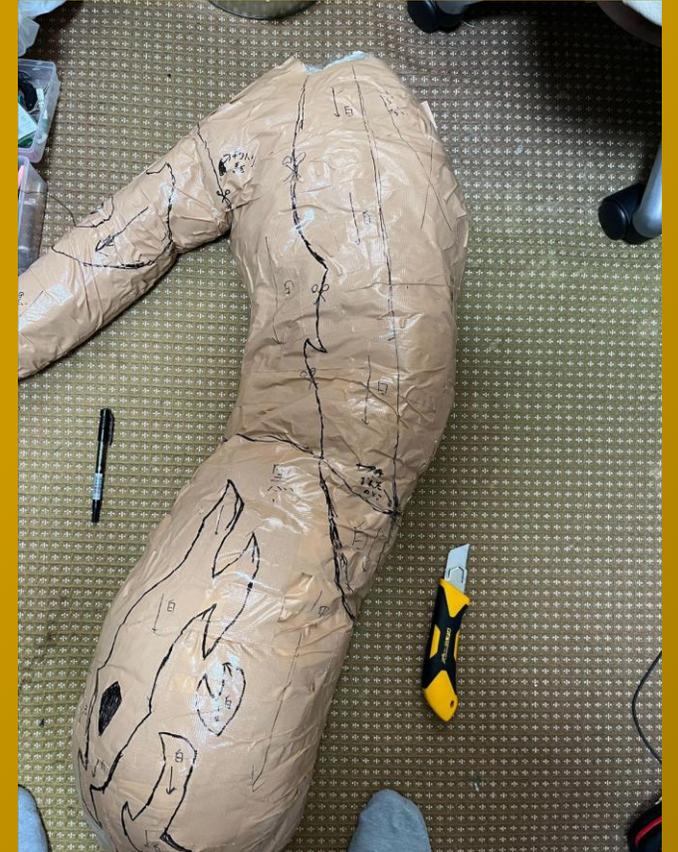
脚の模様

脚の模様は横で見るとドラゴンの顔のような模様に見えて、縦で見る樹木と花びらのような感じに見えたりするように作っています。



制作において挑戦したところ

今回は曲線で複雑な模様を作ってみようと思いました。基本設計（イメージ）通りの位置に正確に模様を入れることができる。という基礎的な技術の練習もしました。あと個人的な話なのですが、今回初めてミシンを使っての製作だったのでミシンの使い方も少し勉強しました。



描いた通りに縫うのが大変でした（汗）

制作において苦心したところ

模様が角度や見え方によってイメージを変えることができないとダメだったのでデザイン通りの模様を作るのに苦労しました。また模様の位置も大事だと思ったのでイメージ通りの角度で作れないか苦労しました。実際あんこ入れて作ると「なんか違うな・・・」ってなったりしたことも結構な頻度でありました。あとミシンがうまく使えず機械と和解するのも苦労しました。

制作を振り返って

正直な感想を述べますと、昨今きぐるみメーカーの方々も増え技術もデザインもプロが作った物がひしめく中で自作で自分の思いを表現したモノを作るというは目に留まらないかもと不安で一杯でした。

しかし完成していざキャラになるとやっぱり楽しいなと思いました。自分が作ったキャラクターが現実世界に足を踏み出したというというのは、新しい物語の予感がしてやっぱり『期待』してしまいますね。



最後まで見てくれてありがとう！
これからもよろしくな！

Entry No. **6**

Character

Ruby

Ruby

Creator

Rubyprotogen

Rubyprotogen

Entry No. 6

Character

Ruby

Ruby

Creator

Rubyprotogen

Rubyprotogen

種族：原生生物

Species : protogen

キャラクターについて

Protogenという種族は、ディープスペースリサーチインスティテュートから来たもので、その中の一人、ルビー（コードネーム245）は、生命が存在する場所を探索し、この惑星を守るために宇宙船を操縦する任務を担っています。ルビーの宇宙船は衝突し、地球に着陸しました。次に何が起こるのでしょうか？ルビーは、ピンクと青の毛皮を持つ女の子です。彼女は地球のデザートを食べるのが好きで、2匹のドラゴンを乗り物にしており、ピンクの宇宙船を持っています。

見てほしいポイント

RubyProtogenは、中国出身で、Protogenを制作するために中国に3番目の大きなスタジオを設立しました。ルビーはユニコーンの姿をしており、地球に平和と希望をもたらすでしょう。



Entry No. 6

Character

Ruby

Ruby

Creator

Rubyprotogen

Rubyprotogen

制作のきっかけ

私は2025年までに約36体のprotogenのフェースーツを作りました。また、自分自身のprotogenを持ちたかったので、自分のために簡単に作りました。

制作のこだわり

頭髪と機械的なフェイスシールドの統一、耳の美しさ、色の組み合わせ、そしてどの部分が剃るのに適しているか。



Entry No. 6

Character

Ruby

Ruby

Creator

Rubyprotogen

Rubyprotogen

キャラクター・デザインの概要

Protogenは電子頭部を持っており、頭部は私たちのスタジオで3Dプリントされ、塗装されています。マスクの内部は外から見ることはできますが、内側からは見えません。内部のチップは私たち自身で作っています。ルビーは平和主義者であり、彼女のプロトタイプは平和と美を象徴するユニコーンです。彼女のアーマーはまだ制作中です。

デザインで特に気に入っているところ

これは、毛皮と機械を持つ種族で、Koinuによって作られました。これにより、人々はそれがクールだと感じます。私たちの世界も高技術の発展に向かっていきます。



Entry No. 6

Character

Ruby

Creator

Rubyprotogen

アピールポイント①

技術センス

生物と電子機器の組み合わせにより、私たちは3Dプリンティング技術と電子スクリーンを使用して頭部を実現しています。



Entry No. 6

Character

Ruby

Creator

Rubyprotogen

アピールポイント②

ぬいぐるみのような装甲と発光

手触りが良く、折りたたんで持ち運ぶことができ、光を発する機能も備えた装甲です。



Entry No. 6

Character

Ruby

Creator

Rubyprotogen

アピールポイント③

ふわふわの全身

私たちは、手、鎧に合わせた体、尻尾、足爪を含む完全なふわふわボディを作っています。



Entry No. 6

Character

Ruby

Creator

Rubyprotogen

制作において挑戦したところ

頭部の電子スクリーンは口の動きと同期しており、マスクは外から内側を見ることができません。アーマーは折りたたんで持ち運ぶことができ、より軽くて強いベースを作りたいと考えています。



Entry No. 6

Character

Ruby

Creator

Rubyprotogen

制作において苦心したところ

特にありません

制作を振り返って

30体以上プロにコミッションを依頼した後、私は自分でルビーを作ることに決めました。以前も一つ持っていましたが、2019年に友達と提案して作ったものです。その時のスクリーンはドットマトリックススクリーンで、より良い方法がないか常に考えていましたが、スクリーンを交換して1.0と2.0を制作することになりました。私が持ってきたのは1セットのみで、2.0の口の形と同期するタイプで、これはお客様の間で最も人気のあるタイプです。私たちのアーマーも3種類あります。この制作は、スタジオの共同制作です。



Entry No. 7

Character

Metta

メッタ

Creator

AKARI OPYA

灯 おびゃ

Entry No. 7

Character

Metta

メッタ

Creator

AKARI OPYA

灯 おびゃ

種族：ツギハギウサギモドキ

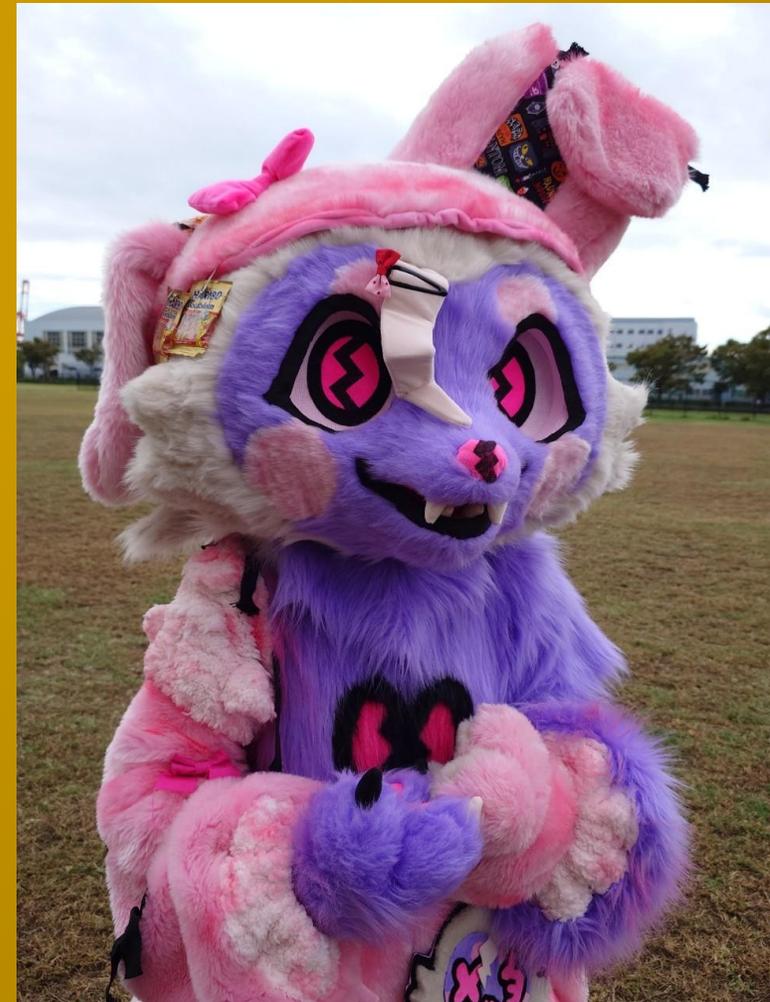
Species : Patchy
Shoddy Bunny

キャラクターについて

布と糸の世界から逃げ出してきたぬいぐるみ。憧れと羨望のあまり手にかけて「ウサギ」の化けの皮を纏いながら、犯した罪の意識に怯え、後悔し、償おうとしてこちらの世界へ来た。メッタという名前は「MATE」=友だちより。また、「メタ」の要素も含む名前でもある。みんなのお友だちになるため、いい子になろうと頑張り中です。

見てほしいポイント

オンリーワンの存在感を見てください！ツギハギな尻尾が気に入っています。ふわふわゆらゆら、はためいたり揺れたりする各部の挙動も注目してもらえたら嬉しいです。



Entry No. 7

Character

Metta

メッタ

Creator

AKARI OPYA

灯 おびゃ

制作のきっかけ

ケモノ着ぐるみのフルスーツをかねてより作りたいと思っていました。いざ作るとなった際、過去の自分の苦しみやつらい気持ちを忘れないでいたい、幸せの渦中に居ても当たり前と思わず、それを作品に昇華させたいという気持ちがありました。人生の中で自殺を考えるまで追い込まれた、小学6年生の頃に描いたうさぎのキャラクターを派生させ着ぐるみ作品として存在させることになりました。あの頃の自分に見せてあげたいです。

制作のこだわり

キャラクターのバランスです。頭身や顔の表情、雰囲気、全体の色合い、身体のプロポーションなど、ビジュアルにおいて大事なのは、全ての要素のバランスが取れていることだと考えています。制作する上で見た目的に均整であることはもちろん、ファーの色合いは元のデザインから離れていないか、パーツのサイズ感やボリューム感は適正か、気を遣いました。



Entry No. 7

Character

Metta

メッタ

Creator

AKARI OPYA

灯 おびゃ

キャラクター・デザインの概要

コンセプトは「化けの皮を被るキャラの皮を被る」。自分が着ぐるみを着るだけでなく、キャラ自身も自分とは違う他者の皮を剥いで被っています。ツギハギのアンバランスさ、心や精神の不安定さ、ちょっと不気味で、でも可愛いと思わせるようなデザインを心掛けました。また、キャラクターは捕食者側の肉食動物であることもポイントです。

デザインで特に気に入っているところ

「服っぽい」「被ってる感」のある部分です。帽子や、上半身と下半身のモフが繋がっていない感じがユニークです。腕はあえてドレープが出るようあんこを詰めず、布だけのボリューム感を生かしています。

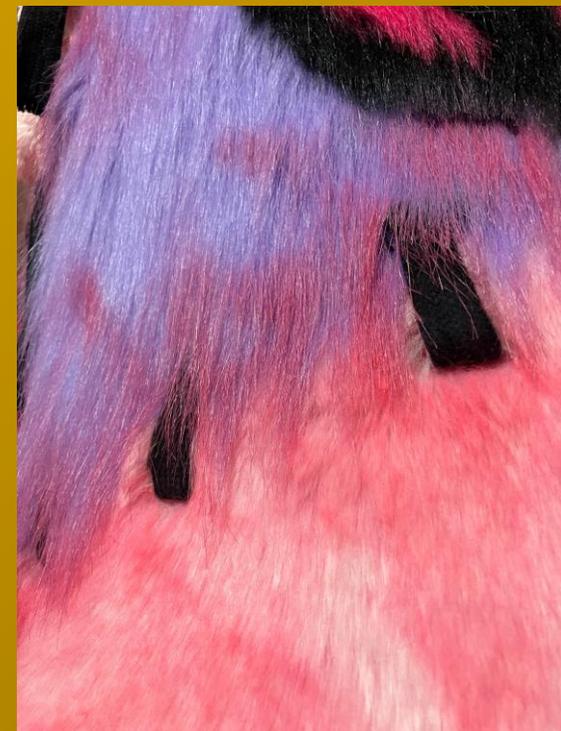
REFERENCE & CONCEPT ART



アピールポイント①

「キミはウサギ.....じゃないよね？」

キャラクター自身が「何者かに扮している、皮を被っている」表現のために、帽子部分はファーの切り替えではなく本物の帽子として作りしました。そのため、普段は帽子で見えなくなる本当の耳も造形しています。また「被っている」毛皮は本来の(紫色の)毛並みと違う色、長さ、手触りのものを使用しバックボーンにリアリティを持たせています。



アピールポイント②

「おれのからだはバラバラ！」

細かくパーツを分けて制作しました。分割することで、収納や運搬、お手入れ、修繕に便利です。幅をとる耳は外してヘッドの中にしまえます。足の裏も替えられ、屋内/外で2種類の足を作ったり、サンダルを履く必要はありません。また今後、色・デザイン違いなどのパーツを増やす、一部パーツをOFFにしてハーフ風に運用などができる拡張性があります。デザインのレパートリーを増やせ、「キャラの味」を長持ちさせられます。



アピールポイント③

「派手な外ガワ、空っぽの内側」

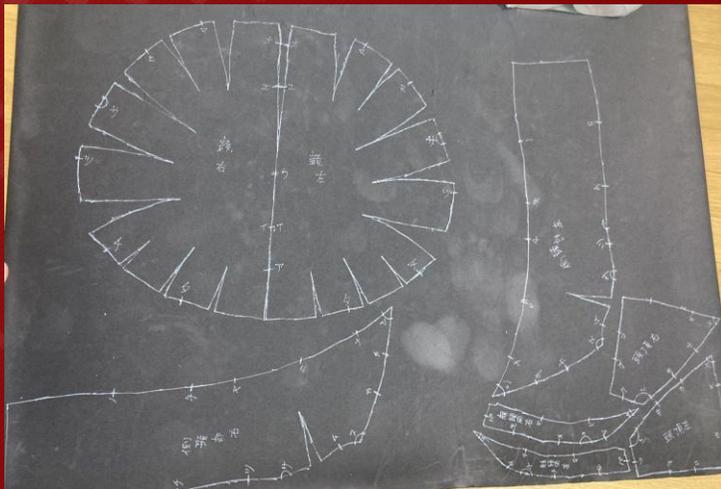
キャラのヘッドベースはウレタンの積層式ではなく、中が空洞に作ってあります。資材の削減、肌に触れる面積を減らし圧迫感が少ないことや、大きなヘッドの軽さにつながっています。また、耳の部分に空気穴を設けてエアフローにも気を使いました(帽子にも穴あり)。
脚のあんこも同じ仕様で、運搬時は押しつぶすか、他の荷物をくぐらせることができ、綿での造形より軽いです。



制作において挑戦したところ

一体型のボディではなく、パーツを分割したところです。キャラクターデザインの上でも分割と接続が違和感にならないようにデザインし、頭(耳)、上半身、腕、手、脚、足、尻尾と可能な限りパーツを分けました。欲しいシルエットを作るために、型紙から全て自分で作り、こだわりを形にできるよう努力しました。

また、キャラクターは「ぬいぐるみ」のため、3Dプリンターやレジンなどの硬質素材ではなく、柔軟なサンペルカやCOSボード、ウレタンで造形し、細部まで布素材を使ったこともポイントです。特にマズル部分は、むぎゅっとできる柔らかさです。ウレタンで左右差が出ないように、気を遣って削り出しました。



制作において苦心したところ

フルタイムの仕事や他の制作・作業もしながらで、とにかく時間とモチベーションとの戦いでした。また、今回はコストや時間を節約するために試作もできるだけ避けたいという思いがあり、一度の制作で可能な限りクオリティの高いものを作ることを目指しました。そのため、初めて導入したマシンにはじまり、新しい知識を学ぶことも、自分の過去の経験を利用することもどちらも必要で苦労しました。

制作を振り返って

中学生くらいの頃にフェースーツという概念を知り、それ以来ずっと作りたいと思いつつも手が出せていませんでした。フルスーツでの完成を絶対に達成したいと考え、これまで避けてきたマシンを買ったり、Twitterでコミュニティに入って制作をしている方と交流したり、着ぐるみイベントに参加したりして、初めてのことが多く制作を通して人間的にも学びがあったのかもと思います。着ぐるみ制作を通して、何かに扮することが好き、キャラクターという存在が好きだと改めて実感しました。完成することで、生きのびて作ってきたよかったと思えました。



Entry No. 8

Character

Noil

ノイル

Creator

Dorai

どらい

Entry No. 8

初制作
First Creation

Creator

Dorai

Character

Noil

ノイル

どらい

種族：ユキヒョウ × ネコ

Species : Snow leopard
and Cat hybrid

キャラクターについて

ノイルはユキヒョウとネコのハイブリッドの男の子です。好奇心旺盛で遊ぶことが大好き！遊び疲れると、体を丸めてすぐに眠ってしまいます。おっきな手足と、おっきな尻尾、もちっとしたおなか特徴で、いつもお気に入りの真っ赤な首輪をしています。

見てほしいポイント

おっきな尻尾とおっきな首輪です！また、ボディや肉球のもっちり感も見ていただきたいです！



Entry No. 8

初制作
First Creation

Creator

Dorai

Character

Noil

ノイル

どらい

制作のきっかけ

初制作のきっかけは、友人に着ぐるみ制作を勧められたためです。以前から色々な創作活動に興味がありましたが、立体造形はほとんど触れておらず挑戦したいと思ったこと、日頃からお世話になっている友人と一緒にキャラ出ししてみたいという思いから「やってみよう」と思い立ちました！

制作のこだわり

特に意識して制作したのは全体的なバランスです。ヘッド、手足、ボディの幅等それぞれのパーツがひとつでも大きすぎたり小さすぎないように、あらかじめパーツの大きさを考えながら制作しました。制作中も目視だけでなく、こまめに写真を撮ったり姿見を使って確認することで、バランス調整を重ねています。



Entry No. 8

初制作
First Creation

Character

Noil

ノイル

Creator

Dorai

どらい

キャラクター・デザインの概要

赤い首輪は必須に考えていたので、体色は首輪の赤が際立つよう淡い色でデザインしました。本来のユキヒョウは灰色ですが、“雪”を表現するため薄い水色をベースとしています。また、首輪の赤と対比させるため、目は補色となる緑を配色しました。

初めての制作のため、基本的にはシンプルなデザインを念頭にしつつ、自分なりのカワイイが表現できるようにパーツの大きさのバランスには気をつけてデザインしました。

デザインで特に気に入っているところ

淡い体色に差し色の赤い首輪つけているところです。特に首輪は一般的な大きさよりも数倍大きな首輪をつけているところがポイントです。また、下半身がどっしりとした安定型な体系も理想を詰め込みました！



アピールポイント①

おっきな尻尾！

抱き枕の大きさほどもある尻尾です！尻尾の先になる程太くすることで、可愛らしさを表現しています。先が太くアンコをボディ側の穴から入れることができないため、尻尾下部にファスナーを取り付け、直接尻尾のファーへ入れるように工夫しています。

また、アンコがとても重いため、尻尾の先端にベルトを取り付け、尻尾付け根のファーへのダメージを極力抑えています。



アピールポイント②

おっきな首輪！

理想の首輪が売っていないため...バックル以外のベルト部分を自作しました！首輪は幅広で、かつヘッドよりも円周が大きいことにこだわりました。

また、キャラの雰囲気とマッチさせるため、ベルト穴は1連にしてハトメを付けないデザインに。合皮の間には一回り小さい布ベルトを挟むことで、ベルトの立体感を表現しています。



アピールポイント③

もちもちボディ！

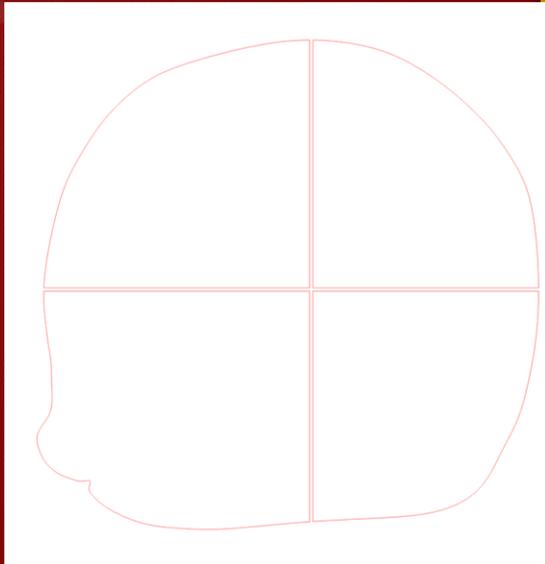
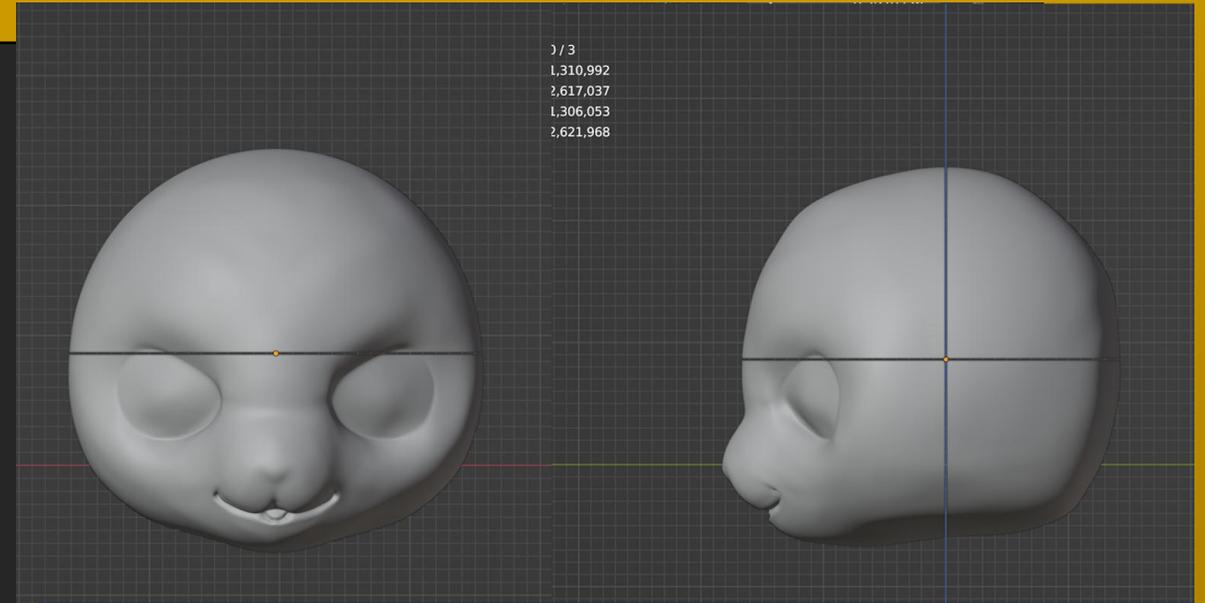
下半身をどっしりとしたデザインにしたため、柔らかいボディを表現したいと思い上下のアンコを制作しました。全体のバランスや触り心地を考慮すると上半身にもある程度のアンコが必要と考え、腕から太ももまでの全身のアンコにしています。また、中綿にもこだわっており、通常の綿よりもよりモチモチとした感触の綿を使用しています。



制作において挑戦したところ

初制作だったため、すべてが挑戦...ではありましたが、3Dモデラーを使用したことです！3Dモデラーでヘッドの原型を作った上で、そのスライス画像を基にウレタンを切り出すことで、切削作業をある程度効率化しました。3Dモデラーに触れたことがなかったため、この作業にもとても時間がかかりました。

また、内側にファンを取り付けたり、ヘッド内部や足、手に裏地をつけたりと、初めての製作ではありましたが、快適性やメンテナンス性に関わるような見えない部分の制作も頑張りました！



制作において苦心したところ

特に苦心したのは、目とその周りです。目はファーによって小さく見えるとは聞いていましたが、実際にどの程度の大きさで作るべきかが分からず、仮で作成した際には想定より大幅に小さくなってしまい、何度も作り直しました。また、目を不均等なすり鉢状の3Dアイにするため、厚紙で試作を重ねたことも大変苦労しました。

目の周りも、いろいろな角度から見て違和感のないよう微調整に時間が掛かりました。

制作を振り返って

制作当初は理想としていたバランスに及ばず、何度もやめようと思いましたが、少しずつ修正を重ね理想に近づいたパーツが出来上がるにつれ、どんどん制作の楽しさ・深みにハマっていきました。最終的に、当初目標としていたイベントまでに完成することができ、とても達成感がありました！

制作中、アドバイスいただきました方々にはこの場をお借りしまして感謝申し上げます！



Entry No. 9

Character

Nyaro

にゃろ

Creator

Takechiyo

竹千代

Entry No. 9

Character

Nyaro

にゃろ

Creator

Takechiyo

竹千代

種族：三毛猫

Species : Calico cat

キャラクターについて

実家で飼っているメスの三毛猫。野良猫時代に母猫とはぐれ、迷い込んだ実家に住み着きました。当時リトル・チャロと言うアニメにハマっていたため、ニャロと名付けました。

見てほしいポイント

ポテっとした体型です。猫を持ち上げた時に体が重力に持って行かれてしまう様子をイメージしました。



Entry No. 9

Character

Nyaro

にゃろ

Creator

Takechiyo

竹千代

制作のきっかけ

ペットの姿を自分の手で作ること、自分が着て演じることが新しいペットとのコミュニケーション方法として斬新なことではないかと思い制作することにしました。

制作のこだわり

プロとして制作している方々に比べるとまだ経験数が少なく作り慣れていないため、まずはイラストの印象から外れないことを目標に制作しています。



Entry No. 9

Character

Nyaro

にゃろ

Creator

Takechiyo

竹千代

キャラクター・デザインの概要

実家の猫をモチーフに、私なりにデフォルメしてデザインしました。茶色の部分に虎猫の要素が入ったミケトラであるため、濃さの違う茶色のファーを3種類使っています。また、彼女の黒い部分は真っ黒ではなく微妙に茶色がかかった柔らかい黒であるため、ファーは黒ではなく濃い焦茶色を採用しました。

デザインで特に気に入っているところ

チャームポイントはお腹の黄色い柄です。私は「ミルクティをこぼした跡」と呼んでいます。



アピールポイント①

瞳の再現

瞳を絵の具で描くにあたって実物を観察したところ、瞳孔の周りは青味がかかったグラデーションになっていると気づきました。そのため瞳孔には周辺より青みが強い色で縁取りを描き込んでいます。



アピールポイント②

指の血色感・肉球

指の生地を中身が透けるような短毛のファーで作り、中に入れるあんこに濃いピンク色の生地を採用することで、指先に血色感を出しています。
また、肉球は実際の模様を参考にグレーの生地を縫いつけることで再現しました。



Entry No. 9

Character

にゃろ

Creator

竹千代

アピールポイント③

顔の模様

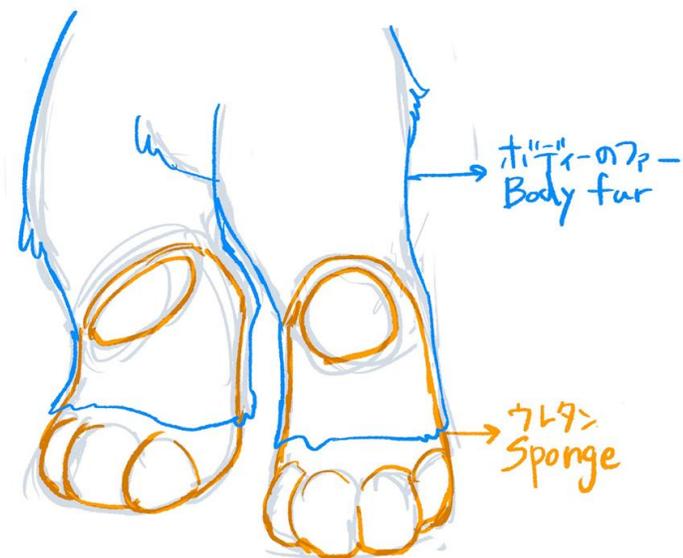
顔の模様は左右非対称に見えて黒い模様の境目など所々に左右対称の模様があります。これはモチーフ元から採用した要素です。



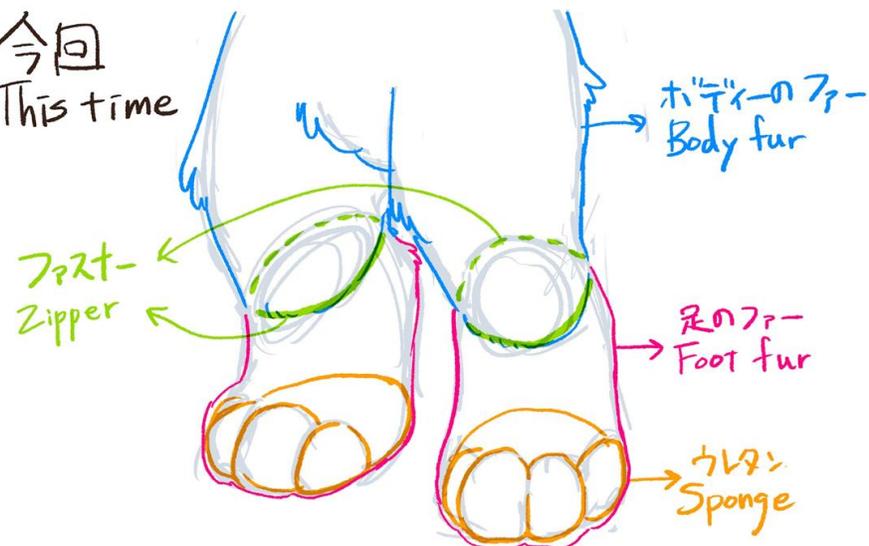
制作において挑戦したところ

私が今まで制作した着ぐるみでは脚の逆関節を再現する際、動物でいうかかと（着ている人間でいう膝）の高さまでウレタンで造形し、その上にボディ側のファーを被せると言う方法を採用していました。しかしその方法では膝を曲げた時に動きが不自然になる、動きによっては被せたファーが脱げてしまうという問題点があるため、今回は自分の制作では初めてかかとまで一体型のあんこを制作し、ボディと脚パーツはファスナーで繋ぎました。

今まで
Before



今回
This time

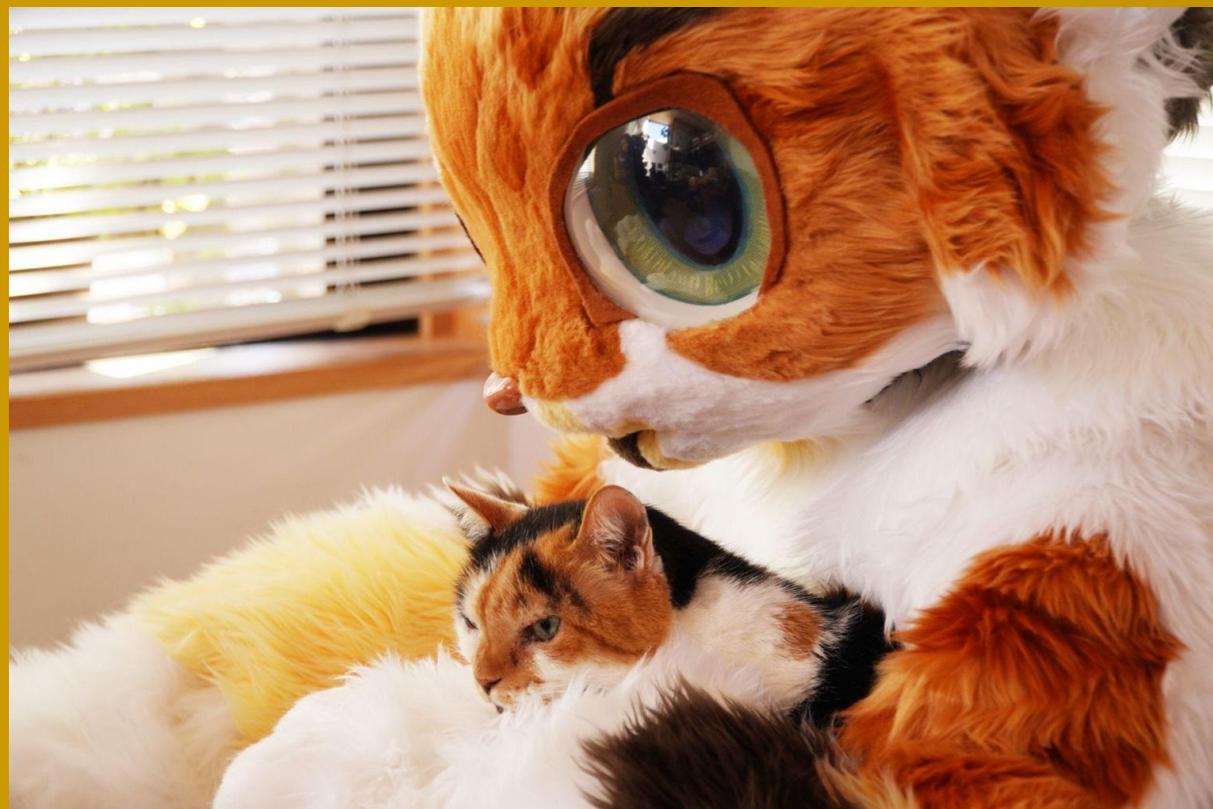


制作において苦心したところ

デザインが左右非対称だったことです。左右対称のキャラクターのボディは身体の半分だけ型取りすれば良いのですが、非対称だと全身を型取りする必要があるなのでその分ボディ制作の手間が倍になります。ボディの形が左右でピッタリ同じになると限らないのであんこも全体を型取りして制作しました。今回の経験で得たことを元に、今後も複雑なデザインの子の制作に挑戦していきたいです。

制作を振り返って

今回は今までと違って実在する生き物をモチーフにしたので、どの程度デフォルメしてどの程度リアルを残すかを考えたり、ニャロをよく知る家族に意見をもらったり、普段着ぐるみを制作する過程ではしないことを経験できて、とても充実した作品作りができたと思います。また、ニャロを観察することで今まで知らなかった要素を発見することもあり、より彼女について知ることができました。



Entry No. **10**

Character

Hawl

Hawl

Creator

Haruki

Haruki

Entry No. **10**

Character

Hawl

Hawl

Creator

Haruki

Haruki

種族：オオカミ

Species : Wolf

キャラクターについて

名前: Hawl (はる)

プロフィール: はじまりの季節と「遠吠え」を意味する英語「howl」に由来する名前を持つ狼の青年。エゾの地で猟犬に追われ、命からがらミヤコに辿り着いた。外見は狼らしい精悍さが漂うが、内心は好奇心旺盛ながらもシャイで慎重。

見てほしいポイント

毛並み！ 模様！ 口回りの造形！



撮影 わっきー @KenichiWakisak1

Entry No. 10

Character

Hawl

Hawl

Creator

Haruki

Haruki

制作のきっかけ

2024年のOFFFにあわせて初めてきぐるみ(1代目ハル)を作りました！が、界限に触れたことにより膨れた創作意欲が抑えられず、改良した2世の制作しました。1代目が試作とすれば、2世目Hawlは今後、制作をする上での技術検証作となり、新しいアイデアをたくさん取り入れています。

制作のこだわり

獣人をこの世に召喚する、ということを念頭において制作をしています。さらに着ぐるみは人間がその中に入るという重い制約(頭身、視界等)があります。リアル志向ではありつつ、それっぽくカッコよく見せるためにはリアル動物と違うパーツ配置等の、嘘も積極的についでいこうと思いついて作っています。



Entry No. 10

Character

Hawl

Hawl

Creator

Haruki

Haruki

キャラクター・デザインの概要

- リアル頭身獣人！狼という動物の美しさの再現！
- ・ハーフ運用で衣装の選択肢が広がるよう、頭を小さく設計
 - ・リアル狼模様を四色ファーで再現
 - ・リアル毛の流れ再現のため、パーツ細分化、高密度ファーを使用
 - ・前歯を見せるために、上唇が上下可動する設計
 - ・ゴムパッキン再現のため、口周りに柔軟性のある素材を使用
 - ・手はリアル狼の意匠を取り入れつつ、指を動かして表情がつけられるデザインに

デザインで特に気に入っているところ

- ・ファーの刈込みによる凹凸の表現、特に眼窩
- ・リアル狼を参考にした毛の流れ、特に頬毛周り
- ・リアル狼を意匠化した模様
- ・ゴムパッキンと口の端の肉付き
- ・正しい歯式と、上唇を持ち上げてそれらが見える構造

デザインモチーフ：平川動物園出身おおかみ一家



ショウ



ジュリ



ゼン



1代目ハル（初作）



油粘土デザイン

このあたりのラインが決まるとテンション上がります↑



アピールポイント①

口周りの構造

大口真神というくらいですから、狼という動物を語る上で欠かせないのが、口だと思っています。犬科の動物は基本上唇をめくらないと上顎の犬歯が見えませんが、どうにかして見せたく、上唇が独立して可動するようにしました。牙を見せるには口の開閉角度を稼ぐ必要があり、口内・ゴムパッキン・ファーに柔軟性のある素材を使用しました。



アピールポイント②

耳の造形

狼の耳というものは場面場面で様々な表情があります。hawlはちょっと後ろに沿った状態で中央寄りに立っている場면을切り取りました。この形が個人的に一番かっこよくて好きです。また実は半分くらい人の頭が入っていて、人頭の丸い輪郭を三角に修正する役目をしています。ついでに、立体的な形状はねじれに強く、ヘッド全体の剛性を担保する役割もあります。



アピールポイント③

造形方法

チャレンジしたアイデアのひとつです。自分の頭と同じダミーを樹脂粘土でつくり、その上から油粘土でヘッドベースの型→自由自在ボードで型取りするというやり方をしています。制作初期に完成形がかなり見えるのでモチベーションに繋がりがやすいです。制作効率にも貢献しており、視界の位置合わせや、人の頭の曲線を利用してギリギリまでヘッドの厚みを薄くする作業を直感的に行えました。



制作において挑戦したところ

一代目ハルが思ったより頭が大きく、そして重く完成してしまい、hawlはとにかく小さく軽く、カジュアルに衣装変えが楽しめるようにしたいと考えていました。極限までベースを軽く薄く小さく切り詰めるために、造形方法を工夫しました。またこれまで使っていたファーが柔らかすぎて毛の表現が不満だったため、海外ファーを採用しました。一代目ハルは柔軟性がなく顎の動きがしぶかったので、首周りから柔軟性のある素材を採用しました。とにかく思いついたアイデアは全て盛り込みました。



撮影 うえあ@wolfroof



制作において苦心したところ

模様と毛並みを表現するために顔のパーツが細くなりすぎました。また、接着剤は柔軟性を損なうと考えて、全て手縫いしました。しんどかったです。スケジュール面では、先にイベントの予定を決めてから制作スケジュールを合わせにしているのですが、時間的な余裕もなく、そのくせ新しいやり方を試しているので『この方法がうまくいかなかったらどうしよう』と常に不安でした。

制作を振り返って

ギリギリのスケジュールでひとつでも新しいアイデアに失敗したら詰んでしまう余裕の無さでした。その反面うまくいった時の喜びは麻薬のようで、制作を続けるにあたり乱れた生活が元に戻る日がくるのか不安になります笑 Xの制作過程を見ていただいた方々、カメラマンの方々にとても助けられました。この場を借りてお礼申し上げます。

