

Japan Fursuit Creator's Competition
**着ぐるみクリエイター
コンテスト 2022**

出場者事前資料

Purpose 企画概要

着ぐるみクリエイター・デザイナーの活動を芸術的・技術的な観点で振興するため、
新作発表としての場を提供し、
技術の洗練や挑戦を奨励することが目的です。

The purpose is providing a stage to show Fursuit creator and designer new work, encourage technical enhancement and having higher goals and stimulate artists in an artistic and technical perspective.

出場クリエイター

1. lutamesta
2. ラクたろ
3. サミュエル
4. ゆきむら
5. はいどるぐ
6. おっち
7. 鉄路野狐
8. すこどーじ

Entry No. 1

Character

Ruc = Phartu

ルク=ファートゥ

Creator

Iutamesta

デザイン原案

ゲントウ

Entry No. 1

Character

Ruc = Phartu

ルク＝ファートゥ

Creator

Iutamesta

デザイン原案
ゲントウ

種族：対爆神用鳥人型自律駆動兵器

キャラクターについて

爆神・デューケテルスに対抗するために造られた自律駆動兵器。
魔術と科学の両方の技術を結集して生まれた人口の生命。

見てほしいポイント

全身全部見てほしいですが、見方についてお願いがあります。
写真や動画の撮影はもちろん大歓迎なのですが、それ以上にあなた自身の目で、実物のきぐるみを見て堪能していただきたいです。



Entry No. 1

Character

Ruc = Phartu

ルク＝ファートゥ

Creator

Iutamesta

デザイン原案
ゲントウ

制作のきっかけ

前作の爆神デューケテルスでクリコンに出ようと思っていたのですが、JMoF2021が中止に。途方に暮れていたところにデューケテルスに対抗するキャラクターを思いついたので、新たに制作することにしました。

制作のこだわり

シフさん(前回クリコン参加作品)の時と同じく、
""口先だけの存在にならないこと""それと、
""過去の自分が見てワクワクするようなものを作る""過去の自分、特に子供のころの自分が見て、「こんなに面白いものを未来の自分が作るのなら、今を生きよう」と思わせるようなものを作りたいです。



Entry No. 1

Character

Ruc = Phartu

ルク＝ファートゥ

Creator

Iutamesta

デザイン原案
ゲントウ

キャラクター・デザインの概要

邪悪なる爆神・デューケテルスに対抗するために、魔術と科学の両方の技術を結集して造られた自律駆動兵器。創作上の設定で明確に作者が存在するキャラクターなので、自分以外のデザインのエッセンスを入れるという狙いで、デザイン原案をゲントウさんをお願いしています。

デザインで特に気に入っているところ

ヘッド→4つ目という異形ながら、違和感なく見えるように表現できたところ



Entry No. 1

Character

Ruc = Phartu

ルク＝ファートゥ

Creator

Iutamesta

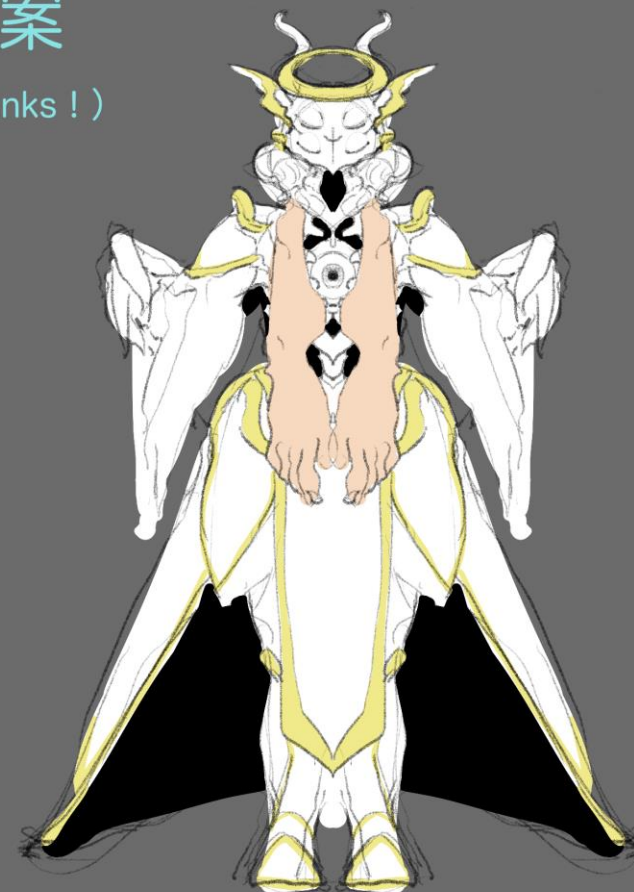
デザイン原案
ゲントウ

モチーフや発想のヒントになったもの

いつかは作りたいとあたためていたメカケモを題材にとりました。電装系のパーツとも相性抜群なのも選定理由です。ルクは創作上の設定で明確に作者が存在するキャラクターなので、自分以外のデザインのエッセンスを入れるという狙いでゲントウさんにデザイン原案をお願いしました。いただいた原案をもとに、装甲をたっぷり追加しまくって現在に至ります。

デザイン原案

by ゲントウさん(thanks!)



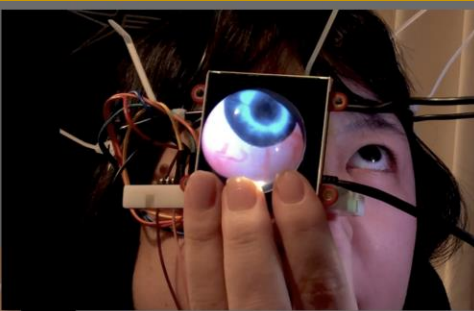
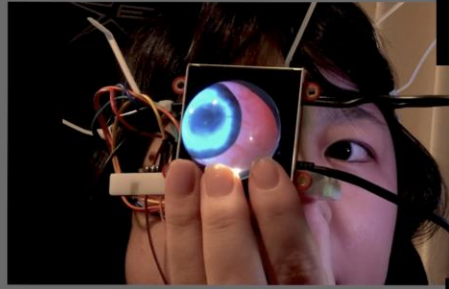
アピールポイント①

生命のような作り物を作る

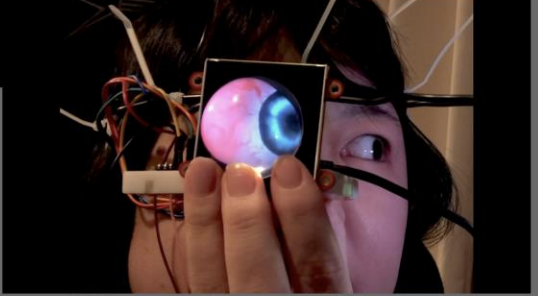
本当に実在するもののような生命感がほしいなと思い、電子目とアイトラッキングの仕組みを開発しました。
中の人目の動きによって、ディスプレイに表示したルークの目の視線やまぶたを操作しています。

また話しかけられるとピコピコ電子音で相槌を打つ機能も搭載しました(クリコン当日はOFFにしている可能性があります)

開発途中の
アイトラッキング
動作確認の様子

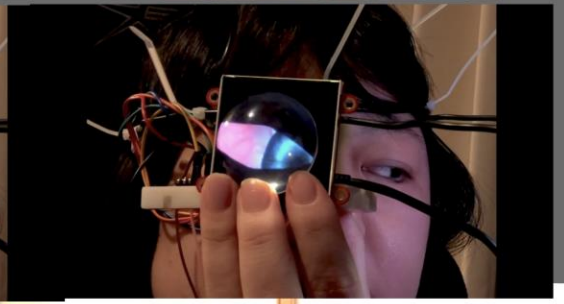
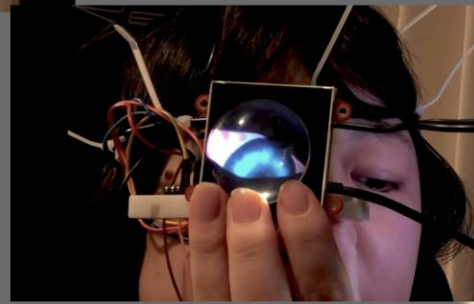


中の人目の動きで
ルークの目はぐりぐり
動きます



↑上
←左 右→
↓下

まぶたも連動して
閉じたりまばたき
したりします→



実際のまぶたは
こんな感じ →



アピールポイント②

作り物でしかできない表現をする

アピールポイント1とは逆に、作り物にしかできないこと/作り物だからこそできることもやりたいなと思いました。

4つの目を動かしたり、展開する翼を背中に備えていたり、いろんなところが光ったり…

生身の人間がただ着るだけでは実現できない表現をいっぱい詰め込みました。

なんか動いたり光ったりするギミック



翼は電子制御で開閉します

あと光ります。ちなみに胸も光ってます

(他にも光るパーツは増える予定です)

アピールポイント③

作りたいもののために知らないことをやる

今まで色々な方法で、鱗や甲殻などの"毛並以外の質感"のものを作ってきましたが、今回はメカ・アーマー系ということで、今までとはまた違う素材や手法で制作をしました。

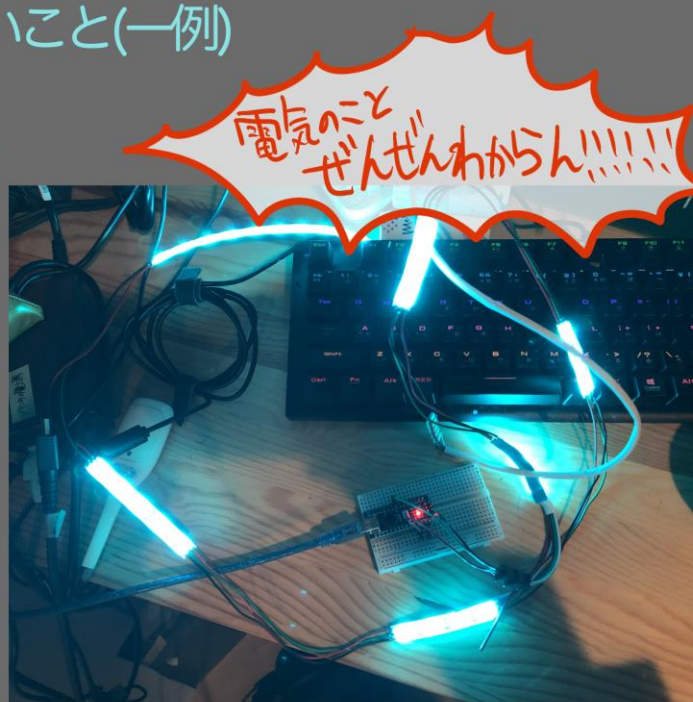
きぐるみを何作も作っていると材料の扱いもこなれてくるものですが、自分の場合デザインに合わせて毎回新しい素材で毎回違う作り方をしているので、毎回煮え湯を飲む羽目になっています。

またアピールポイント1や2で使っている電子工作の技術も、コロナ禍が始まってから学び始めたものです

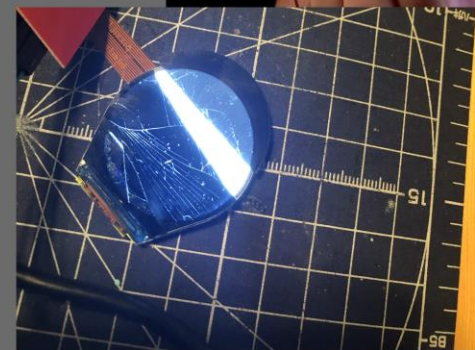
今回の制作でやった知らないこと(一例)



ボード+合皮貼りで
メカ・アーマー部作成



コロナ禍に入ってから始めた電子工作



アイトラッキング付き電子目と
その開発過程で破壊したディスプレイ

制作において挑戦したところ

初めてやることや苦手なことが多く、こちらも全体的に挑戦の塊です。
特にアイトラッキング周りですが、調べても完全にドンピシャなセオリーやハウツーなんてなかったです。
断片的な知識をかき集めながら、先例がないことを構築していくのはだいぶ挑戦的だったと思います。でもめちゃくちゃ楽しかったです。

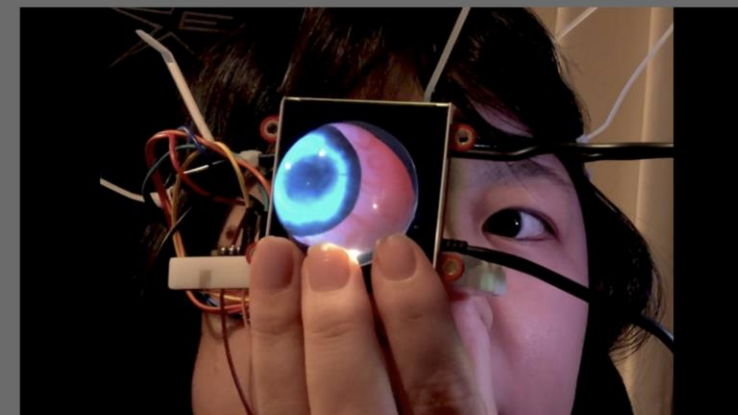
アピールポイント3がほぼそのまま“挑戦したこと”なので、その3点について解説します



①ボード+合皮貼りで
メカ・アーマー部作成



②コロナ禍に入ってから始めた電子工作



③アイトラッキング付き電子目

制作において挑戦したところ

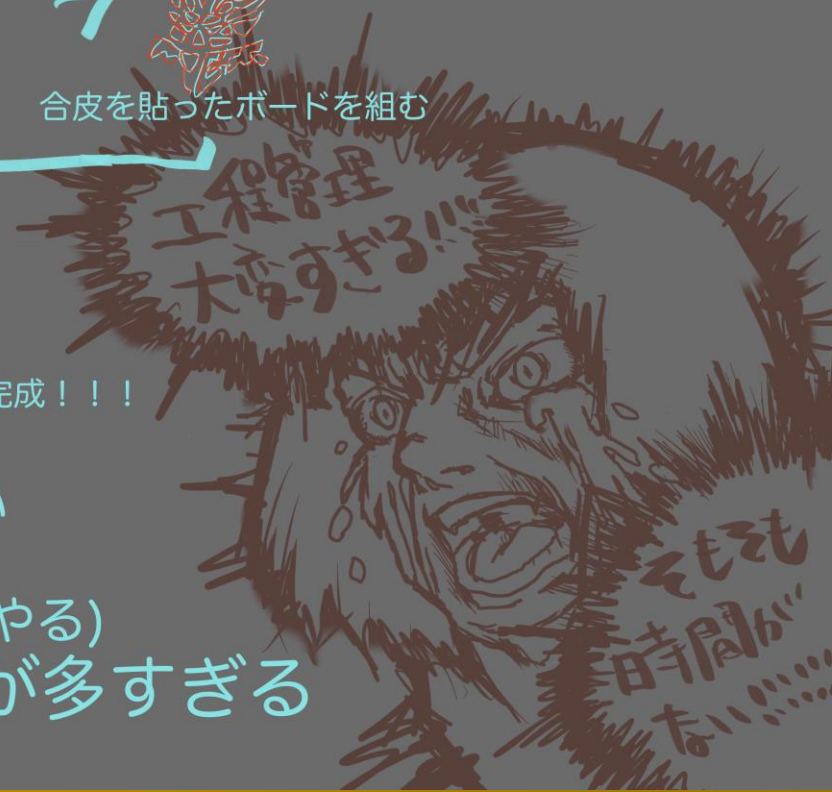


①ボード＋合皮貼りで
メカ・アーマー部作成

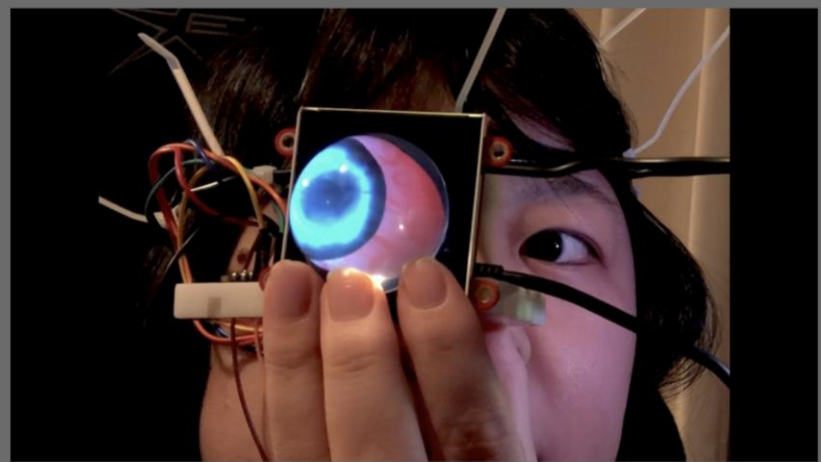
挑戦①：ボードに合皮貼りでメカ・アーマー部分作成



すべてのパーツでだいたい
この工程を繰り返す
(他にもギミック作成等もやる)
＝工程が多すぎる



制作において挑戦したところ



③アイトラッキング付き電子目

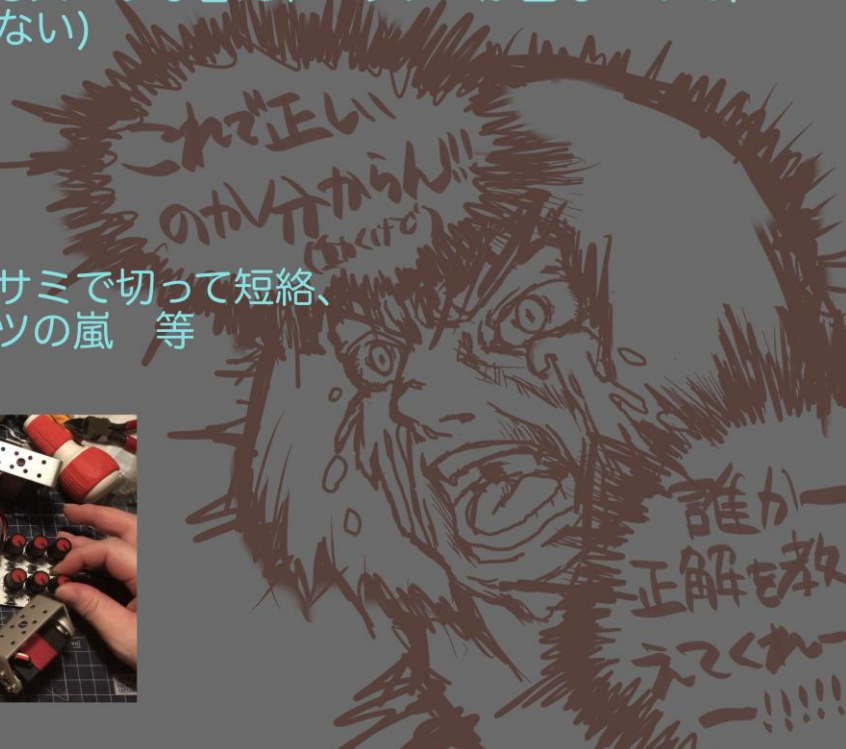
挑戦②：コロナ禍に入ってから始めた電子工作

経緯→そろそろ電子ギミックやりたいなと思ったので始めた

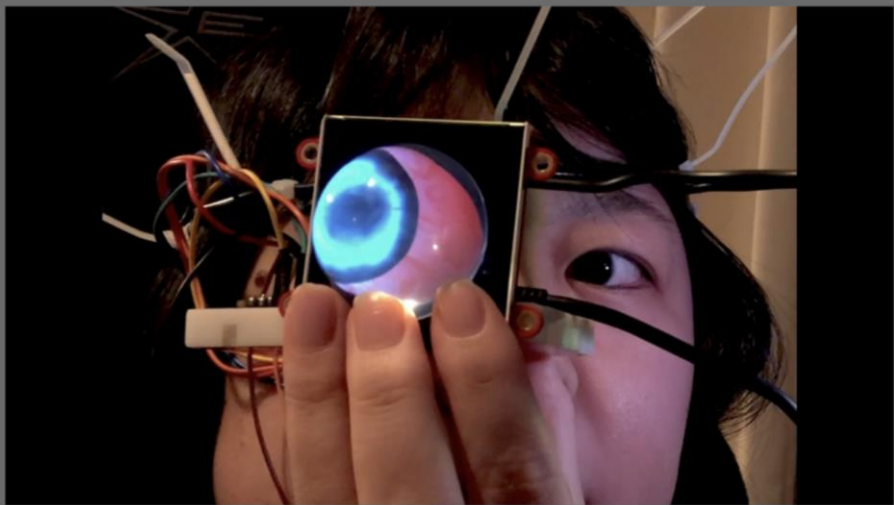
経過→教えてくれる人なんていないので独学
(初心者向け本で勉強してわからないことはネット検索しているが、正直いい教材がないのであったら知りたい)

電気も回路も工学も全然わからない
(基礎的なことは勉強したが、実践でやろうとしていることはニッチすぎるのか検索してもズバリな答えやハウツーが出ないので、ほとんど手探りでやるしかない)

失敗を山のようにしている
(LEDテープ逆接して破壊、
マイコンも破壊、
ディスプレイも数枚破壊、
電源挿したままの電線をハサミで切って短絡、
可動する翼は試作してはボツの嵐 等
枚挙にいとまがない)



制作において挑戦したところ



③アイトラッキング付き電子目

挑戦③：アイトラッキング付き電子目

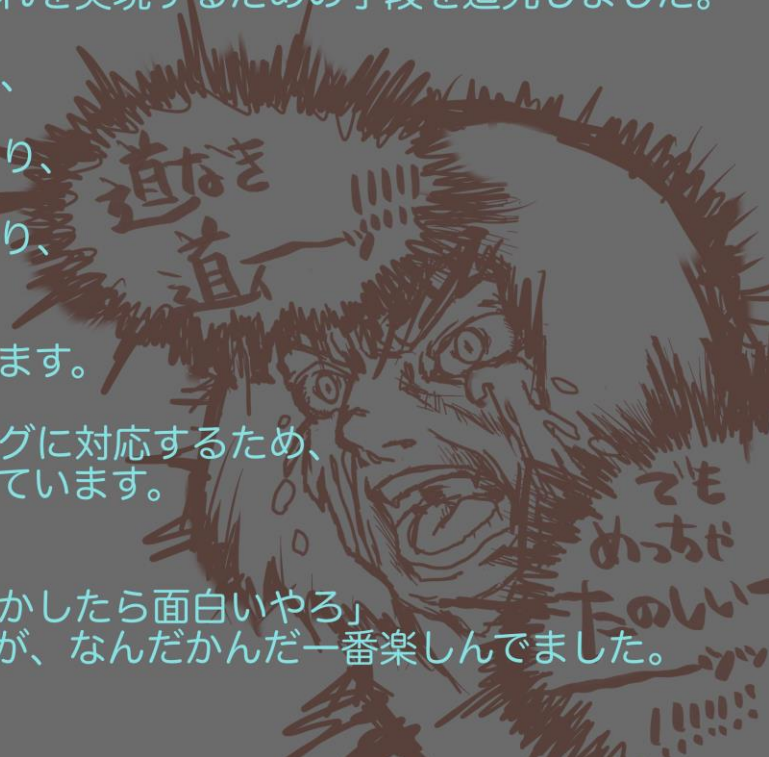
経緯→コロナ禍中に作った前作(デューケテルス)で電子目の製法を確立、「これアイトラッキングで動かしたら面白いやろ」と思った。

経過→きぐるみとは無関係なアイトラッキング自体の先例はあるのですが、顔認識させて目を抽出するものがほとんどで、その仕組み的にきぐるみヘッド内で動作させるのにはかなり無理がありました。なので、ヘッド内で動作可能な、謂わば“きぐるみ専用”のアイトラッキングの仕組みを考えて、それを実現するための手段を追究しました。

大まかな仕組みを作ったのち、地道に精度を上げたり、何度も不具合が出ては潰したり、使い勝手を向上させたり、機材を変えて全部作り直したり、ヘッド内に仕込んでからも山のように調整をしたり…とにかく独力で色々やっています。

電子目の方もアイトラッキングに対応するため、専用の動作を設計して新造しています。

「これアイトラッキングで動かしたら面白いやろ」と思って作ってる最中の自分が、なんだかんだ一番楽しんでました。



制作において苦心したところ

今回の制作では自分が苦手とする脳の使い方を求められるシーンが非常に多く、全体的に苦心の塊です。特に製法的に工程が非常に多く、手間は数倍かかっています。

制作を振り返って

この資料を書いている11月下旬現在、まだ制作終わっていません。もうしばらく頑張ります。



Entry No. 2

Character

Lunaria

ルナリア

Creator

ラクたろ

衣装小物

りゅう

デザイン

あかむらさき

Entry No. 2

Character

Lunaria

ルナリア

Creator

ラクたろ

衣装小物担当

りゅう

デザイン

あかむらさき

キャラクターについて

種族：ウサギ

前回のクリエイターコンテストでお披露目したエトワールの義理のお姉さん。エトワールと一緒にサーカスで働いて面倒を見ていた。優しい表情にはどこか怪しい雰囲気漂わせており、甘い言葉を巧みに使っては人を誘惑して都合のいいよう動かして遊んでいる。上目使いでお願いされたら大概のオスはイチコロ。反面、年下の子への面倒見はよく、大変優しい。甘いお酒、特に果実酒が大好きで酒豪。酒癖はかなり悪く、絡み酒をしていることが多い。名前の由来は紫の花で知られるルナリアから来ている。

見てほしいポイント

胸を見て頂きたいです。造形をしっかり作りました。とって付けたような胸ではありません。愛を込めた胸です。



Entry No. 2

Character

Lunaria

ルナリア

Creator

ラクたろ

衣装小物担当

りゅう

デザイン

あかむらさき

制作のきっかけ

まず初めに、僕はメスケモ着ぐるみが好きです。それはもう死ぬほど好きです。その愛は誰にも負けないと胸を張って言えますし、常に言っています。そしてこのケモノ着ぐるみ界隈は、ビックリするくらいメスケモのケモノ着ぐるみが少ないです。各種のイベントでキャラの性別を数えてみると、オスに対してメスの割合は1割ちょっと、というとても少ない数になります。ヒトの男女比は半々なのに、なぜ！？と常日頃から疑問に思っています。好きなものは多ければ多いほど嬉しく、同志は多ければ多いほど楽しい！ですので、そういうメスケモの""良さ""をより多くの人に共感して貰い、伝えたかったのです。その為には最高のメスケモを作らなければ！というのが制作を行ったきっかけです。

制作のこだわり

着ぐるみ制作で最も拘っている箇所は「いかにデザイン画を忠実に再現できるか」です。具体的には物を作る過程において、可能な限り自分の作風がでないようにしています。なぜならデザイン画が自分で描いた物でない限り、そこには既にデザイン画を描いた人の作風が存在するからです。



キャラクター・デザインの概要

子供の頃に読んでたピエロが主人公の漫画が大好きで、そこからピエロをモチーフにしたキャラクターというコンセプトを決めました。そこから「色気のある大人のメスケモ」を作りたいくなり、大人の雰囲気である紫色を、紫色の花で知られるルナリアから取りました。同時に名前もここから頂きました。更に燕尾服とカラフルなタイツのような模様も大人の雰囲気とピエロの賑やかさを同時に表現できていると思います。

デザインで特に気に入っているところ

長くて大きい髪、大人な雰囲気の表情、そして特に胸と腰のライン

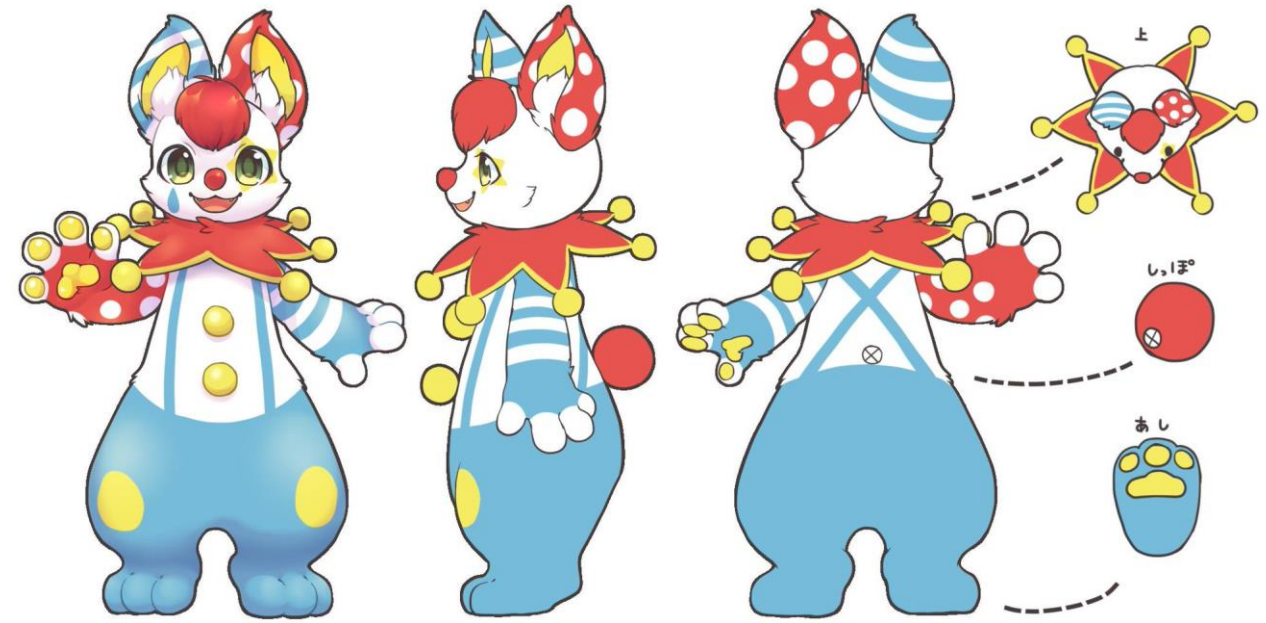


ルナリア

モチーフや発想のヒントになったもの

前回でクリエイターコンテストでお披露目したエトワールのモチーフが星だったので、このルナリアは月をモチーフにしています。紫の花のルナリアから紫色を貰っており、名前のルナリアは同時に月のルナ(runar)にもかかっています。そこに大好きなピエロをモチーフとして合わせました。

ラクたろ



アピールポイント①

胸の造形

一番は胸の造形です。
メスケモの胸はただの丸でもなければ、ただ付いているだけでもありません。
胸の立体感をいかに生み出せるか？について重点的に造形しました。



アピールポイント②

着ぐるみと衣装の融合

着ぐるみと衣装と融合です。衣装といえば着ぐるみの上から着用することが多いですが、デザイン画の雰囲気可能な限り忠実に再現したかったので、あえて燕尾の衣装を着ぐるみと一体なるように仕上げました。



Entry No. 2

Character

ルナリア

Creator

ラクたろ

衣装小物

りゅう

デザイン あかむらさき

制作において挑戦したところ

着ぐるみと衣装の調和です。
衣装が持つ魅力をいかにコンセプトとマッチさせられるか、ということに挑戦しました。



ルナリア

制作において苦心したところ

髪造形です。
この長さの髪を作った事がなかったので、どのように形を保つか試行錯誤しました。

制作を振り返って

着ぐるみ制作は大変ですが、やり遂げた時に得られるものはとても多いと思っています。着ぐるみを通じて伝えたい思いが伝わった時の喜びは他では得難い嬉しさがあります。
また作る度に以前作ったものと比べると成長を感じることができ、それと同時に次回はいよいよ、こうしようというアイディアが次々に湧いてきて、作る事の楽しさは着ぐるみ制作を初めて6年経った今でも無くなりません。
みんな、メスケモと一緒に作りましょう！！！！

ラクたろ



Entry No. 3

Character

Cyvis

サイヴィス

Creator

サミュエル

Entry No. 3

Character

Cyvis

サイヴィス

Creator

サミュエル

種族：ドラゴン

キャラクターについて

名前は「彩る」「鮮やか」という意味から。好奇心が強く人懐っこい性格で、スキップが大好きなウミウシモチーフのドラゴンです。普段は野生で暮らしており、暗い海の底で目を光らせて、獲物をおびき寄せる餌としています。

見てほしいポイント

翼膜内側の虹色、暗いところで光る眼



Entry No. 3

Character

Cyvis

サイヴィス

Creator

サミュエル

制作のきっかけ

自分の持ち味を最大限生かしたキャラクターを作りたいかった。ファーを傷めずにしっかりと染め上げることで、自分で作った色のみで構成された大きなキャラを作りたいかった。



制作のこだわり

オリジナリティ

サイヴィス

Creator

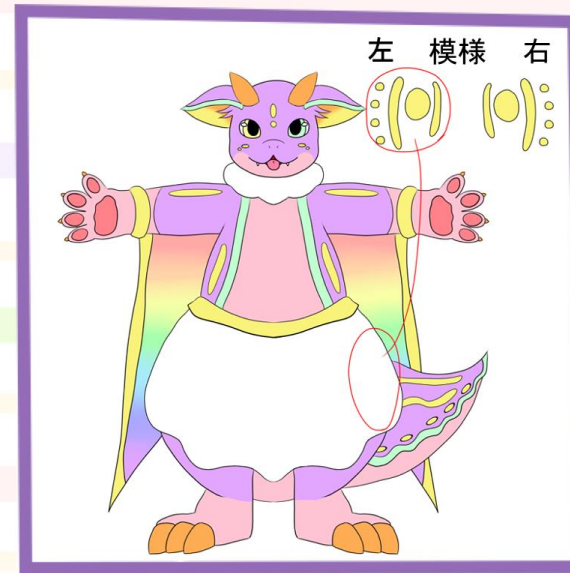
サミュエル

キャラクター・デザインの概要

好奇心が強く人懐っこい性格で、スキンシップが大好きなウミウシモチーフのドラゴンです。普段は野生で暮らしており、暗い海の底で目を光らせて、獲物をおびき寄せる餌としています。名前は「彩る」「鮮やか」という意味から。「彩り」をテーマとして、彩り豊かなウミウシを表現したドラゴンです。人懐っこさと海の底での妖しさ両方を併せ持っています。

デザインで特に気に入っているところ

「彩り」をテーマに、彩り豊かなウミウシを表現できたところ。



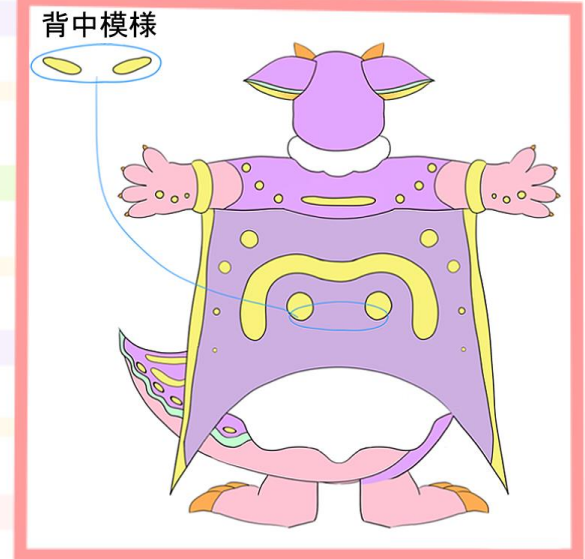
サイヴィス

Cyvis

性別：♂ ♀

種族：ドラゴン

一人称：ボク



Entry No. 3
Character

サイヴィス

Creator

サミュエル

モチーフや発想のヒントになったもの

シンデレラウミウシ
アオウミウシ



Entry No. 3

Character

サイヴィス

Creator

サミュエル

アピールポイント①

虹色の翼膜

グラデーションがかった虹色を出したかったため、1色ずつ切ることなく、1枚のファーを7色に染めています。



アピールポイント②

染色

「自分自身にしかない色」を表現するため、白一色のファーのみを材料としており、翼膜だけではなく、全身全て染め上げた色になっています。



アピールポイント③

ウミウシらしさ

全体的にひらひらとしたウミウシのような風体。全体のデザインに、翼膜、腹部のひらひらと、もっちりとしたしっぽがウミウシの柔らかさや優雅な様子を表現しています。



制作において挑戦したところ

明るいところでは人懐っこさが目立つように丸さとあどけない表情、ファンシーな配色のデザインを心がけ、暗いところでは妖しさが目立つよう、光る眼のほかに、全体のシルエットが大きくなるようにすることを心がけました。



制作において苦心したところ

シルエットが大きくなるデザインとした結果、ファーが複数枚重なっている箇所が多くなり、思ったように縫えないところが多々ありました。染めの大変だった点は、色の配合を考えるのが大変でした。

制作を振り返って

自分に得意な点を生かすことで、自分にしかできない表現ができたと思いました。全身大きなキャラクターを作ることとファーを染めることが得意ですが、今回は特に大きく、彩り豊かな2軸を盛り込めたキャラクターになったと思っています。今後としては、オリジナリティを失わないように心がけつつ、制作の幅を広げていきたいです。今回の作品には入れることができませんでした。が、模様を切らずに入れたり、もっと幅広い色を扱うことができるような方法も試しており、制作を行う際には新しい技術を積極的に盛り込んでいきたいと思いました。



Entry No. 4

Character

Subaru

スバル

Creator

ゆきむら

Entry No. 4

Character

Subaru

スバル

初制作

Creator

ゆきむら

キャラクターについて

種族：虎

名前の由来 スバルとはプレアデスの和名で、プレアデスは力強く輝く若い星から成ることからこれにしました性格 快活な性格ヒーローのように若く力強い虎です

見てほしいポイント

まず全体のバランスの良さを見て頂きたいです。あとは胸・肩・腹回り・背中など上半身の体格の各パーツのバランスの良さを特に見てほしいです。

見てもわかりませんが、触り心地も大変良く、抱きしめられると癒されます。



Entry No. 4

Character

Subaru

スバル

Creator

ゆきむら

制作のきっかけ

かねてより虎の獣人が好きで絵を描いていたのですが、美術への学びを深めるために3次元の造形にも挑戦したいと思い、今回着ぐるみ製作に初挑戦しました。また、肩幅がしっかりあって等身の高い、カッコイイ体型の虎獣人の着ぐるみを作り出したいと思い制作に取り組みました。



Entry No. 4

Character

Subaru

スバル

Creator

ゆきむら

制作のこだわり

はじめての制作ですから着ぐるみそのものにこだわりが芽生えていないですが、前述のように、特殊な素材・目立つ色や奇抜で独特な模様などをアピールすることによって、挑戦性や獨創性、着ぐるみの個性を出すような安易なことはしたくないなという思いがありました。むしろシンプルでありながらも、高い完成度を目指していきたい、そんな美術を続けていきたいです。

あとは、今回は型取り・綿役を知人にお願いしたので、今回つくった着ぐるみは人に着てもらうことになります。ですので、裁縫に関して月並みですが作業前と後で針をちゃんと数えて針を残さないようにする、ということでしょうか。愛情を込めて作りました。



スバル

キャラクター・デザインの概要

虎の逞しさと愛嬌をシンプルに自然に表現したいと思いました。ヘッドを小顔にし下半身を細めにすることでボディバランスや筋肉の配置を自然に美しく見せ、派手な色や模様・特殊な素材は避けつつ調和する配色を選ぶことで輪郭や凹凸がより良く映えるデザインにまとめ、リアリティとキャラクター性のバランスをとり虎らしさと愛嬌を両立させることを目指しました。ファーも触り心地のよい物を使い、抱擁感が楽しめるようにしました。

デザインで特に気に入っているところ

全身のバランスが気に入っています。また胸・肩・腹回り・背中など上半身の体つきが気に入っています。触り心地も大変良く、抱きしめられると極上です。

ゆきむら

モチーフや発想のヒントになったもの

たくましい虎のケモヒーローやケモレスラーを着想の起点としました。



アピールポイント①

全体のバランスとモチーフ

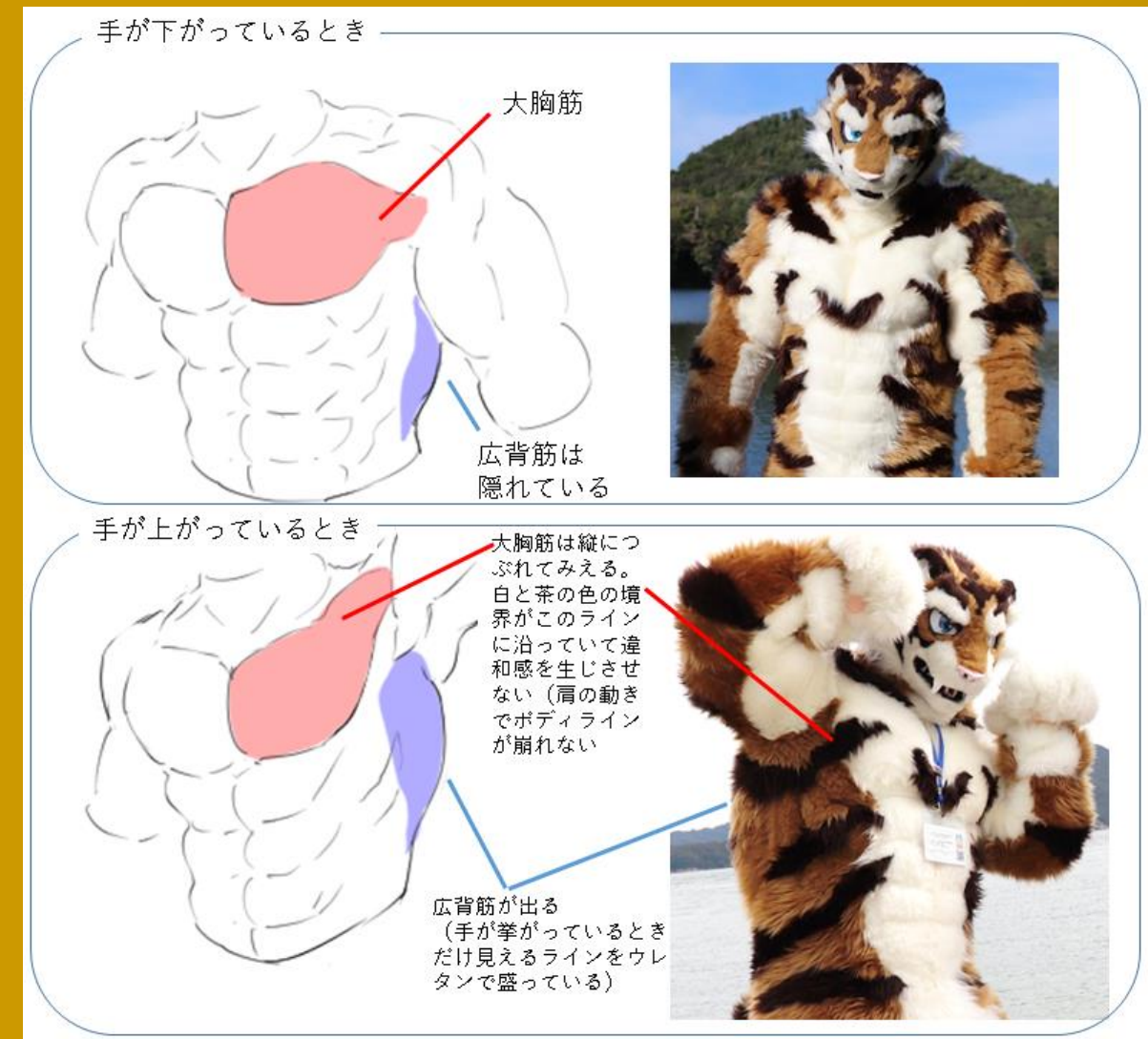
モチーフとして、ヒーローやレスラーを挙げているとおり逞しい体格にすることによって、虎の力強さを表現したい、虎らしく上半身は肩幅はがっしり下半身はスレンダーで小顔の等身が高いキャラクターにしたい、と考えました。そのため、色のインパクトを抑えて、全体のバランスの輪郭や凹凸の美が自然に目立つようにしています。頭が大きいと相対的に上半身が貧相に見えてしまうことからヘッドはかなり小顔に作り、上半身は逞しい凹凸のある体型をどこからみても違和感ないようにウレタンをけずって仕上げ、下半身は上半身のたくましさを強調するためにあえて質素にしました。実際の虎も上半身がもっとも逞しい部位であり、ここには私のこだわりも反映されています。結果的に、とてもがっしりした体型を強調しすぎず自然に表現できたと思います。



アピールポイント①

全体のバランスとモチーフ

また上半身の筋肉の配置も解剖学的に正しく置かれているだけではないです。上腕骨と接続している大胸筋は、手を上にあげた際に肩の方向に引っ張られて縦につぶれて見えます。この部位は表現するのが難しく、例として可動式フィギュアなどでは胸と肩の接続部は最も違和感を生じさせる部位です。しかし、この作品では生地縫い方による引っ張られ方と模様の境界に工夫があり、手が上に上がっているときでも、大胸筋の形に違和感を感じにくいようにしたいと考えました（違和感ないゆえにこういうところに心配りがあるというのになかなか気がついてもらえないですが）。このように、（正立したときに正しく見えるのはもちろんですが）動いているときでも筋肉の造形に不自然さが出ないように気を配っています。



アピールポイント②

配色と素材選び

全体の形のバランスや輪郭の良さでこの作品の個性を表現したかったので、色のインパクトを抑えるために目立つ体色や模様はあえて避けて、自然に虎らしく見える調和した配色にしました。ふわふわの撫で心地を維持したかったので染色はしないことにしましたが、選べる生地の色組み合わせが悩ましいところでした。白と黄色と黒では色が調和しないのであえて茶色系でまとめましたが、結果的にナチュラルな配色になったと思います。

実際の虎に近い自然で落ち着いた配色を意識

アムールトラの風（天王寺動物園）
（コントラスト・明度・トーンなどの画像の加工をしていない）

完成した着ぐるみの配色



アピールポイント②

配色と素材選び

実物のトラをよく見学に行ったのですが、イメージされる実際のトラよりも実物のトラってそんなに黄色くないんですよ。自然の中でハンターとして生きている虎は目立っちゃいけないのでほんとは藪のような色をしています。ただ黒地の部分があるので相対的に人間の目には鮮やかな印象を受けてしまう。なので黄色と黒で着ぐるみをつくってしまうとコントラストがきつくなりすぎてしまってキャラクターらしさが出すぎてしまうんですね。その配色の塩梅がまた難しくて、虎の模様がしっかり見えつつも、造形美がしっかり映えるような自然に調和する配色を、いろんな色の組み合わせから選びました。また抱きしめたときの触り心地の良さも重視してやわらかい素材を探して利用しました。



アピールポイント③

顔と表情

虎の縞模様が仮になかったとしても、これはネコ科の顔だということがわかるようなヘッドの形・耳の形にしたいと考えていました。またできるだけ小顔にしたかったのでヘッドの骨組みはギリギリの薄さにしたいと考えていました。そのため、自分で撮影した虎の写真をじっくり観察し、骨格標本のデータをもらって、石膏と粘土塑像でネコ科の頭の形を捉えるための試作と研究をしました。そのうえで、ヒーローらしい表情が、前からみても横からみても斜めから見ても、明るい感情が読み取れるように表情を作りあげました。虎の愛嬌を顔で表現したかったのでキャラクターらしく、目や口のバランスを考えながら作りました。



制作において挑戦したところ

着ぐるみを作るのは初めてで、すべてが手探りかつすべてが挑戦でした。また、こういう大きな三次元の造形は初めてだったので、試行錯誤が多かったです。初めて触れる素材ばかりで、挑戦ばかりでした。

まずどんなフェイクファーがあるのかを友人やネットの情報を頼りに調べるところから始まり、お店をまわったり、ネット通販で取り寄せてみたりしました（結果的に一番手に入りやすいものが一番適していることがわかりましたが）。

取り扱い（裁縫・刈込）もすべてが挑戦で最初は苦労しました。特に刈込みは難しかったです。刈込みでは意図しない段差や凹凸が生じるとすぐにディーテルに響くので、できるだけ均質で滑らかに仕上がるように様々な工夫をしました。またモフモフでありながらもムキムキに見えないといけないので、フェイクファーの厚い生地で凹凸を表現するための立体裁断が難しかったです。



制作において苦心したところ

1. 全体のバランスと筋肉の配置

なにより体格の輪郭や凹凸の表現はこの作品で最もこだわった部分であり、設計の段階でかなり労力を使いました。顔と体の比率やボディラインなど、結果的に設計どおりのバランスで出来上がったと感じています。

2. 配色・色のバランス

この作品をつくるにあたって造形美にフォーカスしてもらいたかったので、特殊な素材・目立つ色や奇抜で独特な模様で安易に個性を出すようなことはしない、ワンポイントアクセントみたいなものは作らない、という哲学のもとで作品作りを進めました。しかし、シンプルなものほど美術って難しいんですよね。縞模様がちゃんとでるような配色でありつつもコントラストがきつくなりすぎないように、造形美がしっかり映えるような自然に調和する配色を、できるだけ理想に近づけるために、素材のフェイクファーもいろいろ見て回り、設計や試作を繰り返しました。結果的に理想にかなり近い状態に仕上がったと思います。

3. 口元

喜怒哀楽などの感情やキャラの性格を決めるのは、口角が重要なウェイトを占めているのではないかと思います。絵と違って3次元なので、横からみても正面から見ても斜めから見ても個性や感情を感じ取れるように口角の造形を微調整するのがとても大変でした。牙の並びもすこしこだわりがあって、正面からみても斜めからみても横からみても自然に表情が見えるような写真が撮れるように、あえて正しくない歯並びになっています。

制作を振り返って

着ぐるみ初挑戦でしたが、着ぐるみは一つ作るのにすごく時間がかかるうえに、失敗するとなかなかやり直しがきかないので、難しいと思いました。個人的には強調すべきところが強調され、調和すべきところが調和しており、ごくシンプルでありながらも力強く、カッコいい虎の着ぐるみを完成させることができたとおもっています



Entry No. 5

Character

Gyoshiro

暁之郎

Creator

はいどるぐ

Entry No. 5

Character

Gyoshiro

暁之郎

Creator

はいどるぐ

キャラクターについて

種族：龍（東洋龍）

龍神と巫女との間に生まれ、産まれた時が明け方薄明（はくめい）時であったことから暁之郎（ぎょうしろう）と名付けられました。性格は基本好々爺ですが、悪事を働く者には龍神の力を解放し成敗します。龍と人の巫女との間に産まれたため、龍に近い形態から人に近い形態まで姿を変えることができます。

見てほしいポイント

元の3Dモデルにできるだけ近い造形になるよう頑張りました。この子はVRChatにもアバターとして召喚しているため、そこでのイメージと遜色ない見た目に仕上がっていただければ嬉しいです。



Entry No. 5

Character

Gyoshiro

暁之郎

Creator

はいどるぐ

制作のきっかけ

自身の好きなものをふんだんに盛り込んだ1体目の「タウム」に対し、2体目の「暁之郎」は利便性を重視してデザインしました。タウムをいろんな場所へ連れていく中で、ヘッドを保護して運ぶ難しさや新幹線の荷物のサイズ制限、さらに狭い場所では出しにくかったりと運用上不便に感じたことが色々ありました。それをキッカケに、今度は「運搬に気を使わずコンパクトなサイズに収まり、かつフルでもハーフでも違和感なく運用可能で、さらにメンテナンス性も良い」子に挑戦しようと思い、制作しました。

制作のこだわり

- ・せっかくだから、自分の好きなものを余すことなく注ぎ込む。
- ・足りないスキルはツールと創意工夫で乗り越える。



暁之郎

はいどるぐ

キャラクター・デザインの概要

東洋龍のおじいちゃんで、デザインには和風らしさを出すため隈取を取り入れました。また龍の髭をイメージし、それを隈取のデザインと融合させ仕上げました。キャラクター設定としては、龍神と巫女との間に生まれ、産まれた時が明け方薄明時であったことから暁之郎と名付けられたとしています。性格は基本好々爺ですが、悪事を働く者には龍神の力を解放し成敗します。また龍に近い形態から人に近い形態まで姿を変えることができます。

デザインで特に気に入っているところ

龍の後ろへとなびく髭をイメージし、それを隈取と融合させたデザインにうまく仕上げられた所。



モチーフや発想のヒントになったもの

東洋龍の基本デザインをベースとして、より和風らしさを出すため、日本をイメージさせかつその模様や色によって人となりを示すことができる隈取を取り入れました。



アピールポイント①

ヘッドの小顔さ

運搬しやすくかつハーフでも運用可能とするために、ヘッドはウレタン等割れない素材で作成しかつできる限り小顔に仕上げました。小顔とするためウレタンを薄くすると歪みが発生しやすくなりますが、歪みが目立ちそうな場所は髪や髭をつけ目立たなくするデザインとしました。コンパクトさを目指した結果、ヘッドは飛行機の機内持ち込みサイズのスーツケースに収まるサイズになりました。



飛行機持ち込みサイズの
スーツケースとの比較



歪みが出やすい
部分



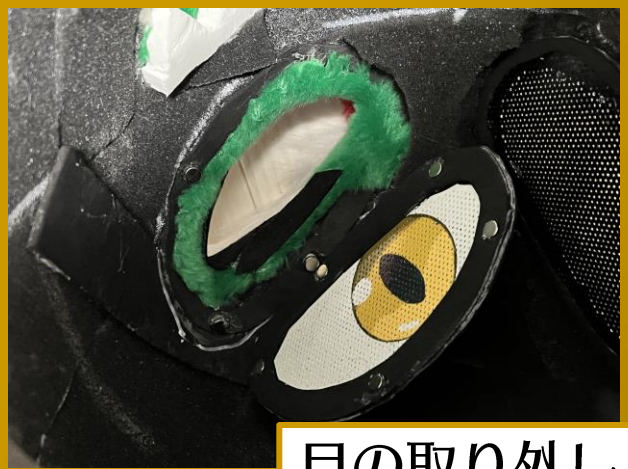
ヘッドベース

アピールポイント②

メンテナンス性

メンテナンス性を良くするため、目や首毛は取り外し可能としました。目の部分は磁石によってつけ外しできるようにし、水をかけてヘッドを洗えるようにしました。また首毛は汚れが出やすい一番内側にあたる部分を、毛が絡まる心配のないブロック状スナップテープで取り外し可能とし、丸洗いできるようにしました。

首毛を脱着可とするとその部分に段差ができ目立ってしまいましたが、首毛を髭や髪の一部とするデザインとすることで段差があっても違和感が無いデザインとしました。



取り外しできるエリア



制作において挑戦したところ

今回もまず自身の体を模した3Dモデルを作成し、それに沿わせる形でモデルデザインしたのですが、このデザインをより遜色なく造形に落とし込むため新たな方法に挑戦しました。

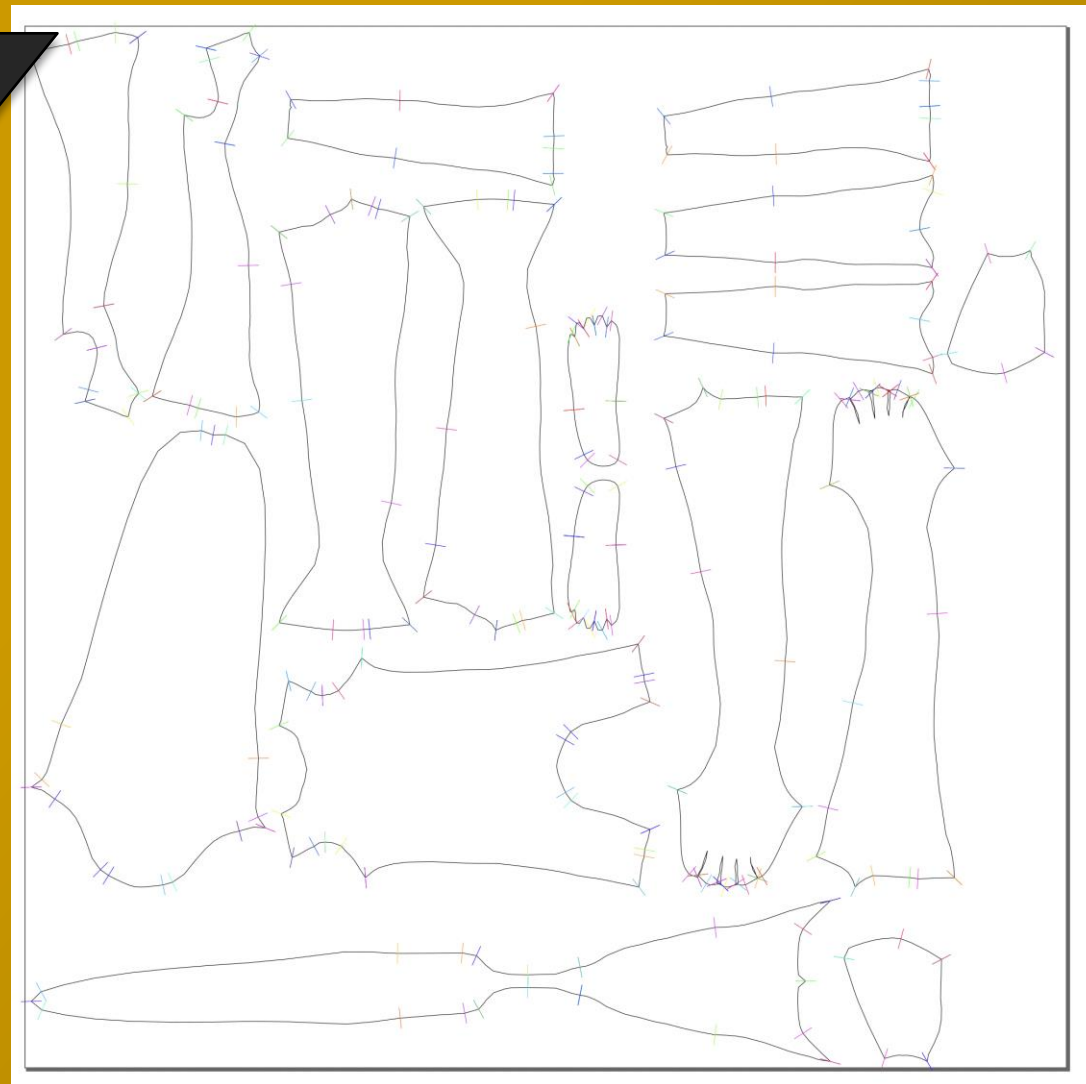
まずヘッドについてですが、3Dプリンタは自室のスペースの問題などから導入を見送り、代わりにプロジェクターでデザインを投影する方法を採用しました。

まずヘッドのモデルをいくつかの断面に切り分け、それをプロジェクターにてウレタンに投影し、それに沿って削ることで形状を再現しました。また色分けも投影した画像に沿って線を引くことで元のデザインと同じになりました。



制作において挑戦したところ

次にボディについてはBlenderのアドオンを利用することで、3Dモデルから直接型紙を作成しました。これにより一人では調整が難しいダクトテープマミーなどを介することなく、モデルに近いボディを作成することができました。



制作において苦心したところ

利便性を良くするための制約が多い中で、自分の好きなものを織り込んだデザインに仕上げるのは大変でした。またコンパクトさを目指したヘッドは場所により数ミリしかウレタンの厚みが残らない箇所もあり、微調整に苦労しました。さらに今回ストレッチファーを初めて扱ったのですが、生地伸びやすさと厚みで縫い上げるのが通常のファーの数倍難しく、また手縫いがほとんどできない生地であるため細かい箇所を仕上げるのは大変でした。

制作を振り返って

2体目ということで、せっかくだからよりニッチなラインを攻めた子にしたのですが、中々いい感じに仕上がったと思います。今回の子はまず初めに目的があって、そこからイメージを膨らませてデザインを仕上げていったのですが、意味があるデザインにするというのはパズルのようで中々面白かったです。自分自身造形のテクニックや美術的なセンスはあまりないため、デザイン、造形共に他の方の数倍の時間はかかっていると思いますし、他の方の作品を見てこれはとても敵わないなと思うことも多々あります。それでも出来上がったこの子を見てとても素敵だと感じましたし、制作は大変だったけれどもその過程も含めてとても楽しかったです。



Entry No. 6

Character

Powdersnow

パウダースノー

Creator

おっち

Entry No. 6

Character

Powdersnow

Creator

パウダースノー

おっち

キャラクターについて

種族：ふぁーどらごん

雪の降る森に住んでいるファードラゴンの女の子。森の中で一人であそんでいたが、偶然森に立ち寄った旅人の魔法使いから外の世界の事を色々教えてもらい、興味を持ったため旅に出る決心をした。クールに見えて、ちょっぴりツンデレ。背中の中は氷でできていて、魔力で操作しているので出し入れが可能。

さよならも言わず突然いなくなった魔法使いの事を今も探し続けている。

見てほしいポイント

腰回りのボディラインとぴょこぴょこする耳を見てほしいです！



Entry No. 6

Character

Powdersnow

パウダースノー

Creator

おっち

制作のきっかけ

もともと制作をはじめて最初に作ろうとして挫折した子で、一度はほぼ全身を作りましたが納得いかず、いつか万全の状態で作り出したいと思っていました。その後、他のキャラクターを作りながら勉強し、いよいよ技術的に作れると判断して5年越しに制作しました。

制作のこだわり

実在している感

（顎可動など、中の人の動きと連動したギミック）

頭・ボディ・手足の大きさのバランス

気軽に着られるかどうか



キャラクター・デザインの概要

雪の降る森に住んでいるファードラゴンの女の子。
クールに見えて、ちょっぴりツンデレ。
背中中の羽は氷でできていて、魔力で操作しているので
出し入れが可能。
配色は少なくシンプルですが、所々キラキラ感のある
生地を選定し、腰回りと肩のひらひらで高貴さを表現
しました。中性的なイメージでデザインしていますが、
設定上♀ではあるので、腰回りの丸みを意識して造形
を行いました。

デザインで特に気に入っているところ

腰まわりと肩のヒラヒラで王子様っぽさ・高貴さ
を表現しました。配色は少なく、地味ではありま
すが所々キラキラ感のある生地を選定しました。
あくまでも中性的なイメージでデザインしていま
すが、設定上♀ではあるので、腰回りの丸みを意
識して造形を行いました。



Entry No. 6

Character

パウダースノー

Creator

おっち

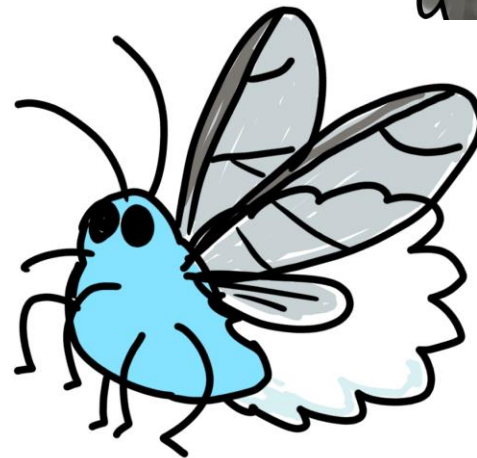
モチーフや発想のヒントになったもの

雪・冬 好きな先輩ドラゴン

夜行性猛禽類 カエル 虫 等



やきむし



がまぐちよたか

Entry No. 6

Character

パウダースノー

Creator

おっち

アピールポイント①

ぴよこぴよこする羽耳

実在している生物感を出したくて、
耳を動かせるようにしました。



アピールポイント②

腰回りの丸みとひらひら

下半身のもっちりした感じ
を出せるよう工夫しました。



アピールポイント③

着脱式ふぁーどらウィングス

氷でできている設定なので、透ける素材で作りました。着脱式にするにあたってできるだけ軽量化をはかり、持ち運びしやすくしています。



制作において挑戦したところ

装着に無理のない範囲で着脱式のギミックを入れることに挑戦しました。
ギミックを入れても造形が不自然にならないように、また獣化時に不便にならないよう考えながら制作計画を立てました。

自然な感じの
ファー髪

透明な生地
での羽の作成

今まで技術
的に作れな
かった部分
を作りこみ
ました



海外ファー・ラメ入り生地
など良質な素材の選定

中の人の操作による
耳・顎可働ギミック

肩と腰のひらひら

もちもちおてて

パウダースノー

おっち

制作において苦心したところ

今回はじめて海外ファーを使用しましたが、生地が厚くて重いので、ミシンを使った作業が大変でした。特に細かいひらひらの部分は重ねて縫おうとすると厚すぎて針が通らないため、バリカンで一部毛を減らしたりするなどして対応しました。

制作を振り返って

このデザインを出してから完成までにおよそ5年かかりましたが、その間着ぐるみ制作を通して自分もキャラも内面的に成長してきたと感じました。制作を始めたばかりの頃は知り合いもおらず一人ぼっちでしたが、制作法を教え合ったり手伝ったりする仲間ができて今の自分とキャラがあると思うので、この界限に入って自分と関わってくれたすべての方々に感謝の意を表します



Entry No. 7

Character

Lucia

ルーシア

Creator

鐵路野狐

Entry No. 7

Character

Lucia

ルーシア

Creator

鉄路野狐

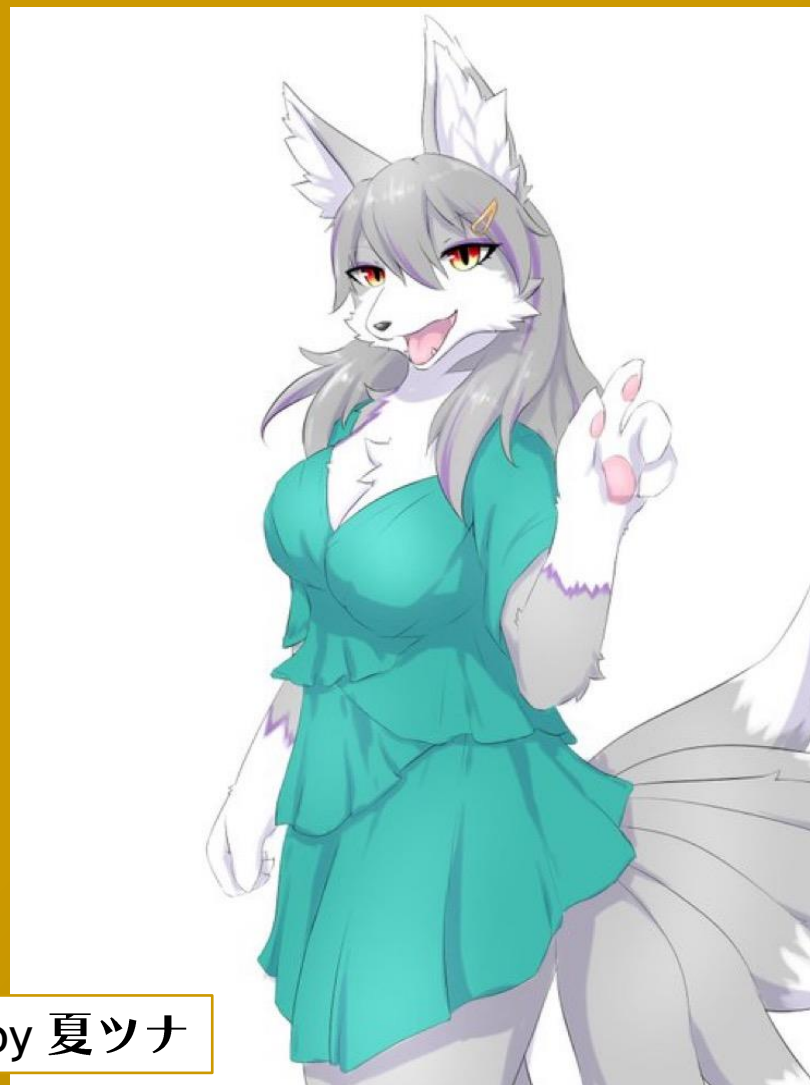
種族：プラチナフォックス

キャラクターについて

4尾の女の子だったルーシアが成長して華麗に9尾のプラチナフォックスに。
お淑やかなのはそのままにより淑女に。

見てほしいポイント

今までのルーシアからより大人に進化した姿を見て欲しいです。特にボディライン、尻尾など、自分の好きを詰め込んでます。



Illustrated by 夏ツナ

Entry No. 7

Character

Lucia

ルーシア

制作のきっかけ

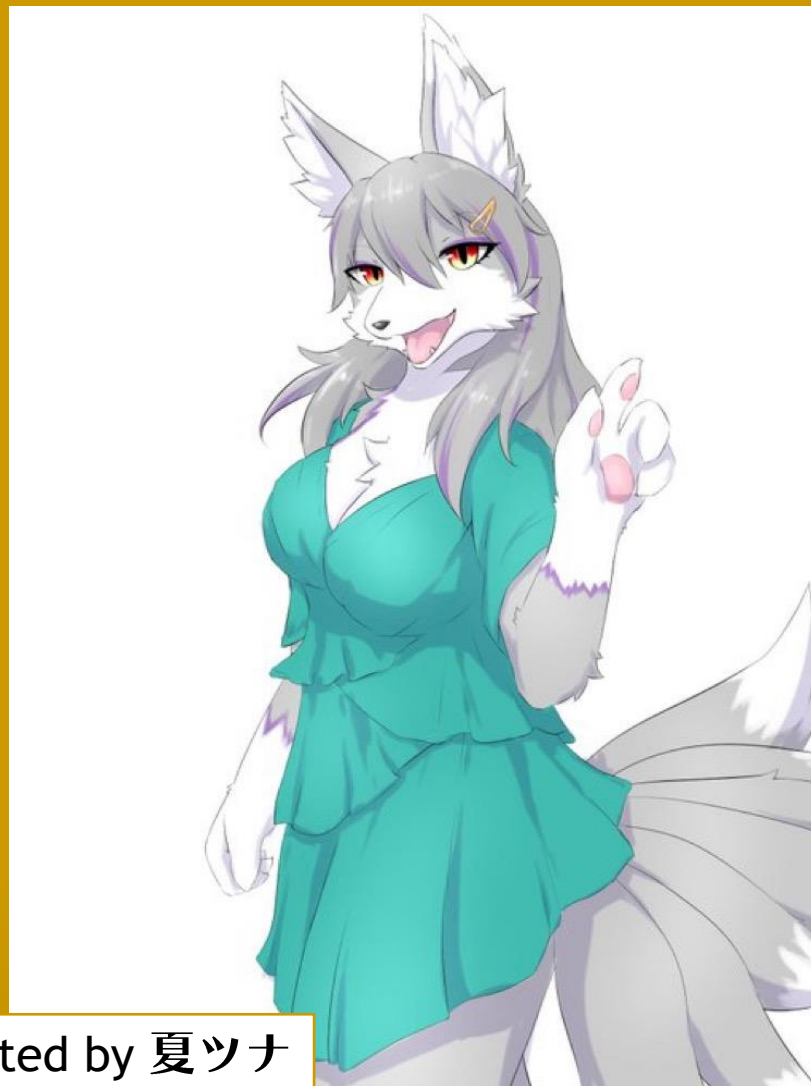
今までのルーシアをリニューアルしたい
なって思いが前々からあり、コロナ禍で時
間ができたのと、岡山のいつものメンバー
と制作しようって流れになり、制作を開始
しました。

制作のこだわり

材料との和解と時には妥協。
対象物（プラチナフォックス）との対話。

Creator

鉄路野狐



Illustrated by 夏ツナ

キャラクター・デザインの概要

四尾の女の狐、プラチナフォックスのルーシアが、さらに美しく九尾の女狐になりました。プラチナフォックスの銀と白の模様、ロングヘアはそのままに、尻尾は四尾からふさふさの九尾に、全体的により淑女らしいボディラインになりました。また、体の紫の模様も新たなチャームポイントです。

デザインで特に気に入っているところ

尻尾の大きさは誰にも負けないくらいボリューム出しました。



Illustrated by 夏ツナ

Entry No. 7

Character

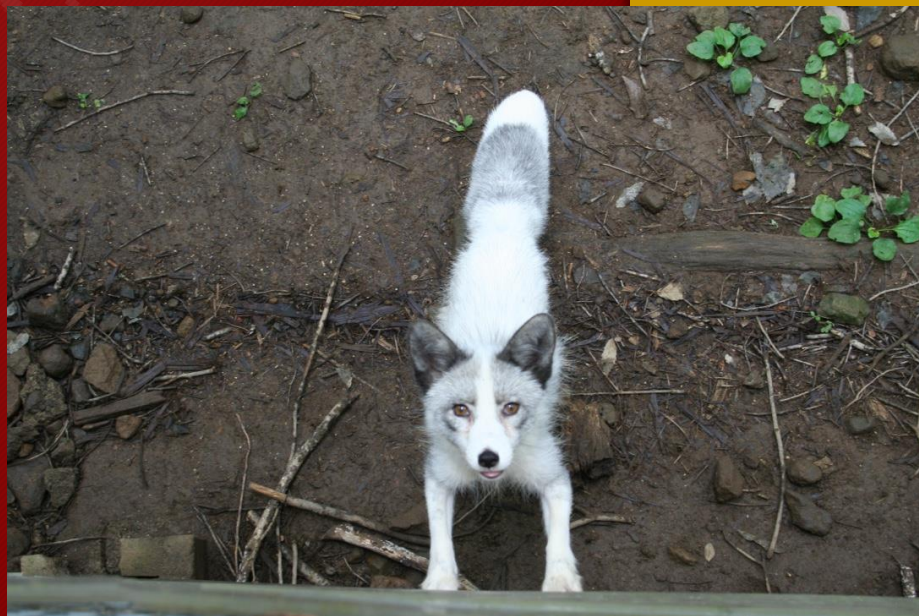
ルーシア

Creator

鉄路野狐

モチーフや発想のヒントになったもの

プラチナフォックスが好きでそれを
自分好みにアレンジしています。
デザインは前のルーシアをベースに
より進化した形にしました。



アピールポイント①

尻尾の大きさと数。

九尾に相応しいボリューム感を出しています。また、そのために内部はハーネス構造をさらに発展させて、より強固にしています。



アピールポイント②

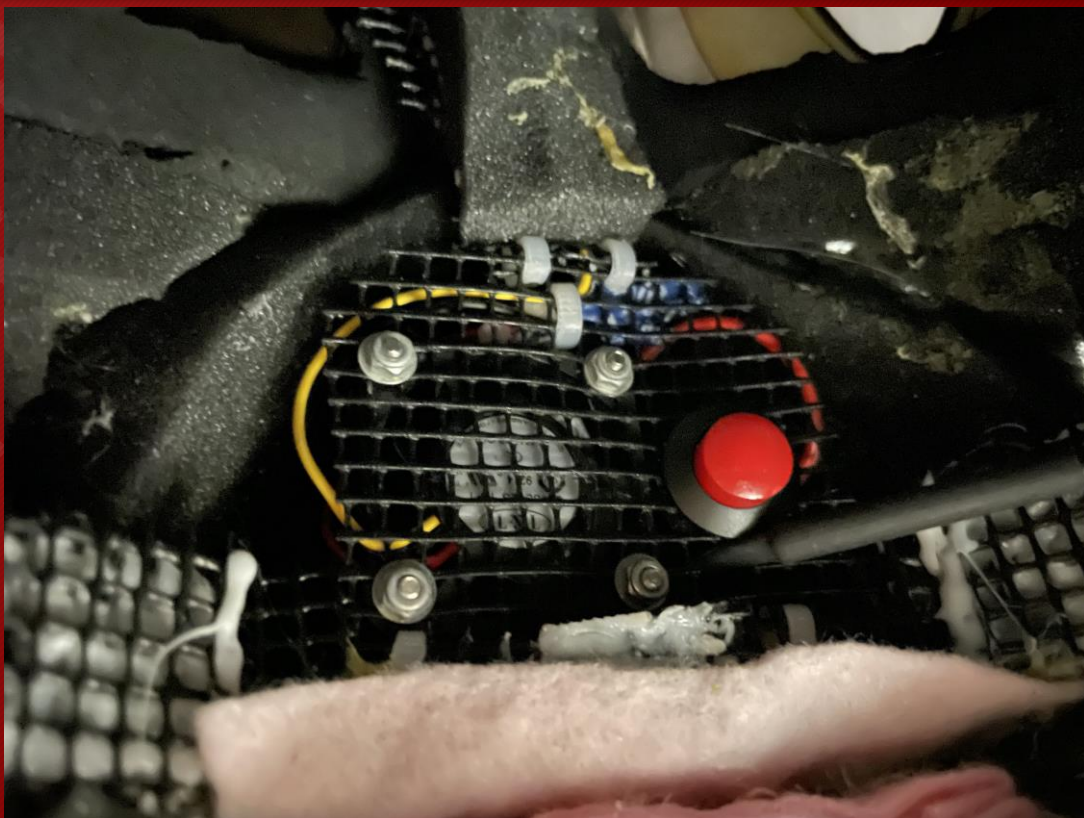
前デザインの継承と発展

デザインは基本的に前から変わらず、アクセントで白と銀に合い、高貴な色とされる紫を間に配色してます。



制作において挑戦したところ

ファン組み込み、口可動、胸の増量、尻尾の増量。
より長く獣化できること、より自分の好きな部分を出せるように考えて制作しました。



ルーシア

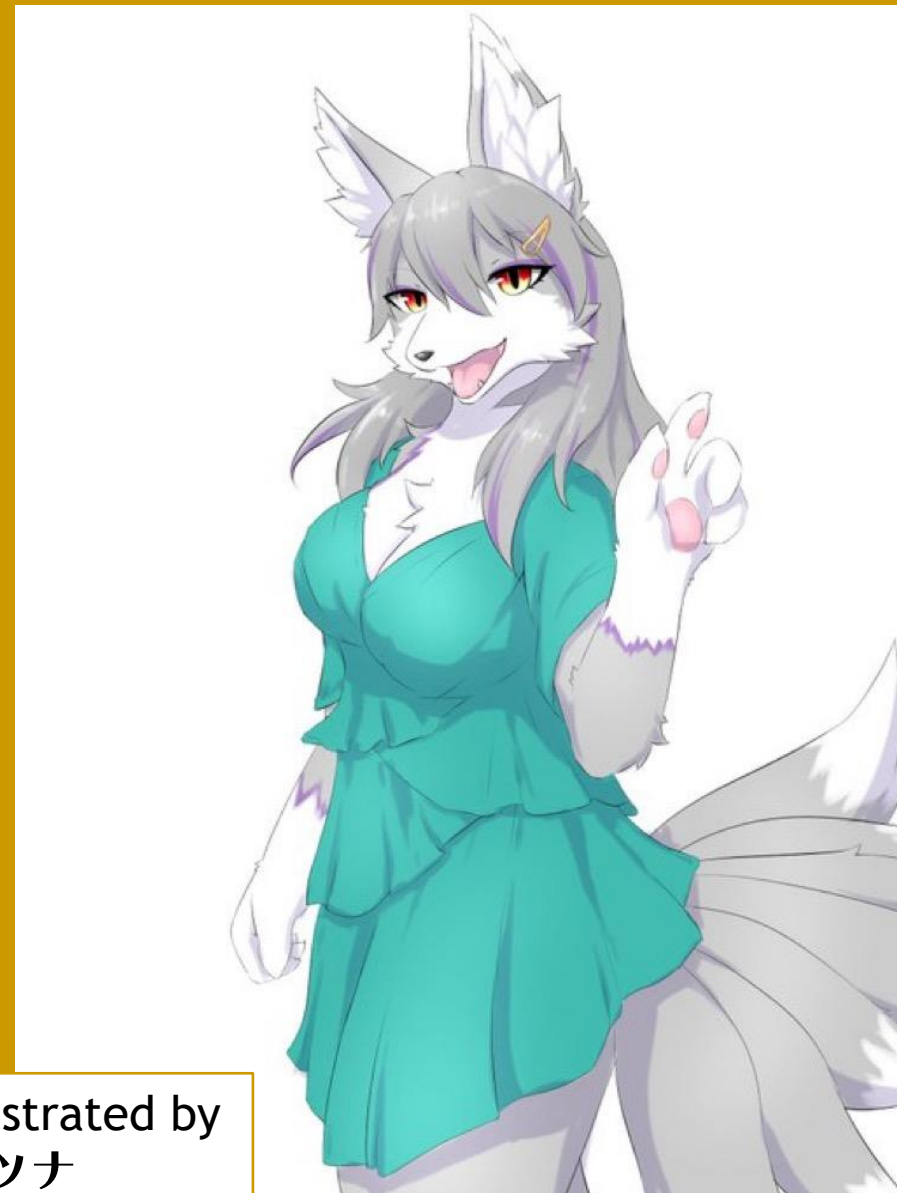
鉄路野狐

制作において苦心したところ

材料と和解できないことが多かった。
左右のバランスを取るのが難しく、何度も他の人にアドバイスをもらった。

制作を振り返って

まだこの文を書いているときは製作中ですが、このコロナ禍があって良かったって思えるぐらいの出来になったと思います。また、制作場所提供や型取りを手伝ってくれたすからさん初め、作業通話でモチベを維持したり、情報交換してくれた方々に改めて感謝いたします。次の時代をこのルーシアと歩みたいと思います。



Illustrated by
夏ツナ

Entry No. 8

Character

Fether Dragonet

フェザドラ

Creator

デザイン,3Dモデル,ファー選定,
角塗装,手,翼,飾り羽,ヘッド仕上げ

すこどーじ

ボディ,あんこ,ヘッド仕上げ補助 るりいろ

素材・機材調達,3Dスキャン,型紙(ヘッド,ボディ,足),
ヘッドベース,角(出力),翼フレーム,メンテナンス

Sasaki

Entry No. 8

Character

Fether Dragonet

フェザドラ

初制作

種族：フェザードラゴネット

キャラクターについて

腰についた大きな翼が特徴の無邪気で明るいドラゴンの子供です

見てほしいポイント

腰の翼



Creator

すこどーじ

ボディ、あんこなど
るりいろ

素材調達、型紙など
Sasaki



Entry No. 8

Character

Fether Dragonet

フェザドラ

Creator

すこどーじ

ボディ,あんこなど
るりいろ

素材調達、型紙など
Sasaki

制作のきっかけ

この作品を作ろうと思ったきっかけ

- るりいろさんに誘われた

着ぐるみを作ろうと思ったきっかけ

- 実際にキャラと触れ合い創作意欲が刺激された

制作のこだわり

- ・ 全体のシルエット
- ・ 手触り
- ・ 可愛さ
- ・ 誰が作っても一定のクオリティを保持することができる手順
- ・ 新しい手法



キャラクター・デザインの概要

種族はフェザードラゴネット
透明な角と腰についた大きな翼が特徴の、
無邪気で明るいドラゴンの子供です。
幼い容姿ながらも獰猛さを備えています。

デザインで特に気に入っているところ

翼や飾り羽
シンプルな身体の模様に対して、
翼や飾り羽で複雑さを出した
前から見ても後ろから見ても装飾がある



Entry No. 8

Character

フェザドラ

Creator

すこどーじ

ボディ、
あんこなど

るりいろ

素材調達、
型紙など

Sasaki

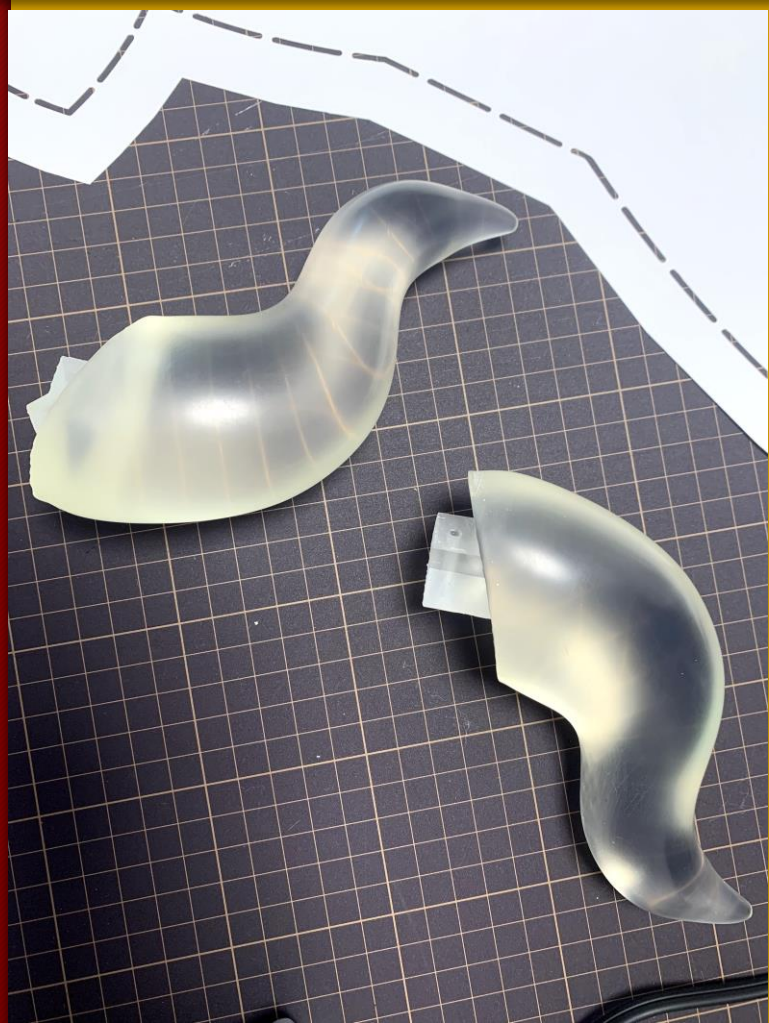
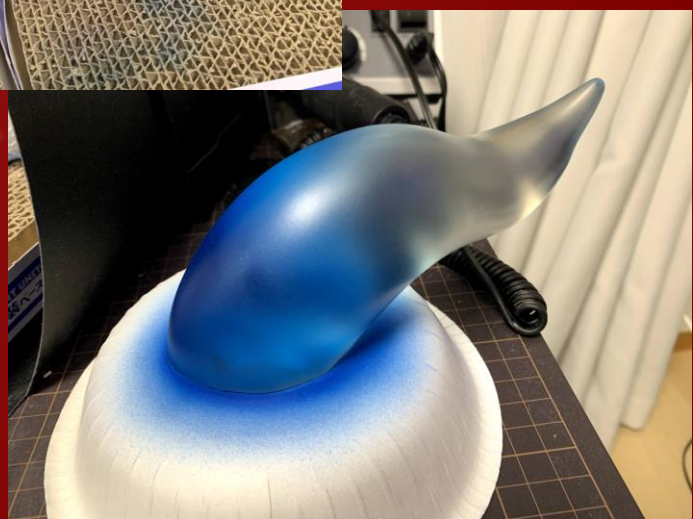
モチーフや発想のヒントになったもの

顔-ベンガルワシミミズク
色合いや飾り羽-オウギワシ



アピールポイント① 透明感のある角

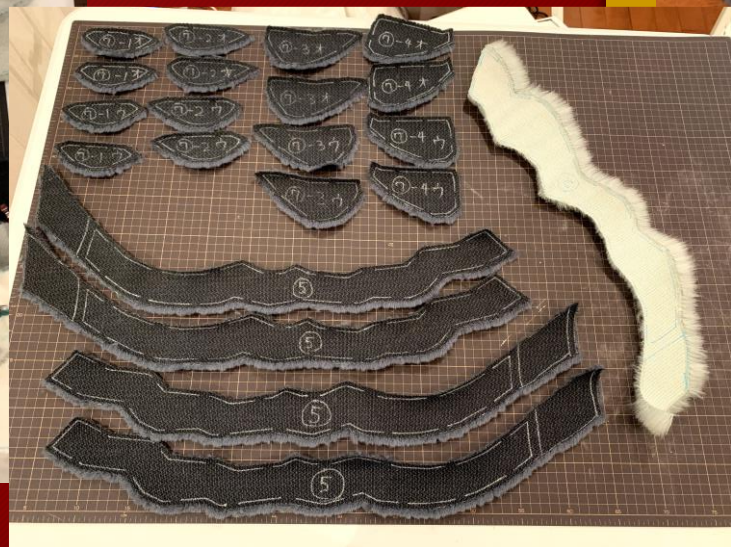
- ・ 3Dモデルの再現をする為に3Dプリンタで出力
- ・ エアブラシを使って青から紫のグラデーション塗装することで透明感を表現した



アピールポイント②

翼

- ・ 3種類の毛足の長さを使い分け、羽感を表現した
- ・ 縫い方で羽1枚1枚感を出した
- ・ 裏表の色を別々にした



アピールポイント③ 飾り羽(頭,肘,背中)

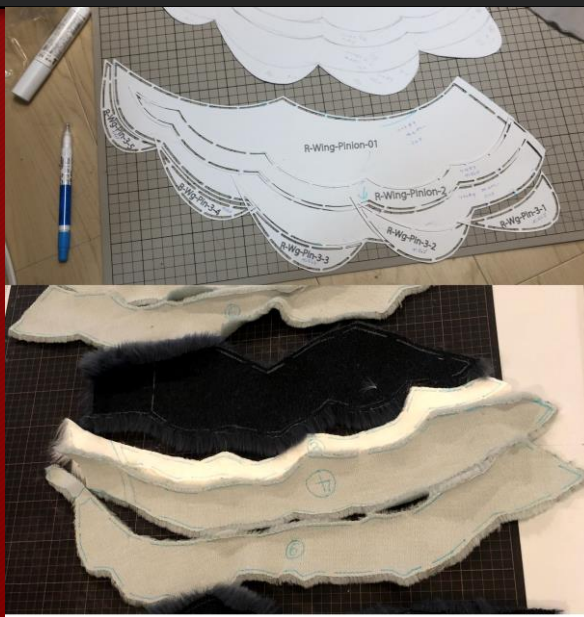
- ・細かい飾り羽でも3色のファーでディテールを維持した
- ・頭・肘・背中に配置することで複雑性を増した



制作において挑戦したところ

3Dモデリング技術を活かした着ぐるみ製作

- ・ 3Dデータから型紙を生成しシミュレーションで形の確認をした
- ・ DTDに頼らないボディの型紙の生成
- ・ 生地 of 切り出し作業を簡略化する為、型紙をカッティングマシンで出力



制作において挑戦したところ

- 仕上がり線用・縫い線用のガイド線を用意してなぞるだけで型紙に転写できるようにした
- ・ベルトではなくコルセットを使用することで、着用者の負担軽減かつ操作性向上させた
 - ・3Dアイの側面部を曲面にした
 - ・3Dプリンタを使用した角の作成
 - ・オーダーメイド生地を使用して色合い・肌触りを統一した
 - ・ヘッドを分解、再構築できる構造を試みた



フェザドラ

制作において苦心したところ

翼の固定方法の見だし

- ・翼の重みに耐えるためにコルセットに金属フレームをつけた
- ・ワンタッチでボディと接続できるようにした

制作を振り返って

初めての製作ながら従来と違う製作方法を試みてとても大変な思いをしましたが、形にすることができて嬉しかったです



出場クリエイター

- 1.lutamesta
- 2.ラクたろ
- 3.サミュエル
- 4.ゆきむら
- 5.はいどるぐ
- 6.おっち
- 7.鉄路野狐
- 8.すこどーじ