

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	フェスティ	フェスティ	初制作 First Creation	Festi	festi
2	Campbell,W.D.	レジ		Campbell,W.D.	Regi
3	NIxxxRA(ニラ)	オルクス	初制作 First Creation	NIxxxRA	ORX
4	どらぐ	龍宮 ナギサ		Drawg	Tatsumiya Nagisa
5	麿	桜琴		Maro	Mikoto
6	いつく	槐		itsuku	Enju
7	のぎす 良夜	アクシス		Nogisu ryouya	Axis
8	こまタロ	紅間 シュウ		komataro	Syu Couma
9	雨海	ちゃつみ	初制作 First Creation	umi	chatumi
10	おっち、うー	ランファン		OT、chug	Ian feng
11	壬生春成	惟門		Mibu Harunari	Korekado
12	夏ツナ	ゼラフ	初制作 First Creation	Natutuna	Zerauf
13	セタ	かおり		Sethaa	Kaori
14	紅妖	錦次		Koyo	Kinji

Japan Fursuit Creator's Competition 2023
**着ぐるみクリエイター
コンテスト 2023**

出場者事前資料

The English version is on page 121 onwards

Entry No. 1

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

Entry No. 1

初制作
First Creation

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

種族：ネコ Species : Cat

キャラクターについて

どこかの世界の魔法使いなネコさん。日本には休日を利用して旅行に来たようです。魔法は得意だけど体力の無いステレオタイプな魔法使い。

大きな黄色い目が特徴。いつも着ているダボダボなローブがお気に入り。性格は気弱でいつもおどおどしています。

見てほしいポイント

イラストになるべく近づけて作ったので似てると思って頂けたらとても嬉しいです♪



Entry No. 1

初制作
First Creation

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

制作のきっかけ

もともとオリジナルキャラクターのイラストを描いていたのですが、ある日JMOFの動画を見る機会があり、自分の理想のキャラクターになって動けたら楽しいだろうなあ...と思い制作することにしました。

制作のこだわり

服と頭の造形&バランスがなるべくイラストに近づくように何度も見比べて調整しました。
また、ブロック状にデフォルメされた毛束を再現したくてファーの長さではなくヘッドベースの造形で表現する事にしました。



Entry No. 1

初制作
First Creation

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

キャラクター・デザインの概要

僕が描いているイラストのオリジナルキャラクターです。

デフォルメされたブロック状の毛束に大きな黄色い目、足首まですっぽり隠れるダボダボなローブを着ています。これらなるべくイラストに近づけて表現する事を目標にしました。

デザインで特に気に入っているところ

ヘッドの造形を特に頑張ったので見て頂きたいです...！



アピールポイント①

表情が変えられること

脱着式のまぶたで表情が変えられるように作りました。大きな目のおかげで後から表情をアップデートする事ができます。
ちなみに目の素材は車(k12マーチ)のヘッドライトを切って作りました。頑丈で傷が付いても電動工具で磨く事ができます♪

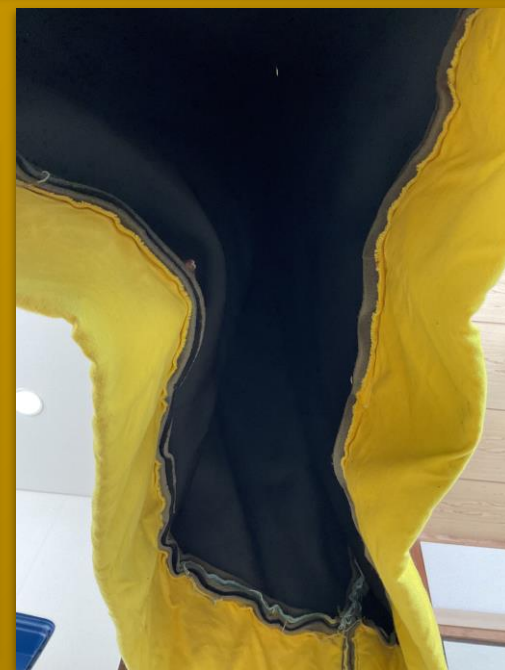


アピールポイント②

FRPでのヘッドベース制作

ヘッドベースはウレタンで作るのが難しかったため、職業柄使い慣れているFRPで制作しました。とても頑丈です。

また、服は裾、袖などの形がラッパ状になっているのが好きなので、裏地にウレタン素材を使用して形崩れしにくくなっています。



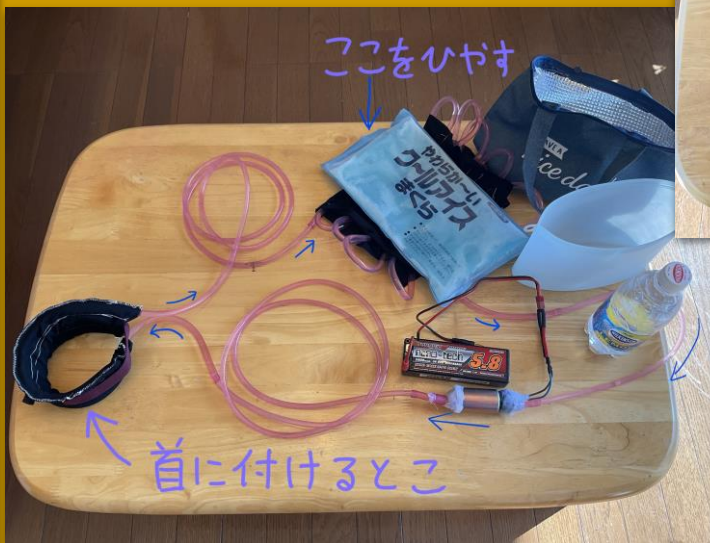
アピールポイント③

ファンと水冷による暑さ対策

暑さ対策でヘッド内にファンを3機配置して口から吸って耳から排熱する様にしました。

また首周りも保冷剤で冷やした水をポンプで循環させる水冷式としました。水に一切触れずに保冷剤の交換が可能です。共にバッテリー駆動で4時間ほど動きます。

かなり効果は絶大で陽射しの強い日中でも汗をかかないで活動できます♪
ヘッド内装は取り外し式で簡単に洗濯できるようにしています。



制作において挑戦したところ

着ぐるみをどう作れば良いのか全く分からなかった為、ネットでいろいろ調べて参考にし、見よう見まねで作りました。
全てが挑戦でしたがやっぱり複雑な立体裁断でファーを貼るのが一番大変でした。



制作において苦心したところ

ヘッドベースを削ってイラストと見比べて顔のバランスを整える作業が何回も続きました。FRPなので電動工具で削る→バランスを見る→気に食わない所をまた削る、盛る→バランスを見る.....何回やったか覚えていません.....

また、デフォルメされたブロック状の毛束を目指したかったので、複雑な形状のヘッドベースに立体裁断でファーを貼るのがとても大変でした...

制作を振り返って

初めての着ぐるみ制作で裁縫も生地も何も知らない状態からイラストだけを頼りに制作を開始しましたが、いろんな分野の技術が勉強できて発見が多くありました。

完成した時はそれはもう嬉しかったです♪やっと自分の理想の姿になりました♪

そして、みんなこんなに苦労して作っているんだなぁ...と制作中に何度も思いました。制作者の皆様ほんとすごい...！心よりリスペクトいたします。



Entry No. 2

Character

Regi

レジ

Creator

Campbell, W.D.

Entry No. 2

Character

Regi

レジ

Creator

Campbell, W.D.

種族：オオカミ

キャラクターについて

似たようで非対称な名前にしたいと思いRegh Legh(レグ リ)としていましたがそこからニックネームとしてレギ→レジとなりました。
性格は初対面ではつっけどんですが慣れるとよく笑います。欲張りで食べることが好きです。
左腰と顔の左半分にやけどを負っており左目は変色、口は深く裂けていて右目は常時散瞳しています。本人は自分の容姿を気にしているものの気に入ったものを見ると食いしぼる癖があります。

見てほしいポイント

猫背で傷だらけで口元真っ赤、縫われた口元もお構いなしに口開けようとします！



Entry No. 2

Character

Regi

レジ

Creator

Campbell, W.D.

制作のきっかけ

自分の求めるフェチをひたすらに形にしたかった！！
こんな表情されたいとか、もしかしたらいつか喰われるんじゃないのかとか
そんなん！

制作のこだわり

欲と表情！
自分の欲とキャラの持つ欲を
噛み合わせること。



Entry No. 2

Character

Regi

レジ

Creator

Campbell, W.D.

キャラクター・デザインの概要

一番は火傷痕と裂けた口元です。複数種類のレザーをツギハギに縫合して、また裂けた口も縫って。

また捕食者としての風変りな一面をイメージするために配色も青を基調としながら多角的にしました。

デザインで特に気に入っているところ

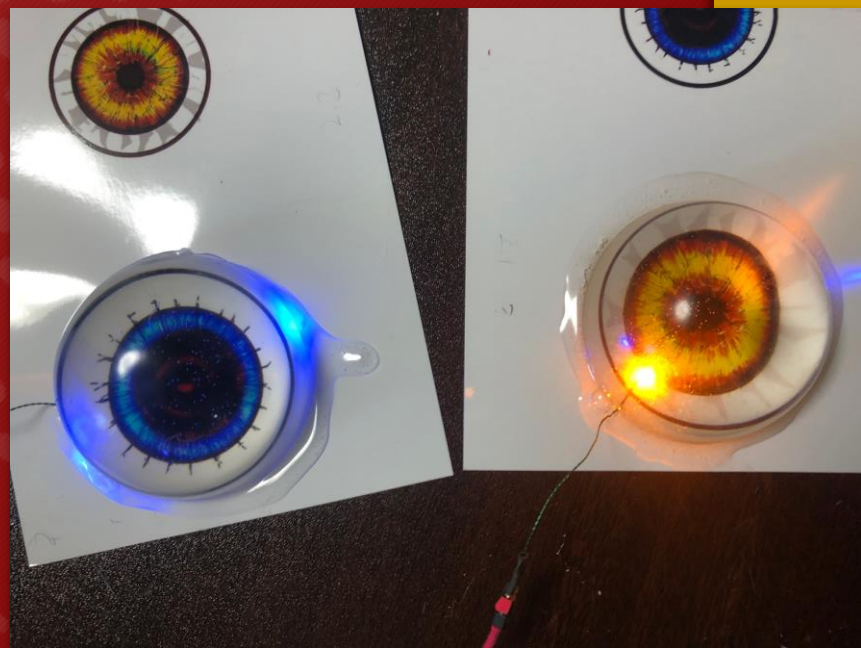
左右で違った目や、配色、また捕食者をイメージするにあたり体形はあえて背中にあんこを盛り猫背にしました。爪もかなり大きめです。



アピールポイント①

左右で色も瞳孔の大きさも異なった目

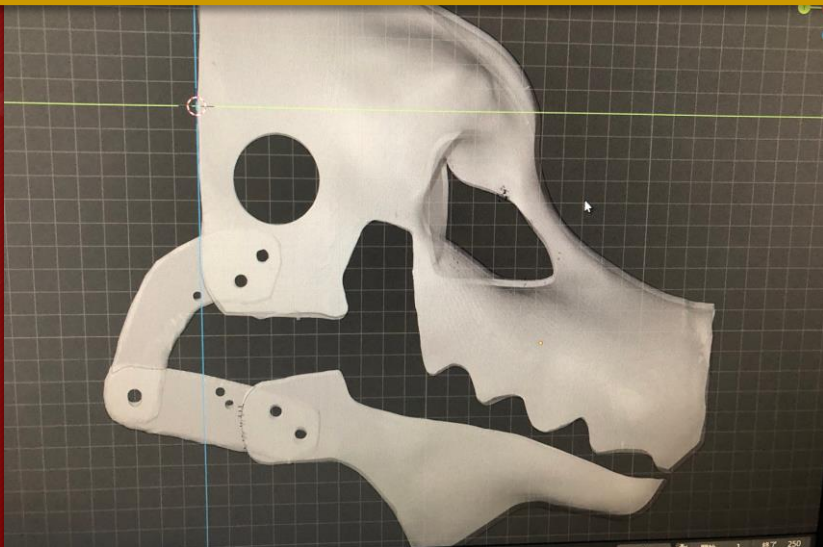
描いて試作しては色味を調整して加筆して試作して、また大きさも微調整してを繰り返しました。



アピールポイント②

食いしばった口元

口元に関して。食いしばるように上下の歯を噛み合わせ黒の帯ゴムを縫い付けてもなおこの食いしばりと口角が上がっていることが分かるようにするためにこのキャラ専用のヘッドベースと歯と歯茎のモデリングをひたすらに行いました。



アピールポイント③

2種のレザーの組み合わせ

2種のレザー、どう組み合わせるか。
暗めの色をメインに使い局所的に明るい赤を使う。
また少しシワになるようにしてみたりと。



制作において挑戦したところ

レザーの縫い合わせの際にゴム版と菱目打ちと木槌でレザーに針を通す穴を開ける作業は初めてゆえに苦労しました。また傷も火傷のものなので(少し生々しいですが)毛穴を表現するために探し回りました。

如何にして傷の複雑さを表現できるかでしたので赤系の2つのレザーをツギハギに縫い合わせて形にしましたがレザー自体が量的に失敗できないものなためギリギリの勝負でした。



制作において苦心したところ

表情において目をどうするか、瞳孔の大きさ開き具合、白目の大きさとのバランス、口の複雑さをどう表現するか、そのヘッドベースのモデリングがトライ&エラーでした。またこのコンテストに参加することを決めた瞬間がとても遅かったのもあり、とにかく時間との勝負でした。

制作を振り返って

この作品は初めてのフルスーツの第一回目のリメイクなのですが、制作と魅せることの双方が別々に楽しいことを知りました。私は今後また更に着ぐるみを作っていることでしょう。魅せるイベントの中で制作の楽しみも呼び起こしてくれるこのJMoF着ぐるみクリエイターコンテストに心より感謝しております。



Entry No. 3

Character

ORX

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

Entry No. 3

初制作
First Creation

Character

ORX

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

種族 : オルカトラゴン Species : Orcatragon

キャラクターについて

ぴょこぴょこ跳ねたり元気な子です。
まだ子供でいろんなものに興味を持ちます。
英語表記のORX(オルクス)はシャチの英名
ORCA(オルカ)+X(未知)からきています。
体はシャチが基板でありながら海と陸を行き来
することができます。

見てほしいポイント

シャチの魅力を込めたデザイン。
綺麗な歯並び。つぶらな瞳。大きな耳。
チャームポイントの赤いバンダナ。大きな尻尾。
大きな手。流線型の大きなボディ。
動物らしい爪先立ち。
かわいい前方後円墳のシルエット。
ぼくの""好き""を詰め込みました。



Entry No. 3

初制作
First Creation

Character

ORX

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

制作のきっかけ

イラストを描きながら作りたいなと思ったので作りました。

制作のこだわり

一人で脱着や持ち運びが可能な設計です。
造形は多くの人がかawaiiを感じる低めの等身、前方後円墳のシルエットを意識しています。
手を大きく足先を小さくすることで俯瞰で見たときの小さく感じるようにしました。
また口からも視界を確保し足先が小さいことで階段も楽で動きやすくなっています。
本来のシャチと違い正面でも目線が合うようにデザインからバランスを調整しています。



キャラクター・デザインの概要

鯨や鯨の祖先是元々陸にいたという話もあります。それが地上に立ったら...そんな想像を形にしたキャラクターです。

犬猫と同様、開口呼吸による放熱のため大きく開いており、大きな手はものを掴むため、また水中ではヒレとしての役割を担う形状になっています。

"シャチ"がベースでありながら"ネコ"の要素もあり、その立ち姿は"ドラゴン"のようになりました。いずれのモチーフにも当てはまる流線型を意識しています。

デザインで特に気に入っているところ

一眼で"シャチ"であることが伝わるところです。特徴的なアイパッチと背鰭のサドルパッチ。大きく開いた口と歯並び。自立する背鰭、尾鰭、大きなしっぽが好みでとてもお気に入りです。持論ですがかわいい形は前方後円墳という考えがありそんなシルエットも好きです。



アピールポイント①

シャチを基盤にしたデザイン



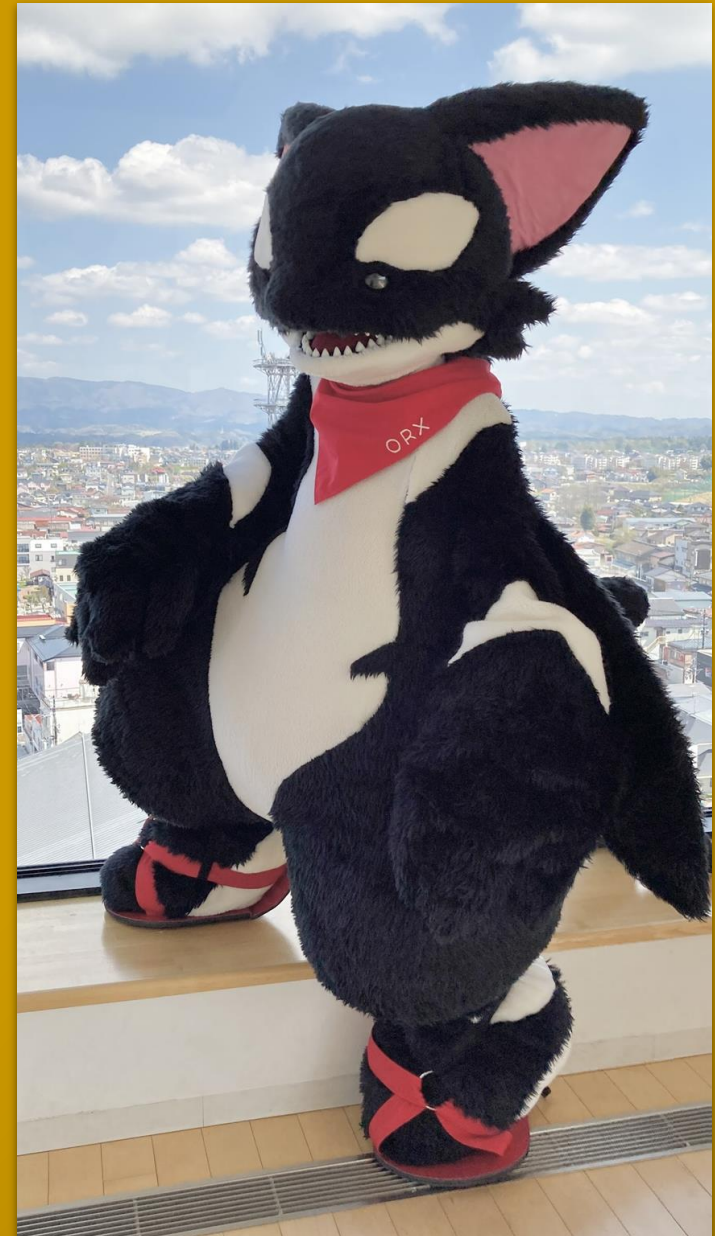
顔立ちは無理にデフォルメせず、つぶらな”おめめ”と”歯並び”、特徴的な”アイパッチ”をそのままデザイン、造形に落とし込みました。



アピールポイント②

全体のバランス、サイズ感

ボディはシャチらしく豊満な脂肪と筋肉のバランスを。
低めの等身で顔が大きいですがモチーフがシャチ、ドラゴンなので違和感を減らしています。
それでいていずれもかわいく見える前方後円墳のシルエットを生み出すことができました。



Entry No. 3

初制作
First Creation

Character

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

アピールポイント③

大きなしっぽ

ベルトで固定しているため自立しています。

背鰭はウレタンで、尾鰭はあんこの詰め方を工夫しほどよく薄型で自立する造形になりました。
動く度に大きく揺れます。



制作において挑戦したところ

初めてだったので正直全てが挑戦でした。

強いていうなら造形を意識したキャラクターデザインでしょうか。逆算して作った部分が多い子なので。当初SNSでのお披露目にはドキドキしていました。

ですがいろんな方に見ていただけて、お外にお出かけした際にも一般の方からたくさん人気者になったり、界限の方からも交流の機会をいただき、オルクスさんと楽しい時間を過ごしています。



制作において苦心したところ

口が動くようにするのは難しかったです。
ミシンがなかったので手縫いで作りました。
歯を粘土で作ったんですが綺麗な歯並びになるように
に真心込めて作りました。

制作を振り返って

初めての制作で大変でしたがとても好みの子になりました。
改めて自作してる人たちはすごいなと心底思いました。
シャチ好きの人たちに届いたり新たにシャチの魅力を
知ってもらえたのが良かったです。
またどこかでオルクスくんに出会うことがあれば仲良く
してもらえると嬉しいです。



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

種族：竜人-海洋種

キャラクターについて

姓は竜宮城から。
名は陸と海の境目のイメージから汀と名付けました。
竜宮城で働く一市民のような感じです。

見てほしいポイント

体の外側と内側で赤の差し色の量をかなり変えています。
腕を広げたときに華やかなイメージになるように。



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

制作のきっかけ

スマートな竜人キャラクターを作りたいと思った事と、3Dからの型紙作成を試してみたいと思ったため。

制作のこだわり

全体のバランス
着心地、着用の楽さ
視界の広さ



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

キャラクター・デザインの概要

竜宮城に勤めているいち竜人、というのをイメージしてデザインしました。
リュウグウノツカイの配色を参考に、自分が好きな要素（竜人・海洋系モチーフ・和服）を盛り込んでデザインに落とし込みました。
体全体の装飾や模様は和服をイメージしています。

デザインで特に気に入っているところ

竜人×海洋系×和装！



Entry No. 4

Character

龍宮 ナギサ

Creator

どらぐ

アピールポイント①

接合部を隠したデザイン

着ぐるみで目立ちがちな接合部（首/腕/足）をそもそもデザインとして隠してしまおうという点を重視して作ったデザインにしました。



Entry No. 4

Character

龍宮 ナギサ

Creator

どらぐ

アピールポイント②

ヘッドの軽量化

着用時に違和感を覚えやすい部分
なので、重要視しました。



Entry No. 4

Character

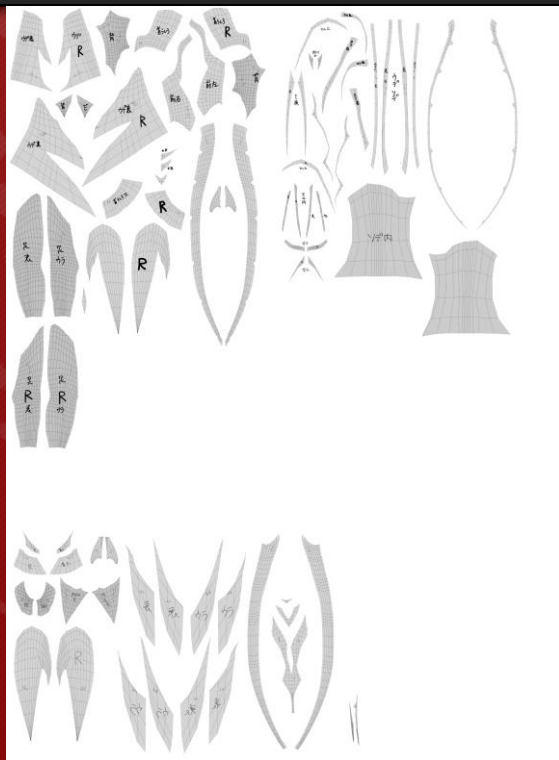
龍宮 ナギサ

Creator

どらぐ

制作において挑戦したところ

3D-Blenderでの型紙作成。
ヘッドベースを含む、ボディはほぼすべて
3D上でモデリングした上でPC上で型紙作成
をしています。



Entry No. 4

Character

龍宮 ナギサ

Creator

どらぐ

制作において苦心したところ

短めの製作期間だった部分も多かったため、如何に時短できるか？という所はかなり苦心しました。

制作を振り返って

3Dを用いての型紙作成という部分を主軸に制作をしましたが、その部分について大きなエラーもなく型紙として起こせたため、これからの制作においてもっと活用していきたいと思います。また、今回初めてあんこの無いタイプの着ぐるみを制作したのもあり、ケモノ足ではない場合の難しさというものを強く感じました。



Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

種族：狼と狐のハーフ

Species :

キャラクターについて

桜琴は過去の日本を生きた獣人という設定です。狼と狐のハーフであり、顔の骨格は両方の特長を持っています。伝統を重んじており、鋭い目つきをしています。性格はおしゃべりで人懐っこく、サービス精神も旺盛です。日本国内だけでなく海外にも多くの友人がいます。名前の「桜琴」については日本の国花である「桜」と私自身の名前で実際に使用している「琴」を組み合わせています。

見てほしいポイント

- ・顔の額や頬の凸凹した筋肉
- ・自身の体型を活かした細身ながらモフモフしたボディ
- ・解剖整理に基づく胸筋や腹筋の形や質感
- ・赤に輝く瞳



Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

制作のきっかけ

私は5年前までケモノ好きであることを周囲に隠しており、JMoFという言葉すら知りませんでしたが、大学3年生の時にTwitterで着ぐるみのオーナー様と縁ができたことがきっかけで「着ぐるみやってみたいな」と思うようになりました。最初はコミッションの依頼を考えていましたが言降さんのブログを見て自分で作ってみようと決断し何回も失敗とリメイクを繰り返しながら今の作品を完成させました。

制作のこだわり

妥協しないこと、そして自分以外の人からアドバイスや意見を積極的に受けることです。制作時にたびたび妹や弟、母親に見せて作品に対する率直な感想や改善点を聞いていました。信頼できる人に改善点を率直に指摘してもらい、作品に生かすプロセスが重要であると感じています。



Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

キャラクター・デザインの概要

キャラクターの外見は赤の着物を着用させることを想定してデザインしました。作品のコンセプトは「シンプルで美しいヒトケモノ。」です。そのため使用する色は衣装も含め白、赤、黒、金で統一しております。顔の赤の模様は歌舞伎の隈取、宮崎駿作品の「もののけ姫」などからヒントを得て頭の中で想像しながら制作しました。アイデアに行き詰った時は神社やお寺の敷地を歩きながら構想を練ることもありました。

デザインで特に気に入っているところ

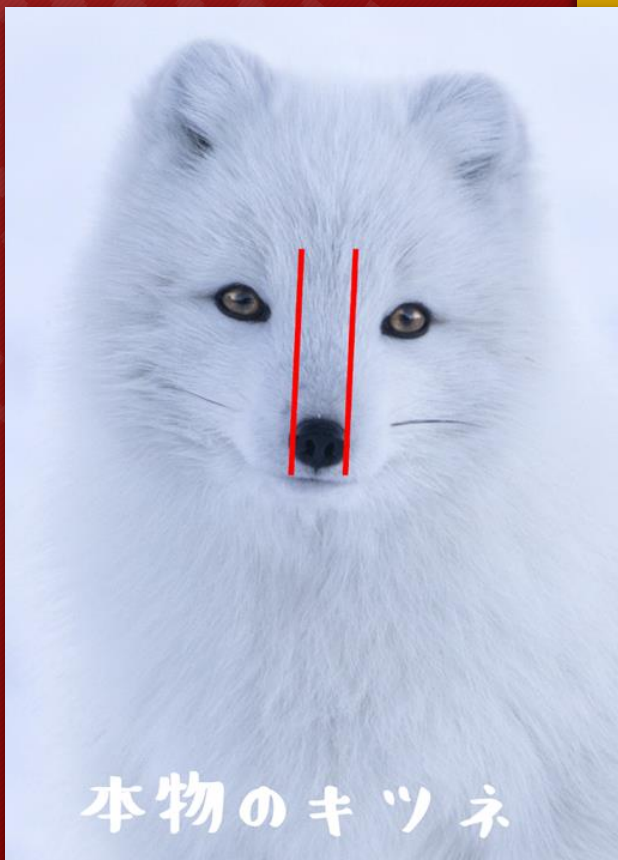
私の作品で特に見ていただきたいのは「シンプルな見た目にある美しさ」です。今回の作成は桜琴が周りの情景や雰囲気と融合することができるか、自然界ではありえない色合いやデザインの獣人を現実世界に美しく溶け込ませることができるかが課題でした。



アピールポイント①

獣ながら人間らしい目の位置

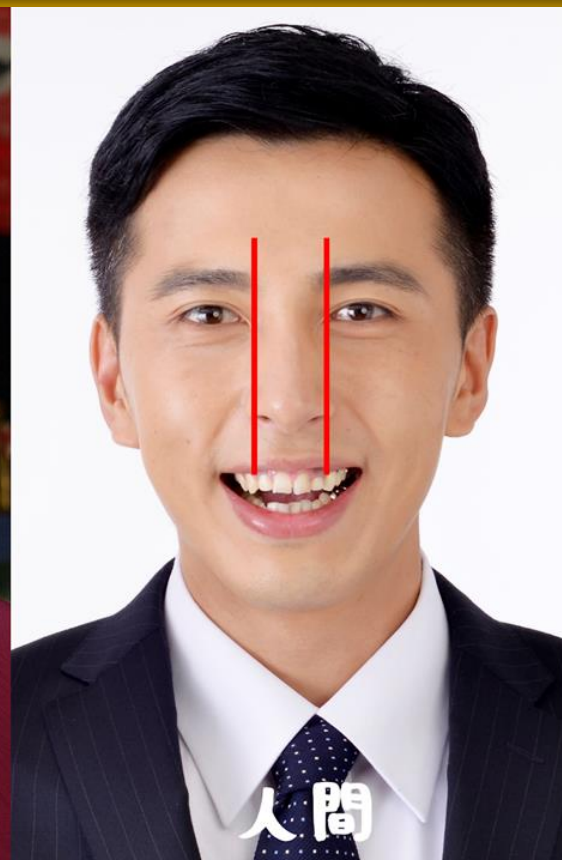
はじめに目の位置です。私はリアルな動物ではなく「ヒトケモノ」を作ることを目指しています。本来、リアルな動物は人間よりも両目が中央より離れていますが、桜琴は目の位置をあえて中央に寄せることで獣ながら「人間」らしい特徴も持ち合わせています。



本物のキツネ



桜琴



人間

アピールポイント②

顔の筋肉の表現

次に顔の筋肉の表現です。
私はエアブラシの技術が無い
ため動物の筋肉や解剖図
を観察し、少しオーバーな
肉付け作業をヘッドベース
に施すことで、エアブラシ
などの塗装技術を使用せず
立体感のある顔を表現しま
した。
特に額と頬に注目頂きたい
です。



Entry No. 5

Character

桜琴

Creator

磨

アピールポイント③

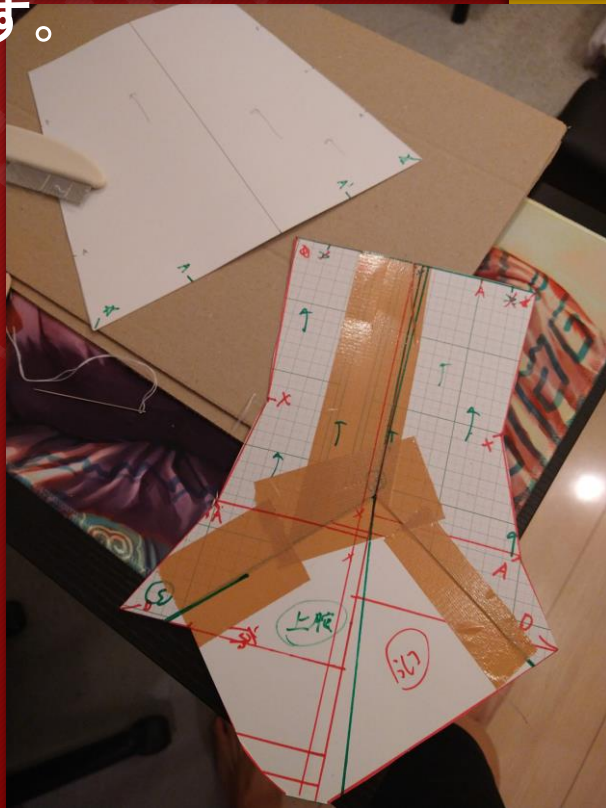
自身の体型を活かした
細身ボディ



最後に自身の体型を活かした「細身ボディ」です。胸筋や腹筋は学生の頃に使用した解剖整理の本を参考に作成し、腕や足はストレッチファターの伸縮率を計算しながら型紙を作って作成しました。自身の体型がそのまま見た目に反映されるため体重や食事にとっても気を遣っています。

制作において挑戦したところ

今回最も挑戦したのは細身ボディの制作です。そもそもリアル系のフルボディは前例があまりなく、さらにイラストのような人間の体型に近づけたものは殆どありませんでした。そのため今回はいかに自分の身体のシルエットを出せるかがボディ作成の課題だったと感じています。



桜琴

制作において苦心したところ

制作のモチベーションを保つのにとても苦労しました。
SNSで美しい作品を見ると「なぜ自分には作れないのだろう」と何度も心が折れそうになることがありました。
自身は界限に入ってからあまり時間も経っていなかったため人脈もほとんどない状態からのスタートでした。

制作を振り返って

最初の構想から約4年という月日経ちましたが、桜琴の制作を通じて生涯お付き合いできるケモノや獣人好きの仲間に巡り合えたことが何より私の宝物です。
これからも素敵な出会いや仲間に巡り合えることを楽しみに界限で活動したいと考えています。
本日は誠にありがとうございました。

磨



Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いつく

Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いづく

種族：オオカミ

Species : Wolf

キャラクターについて

性格や特徴はまだ決まっています。

見てほしいポイント

全体を見て欲しいです！



※完成イメージ

Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いづく

制作のきっかけ

いままでデフォルメ系の着ぐるみを作っていて、2年ほど前からリアル系のヘッドを作り始めました。今回はリアル系のフルスーツを初挑戦しようと思って作ることにしました。

制作のこだわり

絵を描くことが苦手なので設計図を描くのも得意では無いです。そのため、設計図の再現性というよりも立体化した際の最終的なバランスに気をつけて制作しています。



※完成イメージ

Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いづく

キャラクター・デザインの概要

キャラクター的なデザインを使用せず、自然なオオカミを表現したデザインを目指しています。

デザインで特に気に入っているところ

口の中、足の指の形状が気に入っています。



※完成イメージ

アピールポイント①

口の中の造形

見づらいですが口の中の造形を
拘りました。
濡れている感じを出したかったの
で艶出しを念入りにしています。



Entry No. 6

Character

槐

Creator

いづく

制作において挑戦したところ

身長を高く、足を長く見せるために、厚底
サンダルをベースに足を作りました。



制作において苦心したところ

制作自体の話では無いですが、仕事で残業や出張が多く、家にいる時間が少なかったため制作時間を確保することが大変でした。「1日1時間、100日で100時間」を合言葉にコツコツと作業するようにしています。

制作を振り返って

現時点(11月末)でまだ完成していませんが、わずかな時間をやりくりして制作時間を確保し、徐々に形になっていくのはとても気持ちが良いです。
万全の状態で発表できるようにしたいと思います。



※完成イメージ

Entry No. **7**

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜

Entry No. 7

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜

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」。蒼いオオカミヒーロー「ルクス」の実の兄に当たる。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躍。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

こだわりの筋肉の造形と、腕に炎をまとう演出を特に見て頂きたいです。



Entry No. 7

Character

Axis

アクシス

制作のきっかけ

昔、某テーマパークで着ぐるみキャラクターとグリーティングをすることが大好きでした。人々を楽しませる着ぐるみの素晴らしさを知り、自分も着ぐるみを着て人を楽しませたいと思うようになった事がきっかけです。

今回の作品のきっかけとしては、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ことは少々苦手なので、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。

「人を楽しませることが出来る着ぐるみを作る。」
キャラグリを楽しみたくて着ぐるみ制作を始めたので、「見た目の親しみやすさ」や、「動きやすさ」等、中の人を含めた全員がグリーティングを楽しめるような着ぐるみ作りを目指しています。

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜



Entry No. 7

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜

キャラクター・デザインの概要

私は筋肉マッチョな狼獣人が大好きで、その好きを全てデザインに詰め込みました！

「筋肉」を最大限に美しく、かつ自然に強調されるように、模様で筋肉のラインを消してしまわないように配慮しながらデザインを考えました。

今回はアシンメトリーなデザインにして印象に残るキャラクターを目指しました。

デザインで特に気に入っているところ

目の傷や、オッドアイ、半身だけ赤黒くなっている所等、アクシスがどのような過去を経て生きてきたヒーローなのかを、見る人に想像させる事が出来たらいいなと思い、キャラクターに深みを出せるよう意識してデザインした所です。



アピールポイント①

筋肉の造形・バランスとメリハリ

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。近くでも遠目でもぱっと見てマッちょに見えるよう、強調したい肩や大胸筋は大きく、ウエストは中の人ボディラインぴったりにして、コントラストをはっきりさせました。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し、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

炎をまとう変身

ケモヒーローが変身する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、変身の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上で顔の小型化は必須条件でした。

私はウレタンによる造形が自分の制作スタイルに一番合っていると思っています。しかし、ウレタンのみで作ろうとするとどうしても大きくなりがちであったり、顎の稼働等が難しいのが悩み所でした。

そこで、ライオンボードとウレタンを組み合わせることで、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の
考案と調
整」

このギミックの構想は、YouTubeで見かけた一瞬で色が変わるドレスの動画から着想を得ました。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。



ワンタッチで
カラーチェンジ!
に挑戦



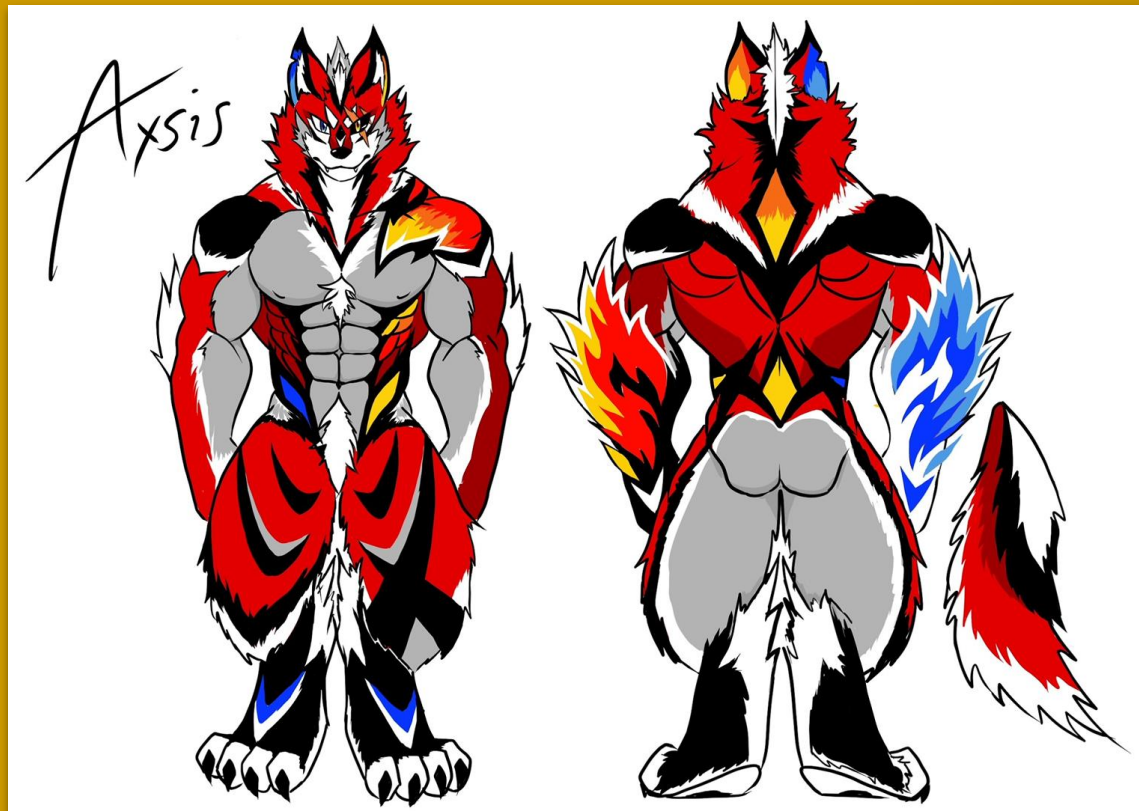
制作において苦心したところ

筋肉の造形が一番出来栄えに響く部分であり、特に苦労しました。筋肉は複雑に折り重なっています。筋肉の構造を本で調べ、この部位はどこから始まり、どこに繋がっているのかを意識しつつ、ほかの部位とのバランスも見ながら造形するのが想像以上に大変でした。また、筋肉にはウレタンを使用しているのですが、ファーを張る前と後では筋肉の厚みと見た目が異なり、出来上がりを想像しながら、ウレタンを削るのが難しかったです。

制作を振り返って

着ぐるみ制作はこれで2回目、約4年ぶりの制作になりましたが、やはり制作はとてもやりがいがありました！一筋縄では行かない部分も、試行錯誤を繰り返して段々と出来上がっていく過程は何度経験しても楽しいものですね！これからアクシスとグリーティングを思う存分楽しみたいと思います！

制作スケジュールとしてはとても順調とは言い難いギリギリの完成になりましたが、諦めずに作り続け、こうしてこの場で自分の好きを詰め込んだ着ぐるみをお披露目出来た事を我ながら誇りに思います。これからも筋肉マッチョな着ぐるみを布教していきたいと思います！！筋肉はいぞ！！



Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

種族：犬神

キャラクターについて

オーナーの紅間 たろろによって召喚された犬神。周りの人の感情や願いを吸収し成長していく特徴がある。性格は好奇心とサービス精神がとても旺盛な少し世間知らずな頑張り屋。最近「大切な人の手を引いて一緒に進んでいけるヒーローになりたい」という夢を抱くようになった。ちなみに名前のシュウは漢字で書くと「終」となり、オーナーの「終わりにしたい」という望みが込められている。

見てほしいポイント

特にこだわっていて気に入っている顔です。先述したアピールポイントが存分に発揮されてると思います！見る角度によって表情や印象が変わるのでぜひ色々な角度から見てください！



Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

制作のきっかけ

実は今回でシュウは2回目のリメイクでありまして、1回目のリメイクの時に上がっていた問題点を改善する為製作しました。

ちなみにその問題点というのは横から見た顔がいまいちという点と顔の模様がズレているという点でして特にそこは意識して制作しました。

制作のこだわり

1つ目は自分の色んな「好き」を作品に詰め込むという事です。私が生きてきて沁みこんだ様々な「好き」がシュウにはありったけ詰まっております。

せっかく1から自作したので色々欲張っていきたいですね！

2つ目はとにかく挑戦してとにかく完成させるという事です。自分のやってみたいと思ったことは1度やってみて形にするようにしております。



Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

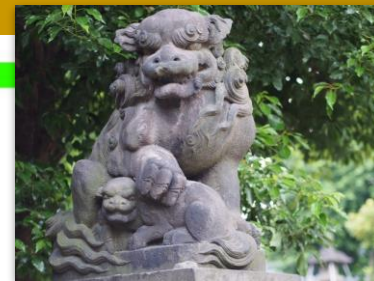
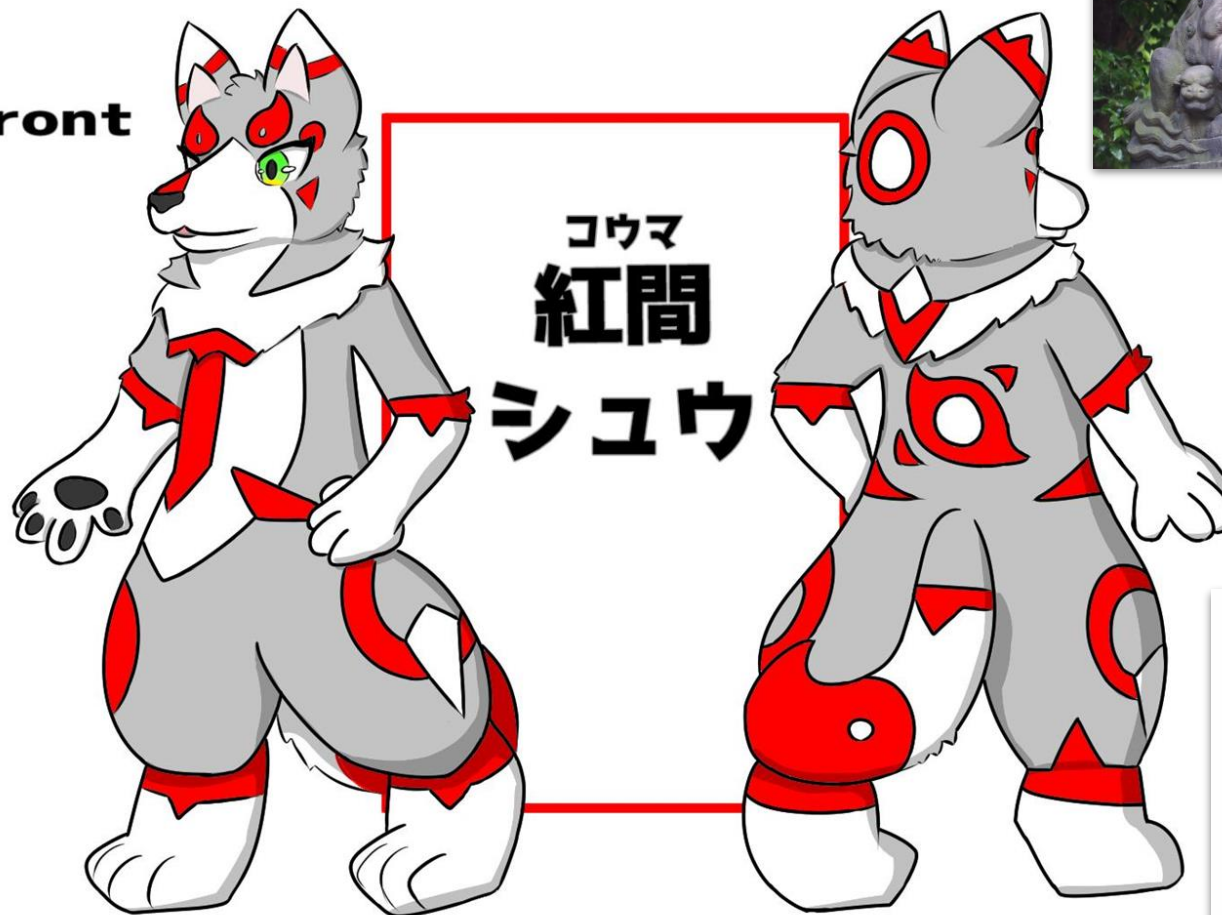
キャラクター・デザインの概要

コンセプトは「和風ケモヒーロー」「カッコイイとカワイイの両立」「成長、進化」
かっこよく成長していく中で、あどけなさも残る感じのデザインを目指しました。
種族は犬神としましたが、犬神の容姿が史料によってまちまちという事から、犬っぽくも狼っぽくも狐っぽくもあるデザインになっています。
また、霊獣としても表現したかったので「お稲荷様」と「狛犬」と「アヌビス」をデザインの参考にしました。

デザインで特に気に入っているところ

顔と太ももの模様が特にお気に入りです。
太ももの模様は彼の持っているチャクラムのデザインにも反映されてます。

front



アピールポイント①

カッコイイもカワイイもある顔や体のパーツバランス

シュッとしたマズルやどっしりとした下半身等、基本的にはカッコいい（大人な）造形になっておりますが、大きな目や抜けた印象のある口周りなどカワイイ（子供っぽい）造形の部分もあります！

特に目は印象を決定づける為、何回も試作を繰り返して今の形に落ち着きました。



アピールポイント②

全身の赤い模様（熊取）

彼の苗字が示す通り、「紅（あか）」い模様が「間」々に入っております。

額や尻尾にある勾玉模様と、背中の家紋の様な模様は彼のシンボルマークです。

また、基本的に左右対称かつ三角と丸を意識してデザインされておりヒーローらしいスマートな雰囲気が出せるように工夫しました。



制作において挑戦したところ

「成長するという設定をどうリメイクに反映させるか」
リメイク前に比べ全体的にカッコいい造形を意識してデザインされており、思春期における成長が始まったような印象になるよう頑張りました。
特に顔の熊取は今回は力入れて綺麗に出したので前回と比べかなり整ったカッコいい印象になりました。

また精神的にも成長した彼は「ヒーローになりたい」という夢を持ったので、
ヒーローとしての彼の衣装の製作も挑戦しました。
狐面作成も衣装作成も小道具作成も着ぐるみ制作と合わせて今まで細々とやってきた事なので、自分の持ってる全ての技術の一つのキャラに詰め込んだ訳でもあります。



リメイク前

顔は特に目と熊取とマズルが変更。
目はデザインが大きく変わっており、前より表情豊かに。
マズルは先が細くなった事に加え、鼻筋に熊取が追加された事、鼻が大きくなった事で鼻先の白いファーの面積が減り前より尖った印象を出している。

上半身は特に首回りとお腹。
首は肩幅を増やす為、膨張色である白を足した。
お腹は白い部分を細く長くして締まった印象を出した。

下半身は主に太ももと足首。
太ももは正面からだと分かりにくいですが少し太くなった。
足首も足もかなり太くなり、どっしりとしている。
全体的に下半身のパーツを大きめにすることで安定感を出した。



現在

制作において苦心したところ

情報収集が何だかんだ一番苦心しました...
着ぐるみの製作方法からキャラクターデザイン資料、
果ては粘土工作までとにかくGoogle先生とワンツーマンでした...

制作を振り返って

創作なんてやったことも無くイベントに行ったことも着ぐるみも見たことも無い状態から何度も何度も挑戦して失敗して今のシュウと私があります。時には上手くいなくて、そして他の子と比較して心が折れるときもありました。
しかしそれでも歩みを止めなかったのは作り上げること、そして成長していく事の喜びを知った事と、いつも隣にいてくれて、旅に行って、踊ってくれた「私にとってのヒーロー」が居てくれたからです。そして今回、このJMoFという場所で私たちの「今の全て」をぶつけさせていただきました。
最後になりますが、シュウも私もまだまだ成長途中ですので最高の「終」わりに向けて今後も二人三脚で頑張っていきます！



Entry No. 9

Character

chatumi

ちゃつみ

Creator

umi

雨海

Entry No. 9

初制作
First Creation

Creator

umi

Character

chatumi

ちゃつみ

雨海

種族：レッサーパンダのハーフ、熊と猫のクォーター。（残り1/4は雑種）

キャラクターについて

東北の奥地に住んでいたが、とある踊ってみた動画を見て都会に憧れ上京してきた16歳の男の子。

あまり人馴れしていない為か目付きが悪く余り喋らない。動きで伝えようとするが時々コミュニケーションが雑になる。

ただ人前に出るのは嫌いではなく、嬉しい時は腕がうきうきしてる事が多い。

見てほしいポイント

全体的にモチモチとした体型です。



Entry No. 9

初制作
First Creation

Character

chatumi

ちゃつみ

Creator

umi

雨海

制作のきっかけ

着ぐるみ制作のきっかけは2020年の踊ってみた動画です。元々じわじわとあった熱がここで爆発しました。

制作のこだわり

シルエットを特に大事にしています。人間の体型や骨格が見た目や触覚でも現れず、その子だと認識してもらえることが目標です。



Entry No. 9

初制作
First Creation

Creator

umi

Character

chatumi

ちゃつみ

雨海

キャラクター・デザインの概要

初制作ということもあり、自分の好きを詰め込みました。

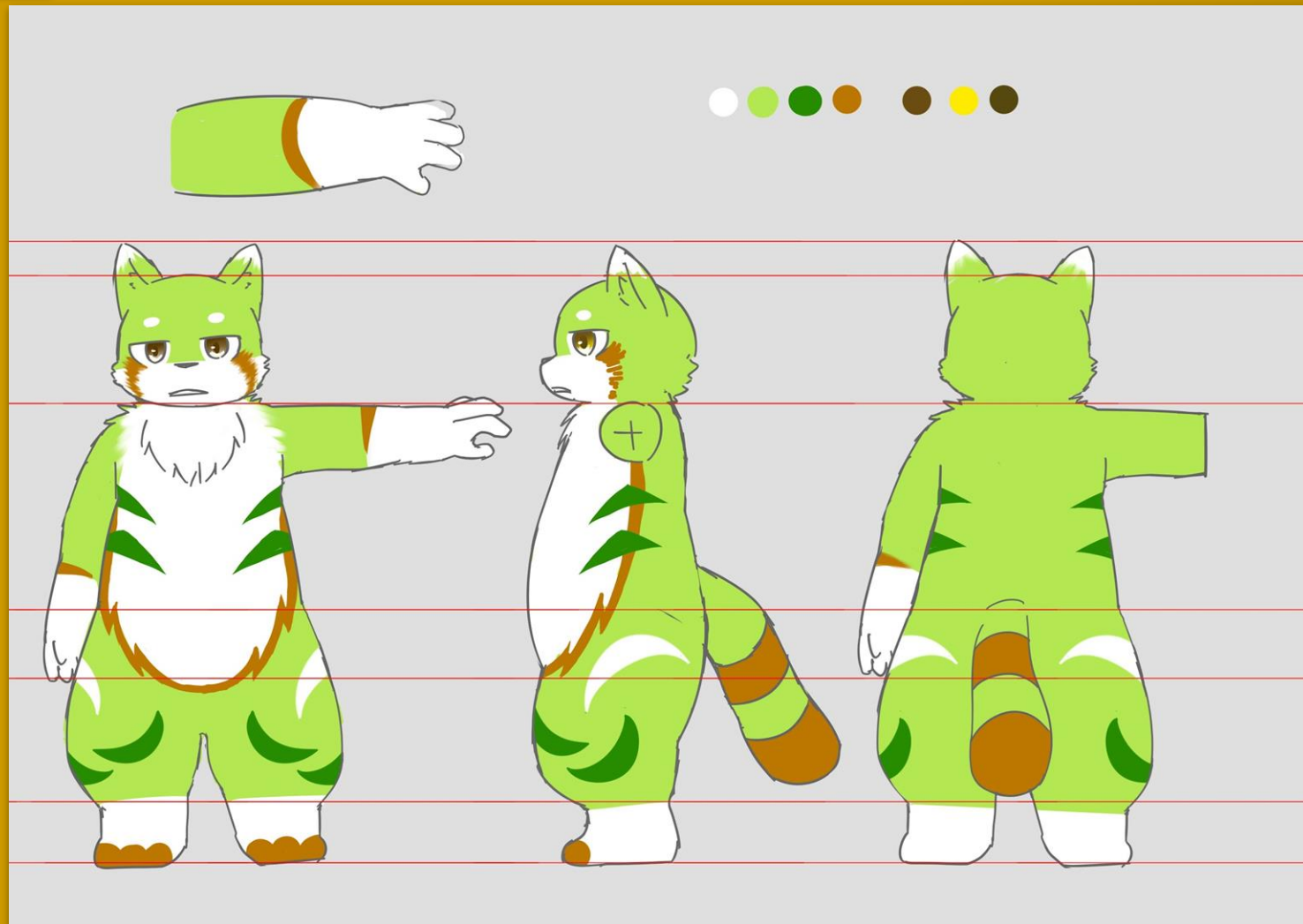
模様について、理想と合致する黄緑のファーを中心に笹や竹をモチーフにしました。全体的にモチーフは崩さず、ダイレクトな表現にもなりすぎないようにしました。

また混血の為、模様はレッサー・体型はレッサーと熊・耳やマズル上部のライン等細かいところは猫等、様々な種族の特徴を観察し取り入れています。

デザインで特に気に入っているところ

手です。

どの角度から触っても、中に人の手を感じさせないようなモチモチになっています。モチモチ。



Entry No. 9

Character

ちゃつみ

Creator

雨海

初制作
First Creation

アピールポイント

モチモチのおてて

どの角度から触っても、人の手を感じさせないようなモチモチにしつつ、可動域も確保しています。



制作において挑戦したところ

見えない部分ですが、ボディのシルエットの出し方についてです。

上半身のみ一つの着るあんこで作成し、下半身は複数のブロックに分かれさせることで、上下で自然な差が生まれるようにしました。また、下半身は例えば手首の骨のように複数のブロックに分けることで、柔軟に無理なく動く広い可動域を確保する意図もあります。



制作において苦心したところ

全体のバランスを整えるところにとっても時間を使いました。
模様はどの角度から見ても緑、黄緑、茶の三色が見えるように調整しましたし、ヘッドはボディとのサイズのバランスを合わせる為に3度制作しました。

制作を振り返って

しっかり考えてキャラを生むのも制作も何もかもが初めてだったので、素直に生まれてくれて嬉しいという感じでした。
自分で言うのもなんですが、本当にこの子が好きなので大事にしていきたいです。



Entry No. 10

Character

lan feng

ランファン

Creator

OT

おっち

ボディ作成補助

chug

うー

Entry No. 10

Character

lan feng

ランファン

Creator

OT

おっち

ボディ作成補助

うー chug

種族：ハチ(妖精)

キャラクターについて

滅多に見ることのできない青い色の蜂の妖精。
群れを作らず、一匹で自由気ままに行動する。
昼寝が好きで、よく切り株にかじりついて
寝ており、その姿を見たものには幸せが
訪れるという。

見てほしいポイント

もっちりしたボディラインとキラキラした羽を見て頂きたいです。



Entry No. 10

lan feng

Character

ランファン

Creator

OT

おっち

ボディ作成補助

うー chug

制作のきっかけ

元々虫が好きでいつか虫モチーフのキャラクターを作りたいと思っていたため。

社会性昆虫であるミツバチに興味があり、ハチのキャラクターを作ろうと思い至った。

制作のこだわり

メンテナンスのしやすさ、
長時間稼働出来るかどうか、
体型のバランス



Entry No. 10

lan feng

Creator

OT

ボディ作成補助

Character

ランファン

おっち

うー chug

キャラクター・デザインの概要

ルリモンハナバチをベースに色々な種のハチのかわいいと思う要素を入れてデザインしました。虫嫌いでも拒否感を示さないようマスコットの的なデフォルメをしつつ、ハチらしさを損なわないよう原種へのリスペクトをもってデザインしました。ふわふわ感と硬質感の入り混じったデザインになるように、爪や羽のパーツは薄く光沢感のある素材を使用しています。

デザインで特に気に入っているところ

単マズルでかわいい系の顔
もちもちボディ
怪獣っぽいおてて



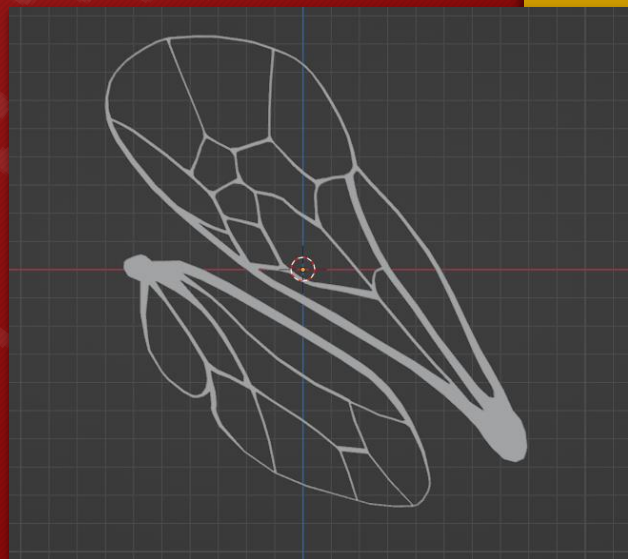
photo AC micco 21 様の写真を参考にさせていただきました

その他参考にしたもの (うぐっか)
• フタモンアシガバチ
• マルハナバチの仲間
• ミツツホアリ
• チューリップ など
虫・花をイメージして
つくりました

アピールポイント①

きらきらビーウィング

黒くてキラキラしてて向こう側が透けて見えるハチの羽。翅脈はミツバチ科のものを参考に、原型に忠実に軽くて丈夫になるように作りました



Entry No. 10

Character

ランファン

Creator

おっち

ボディ作成補助

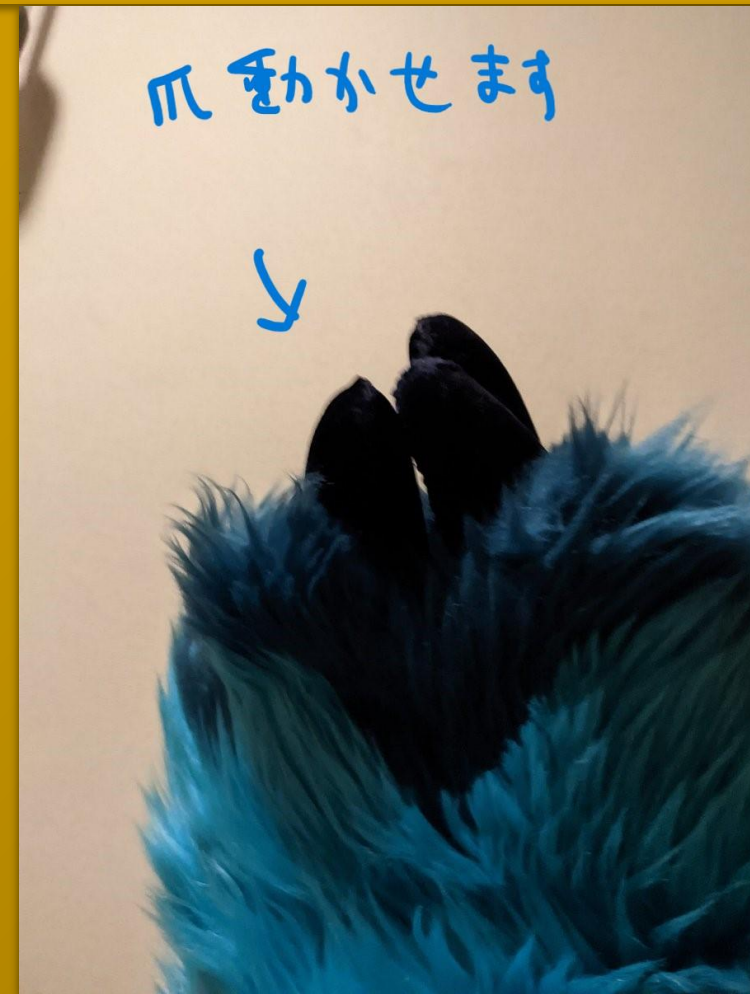
うー

アピールポイント②

でかくてひらひらな爪ハンド

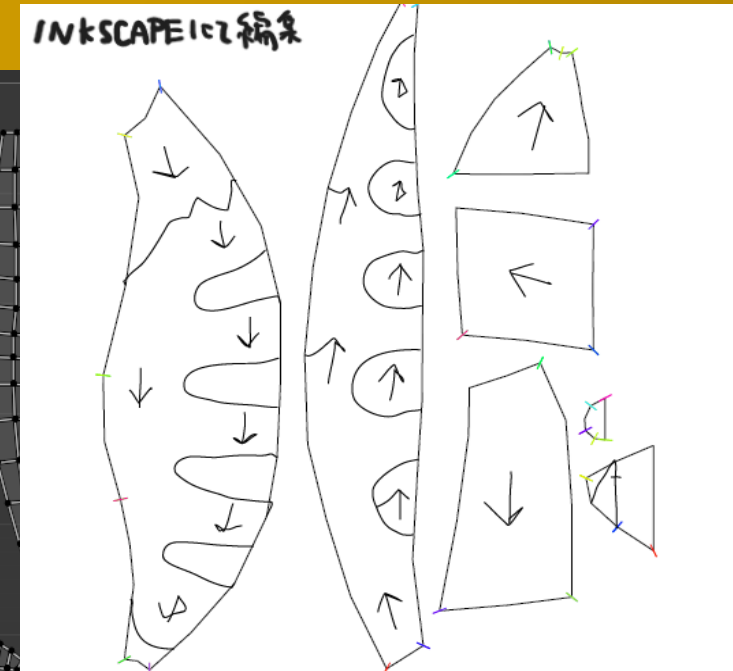
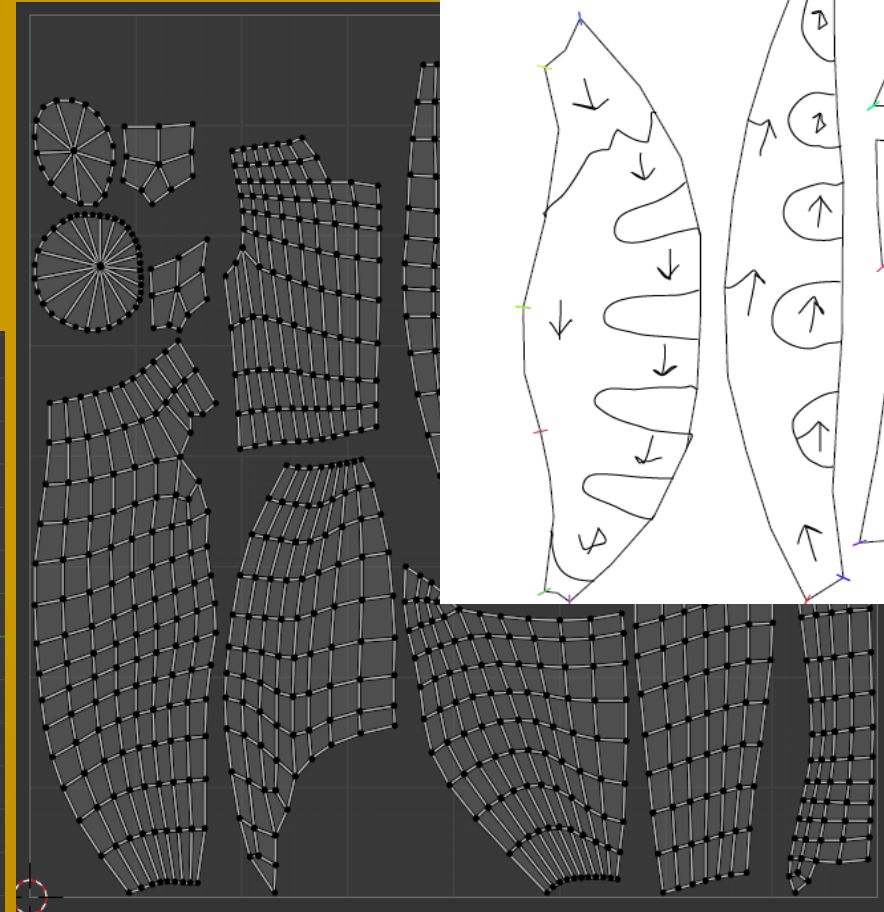
でかくてひらひらな爪ハンド

昆虫の硬質さを出したかったため、爪の芯材を硬くしました。
グリーティングなどの際に人を傷つけないように、薄地の生地を被せてカバーしています



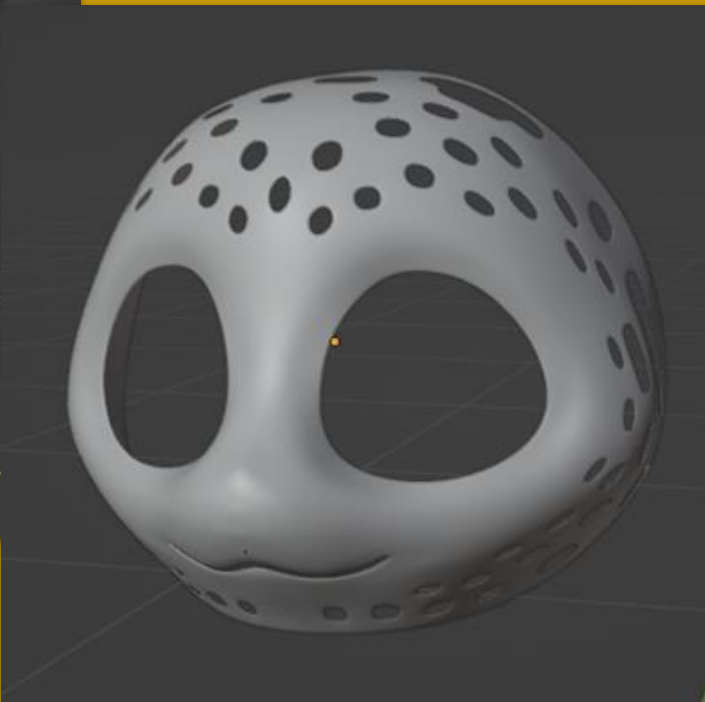
アピールポイント③ もちもちのハチ尻

流線型でもっちりしてしましまのハチの腹及び流線型のボディ作成にこだわりました。
採寸が面倒だったので、写真から機械学習で体型データ（体格）を生成してBlenderに落とし、
それを目安に3Dデータを作成しました。



制作において挑戦したところ

blenderを利用したボディの型紙生成、
ヘッドシェル・爪の3Dプリンタでの作成、
でかい首もふ、
爪ハンドの造形、
取り外し式おめめ



制作において苦心したところ

細かいひらひらの造形が面倒なのは言わずもがな、blenderや3Dプリンタを使いこなすためにまず学習しないといけなかったところが大変でした。
どうしてもいいミスで数時間溶かしたりデータが吹っ飛んだりしましたが、分からないところを気軽に聞ける人がいたためなんとかできました。

制作を振り返って

自分一人の力だけではこの作品は作れませんでした。
協力・応援してくれた人達のおかげで完成したと思うので、制作に関わってくださった方々に感謝の意を表します。



Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator

Mibu Harunari

壬生春成

Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator Mibu Harunari

壬生春成

種族：シンリンオオカミ

キャラクターについて

惟門は、元は室町時代後期（16世紀前葉～中葉）の国人領主で、九州北部の五箇山の主でした。永禄10年の戦いを機に一族のもとを離れ、かつて自分が建てた山麓の小さな八幡宮に移り、ひっそりと気ままに暮らしています。現代まで存続するこの八幡宮を介して時空を去来し、時折現代社会の生活も楽しんでいます。かつては猛将として知られましたが、今ではずいぶん丸くなったようです。

見てほしいポイント

中世武士のコスプレではなく、着ぐるみと衣装を合わせた全体で「その時代に暮らした獣人」になるよう表現しているところを見てほしいです。



Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator Mibu Harunari

壬生春成

制作のきっかけ

惟門の制作の3か月前、初めて使う素材や方法をたくさん盛り込んだ広門という別の着ぐるみを制作しました。ここで得られた多くの気づきや改善点を早く反映したいという思いから、今年2体目となる惟門の制作に着手しました。

制作のこだわり

リアル系ヘッドの制作では、正確性と耐久性にこだわっています。骨格や筋肉に即した顔の造形や、忠実に再現した目と鼻の形状や歯式など、動物としての正しさを念頭において制作しています。耐久性はキャラと長く一緒に居られることに直結する要素であるため、ヘッドを丸洗いできる素材を採用したり、破損しにくいシンプルな構造にしたり、消耗しやすいパーツを交換できる造りにしたり、様々な方向から検討して制作しています。



Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator Mibu Harunari

壬生春成

キャラクター・デザインの概要

平川動物公園のミナのような、マロ眉のある白いオオカミをモチーフにしました。衣装は室町時代後期の在地の武士の装束をモチーフにしています。地侍の力強さの表現や白い毛色とのバランスを考えて茜色の直垂にしました。戦国時代の後半に相当するこの時期では、武士が烏帽子を日常的に着用することは少なくなっていたようですが、武士の記号として侍烏帽子を被せることにしました。

デザインで特に気に入っているところ

マロ眉が表情のアクセントになり、また柔和な印象を持たせることで穏やかな性格の反映としても機能しており、シンプルなデザインながら気に入っています。



アピールポイント①

動物としての正しさ

動物としての正しさを見てほしいです。
ヘッドベースの制作では、骨格標本との整合性を確認しながら調整を行いました。口の部分は、歯式の再現はもちろん、歯の形状を1本ずつ丁寧に再現しており、唇も実際に即した造形を行いました。
眼球は特に注力したパーツで、白目まで含めた球形の立体感や瞳孔の奥行きを再現するため、何度も試作を行いました。
鼻の造形やまつげ、尻尾のシミレ腺など、その他の細部にもこだわっています。



アピールポイント②

ヘッドの小型・軽量化

獣化する時のことを考え、小さく軽くなるよう工夫しました。私は小柄なので、全体として見た時に「獣人」として違和感なく成立させるには、ヘッドが小顔である必要があります。自分の頭を型取りしたマネキンを用いて、自分の頭ぴったりの小顔のヘッドを作りました。また重さの要因となる盛り込みたい要素も確実に備えながら軽量化を目指し、前作では1kgを超えていたところを600g台にまで抑えることができました。



アピールポイント③

ヘッド内部の美しさ

獣化時の快適さやヘッドの耐久性の向上にもつながると考え、ヘッド内部の见えないところも美しく整えています。

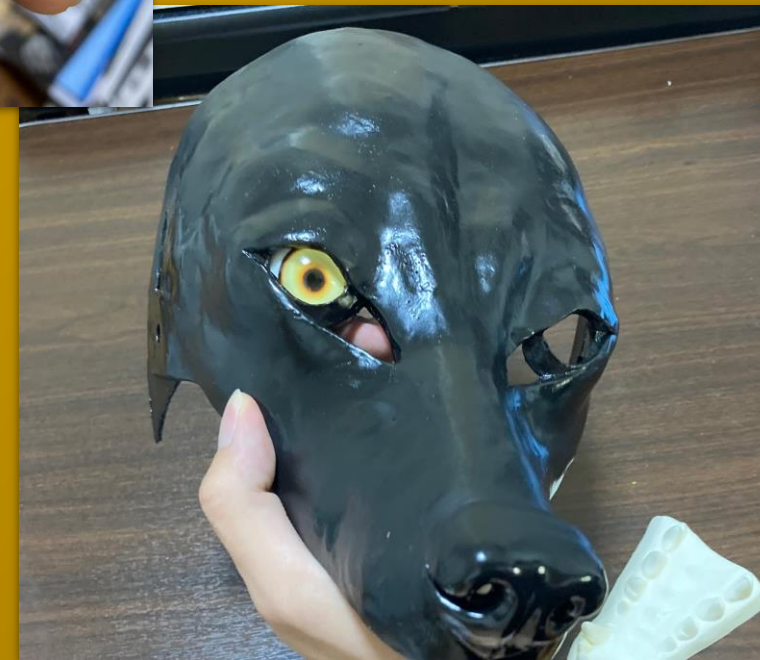
ヘッドベース内部は、眼球や視界部のネット、口内パーツとの接合部を耐水性の樹脂粘土でふさいで補強し、見た目を整えたうえで塗装を施しています。

また後頭部や首周りのファーにはメッシュ生地 of 裏地をつけることで、見た目を良くし、ファーの傷みを防ぎ、獣化時の快適さを向上させるよう工夫しています。



制作において挑戦したところ

前述の要素と一部重複しますが、各パーツの作り方を自分なりに研究しました。眼球はこれまで既製品のガラス半球に模様を印刷した紙を裏からあてていましたが、真横から見た時の質感に納得いかなかったため、球形の立体感と奥行・追視を備えたレジンアイを考えることにしました。最終的に2種類のレジンで4段階に分けて成型することでこれを実現しました。レジンアイの固定方法は、鎌倉時代以降の仏像に見られる「玉眼」の手法を参考にしてみました。染料によるファーの染色も今回初めて行いました。また作業はこれからになりますが、ケモノの手足や衣装の制作は今回が初めてとなるので、手探りでの挑戦となります。



惟門

壬生春成

制作において苦心したところ

材料や道具が潤沢とは言えない状況で、今ある限られたもので何ができるかを考え、それを実現させることに最も苦心しました。また自分の頭の大きさや目と顎の位置と対応させながらできる限り小顔に、そしてオオカミらしい顔になるようにヘッドベースの形を作ることにかなりの労力を要しました。1か月半の制作期間のうち、ヘッドベースの造形に1ヶ月を費やしました。

制作を振り返って

7月に諸事情で早急に完成させて写真を撮る必要があったのですが、結局材料を持ち込んで撮影当日に現地で完成させたので、疲労と焦りの中で完成した時の気持ちは「何とかなった……」しか覚えていないのが正直なところです。今となって振り返ってみれば、初めて着ぐるみを作った高校3年の秋から2年間の時間を要して、ようやく自信を持ってお見せできるものできたかなと思っています。まだまだ改良したいところや盛り込みたいギミックがあるので、今回の制作を糧にして、さらに自分の理想を追い求めていきたいところです。



Entry No. 12

Character

Zerauf

ゼラフ

Creator

Natutuna

夏ツナ

Entry No. 12

初制作
First Creation

Creator

Natutuna

Character

Zerauf

ゼラフ

夏ツナ

種族：ドラゴン

キャラクターについて

ゼラフは幼いドラゴンの男の子。
明るく大人しめな性格。かぶってる麦わら帽子は大切なもの、ル〇ィじゃないよ？
魔法のある世界で生まれた子だけどまだ幼く魔法は未熟で少ししか使えない。

見てほしいポイント

顔周りの造形には一番こだわって制作したので是非見て欲しいです！

ゼラフ



Entry No. 12

初制作
First Creation

Creator

Natutuna

Character

Zerauf

ゼラフ

夏ツナ

制作のきっかけ

元コスプレイヤーの親父が10年くらい前に猫の着ぐるみを作っていたことを知り「もしかしたら自分でも着ぐるみ作れるかもしれない」と思い、色んなアドバイスを貰いながら勢いで作り始めました。

制作のこだわり

親父から教わった「内見悪くても外見が良ければそれで良し」という言葉から、初制作でヘッド内部の構造やファーの縫い目の荒さがあっても、見た目が綺麗になるように頑張りました。

ゼラフ



Entry No. 12

初制作
First Creation

Creator

Natutuna

Character

Zerauf

ゼラフ

夏ツナ

キャラクター・デザインの概要

学生の頃描いて今もなお愛してるオリジナルキャラクターを具現化しました。
麦わら帽子を被っているのは自分の名前に入ってるくらい夏が気に入っているので、夏のモチーフをキャラクターに入れたかったからです。

デザインで特に気に入っているところ

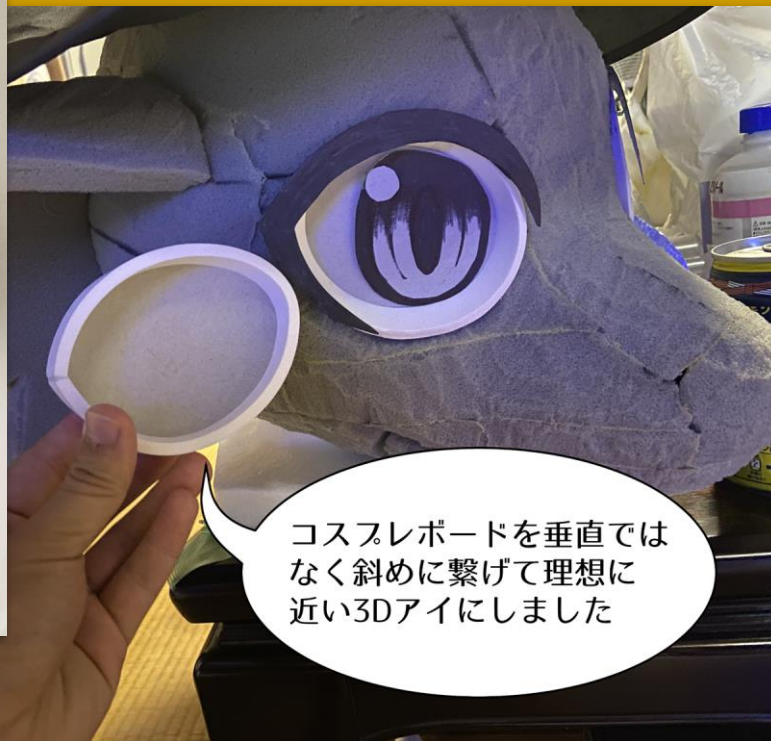
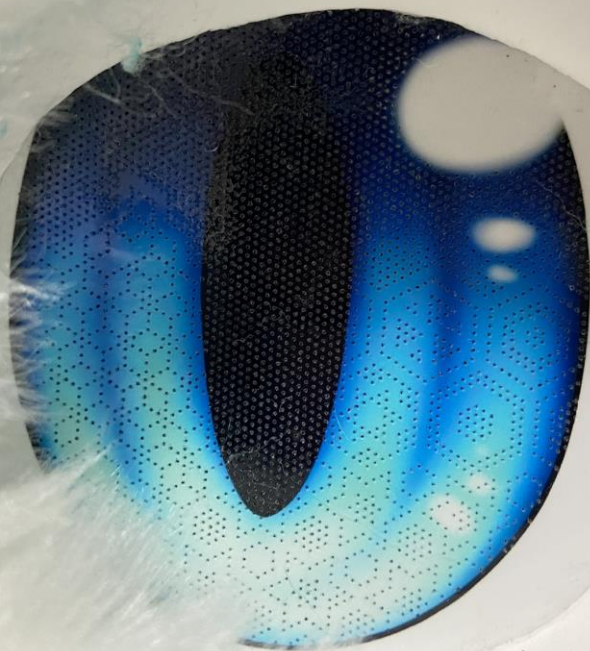
マズル周りの形状や青く綺麗な目、大きめな手などが特に気に入っています。



アピールポイント①

イラストを再現
した3Dアイ

普段描いている目の青色が出力出来るプリンターを調べて購入し、イラスト通りのデザインになるように目の大きさを細かく調整しました。
亚克力板かアルミパンチを使うか悩みましたが、通気性のことを考えてアルミパンチを使った3Dアイを作成しました。



コスプレボードを垂直ではなく斜めに繋げて理想に近い3Dアイにしました

綺麗な青色を印刷するため
6色インク使用する
プリンターを購入しました



アピールポイント②

顎可動のヘッド

勢いで作った顎可動ヘッドです。
ウレタンのみでは動かすことが難しい
と考えたので、内側をジョイントマッ
トで作成しゴムの引っ張る力で顎を戻
すようにしました。

下顎と頬の間をフェイクファーで繋げ
たままには出来なかったので、フェイ
クファーの毛の流れを揃えてなるべく
目立たないように工夫しました。



アピールポイント③

着脱可能な麦わら帽子

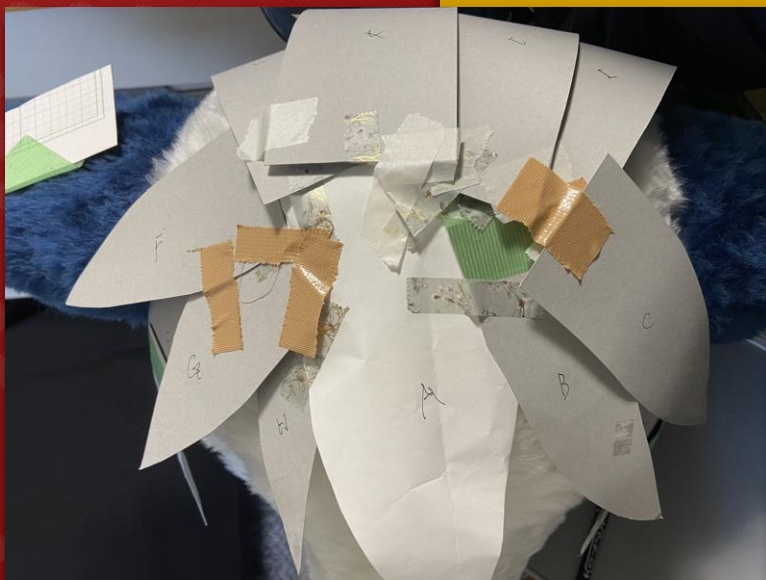
麦わら帽子を着脱可能にするために
髪の毛のファーの裏側にネオジム磁
石を入れています。

縫い付けたりして固定しても良かっ
たのですが、運搬する時に帽子があ
ると入れ物の大きさがとても大きク
なってしまう大変なので、外見を損
なうことなくくっ付ける事が出来る
磁石を入れています。



制作において挑戦したところ

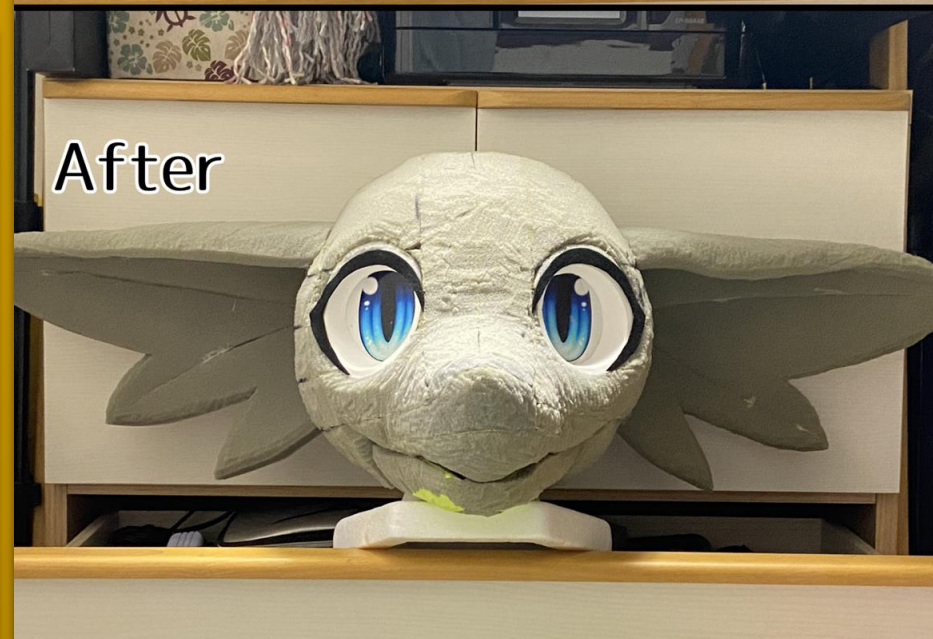
イラスト通りのデザインになるように試行錯誤した事です。
マズルの大きさを何度も削って確認したり、目の位置を調整して
なるべく違和感の出ない形になるようにして、髪の毛の位置もイ
ラストに近い配置になるように何度も仮置きして確認しました。



Before



After



制作において苦心したところ

裁縫の作業量には正直手を焼きました。ファーを慎重に切り出すのと、丁寧に縫っていく作業に集中力を使いっぱなしでとても大変でした。

あとヘッド制作に時間をかけ過ぎてしまい、他のパーツに使う時間が疎かになってしまっていたのは反省点です。

制作を振り返って

これを入力している現時点ではまだ完成していないので作業配分を誤っていたと思ってます。

それでも自分はこんな大変な作業が楽しく感じており、制作していて良かったと心から思いました！

ゼラフ



Entry No. **13**

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

Entry No. 13

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

種族：ドラゴン Species : Dragon

キャラクターについて

かおりはかわいくてハッピーな小さなサクラドラゴンです。デザインはサクラの花の5枚の花びらをモチーフにしています。体全体に花びら模様がありますが、特に耳はこだわりました！

「かおり」という名前が示すように、桜の花の香りを嗅ぐのが大好きで、桜の花から花へと飛び回ります。白い毛は彼女の純粋さを表しています。時々、ミツバチのように小さい姿を想像させます。

見てほしいポイント

耳と角、肉球

全体のキュートな外見とハッピーな様子



Entry No. 13

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

制作のきっかけ

日本文化が好きなのですが、その中でも桜のモチーフが好きで、このデザインを作りました。
最初はモチーフのデザインしか考えていませんでしたが、以前から龍を作りたいと思っていたので、その2つを組み合わせてデザインを作成しました。
インスピレーションとモチベーションが湧き、2022年4月から5月の桜の季節にこのスーツを完成させました。

制作のこだわり

着ぐるみがキャラクターをできる限り表現していることを大切にしています。毛刈りや全体の仕上がりをきれいに見せたく、接着剤などが目立たないよう工夫しています。
また、着ぐるみが実用的なものになるようにも心がけています。例えば、手、足、尻尾、詰め物などを別々に作り、簡単に洗えて長く使えるようにしています。これらをすべて兼ね備えるよう心がけています。



Entry No. 13

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

キャラクター・デザインの概要

かおりのデザインは自分で作りました。
私は日本の文化である桜のモチーフが大好きで、それを着ぐるみのデザインで実現したいと思いました。
耳は花びらのような形で、内側は花のような模様になっています。角は桜の枝をイメージしています。
花には柔らかなピンク色を用い、コントラストをつけるため、2色目としてミントを使用しています。
白は、シンプルでピュアなデザインを表現しています。

デザインで特に気に入っているところ

耳は桜の花のような形とデザインで、花のような装飾を施しています。
角は桜の枝をモチーフにし、木のように見えるように縫い目をつけています。また、桜の花もつけています。
肉球は超ソフトな“もちもち”タイプです。
首のファーは磁石で取り外し出来るようにしています。



アピールポイント①

さくらの枝のような角

ミンキー生地で作られており、木の枝のように見えるように縫い目を入れています。

また、頭のデザインになじむように、白い毛をベースにしています。仕上げて桜の花をつけました。



アピールポイント②

曇り止め対策をした目

プラスチック半球を使った目は曇りやすいため、目の内側と裏側に曇り止めを付け、小さなファンも2つ取り付けました。

電子部品は、電子工学のエンジニアである夫が作ってくれました。電源はモバイルバッテリーを使用しており、首の小さなポケットに収納することができます。目が曇る心配もなく、両手が自由に使えます。



アピールポイント③

取り外し可能で洗える詰め物

すべての詰め物は着ぐるみから簡単に取り外すことができ、洗濯機で洗うことができます。

詰め物は枕のような形状で、ファイバーボール（枕に使用される粒上の綿）を詰めています。

手足や胸や細い部分での詰め物は、圧力で固定しています。ふくらはぎの詰め物はポケット付きで、着ぐるみから滑り落ちないようにになっています。いずれも桜模様の生地を使っています。



制作において挑戦したところ

制作では、3Dプリントで全く新しいヘッドベースを作り、自分の理想とするかわいい顔を実現しました。耳のファーは、花びらのような形をしているため、型紙作成、縫製、接着が非常に大変でした。また、脚の詰め物を大きくすることで、よりぽってりとした可愛らしいキャラクターを表現しました。



かおり

セタ

制作において苦心したところ

まつげについては、自分の理想が高く、なかなか気に入る形にするのに苦労しました。何度も試行錯誤を繰り返しました。

また、角の素材もなかなか決まりませんでした。3Dプリンターや塗装した角も考えましたが、かおりらしい柔らかさを出したく現在の形になりました。

制作を振り返って

制作中、着ぐるみ制作の依頼が少しおろそかになり、後ろめたい気持ちもありました。コロナ禍の時は仕事で大変で、長い間インスピレーションややる気を失っていましたが、この制作では久しぶりにそれらを感じることができたため、制作を続けました。それが、自分にとって良いことであると感じると同時に、心を癒すことにも繋がりました。

かおりは今、私のとっても大好きなオリジナルキャラクターの一員です。彼女は日本の文化や自然に対する私の愛と、長い間隠そうとしていた私のピンクで女の子らしい面を表現しています。最後に、かおりを作り、個人的なプロジェクトに時間を割くことは正しい決断だったと思っています。



Entry No. 14

Character

Kinji

錦次

Creator

Koyo

紅妖

Entry No. 14

Character

Kinji
錦次

Creator

Koyo

紅妖

種族：錦龍

キャラクターについて

もともとは鯉であり、滝を登り切ったことによって錦龍に姿を変えた存在です。守護龍、付喪神のような存在であり、この着ぐるみに憑いて活動します。

見てほしいポイント

背中のはれと尻尾



Entry No. 14

Character

Kinji
錦次

Creator

Koyo

紅妖

制作のきっかけ

私の目標は着ぐるみで「自分の理想のすがた、なりたいたいがた」になることです。初めて自作したのは自分のファーストでしたが、なりたいたいの姿のほずなのに満足が出来ませんでした。そこで新しいキャラには「自分の目標とする存在、自分（錦次）の理想の姿に辿り着いた」キャラを作ろうと思いました。

「鯉の滝登り」は立身出世のイメージとされますが、それを「自分の理想の姿（龍）にたどり着くことが出来た存在」と解釈しています。

制作のこだわり

他人からの受けは気にしないこと、自分の「好き」を詰め込んだキャラを作ることです。まだ自分の「好き」の形は理解しきってはいませんが、今わかる自分の「好き」を詰め込めるように制作をしています。



Entry No. 14

Character

Kinji
錦次

Creator

Koyo

紅妖

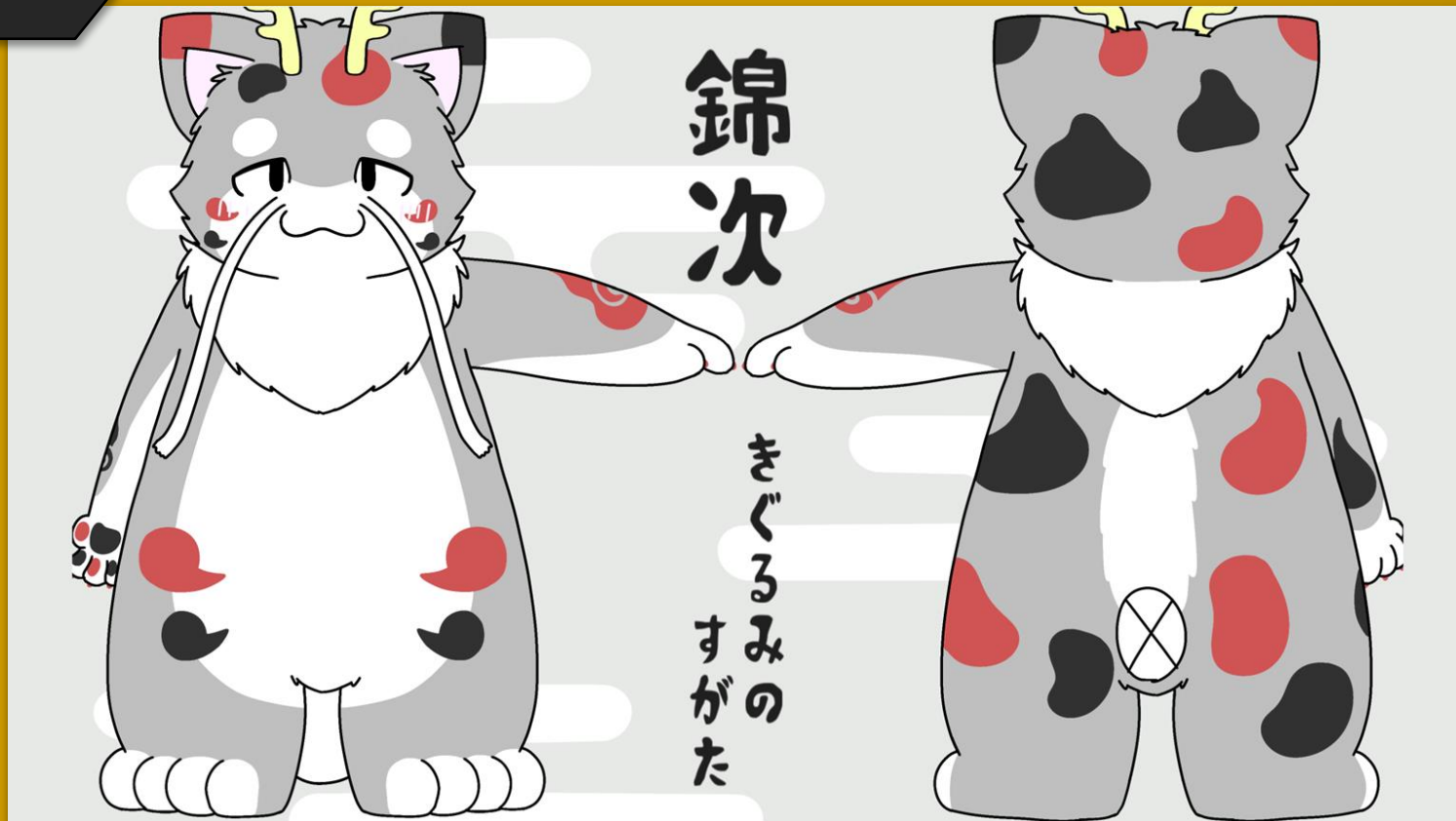
キャラクター・デザインの概要

デザインのモチーフになったのは、「鯉の滝登り」の伝説です。

錦次さんは龍になった直後、という設定なので幼さ、未熟さ、不完全さを表現しています。

デザインで特に気に入っているところ

龍としてはまだまだ幼く、かつあくまでも「錦次」のきぐるみのすがたという設定なので、錦龍の美しさではなく幼い、ぬいぐるみっぽい見た目を目指して、素材選びや表情をこだわりました。



Entry No. 14

Character

錦次

Creator

紅妖

アピールポイント①

顔

一つ目は正面からの顔です。
垂れ目、三白眼、ハイライトの
ない黒目...
私の好きを詰め込んでいます。



Entry No. 14

Character

錦次

Creator

紅妖

アピールポイント②

全体のシルエット

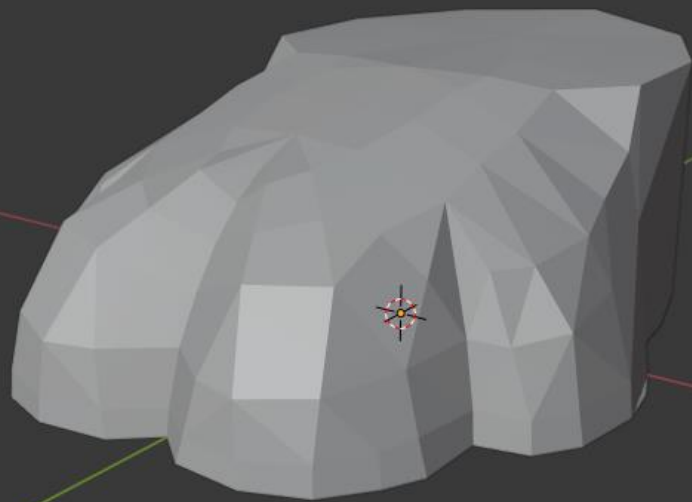
二つ目は全体のシルエットです。
ドラゴンっぽさと幼さを表現するために、下半身はがっちり&短足にしました。



制作において挑戦したところ

3Dモデルの活用です。

DTDモデルは手伝ってくれる人がいない、また、私自身がものを左右対称に作るスキルがなかったため、ボディ、ヘッドベース、足を3Dモデルから起こした型で制作しました。



錦次

紅妖

制作において苦心したところ

全部...と言いたいところですが、特に苦労した点はヘッドを左右対称に造形することです。
対処方法として3Dモデルからヘッドベースの型を起こすなどしましたが、ウレタンを切り貼りする都合上どうしても3Dモデルと完全に同じ形状にすることはできませんでした。
それでもある程度は左右対称に作れたと思っているので満足しています。

制作を振り返って

着ぐるみ制作において自分の理想とする造形が出来ているとはまだ思えません。
しかし錦次さんは今の自分にできる全力をぶつけたキャラなので、私にとって特別な存在であり、大好きなキャラだとはっきりと言い切れます。
これからは錦次さんとともに「次」へ進んでいきたいと思います。



Japan Fursuit Creator's Competition 2023
着ぐるみクリエイター
コンテスト 2023

Contestant Materials

This translation uses machine translation (DeepL) and
may contain incorrect translations.

Entry No. 1

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

Entry No. 1

初制作
First Creation

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

Species : Cat

About the Character

A wizard cat from some other world. He seems to have come to Japan for a holiday trip. A stereotypical wizard who is good at magic but has no physical strength. He has big yellow eyes. He is fond of the drab robe he always wears. He has a timid personality and is always frightened.

Points to watch

I made it as close to the illustration as possible, so I would be very happy if you think it looks like the illustration.



Entry No. 1

初制作
First Creation

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

Inspiration

I had originally been illustrating original characters, but one day I had a chance to watch a JMOF video and thought it would be fun to move around as my ideal character... so I decided to create one.

Commitment

I compared and adjusted the clothing and head shape and balance as many times as possible to get as close to the illustration as possible. I also wanted to reproduce the blocky deformed hair bundle, so I decided to express it not by the length of the fur, but by the modeling of the head base.



Entry No. 1

初制作
First Creation

Character

festi

フェスティ

Creator

festi

フェスティ

Character Design Details

This is an original character from an illustration I am working on.

He has deformed blocky hair, big yellow eyes, and wears a drab robe that completely covers his ankles. My goal was to express these as close to the illustration as possible.

Favorite Features of the Design

I worked especially hard on the head modeling, and I want you to see it...!



Appeal ①

Ability to change facial expressions.

It is made with removable eyelids so that the expression can be changed. Thanks to the large eyes, you can update the expression later. By the way, the eyes are made from a car headlight (k12 March). It is sturdy and can be polished with power tools even if it gets scratched.

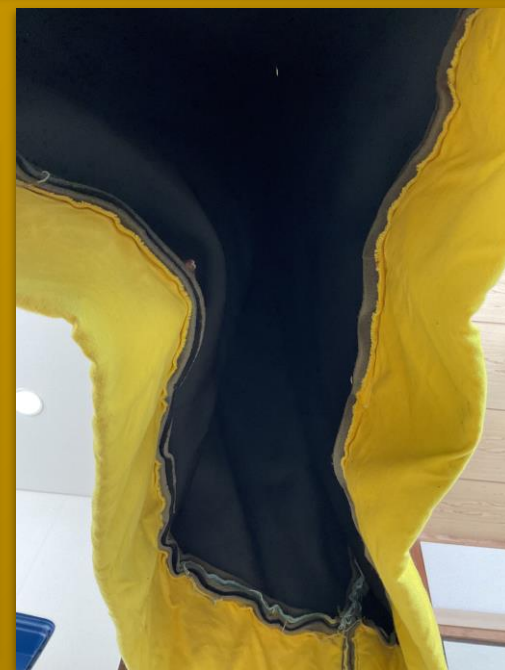


Appeal②

Head base production in FRP

The head base was difficult to make with urethane foam, so it was made with FRP, which I am familiar with due to my professional background. It is very sturdy.

In addition, I like the shape of the hem, sleeves, etc. to be trumpet-shaped, so I used a urethane foam for the lining to prevent it from losing its shape.



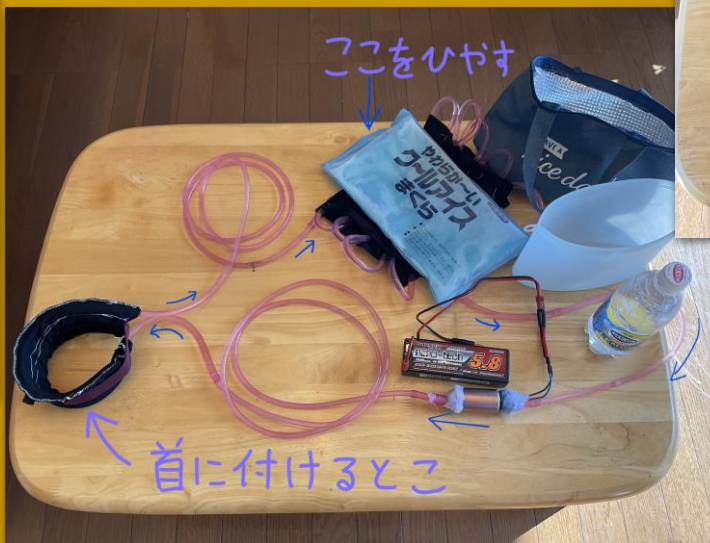
Appeal③

Heat protection by fan and water cooling

Three fans are placed inside the head to suck in heat from the mouth and exhaust it from the ears.

The neck area is also water-cooled, using a pump to circulate water cooled by refrigerant. The coolant can be changed without touching the water at all. Both of them are battery operated and run for about 4 hours.

The effect is so great that you can work without sweating even in the sunniest of days. The head interior is removable for easy washing.



Challenges Faced During Creation

I had no idea how to make a fursuit, so I looked up various things on the Internet for reference and made it as I saw fit. Everything was a challenge, but the hardest part was to cut the fur in a complicated three-dimensional way and put it on.





Difficulties During Creation

I had to shave the head base and compare it with the illustration to balance the face many times. it's FRP, so I had to use power tools to shave, look at the balance, shave again where I didn't like it, heap, and look at the balance. I can't remember how many times I did it.

Also, I wanted to achieve a deformed blocky hair bundle, so it was very difficult to apply the fur with 3D cutting to a complex shaped head base...

Thoughts and Feelings After Completion

It was my first time to make a fursuit, and I knew nothing about sewing or fabrics, so I started work based only on illustrations, but I was able to learn many techniques in various fields and made many discoveries.

I was so happy when I finished it... I finally achieved my ideal figure...

And I thought many times during the production that everyone had to work so hard to make it. The creators are truly amazing...! I respect you from the bottom of my heart.



Entry No. 2

Character

Regi

レジ

Creator

Campbell, W.D.

Entry No. 2

Character

Regi
レジ

Creator

Campbell, W.D.

Species : Wolf

About the Character

I wanted to make a similar but asymmetrical name, so I started with Regh Legh, which became Reggi, then Regi, as a nickname.

My personality is a bit awkward when you first meet me, but once you get used to me, I laugh a lot. He is greedy and loves to eat.

He has burns on his left hip and the left half of his face, his left eye is discolored, his mouth is deeply split, and his right eye is always mydriatic. He is concerned about his appearance but has a habit of clenching his teeth when he sees something he likes.

Points to watch

He is hunched over, covered in scars, his mouth is red, and he tries to open his mouth without regard to his stitches!



Entry No. 2

Character

Regi
レジ

Creator

Campbell, W.D.

Inspiration

I just wanted to give shape to the fetish I was looking for! I wanted to have this kind of expression on my face, or maybe one day I would be eaten!

Commitment

Greed and expression!
Mesh my greed with the greed that the character has.



Entry No. 2

Character

Regi

レジ

Creator

Campbell, W.D.

Character Design Details

一番は火傷痕と裂けた口元です。複数種類のレザーをツギハギに縫合して、また裂けた口も縫って。

また捕食者としての風変りな一面をイメージするために配色も青を基調としながら多角的にしました。

Favorite Features of the Design

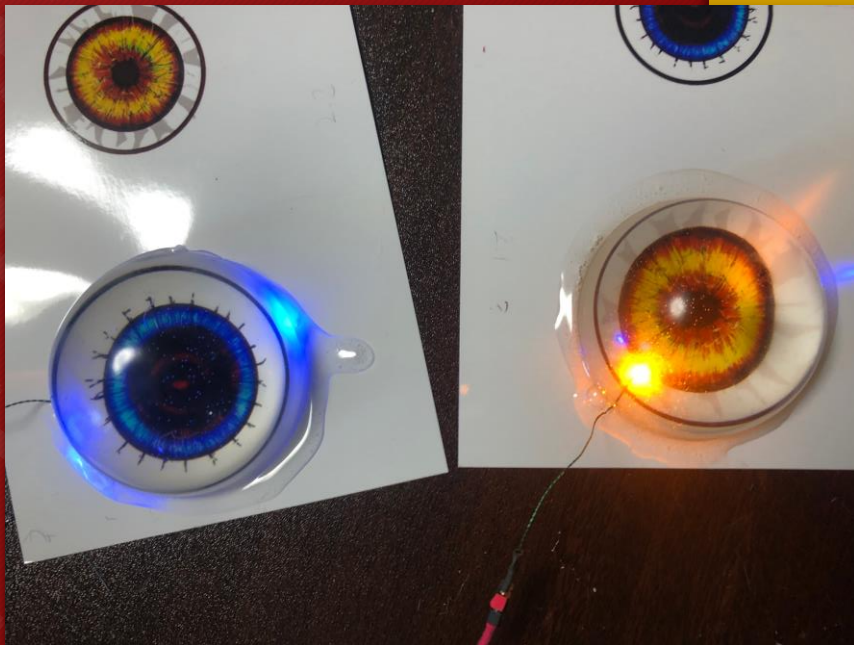
左右で違った目や、配色、また捕食者をイメージするにあたり体形はあえて背中にあんこを盛り猫背にしました。爪もかなり大きめです。



Appeal①

Eyes with different colors and pupil sizes on the left and right

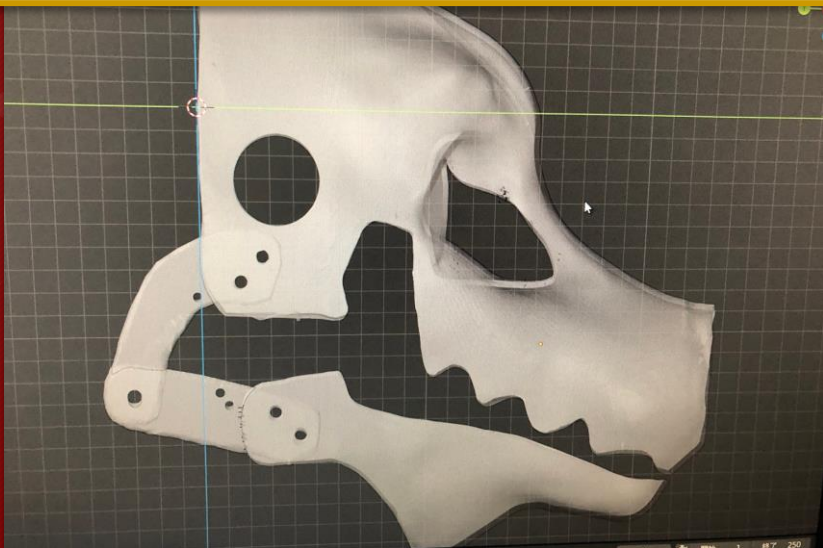
I repeated the process of drawing, prototyping, adjusting the colors, making additions, prototyping, and fine-tuning the size again.



Appeal②

Clenched mouth

Regarding the mouth. I modeled the head base, teeth, and gums for this character so that the clenching and the corners of the mouth would still be visible even when the upper and lower teeth are clenched together, and the black elastic band is sewn in place.



Appeal③

Combination of two types of leather

Two types of leather, how to combine them?
Use a darker color as the main color and use a bright red locally.
Also, try to make it a little wrinkled.



Challenges Faced During Creation

It was the first time for me to use a rubber plate, rhombus hammer, and mallet to make a hole to put a needle through the leather when sewing the leather together, so I had a hard time. Also, since the scars were burns (a bit graphic), I had to search around for the best way to express the pores.

I tried to find a way to express the complexity of the wound by sewing two pieces of red leather together, but the amount of leather itself was too large to fail, so it was a last-ditch effort.



Difficulties During Creation

The modeling of the head base was a trial-and-error process: how to model the eyes in terms of expression, how to balance the size and opening of the pupils with the size of the whites of the eyes, how to express the complexity of the mouth, and so on. Also, since I decided to participate in this contest very late in the day, it was a race against time.

Thoughts and Feelings After Completion

This is the first remake of my first full suit, and I have found that I enjoy both the creation and the enchantment separately. I am sure I will be making even more stuffed animals in the future. I am sincerely grateful for this JMoF fursuit creator contest, which also evokes the fun of production in an event that fascinates.



Entry No. 3

Character

ORX

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

Entry No. 3

初制作
First Creation

Character

ORX

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

Species : Orcatragon

About the Character

He is an energetic child, jumping up and down. He is still a child and is interested in many things. The English name ORX comes from the orca's English name ORCA + X (unknown). While orcas are the substrate of their bodies, they are able to travel between the sea and land.

Points to watch

Designed with the charm of an orca.
Beautiful rows of teeth. Dull eyes. Big ears.
A red bandana as a charm point. A big tail.
Big hands. Large, streamlined body.
Animal-like toes.
The silhouette of a cute keyhole.
I packed my ""likes"" into the him.



Entry No. 3

初制作
First Creation

Character

ORX

オルクス

Creator

NixxxRA(ニラ)

Inspiration

I made it because I wanted to make it while illustrating.

Commitment

It is designed to be detachable and portable by one person.
The figure is designed with the silhouette of a low, keyhole in mind, which many people find cute.
I made the hands large and the feet small so that the figure would look small when viewed from above.
The mouth also provides a clear view, and the small toes make it easy to move up and down stairs.
Unlike the original orca, the balance of the design has been adjusted so that the eyes meet in front of the orca.



Character Design Details

Some say that the ancestors of whales and orcas were originally on land.

If they were to stand on the ground... this character is the embodiment of such an imagination.

Like cats and dogs, the whale is wide open to dissipate heat through open mouth breathing, and its large hands are shaped to grasp objects and serve as flippers in the water.

The character is based on an orca, but also has elements of a cat, and its standing posture is like that of a dragon. I am conscious of the streamlined shape that applies to both motifs.

Favorite Features of the Design

The orca is clearly recognizable with a single glance.

The distinctive eye patch and dorsal fin saddle patch.

The wide-open mouth and teeth.

I like the freestanding dorsal and caudal fins and the large tail.

I have a theory that the cutest shape is the keyhole silhouette, and I like the silhouette of such a fish.



Appeal①

Orca-based design



The face is designed and sculpted without deforming the figure's facial features, and the dull eyes, rows of teeth, and characteristic eye patches are retained in the design.



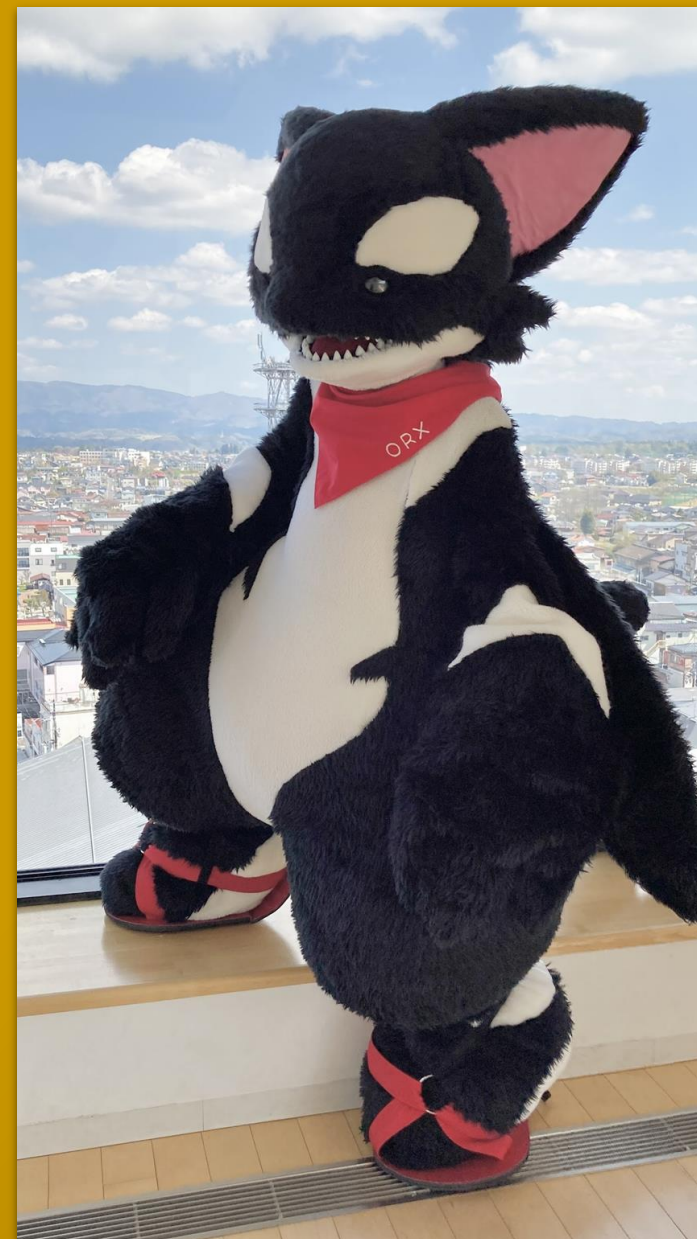
Appeal②

Overall balance and size

The body is balanced between fat and muscle like a killer whale.

Although the body is low in stature and the face is large, the motif of orcas and dragons reduces the sense of discomfort.

At the same time, I was able to create a silhouette of an antero-circular mound that looks cute in every way.



Appeal③

Big tail

It stands on its own because it is fixed with a belt.

The dorsal fins are made of urethane, and the caudal fins are made of padding, resulting in a moderately thin, self-supporting shape.

It shakes greatly every time it moves.



Challenges Faced During Creation

It was my first time, so to be honest, everything was a challenge.

If I had to say, I would say it was the character design with an awareness of modeling.

There are many parts of him that were created backwards.

At first, I was nervous about showing him off on SNS.

But many people saw him, and when I went out, she became very popular with the general public, and I had opportunities to interact with people in the community, and I have a great time with Orx-kun.



Difficulties During Creation

It was difficult to make the mouth move. I didn't have a sewing machine, so I made it by hand. I made the teeth out of clay, and I put all my heart into making them look beautiful.

Thoughts and Feelings After Completion

It was a lot of work for my first time making him, but she turned out to be very much to my liking. Once again, I was truly impressed by the people who make their own orcas. I am glad that I was able to reach orca lovers and let them know the charm of orcas. I would be happy if I could meet Mr. Orx again somewhere and have him be a good friend.



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Spices : Dragonewt - Oceanic Type

About the Character

The family name comes from the Dragon's Palace. I named my first name "Nagisa(shore)" from the image of the border between the land and the sea.

I feel like a citizen working in the Dragon's Palace.

Points to watch

The amount of red insert color is changed considerably between the outside and the inside of the body.
To create a gorgeous image when the arms are spread out.

Creator

Drawg

どらぐ



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

Inspiration

Because I wanted to create a smart dragonewt character and also because I wanted to try creating a pattern from 3D.

Commitment

- Overall balance
- Comfort and ease of wear
- Visibility



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

龍宮 ナギサ

Creator

Drawg

どらぐ

Character Design Details

I designed this design with the image of a dragonewt working in Ryugu-jo (the Dragon Palace).

I used the color scheme of the Ryugunotsukai (regalecus glesne) as a reference and incorporated my favorite elements (dragonewt, marine motifs, and kimono) into the design. The decorations and patterns on the entire body are inspired by Japanese kimonos.

Favorite Features of the Design

Dragonewt × Marine motifs × Kimonos !



Appeal①

Hiding fursuit gaps

The design was created with an emphasis on hiding the gaps (neck/arms/legs) that tend to stand out in fursuits as a design feature in the first place.



Appeal②

Lightweight head

I considered it important because it is an part that can easily cause discomfort when worn.

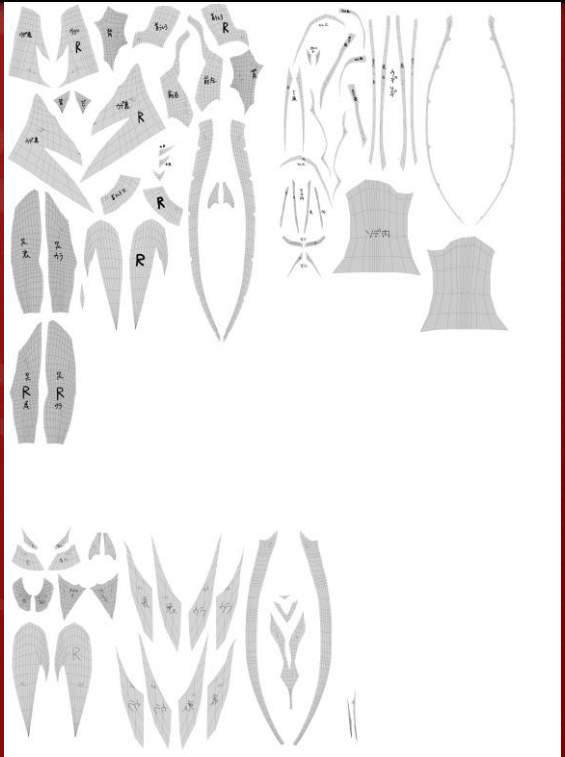


Tatsumiya Nagisa

Drawg

Challenges Faced During Creation

Pattern paper creation in 3D-Blender.
Almost all of the body, including the head base, is modeled in 3D and then patterned on a PC.



Entry No. 4

Character

Tatsumiya Nagisa

Creator

Drawg

Difficulties During Creation

Since the production period was short in many parts, I struggled to find ways to shorten the time required to complete the project.

Thoughts and Feelings After Completion

The main focus of the project was to create a paper pattern using 3D, and since I was able to create the pattern without major errors, I would like to make more use of it in my future productions.

Also, this was the first time for me to make a fursuit without padding, and I strongly felt the difficulty of making a fursuit without padding.



Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

Species : Hybrid of a wolf and a fox

About the Character

Mikoto is a therianthrope who lived in a past Japan. She is half wolf and half fox, and his facial structure has features of both. She is a traditionalist and has a keen eye, but his personality is talkative, friendly, and serviceable. He has many friends in Japan and abroad. As for my name "Mikoto", it is a combination of "Sakura", the national flower of Japan, and "Koto", which I actually use in my own name.

Points to watch

- The muscles of the forehead and cheeks of the face
- Slender but fluffy body based on his own body shape.
- Shape and texture of pectoral and abdominal muscles based on anatomical arrangement
- Glowing red eyes



Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

Inspiration

I hid furry from everyone around me until five years ago and had never even heard of JMoF, but when I was a junior in college, I made a connection with the owner of a fursuit on Twitter and that is when I started thinking "I want to try fursuit. At first, I was thinking of commissioning a work, but after reading Kotobuki's blog, I decided to try making one myself, and through repeated failures and remakes, I completed my current work.

Commitment

I never compromise, and I actively seek advice and opinions from people other than myself. I often showed my work to my younger sister, younger brother, and mother when I was creating it, asking for their honest opinions of the work and suggestions for improvement. I feel that it is important to have someone you trust point out areas for improvement to you, and to have the process of applying these improvements to your work.



Entry No. 5

Character

Mikoto

桜琴

Creator

Maro

磨

Character Design Details

The appearance of the character was designed to have the character wear a red kimono. The concept of the work is "simple and beautiful human animal. Therefore, the colors used are white, red, black, and gold, including the costume. The red pattern on the face was inspired by Kabuki theater and Hayao Miyazaki's "Princess Mononoke," and I created the figure by imagining it in my mind. When I was stuck for an idea, I sometimes walked around the grounds of shrines and temples to come up with a concept.

Favorite Features of the Design

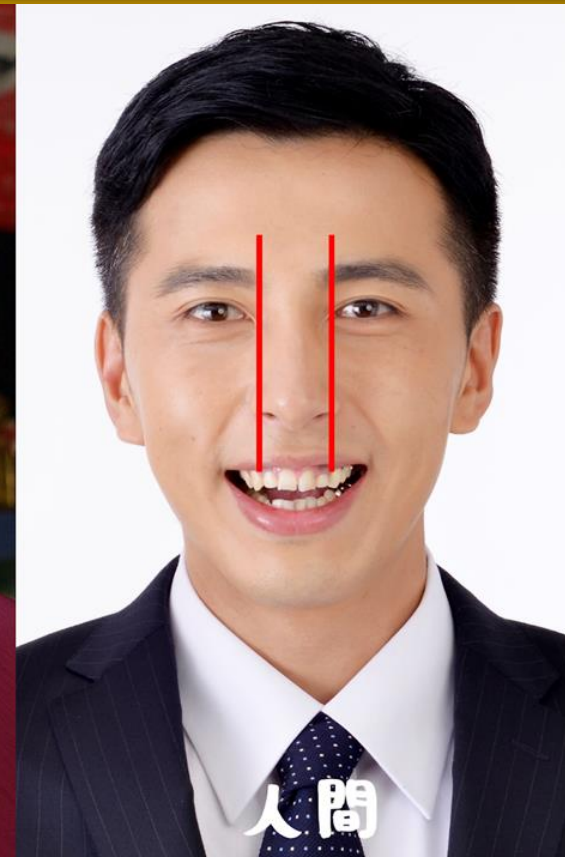
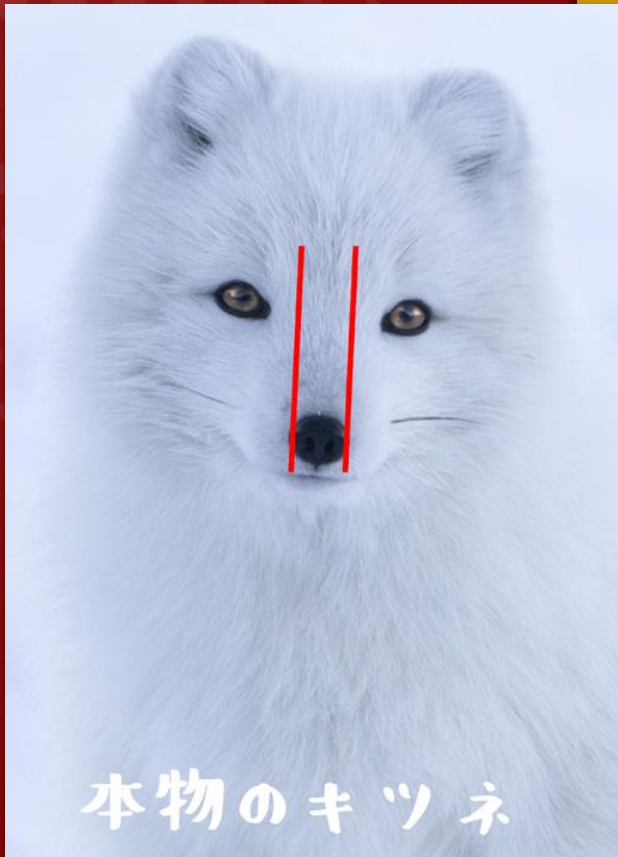
What I especially want you to see in my work is "beauty in a simple appearance. The challenge for this creation was whether Mikoto could blend in with the surrounding scene and atmosphere, and whether the color and design of the beastie could be beautifully integrated into the real world, a color and design that would not be possible in nature.



Appeal①

Human-like eye position

First is the position of the eyes. My goal is to create a "human animal" rather than a realistic animal. Although realistic animals have eyes that are farther from the center than humans, Mikoto's eyes are deliberately positioned in the center of the animal so that it has "human-like" features while still being a beast.



Appeal②

Expression of facial muscles

Next is the expression of the facial muscles. Since I do not have airbrush skills, I observed animal muscles and anatomy drawings, and by applying a slightly overdone modeling to the head base, I expressed a three-dimensional face without using airbrushing or other painting techniques. I would like to draw your attention especially to the forehead and cheeks.



Appeal③

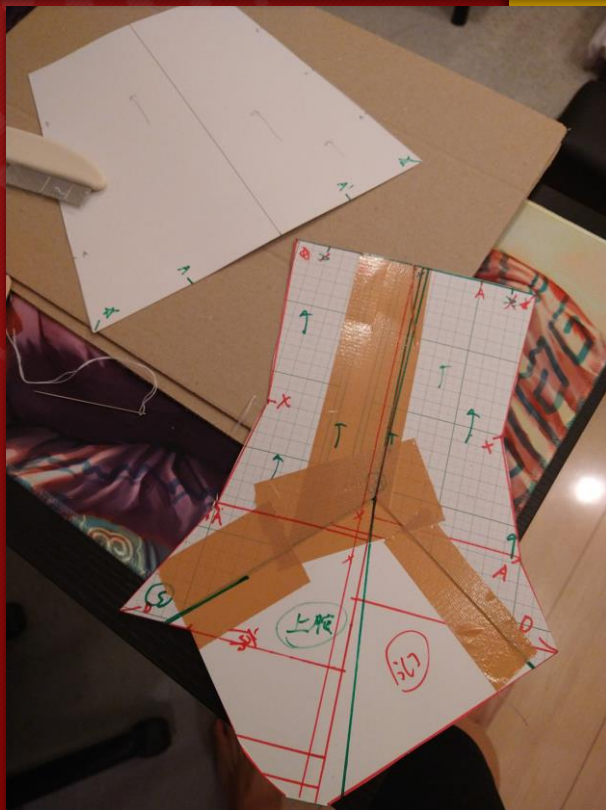
Slender body



Finally, a "slender body" was created using my own body shape. The pectoral and abdominal muscles were created with reference to an anatomy book I used when I was a student, and the arms and legs were created by calculating the stretch ratio of stretch fur while creating a pattern. Since my own body shape is directly reflected in my appearance, I am very careful about my weight and diet.

Challenges Faced During Creation

The most challenging part of this project was the creation of a slender body. There are few precedents for realistic full-body models, and few have come close to the human body shape of the illustrations. Therefore, I feel that the challenge in creating the body this time was how to create the silhouette of my own body.



Mikoto

Difficulties During Creation

I had a very hard time keeping motivated to create, and when I saw beautiful works on social networking sites, I often wondered why I couldn't create them myself, and felt like I would lose heart. I had not been in the area for very long, so I started out with almost no human network.

Thoughts and Feelings After Completion

It has been about four years since I first conceived of this project, but my greatest treasure is that through the creation of Mikoto, I have met friends who love beasts and beasts that I can keep in touch with for a lifetime.

I look forward to meeting more wonderful encounters and friends in the future as I continue to work in the area. Thank you very much for your time today.

Maro



Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いつく

Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いづく

Species : wolf

About the Character

Personality and characteristics have not yet been determined.

Points to watch

I want you to see the whole thing!



※完成イメージ

Entry No. 6

Character

Enju

槐

Creator

itsuku

いづく

Inspiration

I have been making deformed fursuits until now, and started making realistic heads about two years ago. This time, I decided to make a realistic full suit for the first time.

Commitment

I am not good at drawing pictures, so I am not good at drawing blueprints. Therefore, rather than reproducing the blueprints, I pay more attention to the final balance of the three-dimensional form.



※完成イメージ

Entry No. 6

Character

槐

Enju

Creator

itsuku

いづく

Character Design Details

I aim to create a design that represents a natural wolf without using a characterful design.

Favorite Features of the Design

I like the shape of the mouth and toes.



※完成イメージ

Appeal

Mouth molding

It's hard to see, but I paid particular attention to the modeling of the inside of the mouth.

I wanted to create the feeling of wetness, so I carefully applied a glossy finish to the inside of the mouth.



Entry No. 6

Character

Enju

Creator

Itsuku

Challenges Faced During Creation

To make them look taller and to lengthen the legs, the feet were made based on thick-soled sandals.



Enju

Difficulties During Creation

I am not talking about the production itself, but it was difficult for me to secure time for production because I had to work overtime and travel a lot at work and had little time to be at home. I try to work diligently under the slogan, "One hour a day, 100 hours in 100 days."

Thoughts and Feelings After Completion

At this point (end of November), it is not yet finished, but it feels great to have the time to work on it and gradually give it shape. I would like to be able to present the work in its fullest form.

Itsuku



※完成イメージ

Entry No. **7**

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜

Entry No. 7

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜

Species : wolf

About the Character

Axis" is a red wolf hero who has fought in many battles. He is the older brother of the blue wolf hero "Lux". He has no parents, but has trained since childhood to become stronger than anyone else in order to protect his family, and is now a professional hero who wields fighting techniques and fire. Despite his stern appearance, he is a family man with a mild-mannered personality. He has a strong sense of responsibility. To Lux, he is like an older brother and parent, and he is also someone to look up to. He sincerely wishes for world peace and his brother's happiness.

Points to watch

I especially want you to see the sculpting of the muscles and the flames on the arms.



Entry No. 7

Character

Axis

アクシス

Inspiration

I used to love doing meet and greets with fursuit characters at certain theme parks. I learned about the wonder of fursuits that entertain people, and this is what inspired me to want to wear fursuits myself to entertain others.

As for the inspiration for this work, I had been thinking from the beginning that my first fursuit, Lux, which I created myself, had a brother, and I wanted to create an older brother, Wolf Hero, to challenge JFCC one day, so I decided to enter this contest.

Commitment

“I will never compromise and keep redoing until I am satisfied.”

I am not good at achieving the ideal shape in a single shot, so I value the continuous pursuit of the ideal shape, making revisions without rushing and without learning.

“I make fursuits that people can enjoy.”

I started making fursuits because I wanted to enjoy the charaguriguri, so I aim to make fursuits that everyone, including the people in them, can enjoy greeting, such as "friendly appearance" and "ease of movement".

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜



Entry No. 7

Character

Axis

アクシス

Creator

Nogisu ryouya

のぎす 良夜

Character Design Details

I love muscular, macho werewolf, and I put all of that love into the design!

I designed the design to emphasize the "muscles" in the most beautiful and natural way possible, making sure not to erase the lines of the muscles with the pattern.

This time, I aimed for an asymmetrical design to create a memorable character.

Favorite Features of the Design

I designed the character with a conscious effort to bring depth to the character, hoping that the scars on his eyes, his odd eyes, and the fact that only half of his body is reddish-black will allow viewers to imagine what kind of past Axis has lived through as a hero.



Appeal①

Muscle sculpting, balance and definition

I believe that muscle is all about overall balance and definition. In order to create a macho look at a glance, whether up close or from a distance, I made the shoulders and pectoral muscles large, which I wanted to emphasize, and the waist exactly in line with the body line of the person in the middle, to create a clear contrast. I also chose short fur for the abdominal muscles and other areas where I wanted to clearly show the shape of the body, and long fur for the areas where I wanted to make them look large and massive, creating a well-defined body.



こだわりの
筋肉造形!!

Appeal②

Transformation with flames

Wouldn't it be fun if I could create a performance in which the kemono hero transforms? I tried to create a gimmick in which the arms are covered with flames. To make it easy to transform even with thick chemo hands, I made adjustments to make the specifications as simple as possible and to change a wide range of surfaces. In terms of the design, I devised a color scheme and pattern so that the transformation can be easily recognized at a glance, and added a sense of definition to the before and after of the transformation.



ワンタッチで
カラーチェンジ!
に挑戦



Appeal③

Smaller head and jaw moving

The miniaturization of the face was a prerequisite for creating a stylized macho therianthrope.

I believe that sculpting with urethane is the most suitable for my production style.

However, when I tried to create a figure using only urethane, it tended to be too large, and it was difficult to move the jaw and other parts.

Therefore, by using a combination of lion board and urethane, I was able to achieve miniaturization and jaw movement while using a method that I am comfortable with.



初めての
アゴ稼動!!
と小顔化!
(当社比)



Challenges Faced During Creation

Devising and adjusting a flame-encrusted transformation gimmick

The idea for this gimmick was inspired by a YouTube video of a dress that instantly changes color. However, when I tried to realize this gimmick using fake fur, the thickness and stiffness of the fur prevented smooth transformation, and the thickness of the fur overlapping the dress made it difficult to achieve a smooth transformation.



ワンタッチで
カラーチェンジ!
に挑戦



Axis

Nogisu ryouya

Difficulties During Creation

The sculpting of the muscles is the part that affects the finished product the most, and was particularly difficult. Muscles are intricately folded. It was much more difficult than I had imagined to study the structure of the muscles in books and be aware of where this part of the body starts and where it is connected, while also keeping in mind the balance with other parts of the body.

I also used urethane for the muscles, but the thickness and appearance of the muscles differed before and after the fur was applied, so it was difficult to shave the urethane while imagining the finished product.

Thoughts and Feelings After Completion

This was the second time for me to make a fursuit, and the first time in about four years, but it was still very rewarding! The process of creating a costume is always fun, no matter how many times you experience it! I'm looking forward to enjoying the Axis and the meet and greet as much as I can!

The production schedule was not so smooth, but I am proud of the fact that I was able to continue to work on it without giving up and present a fursuit filled with all my favorite things here. I will continue to proselytize muscle-macho fursuits! Muscles are good!



Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

Species : Inugami(dog god)

About the Character

An Inugami summoned by its owner, Taroro Benima. He has the characteristic of absorbing the feelings and wishes of those around him and growing. His personality is that of a slightly naive, hardworking person with a great deal of curiosity and a spirit of service. Recently, he has come to dream of becoming a hero who can take the hands of those he cares about and move forward together with them. Incidentally, the Chinese character for "Shu" in the name "Shu" is "終(end)", which expresses the owner's wish to "bring it to an end".

Points to watch

I am particularly particular about this face and like it. I think the aforementioned appealing points are on full display! The expression and impression changes depending on the angle you look at it, so please look at it from different angles!



Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

こまタロ

Inspiration

This is actually the second remake of Shu, and I made it to improve the problems that were raised in the first remake.

The problems were that the side view of the face was not good enough and the pattern of the face was not correct.

Commitment

The first is to fill my works with my various "likes". I want to put as many of my "likes" as I can into my work. Since I made it from scratch, I want to be greedy in every way!

The second thing is to challenge myself and complete the work anyway. I try to give shape to what I want to try once I have tried it.



Entry No. 8

Character

Syu Couma

紅間 シュウ

Creator

komataro

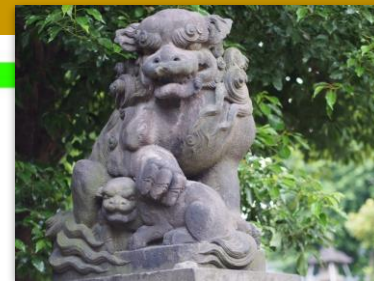
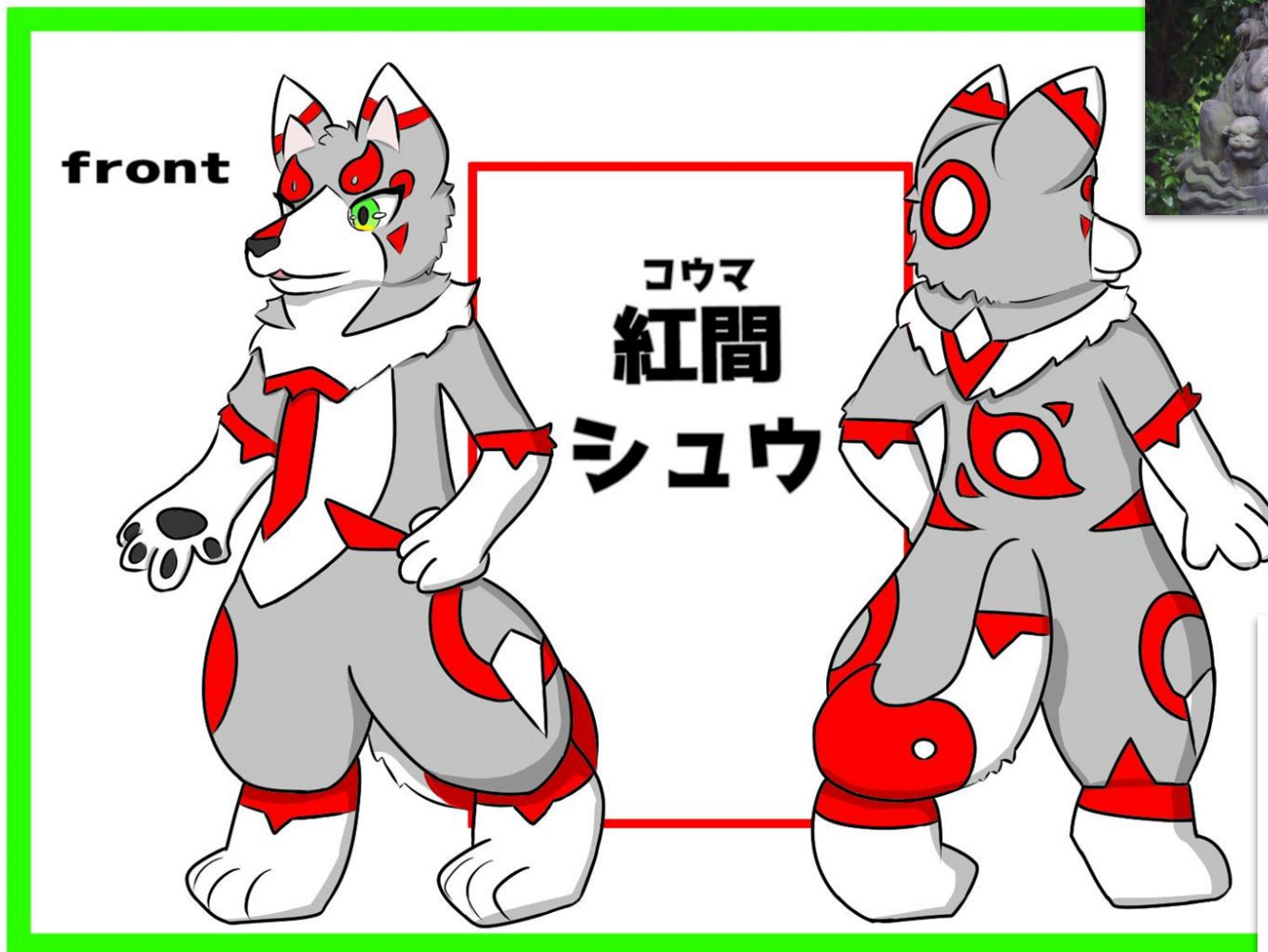
こまタロ

Character Design Details

The concepts are "Japanese-style chemo-hero," "both cool and cute," and "growth and evolution. I aimed to create a design that would grow in a cool way, but still retain a sense of innocence. The race was chosen to be the Inugami, but since the appearance of the Inugami varies depending on historical records, I designed the figure to look like a dog, a wolf, or a fox. I also wanted to express him as a spirit animal, so I used "Inari-sama," "Komainu," and "Anubis" as references for the design.

Favorite Features of the Design

I especially like the pattern on his face and thighs. The thigh pattern is also reflected in the design of the chakram he has.



Appeal①

Balance of face and body parts that are both cool and cute

The figure is basically sculpted in a cool (adult) style, with a sleek muzzle and sturdy lower body, but there are also cute (childish) parts, such as the large eyes and the mouth area that gives the impression of being out of place!

The eyes, in particular, give a definite impression, so I went through many prototypes before settling on the current shape.



Appeal②

Red pattern on the whole body (Kumadori)

As his surname suggests, he has "red" patterns on his forehead and tail, and a family crest-like pattern on his back. The pattern on his forehead and tail and the family crest-like pattern on his back are his symbols. The design is basically symmetrical, with the triangle and circle in mind, to create a smart, heroic atmosphere.



Challenges Faced During Creation

"How do I reflect the growth setting in the remake?"

Compared to the previous remake, the overall design was made with an awareness of cool shapes, and I did my best to give the impression of the beginning of growth during puberty. In particular, I put a lot of effort into making Kumadori (Red pattern)'s face look beautiful this time, so it looks much more well-developed and cooler than before.

He has also grown mentally and has a dream of becoming a hero. So, I challenged him to make a costume as a hero. I have been making fox masks, costumes, props, and stuffed animals for a while now, so I was able to put all the skills I have into one character.



リメイク前

顔は特に目と熊取とマズルが変更。
目はデザインが大きく変わっており、
前より表情豊かに。
マズルは先が細くなった事に加え、
鼻筋に熊取が追加された事、鼻が大きくな
った事で鼻先の白いファーの面積が
減り前より尖った印象を出している。

上半身は特に首回りとお腹。
首は肩幅を増やす為、膨張色で
ある白を足した。
お腹は白い部分を細く長くして
締まった印象を出した。

下半身は主に太ももと足首。
太ももは正面からだと分かり
にくいですが少し太くなった。
足首も足もかなり太くなり、
どっしりとしている。
全体的に下半身のパーツを大き
めにする事で安定感を出した。



現在

Difficulties During Creation

Gathering information was the most difficult part...
From how to make fursuits, to character design materials, to clay crafts, I had to work one-on-one with Mr. Google...

Thoughts and Feelings After Completion

I had never created anything before, had never been to an event before, had never seen a stuffed animal before, and after many attempts and failures, here we are today, Shu and I. Sometimes we didn't succeed, and sometimes we broke down in comparison to other children. Sometimes it didn't work out, and sometimes I broke down comparing myself to other children.

But I never stopped because I learned the joy of creating and growing, and because I had "my hero" who was always by my side, going on trips, and dancing with me. And this time, we were able to put our "everything now" in this place called JMoF.

Last but not least, Shu and I are still in the process of growing up, so we will continue to work hard together toward the best "end" in the future!



Entry No. 9

Character

chatumi

ちゃつみ

Creator

umi

雨海

Entry No. 9

初制作
First Creation

Creator

umi

Character

chatumi

ちゃつみ

雨海

種族：レッサーパンダのハーフ、熊と猫のクォーター。（残り1/4は雑種）

About the Character

He is a 16-year-old boy who used to live deep in the Tohoku region but came to Tokyo longing for the city after seeing a certain "Me dancing" video. He is not very familiar with people, so his eyesight is poor and he doesn't talk much. He tries to communicate with others through his movements, but sometimes his communication is a bit clumsy. However, he is not averse to being in front of others, and his arms are often flailing when he is happy.

Points to watch

The overall shape is chewy.



Entry No. 9

初制作
First Creation

Character

chatumi

ちゃつみ

Creator

umi

雨海

Inspiration

The trigger for the creation of the fursuit was the "Me dancing" video. The fever that had been slowly building up exploded here.

Commitment

The silhouette is especially important. My goal is that the human body shape and frame will not show in the appearance or even the sense of touch, and that the child will be recognizable as such.



Entry No. 9

初制作
First Creation

Character

chatumi

ちゃつみ

Creator

umi

雨海

Character Design Details

As this was my first production, I filled it with my favorite things.

For the pattern, I used bamboo grass and bamboo motifs with a yellowish-green fur, which matched my ideal. Overall, I tried not to break the motif, but also not to be too direct in my expression.

Because of my mixed blood, I observed and incorporated the characteristics of various species, such as a Lesser for the pattern, a Lesser and a Bear for the body shape, and a cat for details such as the ears and the line on the upper part of the muzzle.

Favorite Features of the Design

Hands.

No matter what angle you touch it from, it is so chewy that you can't feel a human hand inside. Mochi.



Appeal

soft, “mochi” hands

The hand is so chewy that it does not feel like a human hand when touched from any angle, while at the same time allowing for a full range of motion.



Challenges Faced During Creation

This is about how to create the silhouette of the body, although it is an invisible part. Only the upper body is made of a single padding, while the lower body is divided into multiple blocks to create a natural difference between the upper and lower body. Also, by dividing the lower body into multiple blocks, like the bones of the wrist, for example, the intention was to ensure a wide range of motion for flexible and effortless movement.



Chatumi

Umi

Difficulties During Creation

I spent a great deal of time in getting the overall balance right.

The pattern was adjusted so that the three colors (green, yellowish green, and brown) could be seen from all angles, and the head was made three times to balance the size with the body.

Thoughts and Feelings After Completion

It was the first time for me to give birth to a character with proper thought, production, and everything, so I was honestly happy that she was born.

I really like him, and I want to take good care of him.



Entry No. 10

Character

lan feng

ランファン

Creator

OT

おっち

Body creation
assistance

chug

うー

Entry No. 10

Character

lan feng

ランファン

Creator

OT

おっち

Body creation assistance

うー chug

Species : Bee(Fairy)

About the Character

A rarely seen blue-colored bee fairy.

They do not form swarms, but rather act freely on their own.

They like to take naps and often sleep on stumps, and it is said that happiness comes to those who see them.

Points to watch

I want you to see the chubby body lines and sparkling feathers.



Entry No. 10

lan feng

Character

ランファン

Creator

OT

おっち

Body creation assistance

うー chug

Inspiration

I have always loved insects and wanted to create a character with an insect motif someday. I was interested in honeybees, which are social insects, and came up with the idea of creating a bee character.

Commitment

- Ease of maintenance
- Ability to operate for a long time
- Balance of body shape



Entry No. 10

lan feng

Character

ランファン

Creator

OT

おっち

Body creation assistance

うー chug

Character Design Details

Based on the blue bee, I designed this design by incorporating elements of various species of bees that I think are cute. I deformed the design in a mascot-like manner so that even those who dislike insects would not reject it, while respecting the original species so as not to detract from its bee-like qualities. The claws and wings are made of thin and shiny material to give the design a mixture of fluffy and hard feeling.

Favorite Features of the Design

- Cute face with a single muzzle
- Mochi body
- Monster-like hands



photo AC micco 21 様の写真をどうも参考に頂戴しました

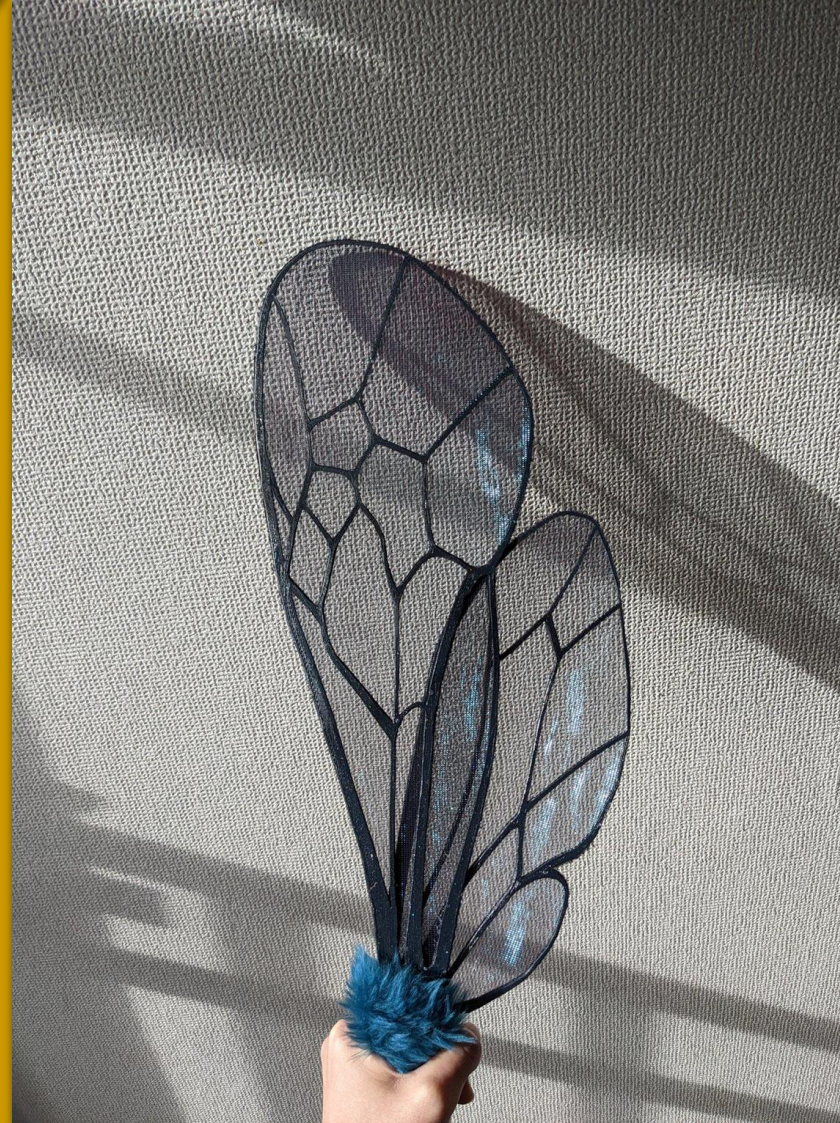
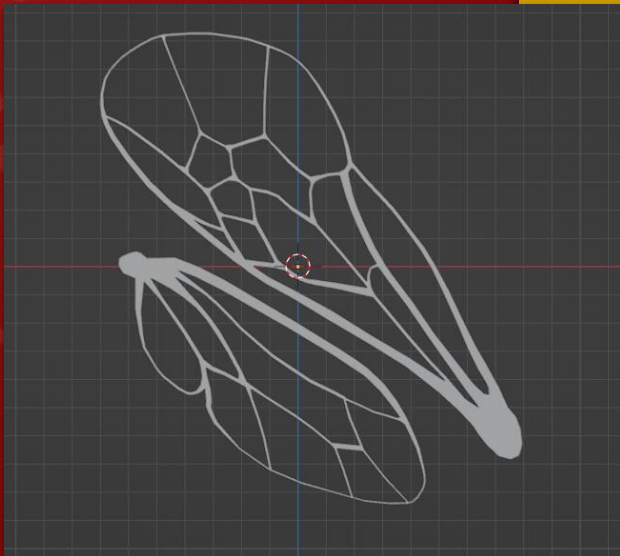
その他参考にしたもの (うーちゃん)
• フタモンアシガバチ
• マルハバチの仲間
• ミツツボアリ
• チューリップ など
虫・花をイメージして
つくりました



Appeal①

Sparkling Bee Wing

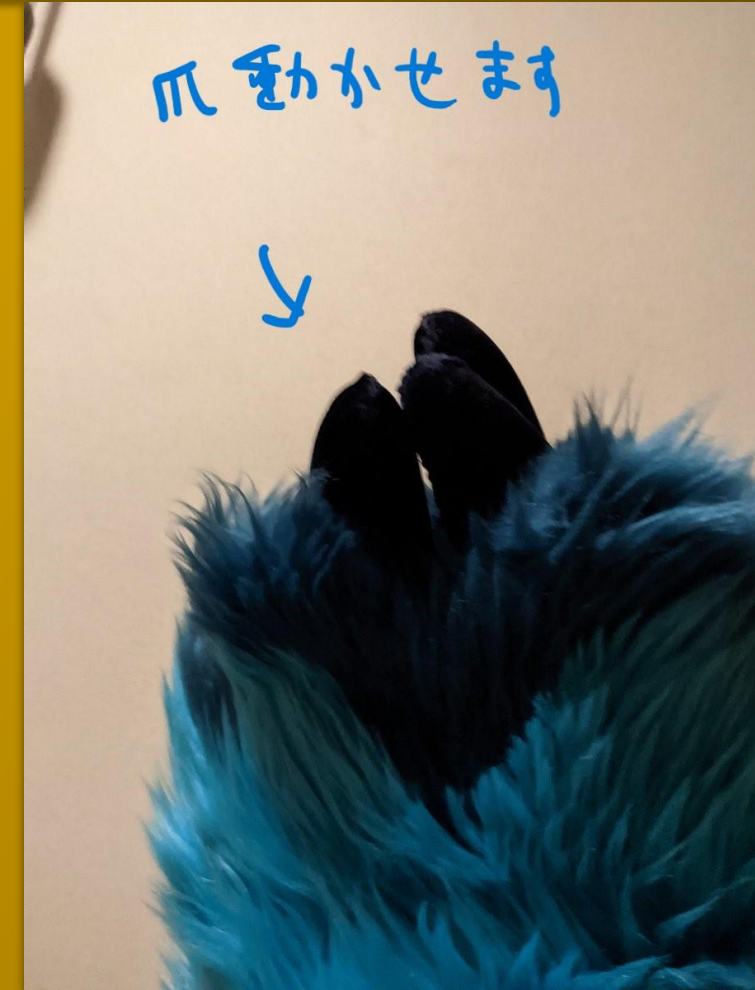
The wings of a bee that are black and sparkling and you can see through to the other side.
The wing veins are based on those of the honeybee family, and I made them to be light and strong, true to the original form.



Appeal②

Big, floppy nail hands

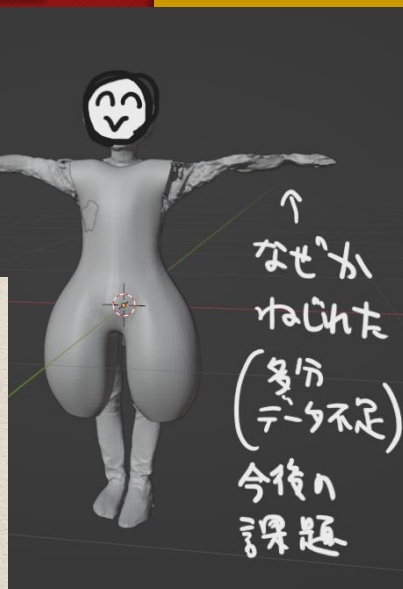
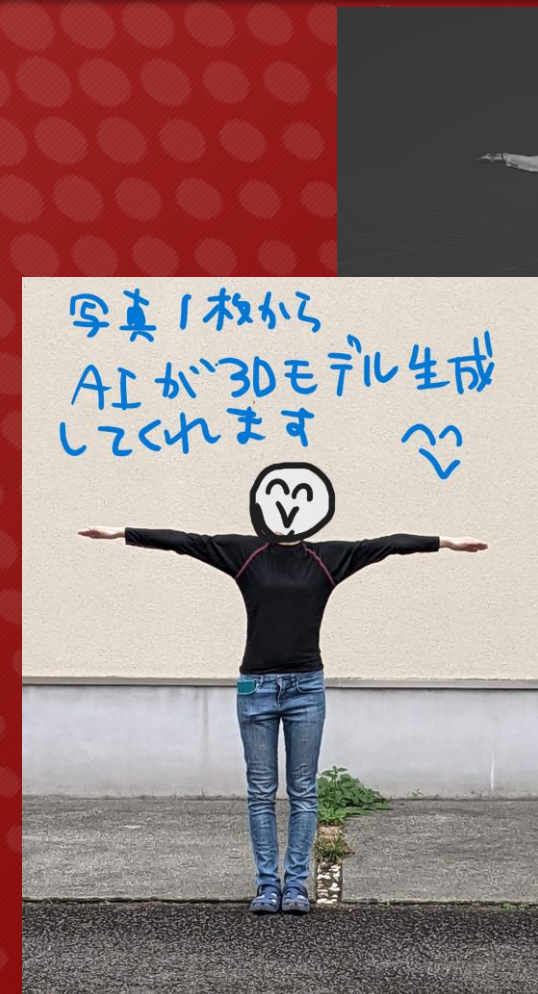
I wanted to create the hardness of an insect, so I made the core material of the claw hard. I covered them with a thin fabric to prevent them from hurting people when greeting, etc.



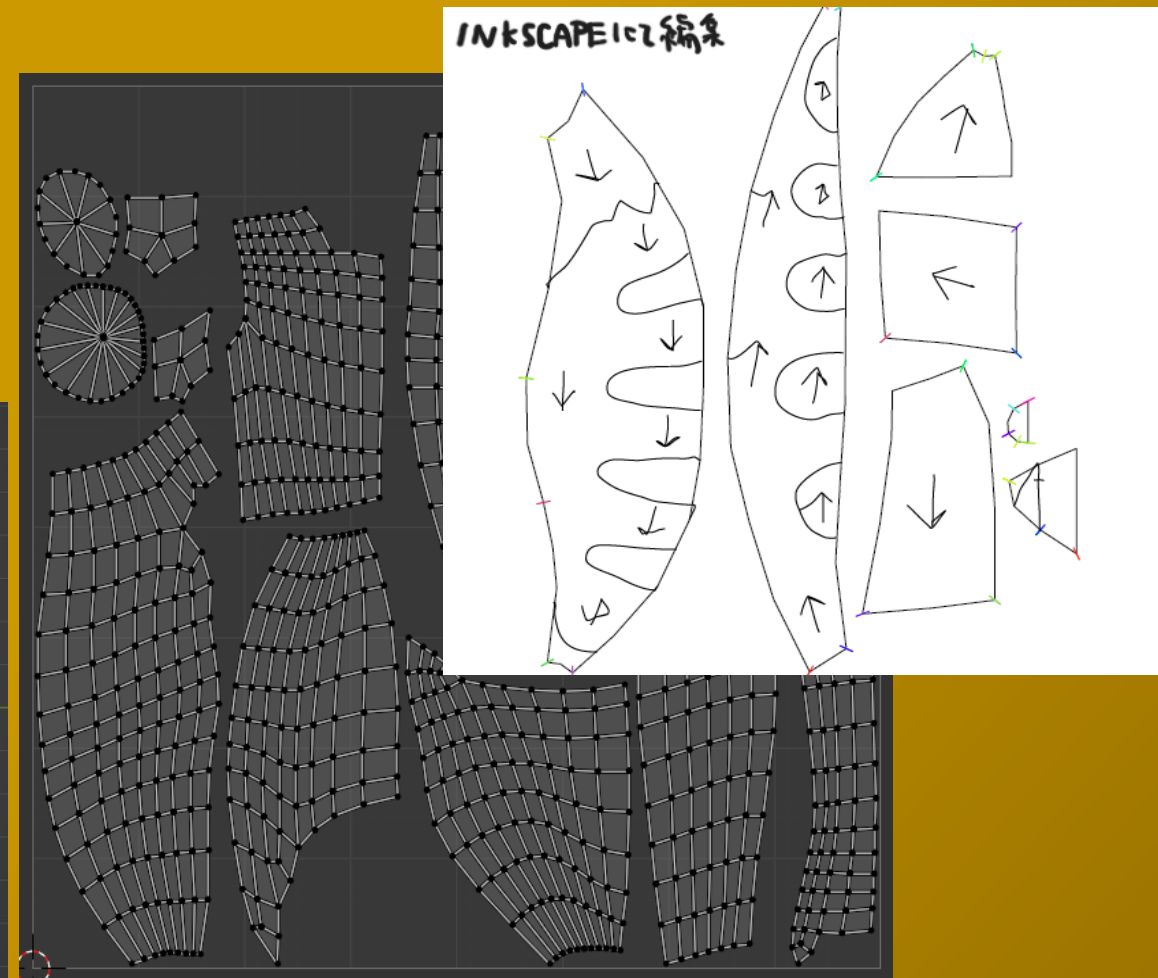
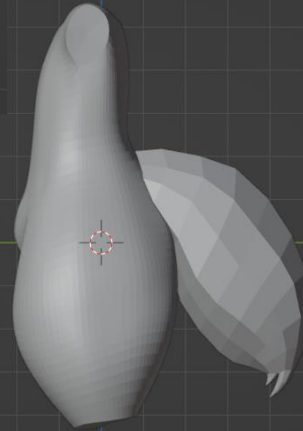
Appeal③

Soft bee's buttocks

I were particular about creating a streamlined, chubby, and bee-studded belly and a streamlined body. Since taking measurements was troublesome, I used machine learning to generate body shape data (physique) from photographs and dropped them into Blender, which was then used as a guide to create the 3D data.



↑
なぜか
ゆがんだ
(多分
データ不足)
今後の
課題



Challenges Faced During Creation

Generation of body pattern using blender,
creation of head shell and claws using a 3D printer,
creation of a big neck parts

Claw hand modeling

Removable eyes



Difficulties During Creation

Not to mention the trouble of modeling detailed fluttering, the hard part was that I had to first learn to use blender and 3D printers. I melted several hours and blew up data due to unimportant mistakes, but I managed to do it because there was someone I could easily ask questions about what I didn't understand.

Thoughts and Feelings After Completion

I could not have created this work by myself alone. I would like to express my gratitude to all those who were involved in the production of this work, as I believe it was completed thanks to the cooperation and support of all those who helped me.



Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator

Mibu Harunari

壬生春成

Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator Mibu Harunari

壬生春成

Species : Timber wolf

About the Character

Korekado was originally a national lord of the late Muromachi period (early to mid 16th century) and lord of Gokayama in northern Kyushu. He left his family after the battle of Eiroku 10 and moved to a small Hachiman Shrine at the foot of the mountain that he had once built, living a quiet and carefree life. Through this Hachiman Shrine, which has survived to the present day, he travels back and forth between time and space, and occasionally enjoys life in modern society. He was once known as a fierce warrior, but now he seems to have mellowed considerably.

Points to watch

I would like people to see how the whole of the fursuit and costume together is expressed to be "the rianthrope who lived in that era," rather than the costume of a medieval warrior.



Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator Mibu Harunari

壬生春成

Inspiration

Three months before Korekado's production, I produced another fursuit called Hiromon, which incorporated many of the materials and methods I was using for the first time. I wanted to quickly reflect the many insights and improvements I gained from this project, so I began work on Korekado, our second costume this year.

Commitment

In the production of realistic heads, I focus on accuracy and durability. Facial modeling in line with the skeletal structure and muscles, faithfully reproduced eye and nose shapes, dental formula, etc., are created with animal correctness in mind. Since durability is directly related to the ability to stay with a character for a long time, I consider various aspects in the production process, such as the use of washable materials for the head, a simple structure that prevents breakage, and the construction of parts that can be replaced easily, which are prone to wear and tear.



Entry No. 11

Character

Korekado

惟門

Creator Mibu Harunari

壬生春成

Character Design Details

The motif is a white wolf with malo eyebrows, like Mina of Hirakawa Zoological Park. The costume is based on the attire of local samurai of the late Muromachi period (1333-1573). I chose to use a straight akane-colored robe to express the strength of the local samurai and to balance the white color of the fur. In this period, which corresponds to the latter half of the Warring States period, it seems that warriors were less likely to wear a raven hat on a daily basis, but I decided to wear a samurai raven hat as a symbol of warriors.

Favorite Features of the Design

I like the simple design, as the malo eyebrows accentuate the expression and also function as a reflection of the gentle nature of the character by giving the impression of softness.



Appeal①

Correctness as an animal

I want you to see what is right for the animal. In creating the head base, I made adjustments while checking consistency with the skeletal specimen. For the mouth part, I carefully reproduced the shape of each tooth as well as the dental formula, and the lips were also sculpted in line with the actual shape.

The eyeballs were a particular focus, and many prototypes were made to reproduce the spherical shape, including the whites of the eyes, and the depth of the pupils. Other details, such as the modeling of the nose, eyelashes, and violet glands on the tail, were also carefully sculpted.



Appeal②

Smaller and lighter head

Considering what happens when the figure is transformed into a beast, I tried to make it small and light. I am petite, so in order for the head to look comfortable as a "beastman" when viewed as a whole, it needed to have a small face. Using a mannequin molded from my own head, I created a head with a small face that fit my head perfectly. I also aimed to reduce the weight while ensuring that the elements I wanted to include that would contribute to the weight were in place, and was able to reduce the weight from over 1 kg in the previous work to the 600 g range.



Appeal③

Beauty inside the head

I have also beautifully prepared the invisible parts inside the head, as I believe this will improve the comfort and durability of the head when it is beastified.

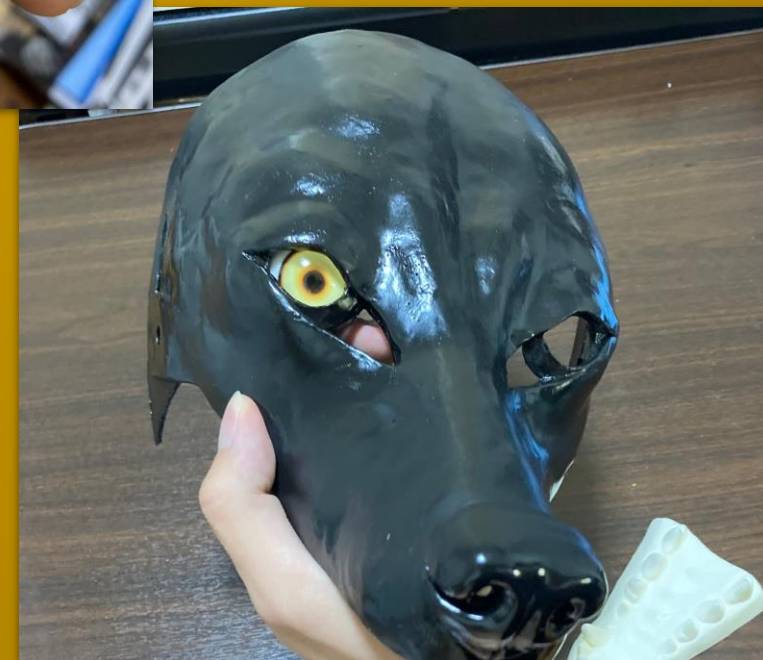
The inside of the head base is reinforced with water-resistant resin clay to cover the joints between the eyes, the netting of the vision area, and the mouth parts, and then painted to improve the appearance.

The fur around the back of the head and neck is lined with mesh fabric to improve the appearance, prevent damage to the fur, and improve comfort during animalization.



Challenges Faced During Creation

Although some of the aforementioned elements overlap, I studied how to make each part in my own way. For the eyeballs, I had previously applied a piece of paper with a pattern printed on a ready-made glass hemisphere from the back, but I was not satisfied with the texture when viewed from the side, so I decided to consider resin eyes with a spherical three-dimensional effect, depth, and tracking vision. I finally achieved this by molding two types of resin in four stages. The method of fixing the resin eyes was based on the "Tamagane" technique seen in Buddhist statues from the Kamakura period (1185-1333) onward. Dyeing the fur was also done for the first time. Also, the work will be done from now on, but this will be the first time for us to create the limbs and costume of a kemono, so it will be a challenge for us to explore it by hand.



Korekado

Mibu Harunari

Difficulties During Creation

With materials and tools not in abundance, the most difficult part of the project was figuring out what could be done with the limited resources available. Of the one and a half month production period, I spent one month sculpting the head base.

Thoughts and Feelings After Completion

For various reasons in July, I needed to complete it and take pictures as soon as possible, but I ended up bringing in the materials and completing it on site on the day of the photo shoot, so I honestly only remember "I managed to" as the feeling I had when I completed it in the midst of fatigue and impatience. Looking back on it now, it took me two years from the fall of my junior year in high school, when I made my first stuffed animal, to finally have something that I can present with confidence. There are still areas I would like to improve and gimmicks I would like to include, so I would like to use this production as a springboard to further pursue my own ideals.



Entry No. 12

Character

Zerauf

ゼラフ

Creator

Natutuna

夏ツナ

Entry No. 12

初制作
First Creation

Character

Zerauf

ゼラフ

Species : Dragon

About the Character

Zeraf is a young dragon boy. He is bright and mature. The straw hat he wears is his precious possession. He was born in a world with magic, but he is still very young and can only use a little magic.

Points to watch

I put the most attention to the modeling around the face, so I hope you'll take a look!

Creator

Natutuna

夏ツナ

ゼラフ



Entry No. 12

初制作
First Creation

Creator

Natutuna

Character

Zerauf

ゼラフ

夏ツナ

Inspiration

When I learned that my father, a former cosplayer, had made a fursuit of a cat about 10 years ago, I thought, "Maybe I can make a fursuit myself," and with a lot of advice, I started to make it on the spur of the moment.

Commitment

My father taught me, "Even if the inside looks bad, if the outside looks good, that's good enough," so I did my best to make sure that even if the inside structure of the head and fur seams were rough in the first production, they would look good.

ゼラフ



Entry No. 12

初制作
First Creation

Creator

Natutuna

Character

Zerauf

ゼラフ

夏ツナ

Character Design Details

I drew this character when I was a student and still love it. I wanted to include a summer motif in the character because I love summer so much that I put a straw hat in my name.

Favorite Features of the Design

I especially like the shape around the muzzle, the beautiful blue eyes, and the large hands.

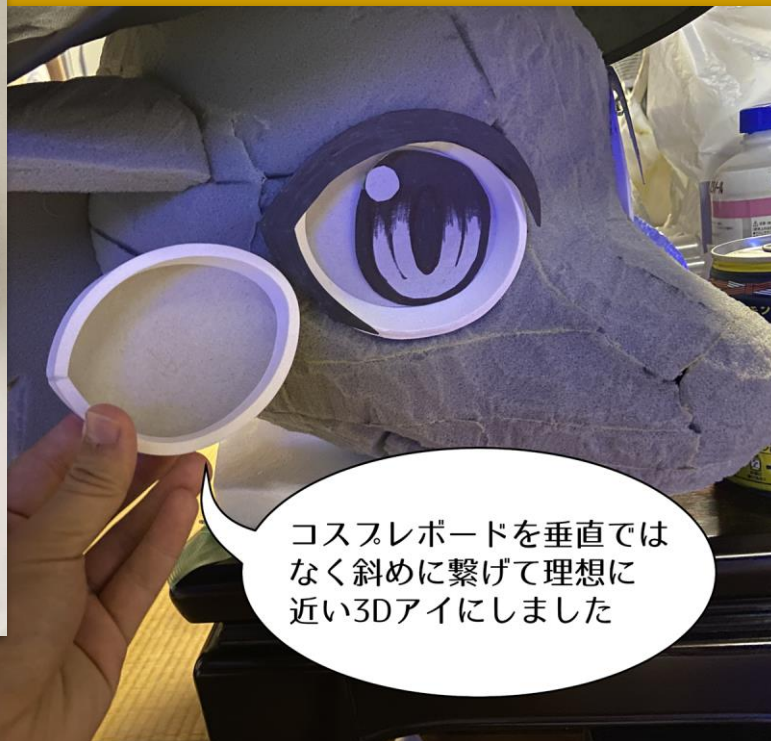
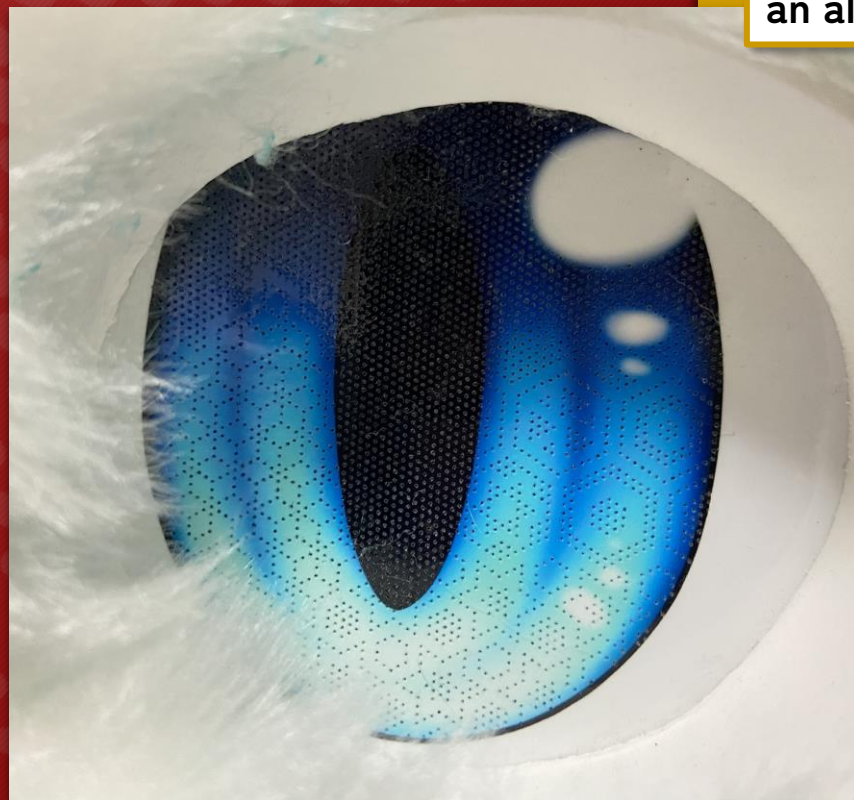


Appeal①

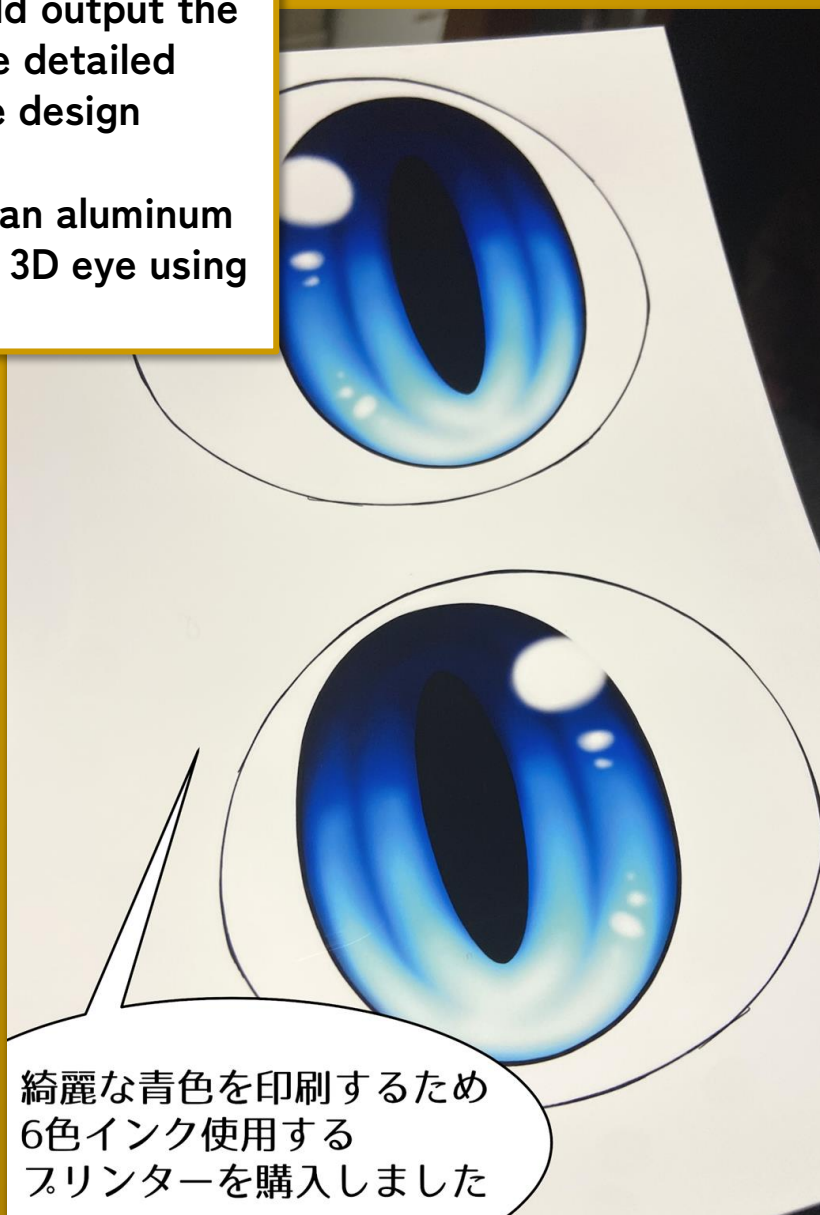
3D eyes reproducing
illustrations

I researched and purchased a printer that could output the blue color of the eyes I usually draw, and made detailed adjustments to the size of the eyes so that the design would be exactly as illustrated.

I wondered whether to use an acrylic sheet or an aluminum punch, but considering ventilation, I created a 3D eye using an aluminum punch.



コスプレボードを垂直ではなく斜めに繋げて理想に近い3Dアイにしました



綺麗な青色を印刷するため6色インク使用するプリンターを購入しました

Appeal②

Head with movable jaw

This is a head with a movable jaw that I made on the spur of the moment. I thought it would be difficult to move the head using only urethane, so I made the inside of the head with a joint mat so that the jaw would return to its original position by the pulling force of the rubber. Since I could not leave the fake fur between the mandible and cheeks connected, I tried to make it as inconspicuous as possible by arranging the flow of the fake fur.



Appeal③

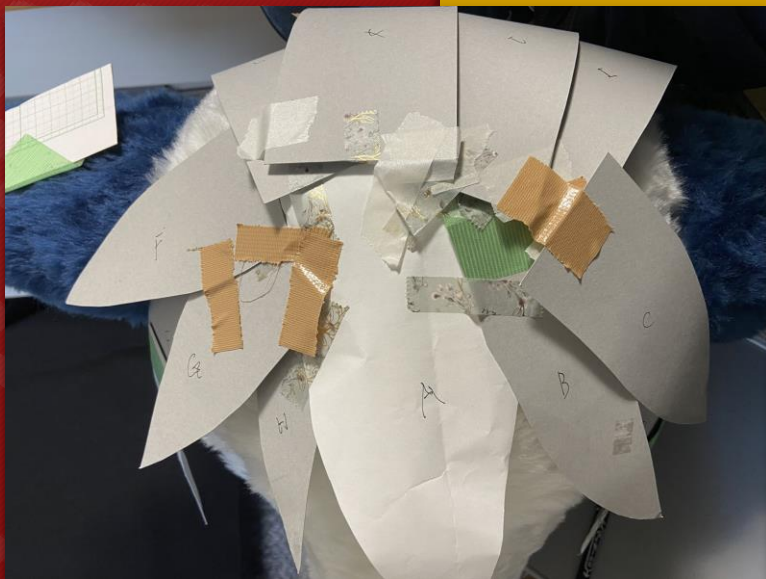
Removable straw hat

Neodymium magnets are placed behind the fur of the hair to make the straw hat detachable. It would have been fine to sew them on or fix them in place, but when transporting the hats, the size of the container becomes very large and difficult, so I put magnets that can be attached to the hats without compromising their appearance.



Challenges Faced During Creation

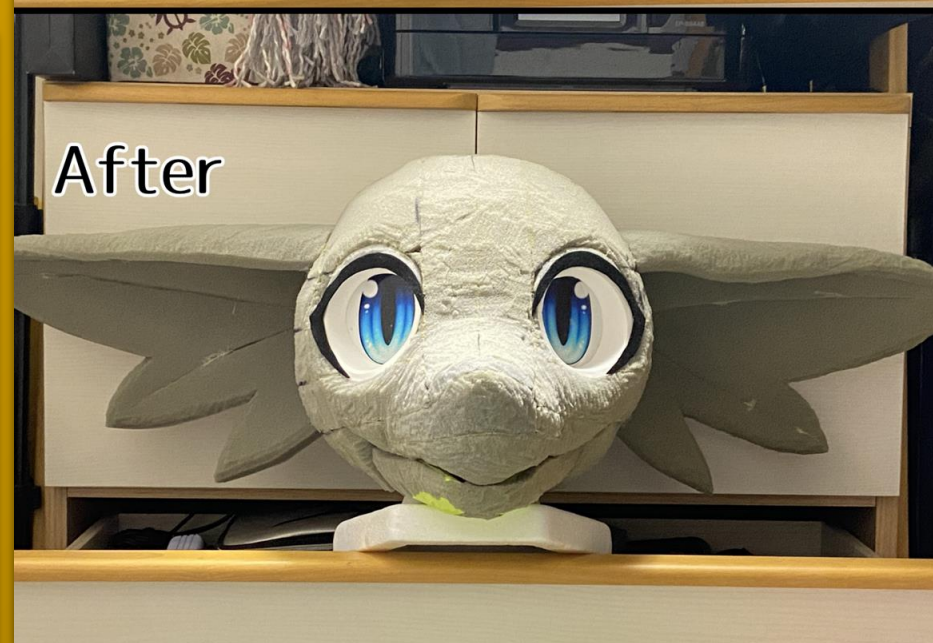
It was a trial-and-error process to make the design look exactly like the illustration. The size of the muzzle was cut down and checked many times, the position of the eyes was adjusted to make the shape as comfortable as possible, and the position of the hair was temporarily placed and checked many times to make sure the placement was close to that of the illustration.



Before



After



Zerauf

Natutuna

Difficulties During Creation

I honestly had a hard time with the amount of work involved in sewing. It was very difficult to concentrate on carefully cutting out the fur and carefully sewing it on.

I also regret that I spent too much time on the head production and neglected the time for other parts.

Thoughts and Feelings After Completion

As of this writing, it is not yet complete, and I believe I have misallocated the work.

Still, I find myself enjoying this hard work, and I'm really glad I was producing it!



Entry No. **13**

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

Entry No. 13

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

Species : Dragon

About the Character

Kaori is a cute and happy little Sakura Dragon. Her design is based on the 5 petals of a cherry blossom flower, sakura in Japanese. You can find the design all over her body but especially in her ears! Her name means scent & she loves to fly from blossom to blossom to sniff the scent of the sakura flower. The white fur shows her pureness. Sometimes I image her being small like a bee.

Points to watch

The ears and horns. Also the hand paws. The overall cute appearance and happy character.



Entry No. 13

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

Inspiration

I created this design because of my love for Japanese culture and the love of the sakura motif in it. At first I only had a design in mind. I also wanted to make a dragon for a long time, so I combined the ideas. When I got the inspiration and motivation I finished this suit during sakura time in April/May 2022.

Commitment

For me it is important that the fursuit reflects the character as much as possible. I want to deliver a clean shave and work in general, so I try to hide any glue etc. from viewers' vision. I also try to make my fursuit work practical. For example I made hands, feet, tail, padding etc. separate so the fursuit can be easily washed and be used for a long time. I try to combine all these goals.



Entry No. 13

Character

Kaori

かおり

Creator

Sethaa

セタ

Character Design Details

I created this design because of my love for japanese culture and the love of the sakura motif in it. At first I only has a design in mind. I also wanted to make a dragon for a long time, so I combined the ideas. When I got the inspiration and motivation I finished this suit during sakura time in April/May 2022.

Favorite Features of the Design

The ears are shaped and designed like a cherry blossom with flower like details. Her horns are made after a cherry blossom branch and has sewn extra seams to look like wood. I also attached fake cherry blossoms to it. The suit has super soft "mochi" paw pads. The neck fur is removable due to use of magnets.



Appeal①

The sakura branch like horns

These are made from Minky and have extra seams so it looks like a branch from a tree / like wood. They also have a base of white fur to blend in on the heads design. I added fake cherry blossoms to finish up the look.



Appeal②

The anti-fog eyes

Eyes with plastic domes tend to fog up, so I not only added anti-fog to the eyes inside and backside, I also installed 2 small fans. The electronics are made by my husband, who is an electronics engineer. They are powered by a powerbank which can easily be stored in a little pocket in the neck fur. So you don't have to worry that the eyes fog up and your hands are free.



Appeal③

Removable and washable paddings

All the padding can easily be removed from the suit and cleaned in the washing mashine. The paddings are like pillows and are filled with fiber balls (usually used for pillows). The hand paws, chest and tight paddings are staying in place by themself through pressure. The calf padding has a pocket so it can't slip out of the fursuit. I used some sakura fabric for these.



Challenges Faced During Creation

I designed a completely new 3d printed head base for this suit to accomplish my vision of her cute face. The fur for the ears were very complicated to pattern, sew and glue due to the petal like shape. I also made bigger leg paddings for this fursuit, so I can create a more chubby and cute overall look of the character.



Kaori

Sethaa

Difficulties During Creation

It was difficult to find a fitting set of eye leashes, because I had a very specific look in mind and was never pleased. It took me several tries to get it right (for me). It was also hard for me to decided on the medium of the horns. I also thought about using 3D printed and painted horns, but I wanted them to be soft like Kaori herself.

Thoughts and Feelings After Completion

During the building process I had a guilty conscience now and then, because I was neglecting customer work a bit. But I felt the inspiration and motivation I lacked for a long time (had a hard time during COVID-19 with my business) so I did it nevertheless. It felt right and it helped me to heal a little inside. She is now part of my OC family and I love her very much. She shows my love for japanese culture and nature in general and also my pink, girly side I tried to hide for a long time. In the end it was the right decision to build her and take time for a personal project.



Entry No. 14

Character

Kinji

錦次

Creator

Koyo

紅妖

Entry No. 14

Character

Kinji
錦次

Spices : Nishikiryu : Varicolored carp(Nishikigoi) Dragon

About the Character

Originally a carp, this being was transformed into a Nishikiryu by climbing over a waterfall. It is a guardian dragon, a kind of tsukumogami (artifact spirit), and works by possessing this fursuit.

Points to watch

Back fins and tail

Creator

Koyo

紅妖



Entry No. 14

Character

Kinji
錦次

Creator

Koyo

紅妖

Inspiration

My goal is to become "my ideal figure, the figure I want to be" in a stuffed animal. My first self-made character was my furusona, but I was not satisfied with it, even though it was supposed to be the figure I wanted to be. So I decided to create a new character that "arrived at my goal, my (Kinji) ideal figure. Koi climbing a waterfall" is considered to be an image of success in life, but I interpreted it as "a being who has reached his ideal figure (a dragon).

Commitment

I don't care what others think of my work, and I want to create characters that are filled with my "likes. I have not yet fully understood the form of my "likes," but I am working to create a character that is filled with my "likes" as I understand them now.



Entry No. 14

Character

Kinji
錦次

Creator

Koyo

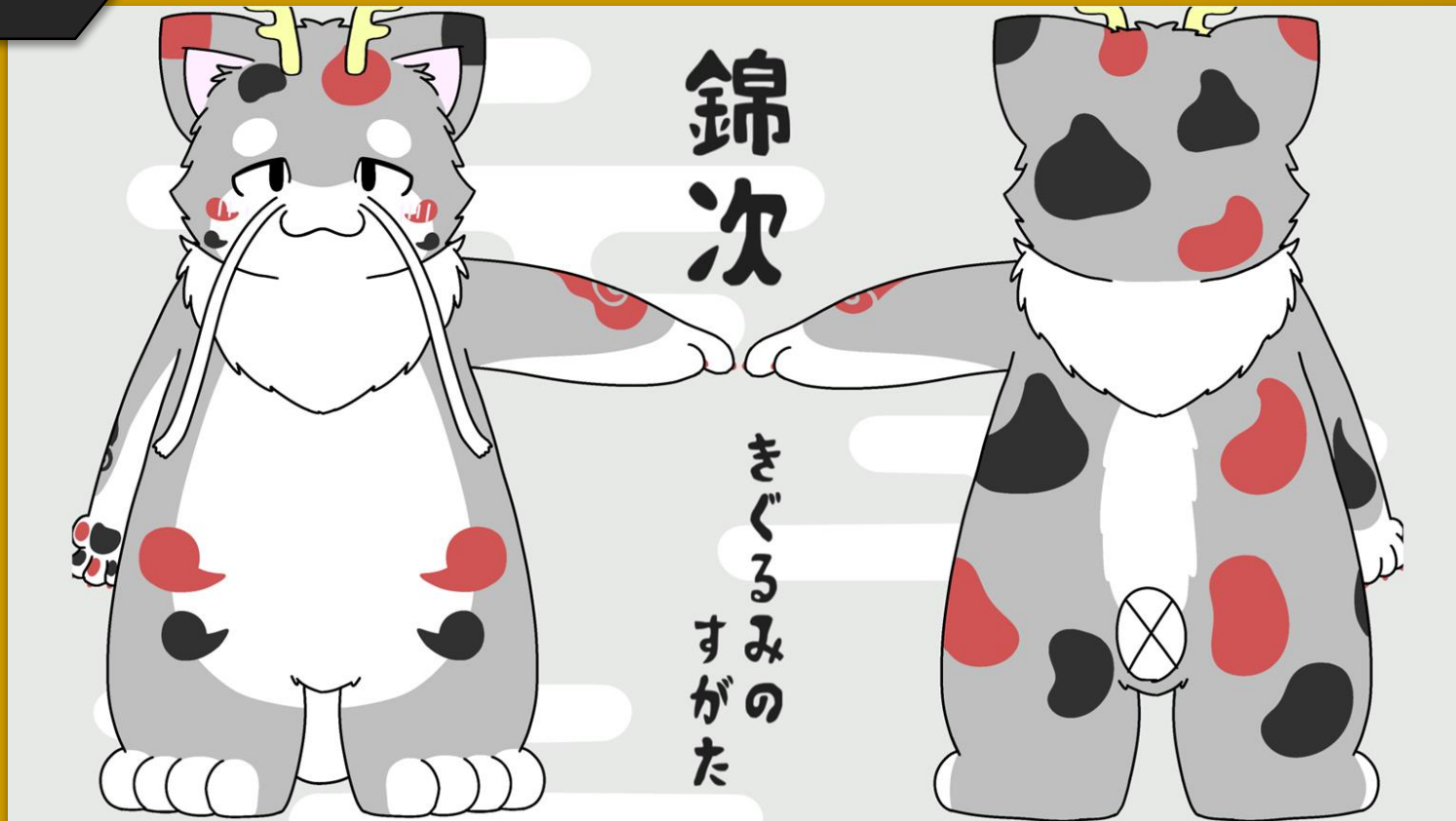
紅妖

Character Design Details

The motif of the design was the legend of "Koi Carp Climbing Waterfall" (Legend of a carp that climbs a waterfall and becomes a dragon). Since Kinji-san is set just after becoming a dragon, it expresses his youth, immaturity, and imperfection.

Favorite Features of the Design

Since the dragon is still very young, and since it is a kigurumi form of "Kinji," I was particular about the choice of materials and facial expressions, aiming for a young, plush-like appearance rather than the beauty of a kigurumi dragon.



Appeal①

Face

The first is the frontal face.
Droopy eyes, sanpaku eyes
(eyes with visible white
between the iris and the lower
eyelid), black eyes with no
highlights...
It is filled with my favorite
things.



Appeal②

Overall silhouette

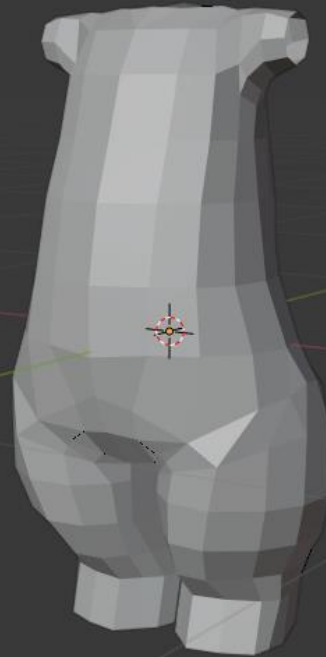
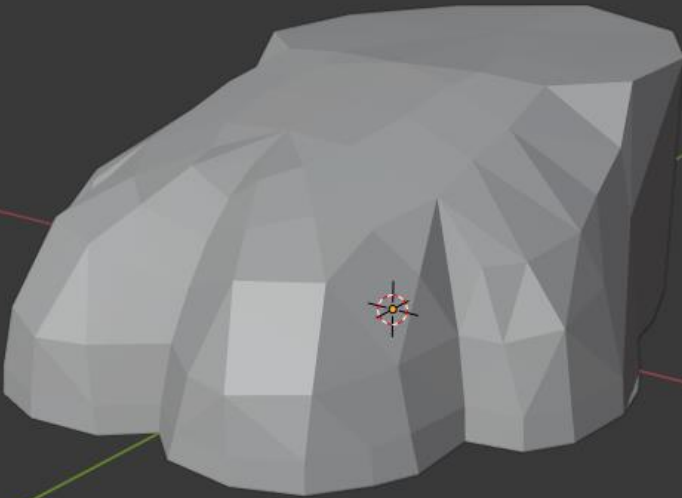
The second is the overall silhouette.
In order to express a dragon-like and juvenile appearance, the lower half of the body is stocky and short.



Challenges Faced During Creation

This is the use of 3D models.

Since there was no one to help me with the DTD(Duct tape dummy) model and I did not have the skills to make things symmetrical myself, I created the body, head base, and legs in a mold that I created from the 3D model.



Difficulties During Creation

All of it... I would like to say that the head was symmetrical, but the most difficult part was to make the head symmetrical. I tried to make a mold of the head base from the 3D model, but I could not make it exactly the same shape as the 3D model due to the cut-and-paste process of urethane. Even so, I am satisfied with the symmetry of the head to some extent.

Thoughts and Feelings After Completion

I still do not feel that I have achieved my ideal modeling in fursuit production. However, I can clearly say that Kintsugi-san is a character that I have put everything I can do into, so he is special to me, and I love him. From now on, I would like to move on to the "next" with Kintsugu.

