

Japan Fursuit Creator's Competition 2024  
着ぐるみクリエイター  
コンテスト 2024

出場者事前資料

# 出場クリエイター・キャラクター

# Creators and Charactors

No.	クリエイター	キャラクター	Creator	Charactor
1	やまかみ	シャラート <small>初制作 First Creation</small>	yamakami	Sharāt
2	Campbell,W.D.	麻酔	Campbell,W.D.	MASUI
3	どらぐ	ロズ	Drawg	Roz
4	カザミ	ジャスクロ	kazami	jasukuro
5	うきわ	あまぐり	Ukiwa	Amaguri
6	ぱるてのす	サビク <small>初制作 First Creation</small>	Parthenos	Sabik
7	ジルディイエー	ジルディイエー	Zhildye	Zhildye
8	みもち	スコール <small>初制作 First Creation</small>	Mimochi	Squall
9	けみちい	狐華九	Keichii	Kohaku
10	うおおお	グワイア <small>初制作 First Creation</small>	uh_oh_oh_oh	Gwire
11	Koakea、まる	来福マネキ	Koakea、Maru	kuruhuku maneki
12	紅妖	紅妖	Koyo	Koyo
13	咎 空兔、林深、マイ・マウス、六戯	MFS-CV-01 バエル	Toga Sorato、Lin Shin、 My.mise、Mutsughy	MFS-CV-01 BAEL

Entry No. 1

Character

Sharāt

シャラート

Creator

yamakami

やまかみ

Entry No. 1

初制作  
First Creation

Creator

yamakami

Character

Sharāt

シャラート

やまかみ

種族：ドラゴン

Species : Dragon

## キャラクターについて

シャラートは晴れた日に空を飛び回ることが大好きなドラゴンです。世の中で起きるあらゆる物事に興味があり、今日もどこかで楽しい事がないか探して旅をしています。

どうやらバーチャルの世界では姿や色がちょっと違う同じ種族がいるらしい・・・との噂。

## 見てほしいポイント

- ・前後左右、どの角度から見ても映える造形
- ・複雑な表面造形の角、暗い場所でライトが当たると透けて煌めく角飾り



Entry No. 1

初制作  
First Creation

Creator

yamakami

Character

Sharāt

# シャラート

# やまかみ

## 制作のきっかけ

以前から3Dでケモノキャラアバターを制作していましたが、3年前誘われたイベントで着ぐるみの世界と出会いました。そのイベントにて沢山のキャラとリアルで触れあい、交流できることに感動し、いつか自分のキャラで着ぐるみを作りたいと思っていました。着ぐるみ制作のきっかけはラクたろさん主催の制作オフに参加したことで制作の第1歩を踏み出すことができました。

## 制作のこだわり

- ・着ぐるみを一人で容易に脱ぎ着することができる
- ・遠征で運びやすい着ぐるみ
- ・左右バランスでキャラクターの印象が大きく変わる可能性がある箇所は3Dプリンター出力物で構成し、安定した制作を可能にする
- ・動き回ってもデザインが破綻しない造形
- ・破損しやすい部品はイベント中でも交換可能な構造にする



Entry No. 1

初制作  
First Creation

Creator

yamakami

Character

Sharāt

# シャラート

# やまかみ

## キャラクター・デザインの概要

シャラートは元々VRSNSのVRChatにおいて3Dアバターとしてデザインしたキャラです。デザインにおいては単調な印象にならないように顔、手足、胸から腹にかけてのボディライン、それぞれにベースカラーのグレーとは異なる色を配色しています。その中でも、顔は彩度の高い模様を目元に配置することで横に広がった耳との相乗効果で自然と視線が顔に集中するようにしました。

## デザインで特に気に入っているところ

前からではなく後ろから見ても楽しめるようなデザインを見て頂きたいです。前からは顔まわりの模様のコントラスト。後ろからは角の装飾やボリューム感ある白い毛が映えるようにデザインしました。

シャラート  
Sharāt



## アピールポイント①

## 3Dの活用

ヘッドを機内持ち込手荷物で持ち込めるサイズまでコンパクトにするため角と耳は着脱式とし、接続部を3DCADで部品を作成。3Dプリンターで出力しました。角と角飾りはディテールを3Dソフトで作り込み光のあたり方によって表情を変える造形にしています。左右バランスの調整が難しい目は枠を3Dソフトで設計後出力、着色したものを使用。左右の目を安定したクオリティで制作する事ができました。



## アピールポイント②

## キャラ出しの機会を増やすための工夫

一人で脱ぎ着しやすくするためにチャックを前に配置。チャックはマジックテープを活用して隠しています。ファーの境目はお腹の模様を活かすことで違和感を抑えることができました。

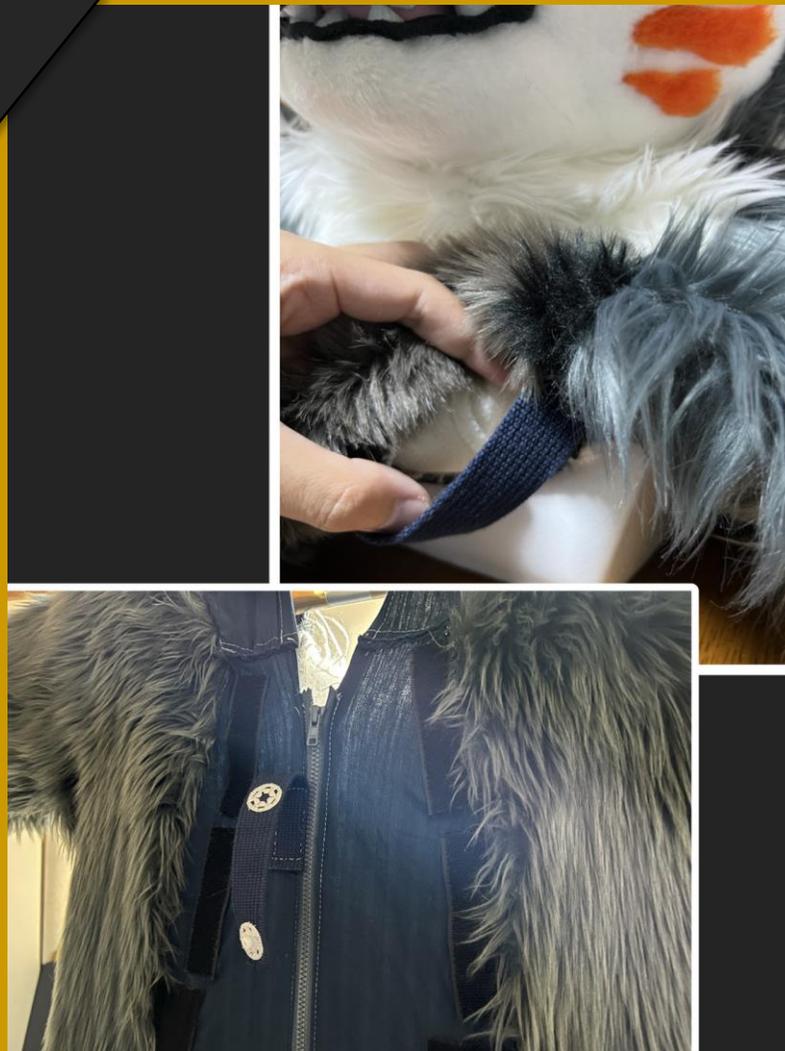
繊細な角の装飾は万が一破損した際も補修が可能なように3Dプリンターを用いて複製したものを用意。フック金具を用いた交換を可能とし、イベントでアクシデントが発生しても数秒でスペアに交換できる工夫をしています。



## アピールポイント③

## 首を回してもずれない模様

キャラの首毛の模様が顔の向きによってずれてしまう問題をボディとベルトで接続することで解消しました。何度も試着しては微調整を繰り返して生地が突っ張らない自然な動きとなるようにしました。



## 制作において挑戦したところ

## 3Dアバターの再現

- ・表情を変えられる3Dアバターの特性を着ぐるみでも再現したいと考えヘッドベースに磁石を内蔵。移動時の保護や表情変更用のまぶたを磁石でつけることが可能です。
- ・3Dの毛の立体感を再現するため、髪と背中の毛を角度、大きさが異なる約50のパーツに分割。3Dアバター作成と同様に1点ずつ調整しながらすべて手縫いで縫い付け立体感を出しています。
- ・ウレタンヘッドベース作成前に3Dモデルを作成し、全体バランスや視界確保できるか整合性をデザイン画とチェックをしました。胸像を3Dプリンター出力して参考資料とすることで、形状を整える際にあらゆる角度から見た際の資料として非常に役立ちました。



## 制作において苦心したところ

表情を変えるまぶたのつくり方や取り外し可能な翼の固定方法の制作がわからず試行錯誤の制作でした。様々なキャラを参考にしながら、まぶたは磁石を複数ウレタンに埋め込むことで動いても外れない構造にし、翼はカメラマウントと金属ステーを加工することでワンタッチで付け外しができるようにしました。

## 制作を振り返って

今回制作初挑戦だったため、自身の造形技術向上と着ぐるみ制作の基本を学ぶためにヘッドベースやボディ制作において極力3D出力に頼らずヘッドはウレタンベース、ボディはDTDからのボディ制作を行いました。

何から始めたら分からない状態の中、制作オフではラクたろさんをはじめ経験者の方々に助言や貴重な情報を頂いたうえ、着ぐるみ界隈に関わる多くの方々に励まして頂いたおかげでシャラートをこの世界に送り出すことができました。この場を借りて改めて感謝いたします。

今回の制作で得られた経験、反省を活かして今後も新たな子をリアルとバーチャルで生み出す挑戦をしたいと思っています。



Entry No. 2

Character

MASUI

麻醉

Creator

Campbell, W.D.

Campbell, W.D.

Entry No. 2

Character

MASUI

# 麻醉

Creator

Campbell, W.D.

# Campbell, W.D.

種族：ユキヒョウ

Species : Snow  
leopard

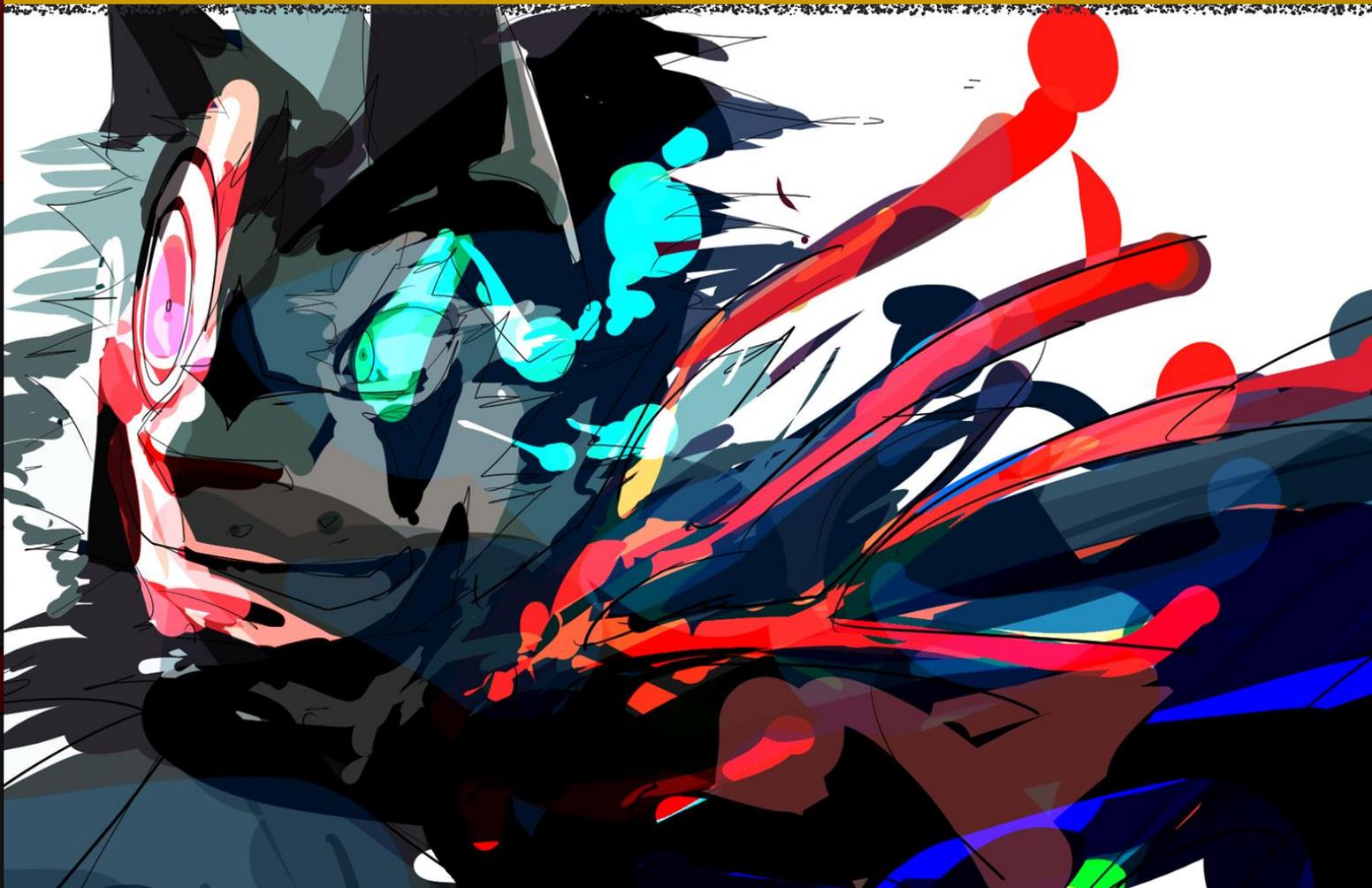
## キャラクターについて

性格は緘黙気味な一面と狂暴かつ多弁な一面のオンオフのはっきりした性格をしています。生きながらに半身が地獄に堕ちています。その為手や腕は毛がまばらに剥げており血管も浮き出していたり剥き出しです。

”血管”と、目が合ったら一瞬”動けなくなってしまふ”ようなデザイン。血管と神経という意味合いから麻醉と名付けました。

## 見てほしいポイント

血管や炙られ塗装された合皮とレジンでのポロポロな皮膚の表現、狂暴性満載な顔の表情！



Entry No. 2

Character

MASUI

# 麻醉

Creator

Campbell, W.D.

# Campbell, W.D.

## 制作のきっかけ

自分はどんなものにドキドキするかを考えました。そしてその答えは創作物であっても生物的な、もっと具体的には人間のような要素を持っている作品。創作物であっても創作と現実の境界線を疑ってしまうようなそんな作品でした。いわば人体模型のような作品！そこにおいては作品を着る人間は骨と内臓、動きを演じ、着ぐるみは現実と創作の世界の境界を行ったり来たり揺れて漂う。生きてる！と感じるこの作品を創ろうと思いました。

## 制作のこだわり

容赦しないこと。我慢も妥協もすることなく、躊躇せず想定外を恐れることもなく、アイデアの詰め込みの制限をせずに、常に高揚感を指針に制作すること。



Entry No. 2

Character

MASUI

# 麻醉

Creator

Campbell, W.D.

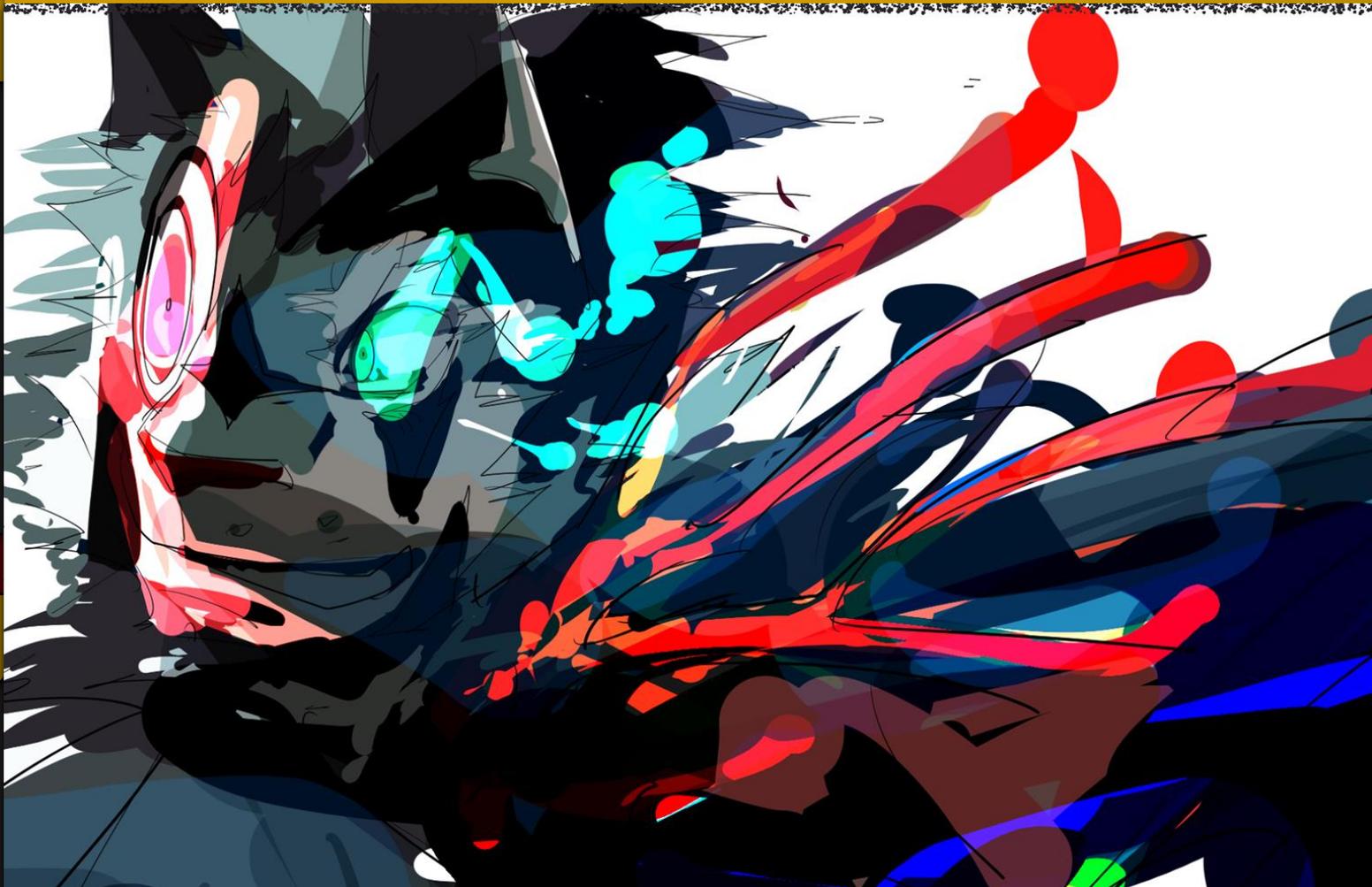
# Campbell, W.D.

## キャラクター・デザインの概要

人体のように左右で全く配置の異なる血管。さらに左右非対称に目の表情・構造を作り目を狂暴さを伝えるための視覚的的なとして表現しました。

## デザインで特に気に入っているところ

胴体の円形の袂れ！！体を走る血管！！一度見たら視覚を釘付けにされるような右目！！



## アピールポイント①

## 毛の剥げた手と腕、またその血管

合皮とフェイクファーをひたすら縫いました。  
その際に用いる合皮はそのまま使うだけではインパクトに欠けたので、まず合皮を炎で炙りボロボロに劣化させてからレジンで保定し塗装しました。  
生物的に左右で配置の異なった血管のパターンを作るために太さのそれぞれ異なったシリコンチューブを切ってはつないで分岐させては結合させました。



## アピールポイント②

## 胴体の抉れ

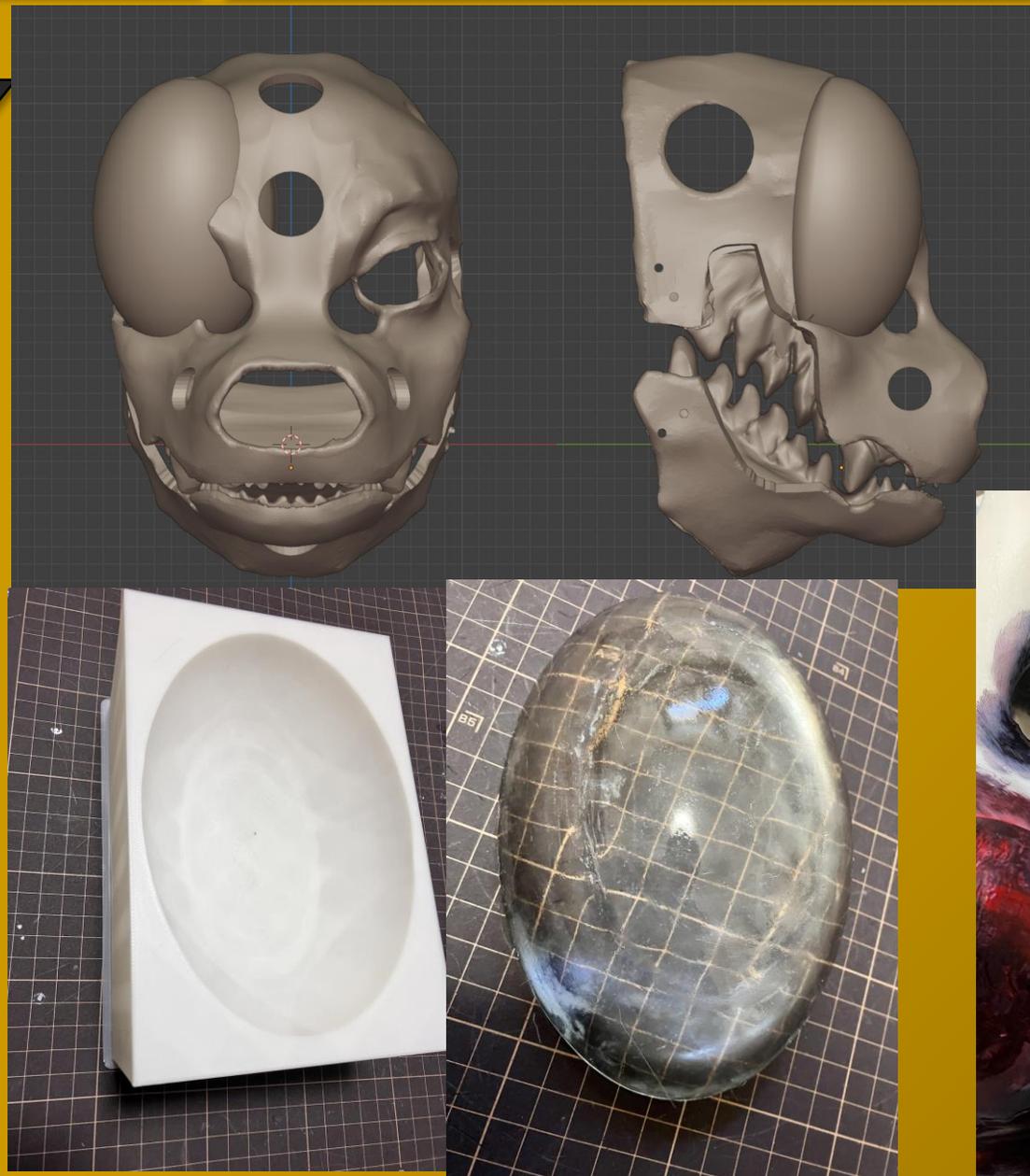
あんこ自体に抉れを作ることで胴体部分にも前後方向に抉れの段差を付けました。抉れ付近にも毛の剥げを作ったりしました。また、合皮は2種類をツギハギにしてから炎で炙って敢えて穴を開けたりしてから補修したり合皮の下に血管をのようにチューブを配置しました。



## アピールポイント③

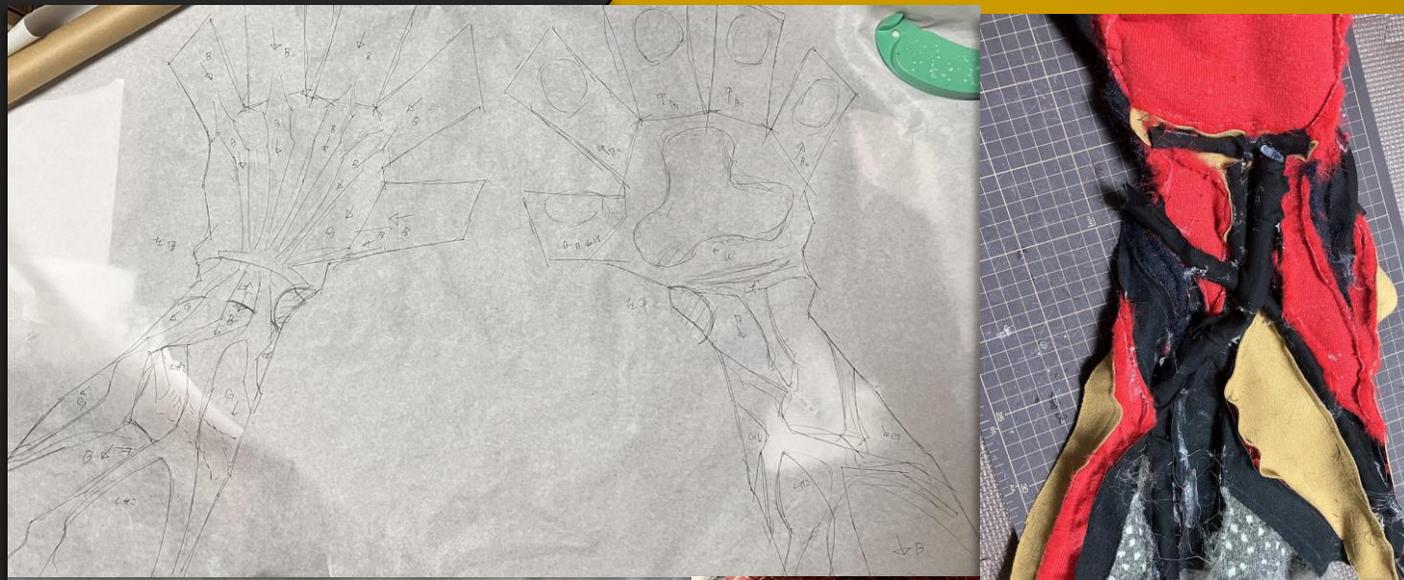
左右で大きさ・色・表情が異なる目

右目をヘッドベースに組み込めるようにするために詳細にモデリングをし、眼自体の形もバランスを考えながら縦横比を調整しました。



## 制作において挑戦したところ

抉れ生物っぽい血管パターンを作ることや、それをフェイクファーや合皮の下に張り巡らせること。また胴体の大きな抉れの模様をどう血管模様と組み合わせるか。を模索しました。人体が一番の資料でした。



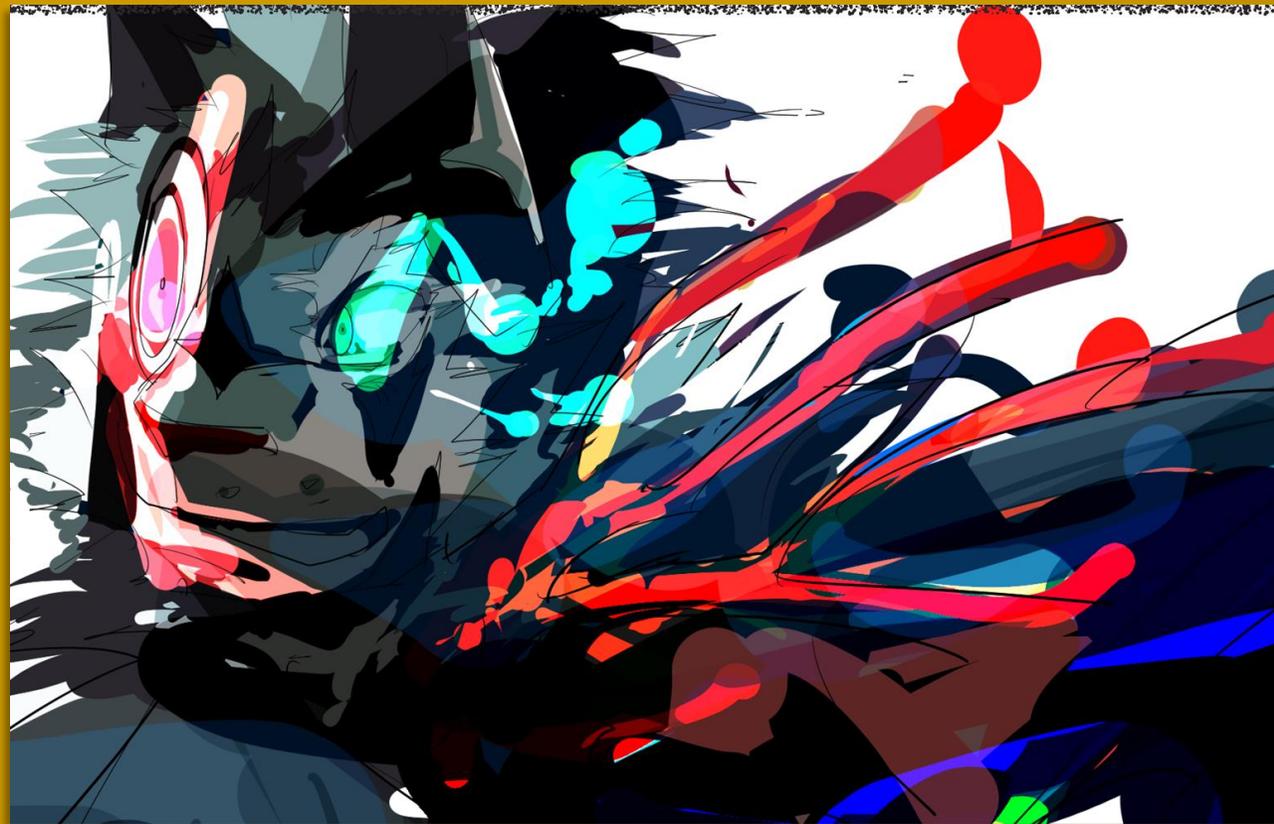
## 制作において苦心したところ

人体模型に近づけた着ぐるみを作ることすべてが今回が初めてだったので、本当に生物ぽさが表現できて周りの方々に伝わるのか？といったところです。めっちゃ難しいけれど、案ずるより産むが易し！！表現できるかの不安を払拭することが一番難しかったです

## 制作を振り返って

好きなことやこだわりを詰めて作り込めばその分完成した時の胸は高く跳ねます。そして高く胸が跳ねなかったときは作り直せばいい。また作るのだから最終的にはどうせ上手くいく。このくらいの気持ちで作るのはとても楽しいです。好きなもの詰め込んで作ってそれが仮に周りに受け入れられなくても、作者自身はその作品が好きなんだからその子の居場所はなくなりゃしないし。好きな物創るのは楽しいよ。

最後に、このメッセージと共にわたしの好きを詰め込みまくった麻醉をこの場で披露させて頂ける機会を作ってくださったJMoF着ぐるみクリエイターコンテスト2024に感謝します。



Entry No. 3

Character

Roz

ロズ

Creator

Drawg

どらぐ

Entry No. 3

Character

Roz  
ロズ

Creator

Drawg

どらぐ

種族：竜人

Species :  
Dragonewt

## キャラクターについて

「ひと目で種族が竜と分かるようなシルエット」「頼れるお兄さん」をイメージしています。

## 見てほしいポイント

横から見た時のシルエット！



Entry No. 3

Character

Roz  
ロズ

Creator

Drawg

どらぐ

## 制作のきっかけ

生地が非常に良く、フェードラゴンではない表現をするならこれだなと思った事。

## 制作のこだわり

自作ならではの「作風」を全面に出すこと。全体のプロポーション。



Entry No. 3

Character

Roz  
ロズ

Creator

Drawg

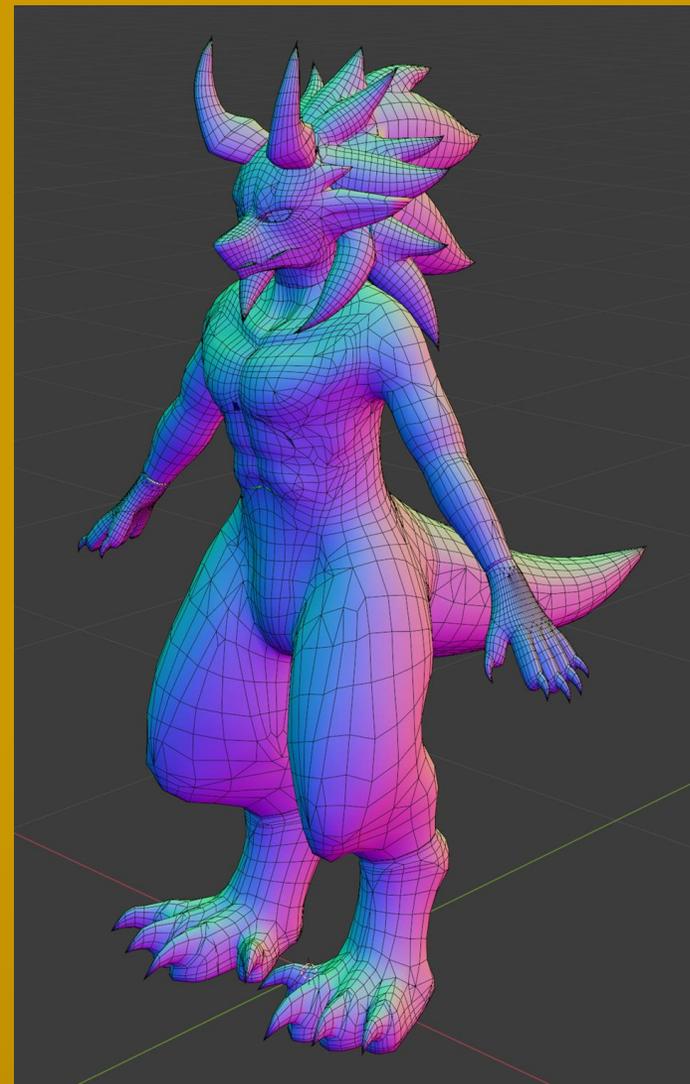
どらぐ

## キャラクター・デザインの概要

「ファーではない」「ドラゴンではなく竜人」を特に気にしました。

## デザインで特に気に入っているところ

横から見たシルエット。特に後頭部のタテガミに関してはずっと作りたかった形でした。



Entry No. 3

Character

ロズ

Creator

どらぐ

アピールポイント①

立体的なタテガミ！

前や横から見た時のシルエットを、絵で描くようなタテガミにする事が目標でした。  
形を保つため、Blenderで型紙制作で内側断面の型紙も制作しています。



## 制作において挑戦したところ

海外コンベンションも見据えて、運搬性を特に考慮しました。

胴～足を圧縮できる着るあんこにする事はもちろん、ネックになりやすいヘッドは前部分とタテガミで分離できるようにしており、足も綿で成形しているため綿を抜くことでかなりコンパクトになるようにしています。

実際に出来上がりのボリュームにしてはかなり小さくまとまったので、ほとんど困らず海外運搬もできました。



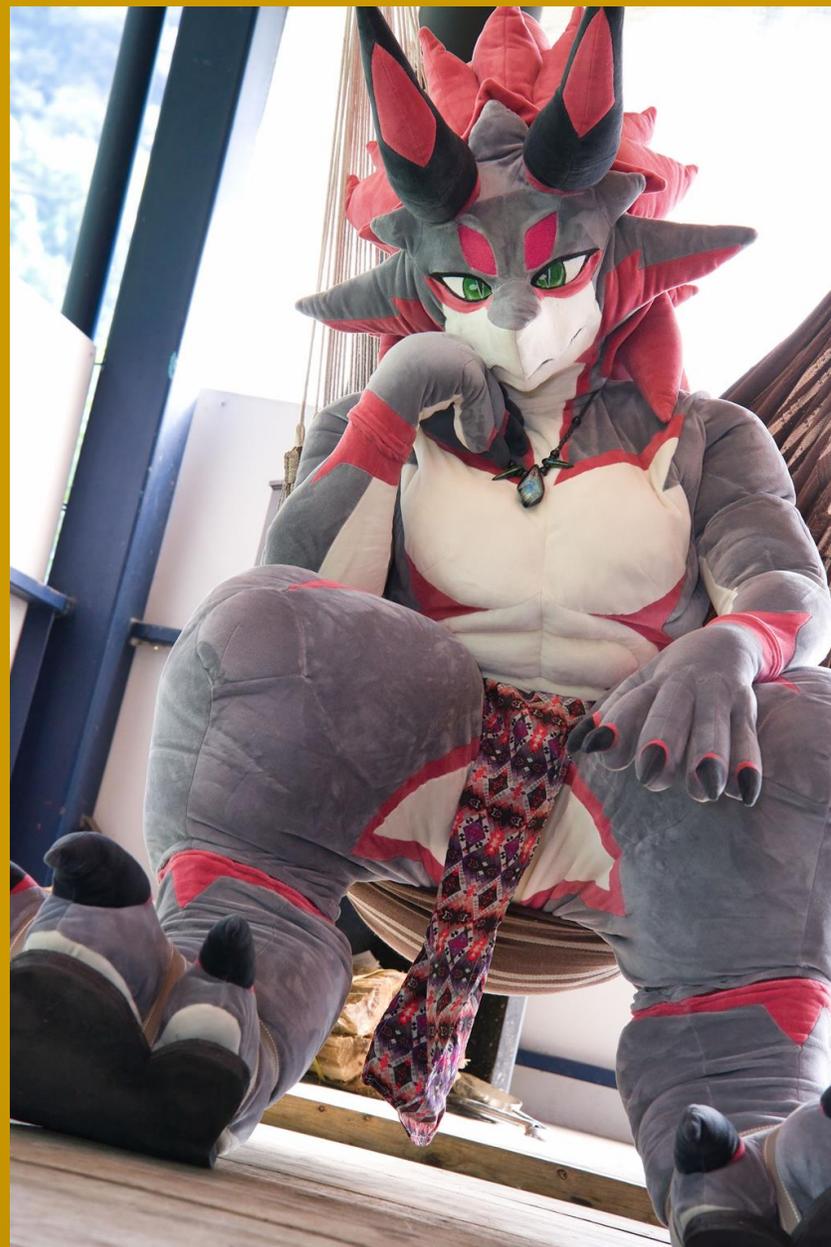
## 制作において苦心したところ

一般的なファーに比べて諸々隠しにくい生地なため、縫合の精度がはっきり出てしまう事や、首や手首等のパーツ接合部をどうするか（繋ぎ方やデザインも含めて）で悩みました。

## 制作を振り返って

昨年のクリエイターズコンテストを諸々の事由で辞退してしまったので、スケジュールや体調管理等含め出場できたという事に喜びを感じています。自作を続けている身として、いつかはこの場に出たかったという思いがずっとあったので、このような発表の場を用意していただけている事にとっても感謝します！！

制作方面としては、今回使った生地が非常に好み＆楽しかったなので、また同じ生地を使って別のキャラクターも作ってみたいなと思っています。



Entry No. 4

Character

jasukuro

ジャスクロ

Creator

kazami

カザミ

Entry No. 4

Character

jasukuro

ジャスクロ

Creator

kazami

カザミ

種族：ねこ天使

Species :  
Cat Angel

## キャラクターについて

天使の神父ねこ  
いたずら好きで墮天ギリギリ  
戸棚の物を落としたり他人のベッドのど真  
ん中で寝て寝れなくする

## 見てほしいポイント

揺れるしっぽと全体のバランス



Entry No. 4

Character

jasukuro

ジャスクロ

Creator

kazami

カザミ

### 制作のきっかけ

友達とJMOFに来たくて作りました  
友達の好みを聞いてデザインしました  
楽しかったです

### 制作のこだわり

自分で可愛い思えるまで作り直します  
足は4回作り直して、納得できるもの  
が出来ました



Entry No. 4

Character

jasukuro

ジャスクロ

Creator

kazami

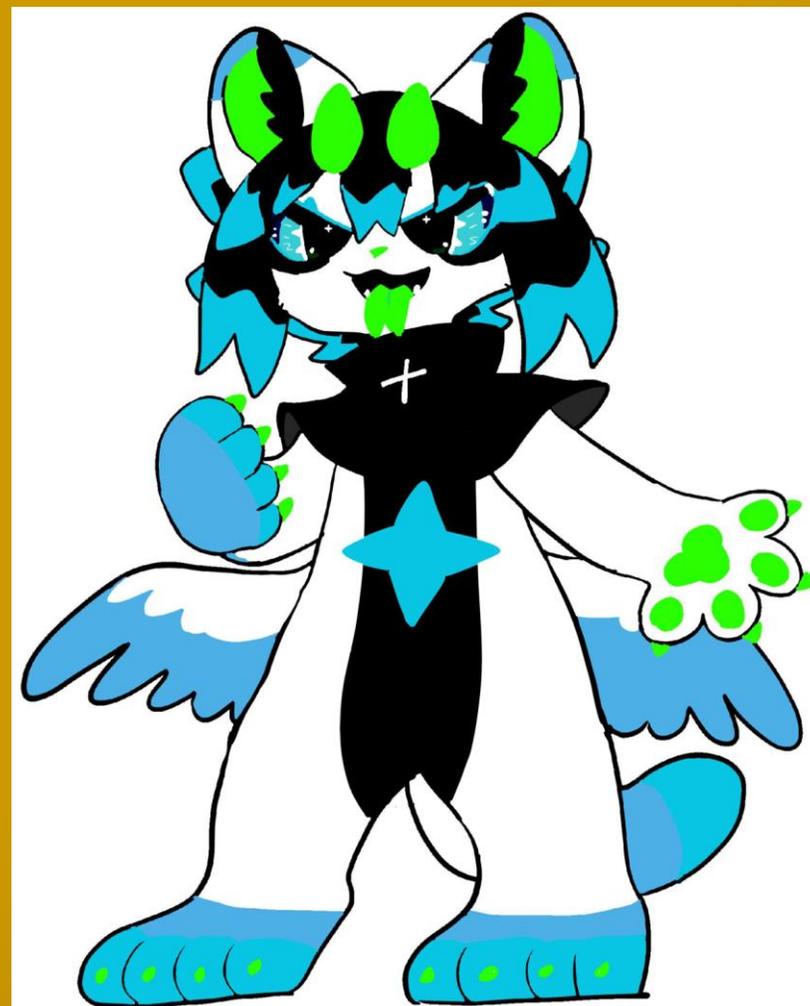
カザミ

## キャラクター・デザインの概要

天使だけどイタズラ好きな  
小悪魔のねこをイメージして  
作りました

デザインで特に気に入っているところ

表情と色合い



Entry No. 4

Character

ジャスクロ

Creator

カザミ

アピールポイント①

表情

お絵描きソフトで目を描いてイメージ通りの  
ちょっと悪い顔になるように工夫しました



Entry No. 4

Character

ジャスコロ

Creator

カザミ

アピールポイント②

しっぽ

大きいしっぽが揺れるようにベルトで固定する作り方にしました



Entry No. 4

Character

ジャスコロ

Creator

カザミ

アピールポイント③

手足

歩きやすい範囲で大きめな足を作りました  
手の肉球は手触りのいいボア生地を使用しました



Entry No. 4

Character

ジャスクロ

Creator

カザミ

## 制作において挑戦したところ

初めて羽のあるデザインにしました  
背中につけるか腰の位置につけるか、  
友達と悩んで最終的に腰の位置につけ  
ることにしました。羽も着脱しやすい  
ようにベルトにしました。



Entry No. 4

Character

ジャスクロ

Creator

カザミ

制作において苦心したところ

納得するまで作り直したことです

制作を振り返って

今まで作った中で一番上手に作れました。  
可愛く作れたので友達にすぐ写真を送りました。  
作り終わったときは嬉しい気持ちになりますが、作るたびに今後の課題が見えてくるので次に活かしたいです



Entry No. 5

Character

Amaguri

あまぐり

Creator

Ukiwa

うきわ

Entry No. 5

Character

Amaguri

あまぐり

種族：トラドラゴン

Species : Tiger  
Dragon

## キャラクターについて

黄色いから「あまぐり」にしました。甘栗好きなので！トラらしく元気なキャラクターになってくれたら嬉しいです！

## 見てほしいポイント

適度な丸さ太さを全身のパーツに与えてかわいさを表現しました。あどけなさ幼さのある顔も特徴です。肉球でうめぼしおにぎりみたいに見える手のひらも見てね。

Creator

Ukiwa

うきわ



Entry No. 5

Character

Amaguri

# あまぐり

Creator

Ukiwa

# うきわ

## 制作のきっかけ

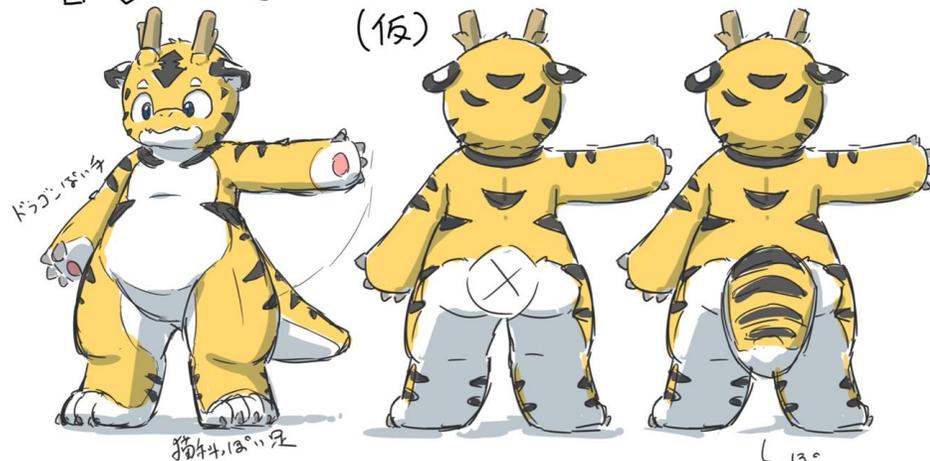
2年前くらいに着ぐるみデザイン風らくがきをしてツイッター(X)に上げたのが最初のきっかけでした。初自作からかなり年数が経っていてそろそろ新しいキャラクターを制作したいなと思っていたことや、JMoF2023に参加して新しいキャラクターをたくさん目にしたこともモチベーションに繋がりました。

## 制作のこだわり

デザインする時に色や模様はできるだけシンプルにして、体型やパーツからできるシルエットでキャラクターの個性を表現することを目指しています。また、時間の許す限り細部までできるだけ丁寧に作業することで全体の品質を高められたらいいなと思っています。

トラドラゴン

(仮)



2022-11-29  
うきわ@ukiwa2

Entry No. 5

Character

Amaguri

# あまぐり

## キャラクター・デザインの概要

太くてかわいいドラゴン下半身を作りたいかったのでドラゴン体型をベースに考えました。ドラゴンといえば何か種族を混ぜたくなるものなので、トラの色や模様をモチーフにしてみました。ドラゴン感とトラ感を全身に散りばめたデザインを目指しました。

## デザインで特に気に入っているところ

あどけなさのあるキャラクターが好きなので、幼い雰囲気のある顔を目指しました。とにかく太くて丸いのが好きなので、全身太くて丸くなってもらいました。

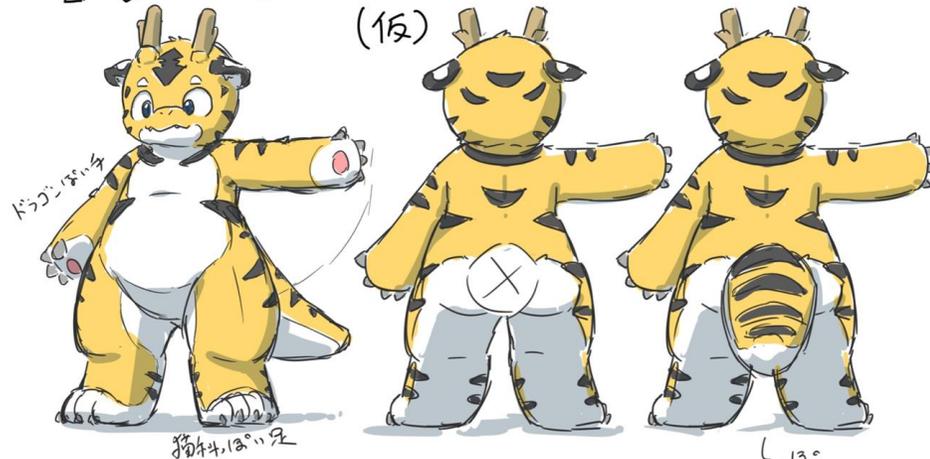
Creator

Ukiwa

# うきわ

トラドラゴン

(仮)



2022-11-29  
うきわ@ukiwa2

## アピールポイント①

## 太くて丸い全身のパーツ

頭の丸さを出すためにヘッドベースが球形になるよう工夫しました。太さ丸さを出すために腕や脚のあんこの造形も工夫しました。

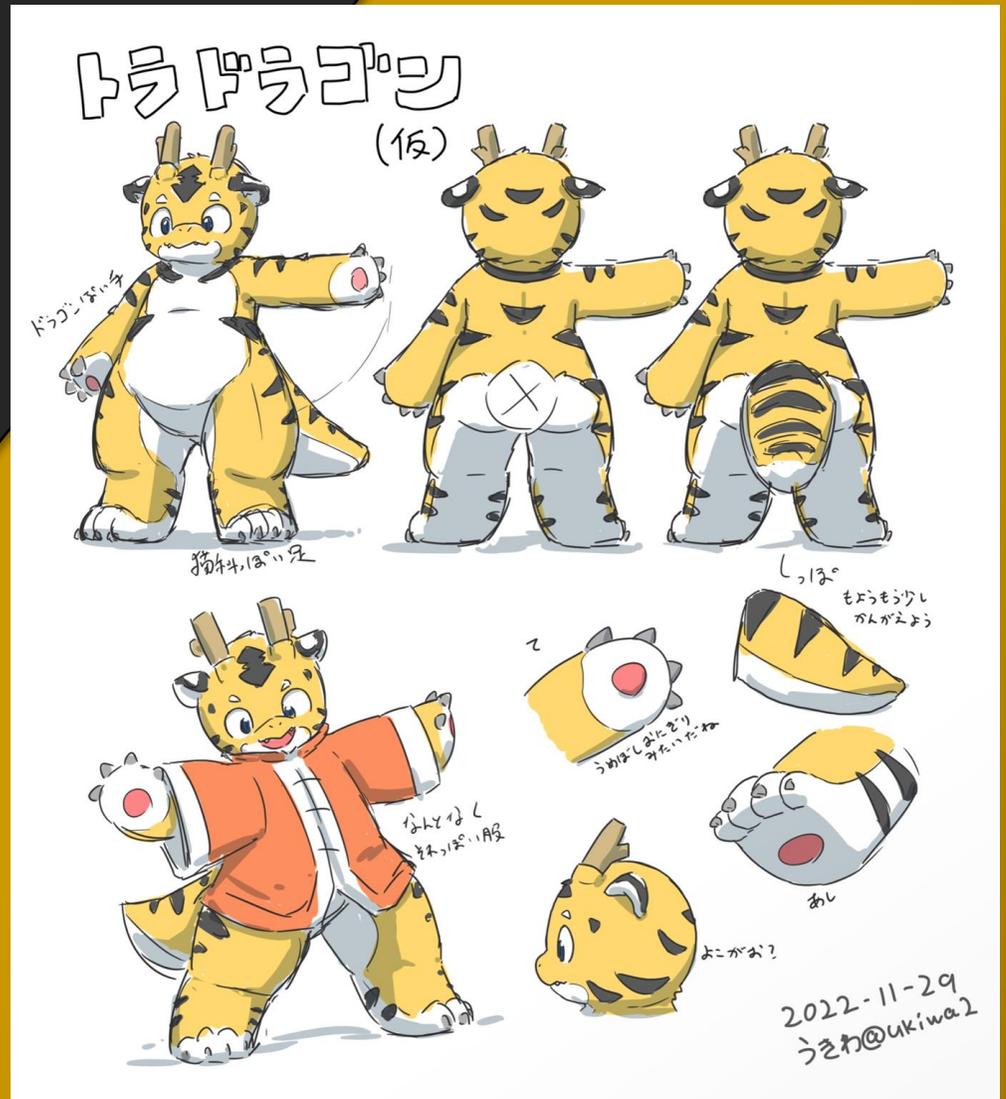


# あまぐり

# うきわ

## 制作において挑戦したところ

久しぶりの制作ですが、前回自作した着ぐるみとは違う体型になるよう挑戦しました。



## 制作において苦心したところ

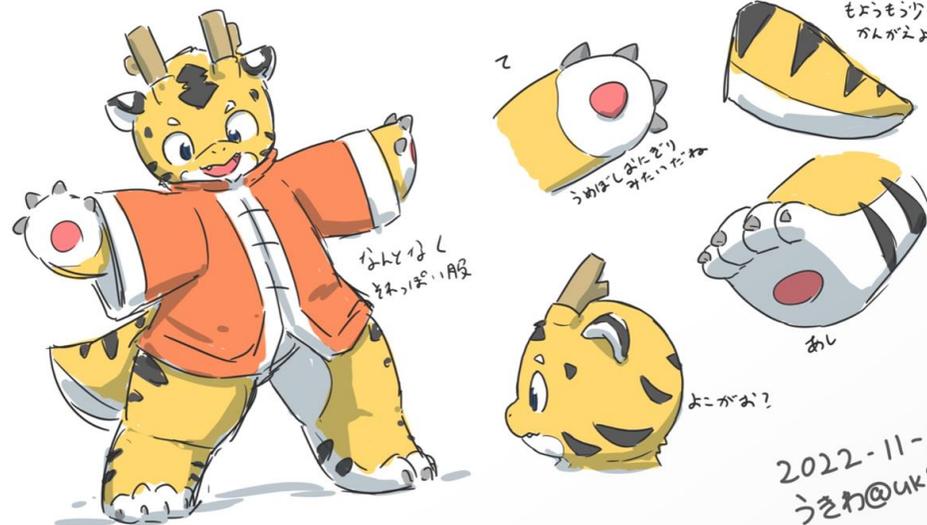
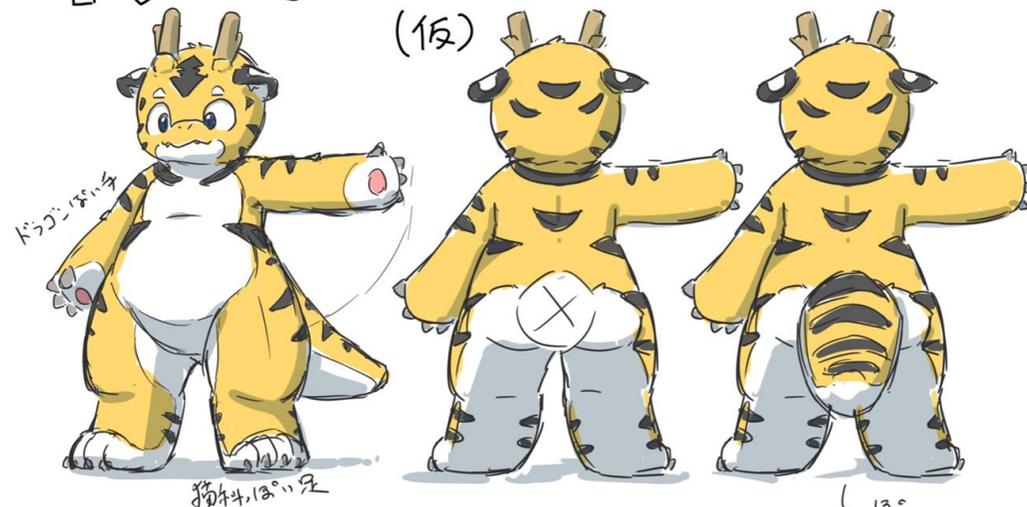
これを書いている時点で残り時間が1ヶ月なのですが、実はほとんど進捗がありません！ここからJMoF当日の完成に持っていくために主に時間的な苦心があると思います！企画にご迷惑をおかけすることのないようがんばります！！

## 制作を振り返って

これを書いている時点で残り時間が1ヶ月なのですが、実は！デザインだけでできていて！！ほとんど！！進捗が！！！！ありません！！！！！！着ぐるみクリエイターコンテストの会場で完成した着ぐるみをお披露目できていたら自分を労いたと思います。未完成の状態でもエントリーしてもOKというチャンスを与えていただきありがとうございます！！

## トラドラゴン

(仮)



2022-11-29  
うきわ@ukawa2

Entry No. 6

Character

Sabik

サビク

Creator

Parthenos

ぱるてのす

Entry No. 6

初制作  
First Creation

Character

Sabik

サビク

Creator

Parthenos

ぱるてのす

種族：サファイアコート  
ヘビクイワシ

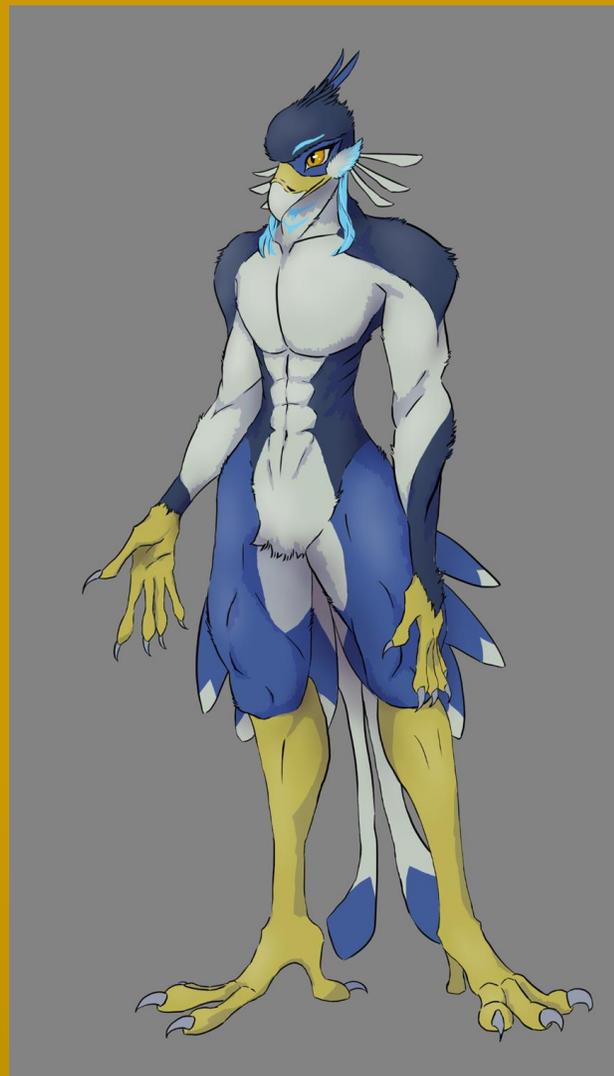
Species : Sapphire coat  
secretary bird

## キャラクターについて

本名サビク・K・御子柴・ブルームフィールド。紳士的な振る舞いをする長身のワシ鳥人。裏稼業相手の運び屋組織「コティングリーズ・チェンジリングス」日本支部長を務める。しかし本人は運転がヘタクソ、英語も苦手。その上性格はうっかり屋、天然、紳士的な振る舞いも単なるロールプレイである。しかし、依頼された以上は遂行する責任感、裏切り者と邪魔者には容赦しない冷徹さで組織を束ねている。

## 見てほしいポイント

腰のくびれと立体感のある尾羽が地味にこだわりポイントです。歩くときの腰つきを是非見てください。



Entry No. 6

初制作  
First Creation

Character

Sabik

サビク

Creator

Parthenos

ぱるてのす

## 制作のきっかけ

昨年、JMoFに初参加して着ぐるみの世界に飛び込み、特にリアル系やハーフスーツのキャラクターに強い衝撃を受けました。かねてからのキャラを持ちたいという気持ちにそれが後押しされたのですが、鳥類が好きな自分にとっての理想が叶う工房さんが少なかったため、じゃあ自分でとことんまでこだわっちゃおうと考え、制作に踏み切りました。周囲のフォロワーさんが自作していたこともきっかけの1つです。

## 制作のこだわり

利便性と汎用性を意識するようになっています。また、せっかく着ぐるみという着用者の外見的特徴を覆い隠せるものなので、人らしさを消す箇所を意識的に盛り込むようになっています。



Entry No. 6

初制作  
First Creation

Creator

Parthenos

Character

Sabik

# サビク

# ぱるてのす

## キャラクター・デザインの概要

今回のキャラクターのコンセプトは、「オシャレを楽しむ」「強い人外感」です。長い冠羽、地肌の出た顔など複数種の猛禽類の特徴をミックスしてあります。また、部分的にある頭髪や、必要に応じて取り外せる各部など汎用性の高いファッションを楽しめるギミックが多数あります。自身の体型を生かし、手足がより長く人間のシルエットから離れて見えるよう、末端が大きくスマートなメリハリある手足にしています。



デザインの参考にした鳥類

## デザインで特に気に入っているところ

デザインにおいて特に気に入っているのはスレンダーな手足です。自分の体型を生かせるだけでなく、凹凸を増やすと可動時に目立つようになる不自然さも減らせ、人外みを強く感じる部分です。

## アピールポイント①

## リアルとキャラの中間の瞳

デザインを行う際、顔に関してはリアル系とキャラ系の中間のような、親しみやすい顔を意識しました。そのため、リアル系ではあまり見られない「白目」の部分を瞳に取り入れました。



## アピールポイント②

## セパレート式のスーツ

上半身と下半身、膝下でスーツをセパレートタイプにしています。重ね着の際邪魔になる部分は脱着できるようにしてよりハーフスーツのような使い方をできるようにしています。こうすることでできるだけ服を着ているときと着ていないときの体型に差が出にくいようにしています。



## アピールポイント③

## マグネット式の頭部パーツ

冠羽、頭髪等のパーツはマグネット接続にしています。ヘアスタイルを自在に変えるだけでなくその色までも変更可能とし、頭部アクセサリーの邪魔をしないような構造にしています。



## 制作において挑戦したところ

初制作であったのに加えて、トリケモ、リアル系、ストレッチファー、染色等あまりやっている人が多くないコンセプト・技術に取り組んだため情報を集めて組み合わせることに難儀しました

ストレッチファーで作りたい



欲しい色のファーがない



染めるしかない



染めても色が薄い



エアブラシで上塗り!!

クチバシは堅い素材で作りたい



レジンキャスト



シリコン型取り



それはシェルと言うにはあまりに大きすぎた  
大きく分厚く重くそして大雑把すぎた  
それは正にレジン塊だった



削りまくらなきゃ!!

トリケモ作りたい



少ないから参考例がない



リアル系にしたい



もっとマイナーだから参考例も先人の英知も無い



総括：全部手探り

## 制作において苦心したところ

小顔にすることを目下の課題としました。特に人間が着用した際の後頭部のもったり感を軽減できるようシェルを削ったり、襟部のボリュームを増したり苦労しました。

## 制作を振り返って

初挑戦ということもあり思うように作業が進まず、スケジュール管理も大慌てでボロボロになってしまいましたが、その分一つ一つの作業が納得のいくまで取り組むことができたと思います。自身のへキとやりたいことを存分に詰め込んだので、もし推してくれるヒトができれば嬉しいと思います。



Entry No. **7**

Character

Zhildye

**ジルディイェー**

Creator

Zhildye

**ジルディイェー**

Entry No. 7

Character

Zhildye

# ジルディイエー

Creator

Zhildye

# ジルディイエー

種族：ジャッカルと

ドラゴンのハイブリッド

Species : Dragon

Jackal Hybrid

## キャラクターについて

ジルディイエーはアートを作るのが好きなドラゴンとジャッカルのハイブリッド。身長は2メートルを少し超え、青を基調とし、黄色、黒色の体色を持っています。金色の目を持ち、いつも陽気な笑顔を浮かべています。オンラインでもコンピューターでも、ゲームをするのが好きです。ジルディイエーは親切だけど、内気な性格。友達をかばうこともある。

## 見てほしいポイント

尻尾、ケモ足を再現した足、そして「ケモノ」系の頭。このようなプロポーションとスタイルは初めてでしたが、出来上がりにはとても満足しています。



Entry No. 7

Character

Zhildye

# ジルディイエー

Creator

Zhildye

# ジルディイエー

## 制作のきっかけ

長年、自分自身のキャラクターを作りたいと思ってきました。これまでに作った着ぐるみは、どれもコスプレであり、オリジナルではありませんでした。ジルディイエーは、私にとって初めての全身を自分でデザインした着ぐるみです。ジルディイエーはずっと前からキャラクターとして存在していたのに、彼を作ろうとすることに向き合ってきたりませんでした。自分で作る前に、まず自分の技術を向上させてから望みたいと思っていたのです。

## 制作のこだわり

私が着ぐるみ作りを楽しんでいるのは、縫うことでリラックスでき、創造性が広がるからです。着ぐるみ制作は、アートにおけるユニークな自己表現方法であり、制作される一着一着に個性があります。すべての着ぐるみは、その人の内面と外見の両方を表現することができ、私はその考えの本質を捉えることができればと思っています。



Entry No. 7

Character

Zhildye

# ジルディイエー

Creator

Zhildye

# ジルディイエー

## キャラクター・デザインの概要

デザインはドラゴンとジャッカルのミックスがベースになっています。ウロコではなく、体毛を持っています。ボディはシャープな造形をしており、長い尻尾、小さな翼、肩のトゲ、ケモ足の構造をした大きな足が特徴です。顔の特徴はメガルカリオに似せており、手首にもルカリオのような模様を入れています。

## デザインで特に気に入っているところ

尻尾と足の大きさが特に気に入っています。楽しくデザインし、大きく見せることができたと思います。とても素敵にできました！



Lucario



Mega Lucario



## アピールポイント①

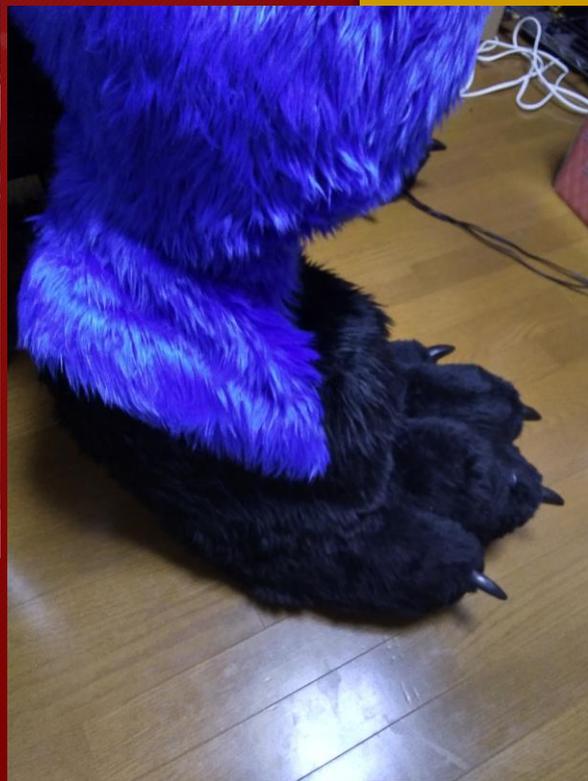
## 大きい尻尾は最高の尻尾

最初のしっぽは計算でミスをし、小さすぎたという経緯がありますが、2番目のしっぽは完璧につくることができました。中綿の内側を作り、外側にフェイクファーをかぶせています。端には重さを軽減するため、キャップを通したベルトが付いています。別に、場所を決めるためのベルトがもう1本ある構造になっています。しっぽの周りにはボディを用意したときに決め、ファスナーで取り付けるようになっています。



## アピールポイント②

## ケモ足の追求



私はケモ足、動物として正しい自然な構造の足が好きです。まず足を作り、DTD（ダクトテープダミー：ガムテープで作った等身大のマネキン）に履かせてみました。膝の詰め物を作るのと同時に、脚の後ろにファーで外側を作り、ケモ足の見た目を作りました。見た目が整うまで、調整や測定を徹底しました。



## アピールポイント③

## 頭の創造

頭部は発泡スチロールで作られ、適切な形状になるように削られる。発泡スチロールをガムテープで完全に包んだ後、型紙を作る。型紙を布にトレースし、縫い合わせる。最後に型紙を接着剤で接着する。

歯や鼻などの追加パーツは、私が作った樹脂の型から作られる。舌は大きさに合わせてカットし、マジックテープで取り付ける。目は発泡スチロールのインサートで、光沢を出すためにプラスチックを使っている。

ヘアピースは最初のパターンに沿って上部に取り付けられ、首のライナーまで伸びている。



## 制作において挑戦したところ

尻尾を作る際、誤って間違った寸法で作ってしまいました。寸法を測るとき、尻尾の接続部分に円周ではなく直径の値を使ってしまったのです。小さすぎる尻尾を作ってしまい、作り直す必要がありました。



## 制作において苦心したところ

一番苦労したのは、ダクトテープダミー（DTD）を作るときでした。まず、協力してくれる友人を見つけなければならなかったのですが、近くにファーリーの友だちはあまりいないので、仕事仲間に頼みました。ただ、夏にDTDを作るというのは、あまりいいアイデアではありませんでした。テープを貼っている最中に、熱中症になりそうになりました。大丈夫でしたが大変でした。



## 制作を振り返って

作品全体の工程を進めていたとき、手足はボディとは別に作りました。胴体にフィットさせるための採寸はしておらず、計算だけで制作しました。足の大きさは、自分で採寸できたので大丈夫でした。ダクトテープダミー（DTD）が完成して、ようやくサイズが合うかどうか確認することができました。綱渡りの制作であったと思います。デザインは常に紙に描いていたのですが、翼、尾、胴体の型紙が最終的にうまくいったことに自分でも感動しています。



Entry No. 8

Character

Squall

スコール

Creator

Mimochi

みもち

Entry No. 8

初制作  
First Creation

Character

Squall

スコール

Creator

Mimochi

みもち

種族：犬

Species : Dog

## キャラクターについて

おおきなお腹と垂れ耳が特徴のちょっぴり泣き虫な大型犬です。引っ込み思案な性格で、よく人の後ろに隠れますが体が大きいのでいつも隠れきれないんだとか。見た目通りの食いしん坊で、特に甘いものには目がありません。

## 見てほしいポイント

包容力を感じるおおきな身体や、もちもちなおなかを見ていただきたいです。



Entry No. 8

初制作  
First Creation

Creator

Mimochi

Character

Squall

スコール

みもち

## 制作のきっかけ

着ぐるみを自作している友人に「着ぐるみ作らない？」と声をかけられたのがきっかけです。昨年のJMoF2023にも参加し、着ぐるみと触れ合ったことで自分も着ぐるみを自作したい気持ちが強くなりました。

## 制作のこだわり

初制作でわからないことだらけだったので、ひとまず3Dモデルを製作し三面図代わりとしました。制作中は「太く、丸く、どっしりと」を念頭に置いて、全体のシルエットやバランスを重視しました。特におおきなお腹の子を作るにあたって、その体を支える太ももや足は相応の物になるだろうと考えたので、しっかりと太さを持たせました。



Entry No. 8

初制作  
First Creation

Creator

Mimochi

Character

Squall

# スコール

# みもち

## キャラクター・デザインの概要

おっとりとした表情で、包容力のあるデザインを意識して制作しました。模様をなんとなくで置くのが嫌だったので、デザイン時にスコールの生まれに関する物語を作り、その話に則った形で模様を置きました。例えば、スコールは泣くときに雨を降らせる力があり、目元の涙模様はその時に付いてしまった涙の跡という設定があります。スコールという名前も雨を降らせる力から付けています。

## デザインで特に気に入っているところ

一目でわかるおおきなお腹です。抱きついたときに離れたくなくなるような包容力や柔らかさを表現できたと思います。

正面イラスト



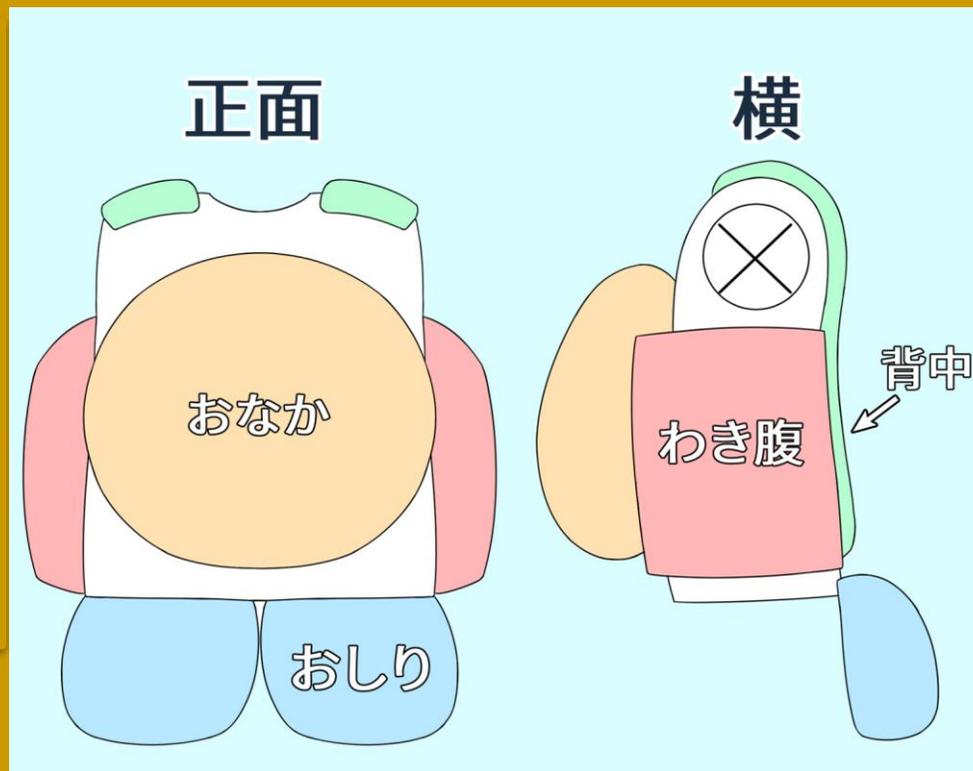
3Dモデル



## アピールポイント①

## おなかの触り心地とあんこの固定方法

おなかの触り心地にこだわるために特殊な感触のクッションを使用しました。柔らかさが絶妙で、ファーの感触と相まって本当に触り心地がよいです。普通の綿と違いかなり重量があるので、着ている途中の型崩れを防ぐためにあんこ固定用の服を作りました。



## アピールポイント②

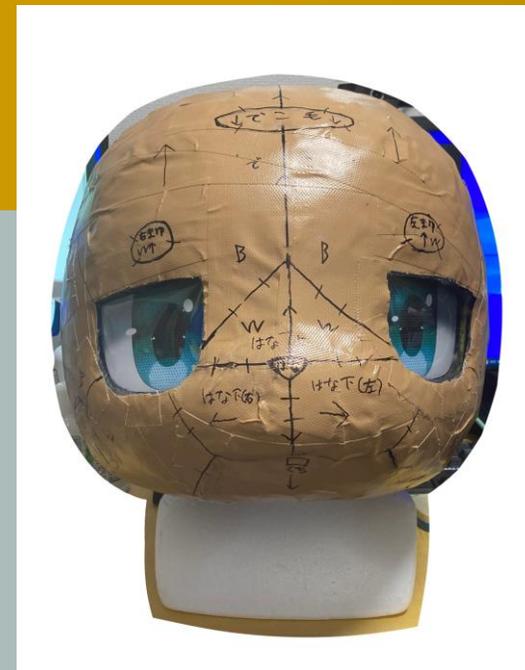
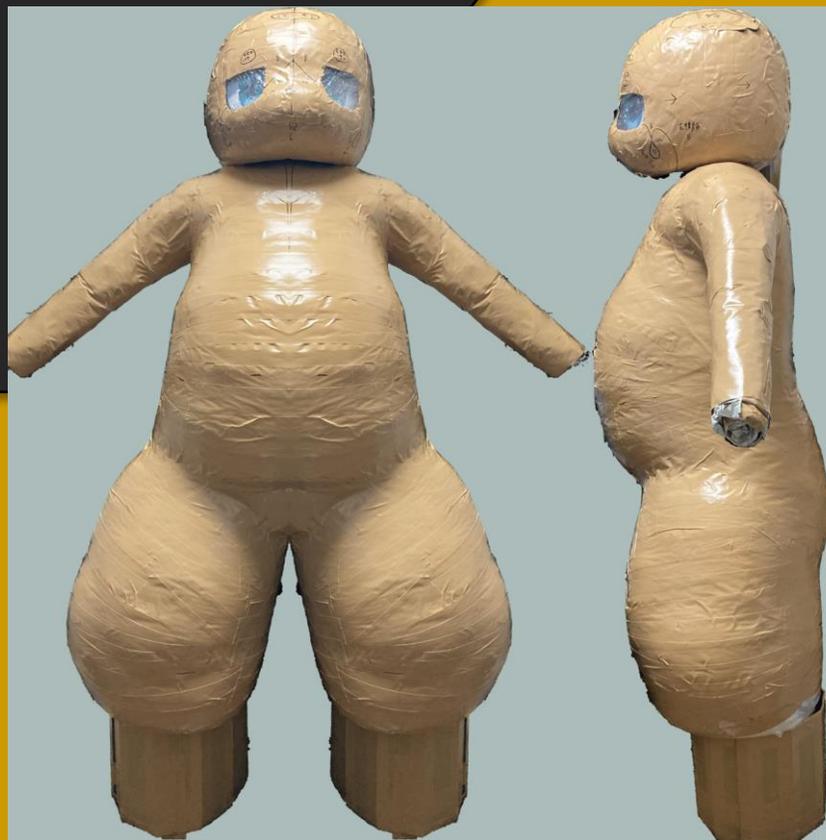
## ヘッド内の暑さ対策

ヘッド内の暑さを軽減するために、口元に1機、両耳の裏にそれぞれ1機の計3機のファンを取り付けました。また、少しでも暑さを軽減するためにおでこのあたりに保冷剤を取り付けられるスペースを設けています。



## 制作において挑戦したところ

初めての制作のため全てが挑戦でしたが、全体のバランスにはかなり気がつかいました。下半身にかけてどっしりと太くなっていくシルエットは、バランスが崩れてしまうと一気にかわいさが失われてしまうと考えたため、型取りの時は何度も写真を撮ったりしてバランスを調整しました。



## 制作において苦心したところ

とにかくやったことのない作業の連続で、工数の多いことが大変でした。特に作業の大部分を占める裁縫の経験が無かったので、慣れていくのにとっても時間がかかりました。

## 制作を振り返って

制作中はいつ完成するのかが見えず、とにかくモチベーションの維持が大変でした。完成したときは嬉しいというより無事に完成した……という安堵が大きかったです。制作は大変でしたが完成した自分の子を見て、求めていたかわいさを表現できたと感じたので取り組んでよかったと思いました。そして、制作中にアドバイスしてくれた方々に心よりの感謝を申し上げます。



Entry No. 9

Character

Kohaku

狐華九

Creator

Keichii

けろちい

Entry No. 9

Character

Kohaku

# 狐華九

Creator

Keichii

# けみちい

種族：九尾妖狐

Species : Nine-Tailed Kitsune

## キャラクターについて

「狐華九」は神社やお寺の守り神と言う設定です。九尾の妖狐は本来、大妖怪とされていますが、「狐華九」はほとんどが善の心を持って生まれた狐です。（新月の丑三つ時には別の姿が見られるかもしれません。）「九本」の尻尾を持つ「華やか」な「狐」ということから「狐華九」と名付けました。性格は天真爛漫で唯我独尊、特徴は背中模様です。

## 見てほしいポイント

全体を見ていただけると嬉しいです。



Entry No. 9

Character

Kohaku

狐華九

Creator

Keichii

けみちい

## 制作のきっかけ

特にありません。何となく、ノリと勢いで制作しました。

## 制作のこだわり

できる限り「手縫い」で行うことです。今回は「爪」と「肉球」以外は手縫いで仕上げ、「爪」と「肉球」はミシンを使用しました。次の作品では100%手縫いで作り上げ、これから着ぐるみの自作を考えてる方々に「ミシン無くても作れるよ!」と示したいです。



Entry No. 9

Character

Kohaku

# 狐華丸

Creator

Keichii

# けみちい

## キャラクター・デザインの概要

個人的に好きな色である白色と赤色を組み合わせました。また名前の通り「華やかな狐」ということで、背中に「紫色」の家紋のような華やかな模様を刻みました。紫色は最高位、神聖、高貴、神秘的、な色とされているようで、そのためこの色を採用しました。ボディ全体の模様が少ない理由は背中の模様を際立たせるためです。（三面図は無しで制作したため、ありません。）

## デザインで特に気に入っているところ

背中の家紋のような刺繍の模様です。手縫いで、ひと縫いひと縫いできる限り丁寧に仕上げました。

リメイク前



## アピールポイント①

## 9本の尻尾

大きさ、形にこだわった9本の尻尾です。1本1本模様が違うのもこだわりです（全334パーツ）。躍動感を出すために、尻尾の形を固定させる必要がありました。中身を綿製のアンコにすると、重力に負けて「ただぶら下がるだけで躍動感が出ない」、そこで「浮輪式」を採用してみました。写真の材料をそれぞれ熱で圧着しました。水に沈め空気が漏れなければ完成です。



Entry No. 9

Character

狐華九

Creator

けるちい

アピールポイント②

ヘッド

眼が脱着式で、乾かしが大変ですが丸洗いが可能です。遊び心で、おでこのひし形の部分の色を気分にあわせて変更できます。ヘッド全体の模様も少し頑張りました。



**制作において挑戦したところ**

着ぐるみ制作はもちろんですが、腰に巻き付ける「衣装のような物」も制作に挑戦してみました。着ぐるみ自体少ない色で構成されていますので、こちらは豪華に、派手に制作してみました。



## 狐華九

## けりちい

## 制作において苦心したところ

ほとんどが手縫いと言うことで、ミシンに比べて大幅に時間がかかりました。先が長い作業ゆえにモチベーションの維持も非常に大変でした。とにかく時間との勝負でした。

## 制作を振り返って

初制作のリメイクでしたが、改めて制作は大変であると実感しました。しかし、達成感も凄まじいものです。他の自作の方々を見ていると「アイデアは底知れない」と心底思い知らされるばかりです。僭越ながら、この場で「狐華九」をお見せ出来て大変光栄です。「狐華九」に会うことがありましたら、声をかけて頂いたり、仲良くして頂けると幸いです。この場を設けてくださったスタッフの方々、関係者の皆様、心より感謝申し上げます。



Entry No. 10

Character

Gwire

グワイア

Creator

uh\_oh\_oh\_oh

うおおお

Entry No. 10

初制作  
First Creation

Creator

uh\_oh\_oh\_oh

Character

Gwire

# グワイア

# うおおお

種族：ドラゴン

Species : Dragon

## キャラクターについて

名前には他と被らないこと、由来に影響されず自由に活動して欲しいことを考え明確な意味を持たせませんでした。あまり聞きなじみのない響きの母音「ウアイア」に、ドラゴンっぽい響きの子音を組み合わせ「グワイア」としました。性格はこれからの活動を通じて形成されていくと思います。

## 見てほしいポイント

表情です。眼球やまぶたが動くことにより、自分の想定以上に表情豊かに見えるようになりました。



Entry No. 10

初制作  
First Creation

Character

Gwire

グワイア

Creator

uh\_oh\_oh\_oh

うおおお

## 制作のきっかけ

15年ほど前にグワイアの原型となるような着ぐるみを作ろうとしていましたが、諸事情から顔の制作中に断念しました。

その後、4年ほど前に生活環境の変化で時間が生まれ、「もう一度作ろう」と決心し、制作を開始しました。

## 制作のこだわり

やり直したり、後悔することが極力無いように、やりたいことを全て盛り込み、全ての工程に時間を掛けて丁寧に作業しました。



Entry No. 10

初制作  
First Creation

Creator

uh\_oh\_oh\_oh

Character

Gwire

# グワイア

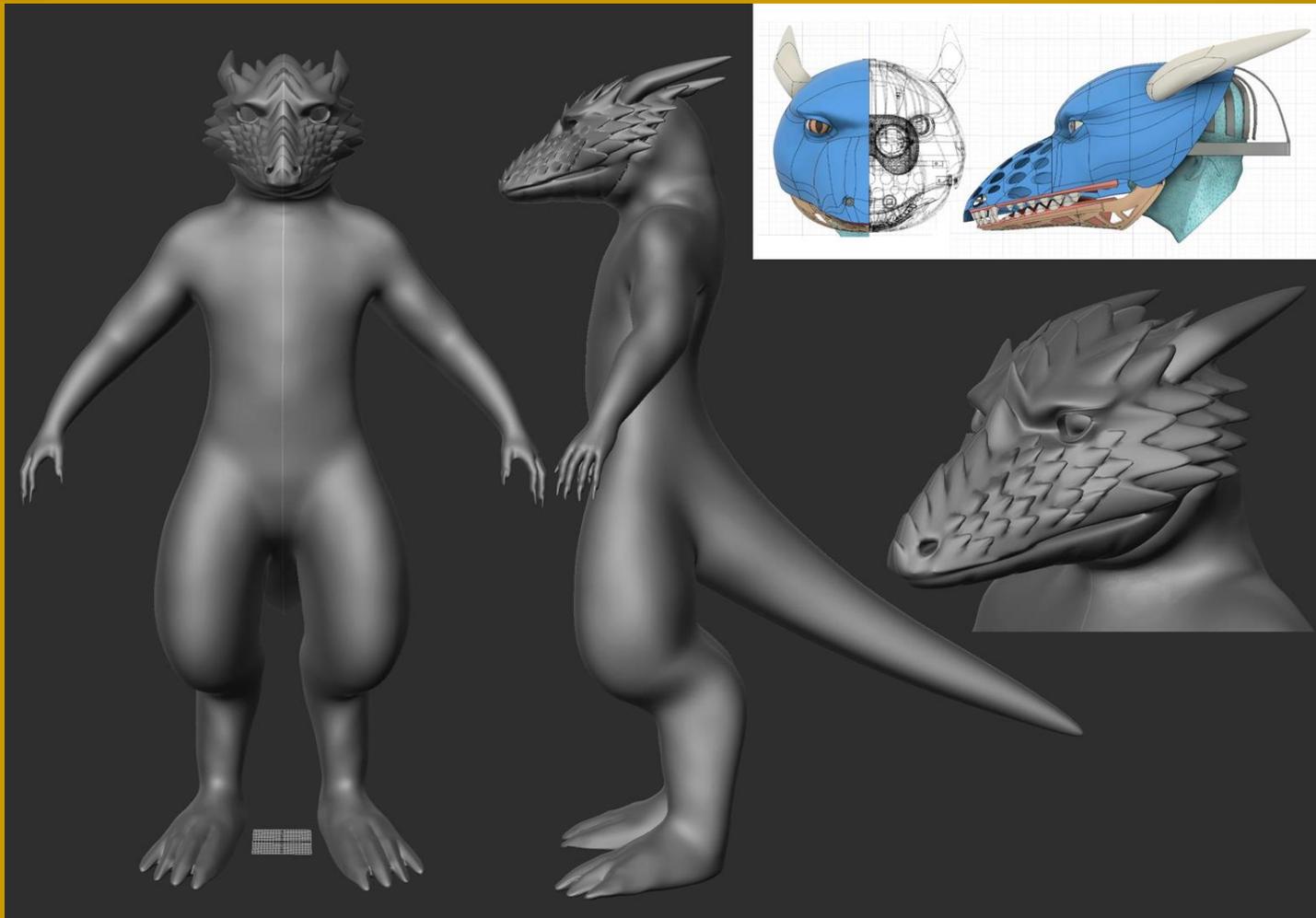
# うおおお

## キャラクター・デザインの概要

8割リアル、2割デフォルメで、基本的に格好良いものの少し可愛い所もあるようなバランスを目指しました。鱗はアルマジロトカゲやヘビなどを参考にし、爬虫類らしく正面顔を少し平べったくしました。絵はあまり描けないため、3DCAD上で形を決めています。

## デザインで特に気に入っているところ

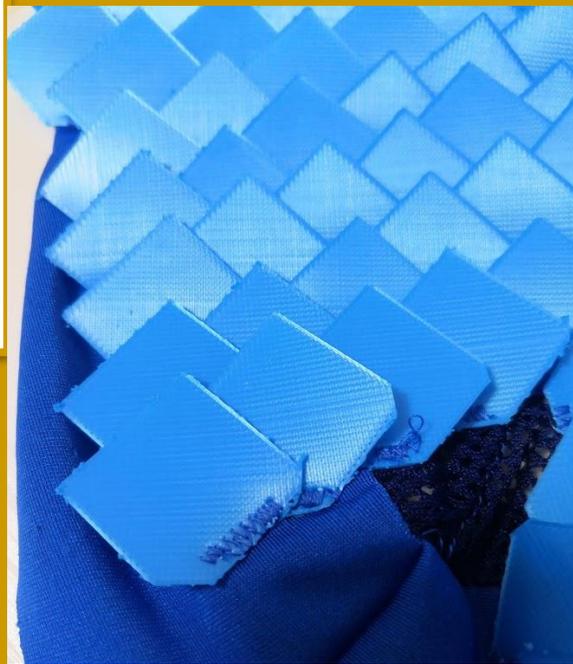
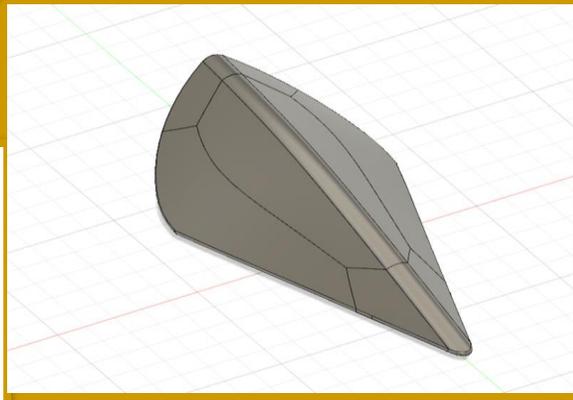
ファーを使用せず、全身を鱗が覆っているところです。鱗の光沢や立体感により、個性的な雰囲気を持たせられたと思います。



## アピールポイント①

### 鱗

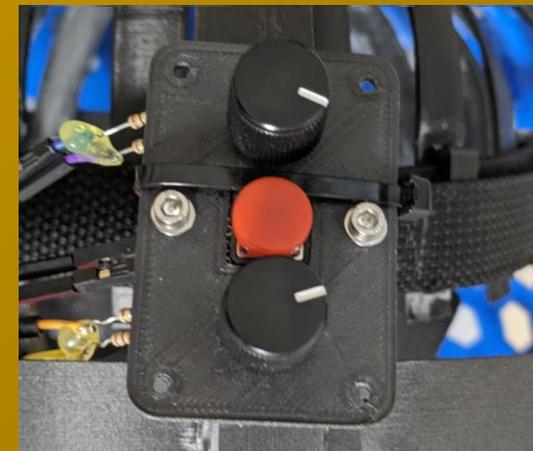
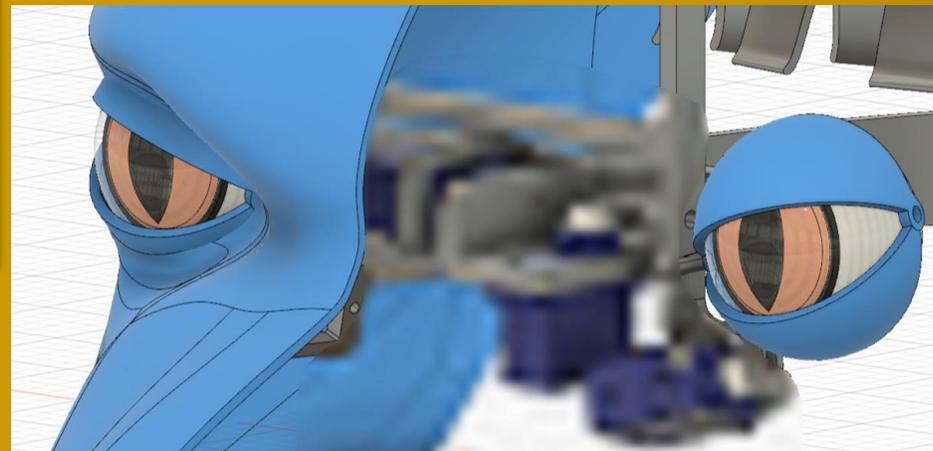
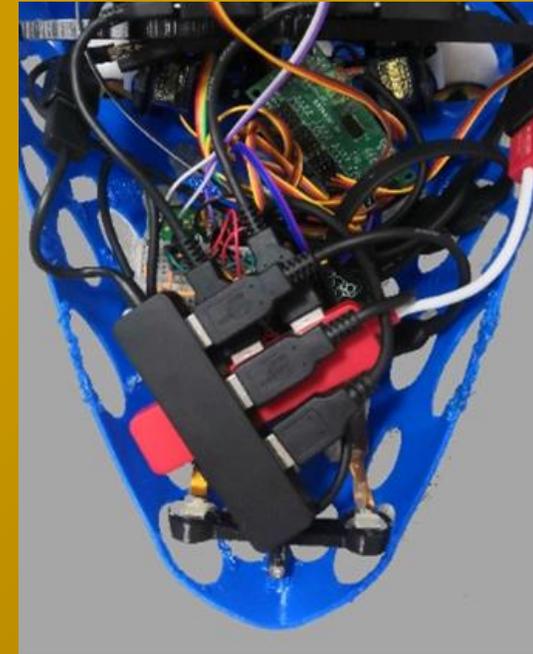
鱗は全部で1797枚あり（2023年12月現在）、全て3Dプリンタで印刷しています。TPUという柔らかい樹脂のため、触れてもケガの心配はありません。素材の選定、形やサイズ的设计、3Dプリンタのパラメータ調整などに数か月かけました。見た目が単調にならないように、場所によってデザインやサイズを細かく変えています。



## アピールポイント②

## アニマトロニクス

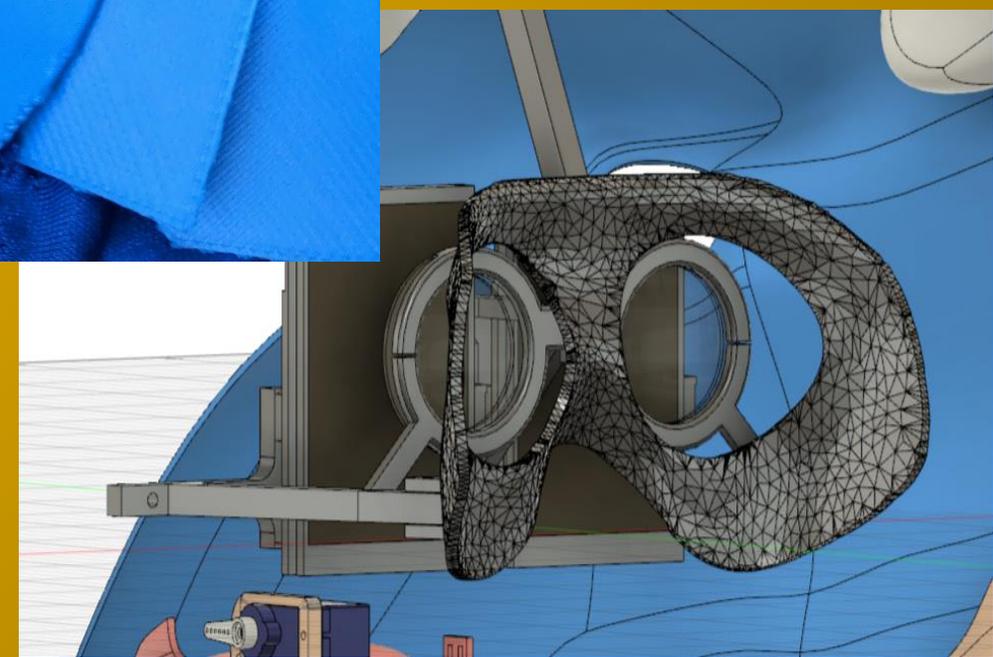
アニマトロニクス（生物を模したロボットの技術）を独学で勉強しました。眼球、まぶた、顎をモーターで動かしています。一般的なアニマトロニクスでは、表情を遠隔操作する担当者がいたり、そもそも人が入れる空間が無かったりします。そこで、中の人の動きをセンサーで検知し、メカ部分を小型化することでそれらの問題を解決しました。中の人が操縦するような意識を持たずとも、自然に動くよう工夫しています。



## アピールポイント③

### ヘッドマウントディスプレイ

視界を確保するため、自作のヘッドマウントディスプレイを搭載しています。左右の鼻の穴がそれぞれカメラになっており、立体視ができます。右目部分と左目部分でシステムが別になっている為、前が見えなくなるリスクが低く、万が一トラブルがあっても脱がずに再起動が可能です。



## 制作において挑戦したところ

製作当初は3Dデータから型紙を作成するスキルが無かったため、データを3Dプリンタで印刷して1/7フィギュアを作成し、フィギュアにテープを巻いて1/7サイズの型紙を作成し、それを7倍して原寸大の型紙にするという手法を考えました。



## 制作において苦心したところ

鱗の配置です。規則正しく鱗を配置しようとしても、体の曲線によっては鱗が重なりすぎてボサボサに見えたり、またある所では鱗に隙間ができ地肌が見えたりしてしまいます。かと言ってその場しのぎで配置すると、全体的な鱗の流れが乱れてしまいます。一枚一枚ミリ単位で場所を決めて縫う作業を枚数分、（休み休みですが）約2年かけて行いました。

## 制作を振り返って

自分一人で0から何か作るのは初めてだったため、メカ設計や電子工作、縫製などなどすべて苦労しました。当初のスケジュールよりも大幅に遅れ、過去のJFCCに出場できず悔しい思いを何回もしてきましたが、完成したことで今までの思いが報われた気がします。小さいころから漠然と「ものづくり」や「クリエイター」に憧れることがありましたが、自分にも作れるんだと自信が持てました。JFCCや応援してくださった方がいなければ永久に完成しなかったかもしれません。この場を借りて皆様にお礼申し上げます。



Entry No. 11

Character kuruhuku maneki

来福マネキ

Creator Koakea、Maru

Koakea(着ぐるみ担当)

まる(装飾品)

Entry No. 11

Character

kuruhuku maneki

# 来福マネキ

Creator

Koakea、Maru

Koakea(着ぐるみ担当)  
まる(装飾品)

種族：招き猫

Species : Maneki-  
neko

## キャラクターについて

招き猫の置物に彷徨っていた三毛猫のオスの魂が宿り実態化した姿。招き猫の持ち主より命を受けて、第2の人生では招き猫として福を招く仕事をしています。キラキラしたものを集めるのが好きで新品の五円玉とビー玉集めが趣味な様子。

## 見てほしいポイント

模様は全て手刺繍の首輪式の前掛け。思わず抱きしめたくなるような真っ白なボディ。もちもちの肉球と自分の背丈くらいの二又の長い尻尾です。



Entry No. 11

Character

kuruhuku maneki

# 来福マネキ

Creator

Koakea、Maru

Koakea(着ぐるみ担当)  
まる(装飾品)

## 制作のきっかけ

日本らしい和モチーフのキャラクターを制作してみたいと思ったこと、猫のキャラクターを作ったことがなかったからです。

## 制作のこだわり

まん丸のお顔、招き猫の置物のようなずんぐりむっくりしたボディ、アイロンシートではなく手作業で刺繍した前掛け、先端で二又に割れるのではなく根元から割れた二又の尻尾。



Entry No. 11

Character

kuruhuku maneki

# 来福マネキ

Creator

Koakea、Maru

Koakea(着ぐるみ担当)  
まる(装飾品)

## キャラクター・デザインの概要

デザインは「名は体を表す」をコンセプトに考えました。キャラクターを見て名前を聞いた時になるほど！って思って貰えるように、模様・色の組み合わせを考えました。三毛猫の招き猫の配色をベースに日本文化において縁起物・魔除けとして使用される赤・青・黄・白・黒からなる「五色」(ごしき)を参考にデザインしました。



Adobe Stock | #67743816



Maneki



Koakea

## デザインで特に気に入っているところ

パッと見で招き猫と分かるところ、目元のお化粧です。引きずり不可避な2本の尻尾も大好きです。あくまで置物から実態化した子なので動物なら生来持っている髭や爪などないところ

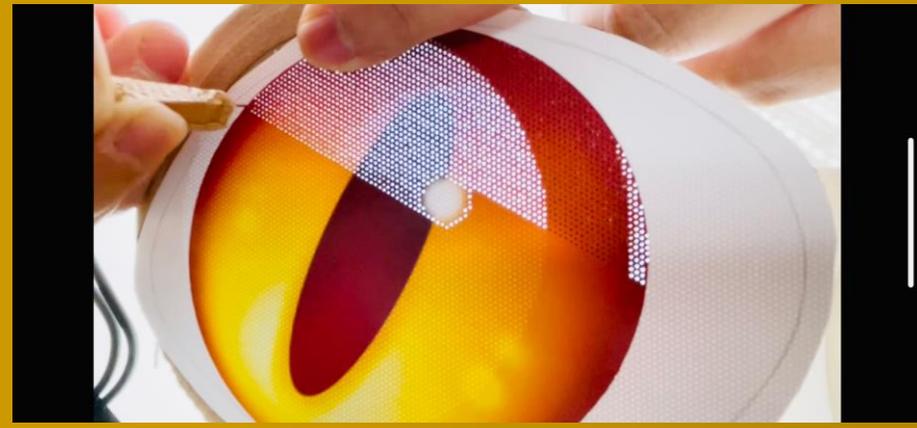
ころ

# 来福マネキ

## アピールポイント①

### キャッツアイ

猫のビー玉のような目を作りたかったので目のイラストは黒を一切使わない配色。アルミパンチにシールを貼って針で穴を空けて制作しました。アイラインは切れ長の目ではなく歌舞伎でも見られる目尻が丸いアイラインにして目頭付近を赤く塗装しのっぺりした目元にならないようにしてあります。



## アピールポイント②

### もちもちのボディ

思わず抱きつきたいボディを目標に着るあんこで制作。ダミーは原始的なタオル盛モリ・ガムテぐるぐる方式で、先に完成しているケモ足と合わせて違和感ないように色々な角度から見て細かく調整し制作しました。大きいボディになればなるほど重さにより負担が大きくなるため、従来のサスペンダー式の着るあんこから型紙を一新しました。



# 来福マネキ

## 制作において挑戦したところ

私が制作するヘッドは角膜+口が小さいキャラが多いのですが、構造上通気口が口元にしか無いのでヘッド内部に熱がこもるため口元にファンを取り付けてみました。それにより外気とヘッド内部の空気の循環が多少出来るようになりましたが、モーター音が気になるため要改良です。



## アピールポイント③

## 二又の尻尾

真ん中あたりから二又になった尻尾ではなく根元から二又の尻尾は、地面に垂れる際の尻尾の角度を想定して型紙を理想の形になるまで作り直しました。尻尾と着るあんことボディのファーにそれぞれファスナーを2連で付けることで運搬時に着脱可能且つ、境目が目立ちにくく自然になっています。



# 来福マネキ

## 制作において苦心したところ

顔のお化粧の部分は特に難しかったです。パーツも小さく毛刈りをしすぎると縫い目や生地地の地目が見えてしまうので毛刈りには特に気を使いました。模様の境目をはっきり出すためにバリカンでカット後は細かいハサミを使ってカットし模様の形を調整しました。

## 制作を振り返って

これまで数体制作してきましたが何度作っても新しい壁にぶつかり、制作の度に次はこうしようこれを改善してみようと思うことが出来るので、自分でキャラクターを生み出すことは楽しいなと改めて実感出来ました。



Entry No. 12

Character

Koyo

紅妖

Creator

Koyo

紅妖

Entry No. 12

Character

Koyo

紅妖

Creator

Koyo

紅妖

種族：狛犬

Species : Shrine  
dog

キャラクターについて

私のファーソナです。

見てほしいポイント

大きな体型と低い頭身



Entry No. 12

Character

Koyo

紅妖

Creator

Koyo

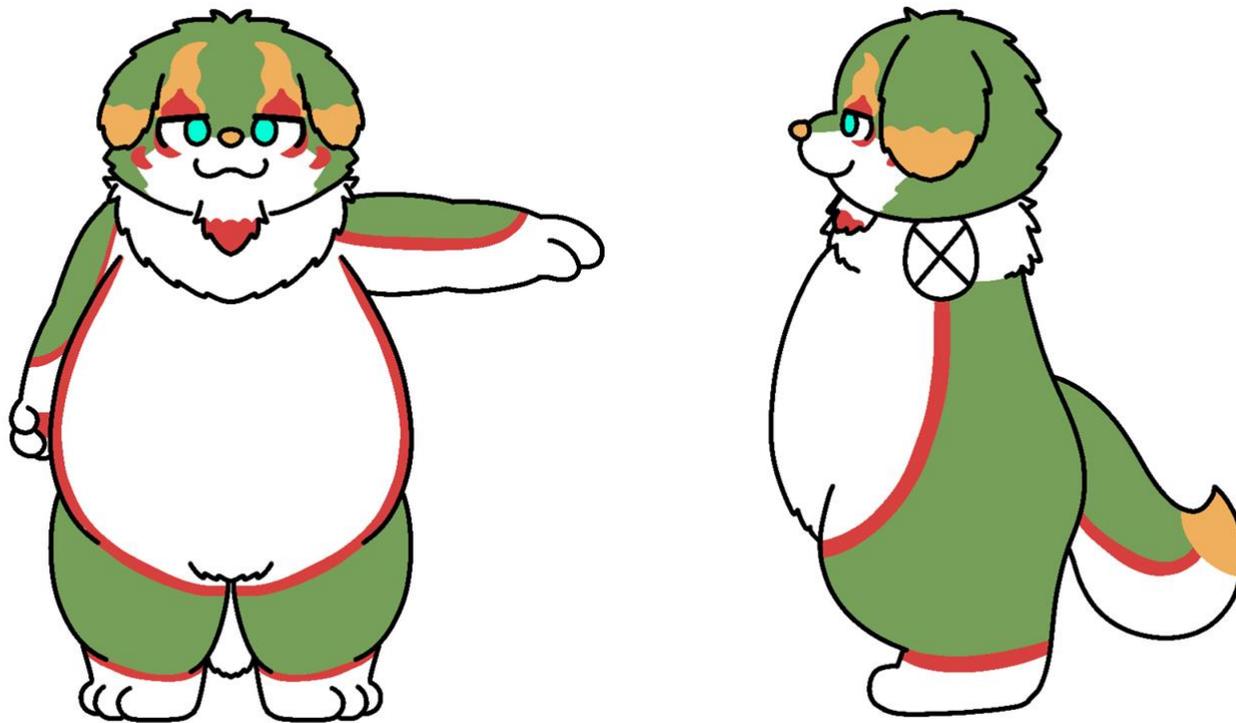
紅妖

## 制作のきっかけ

もともと「紅妖」というキャラは3年前に初めて制作したキャラでした。その当時では私の「好き」がどういったものかわからないまま制作していました。それから7回にわたってヘッドの再制作を行ったり、去年のクリエイターズコンテストに出場した「錦次」などのキャラクターを制作したりしました。その中で探してきた私の「好き」の集大成として私のファーストである「紅妖」のリメイクを行いました。

## 制作のこだわり

今回こだわったことは私の「好き」をふんだんに盛り込んだことです。大きなお腹と低い頭身にはこだわって制作しています。



Entry No. 12

Character

Koyo

紅妖

Creator

Koyo

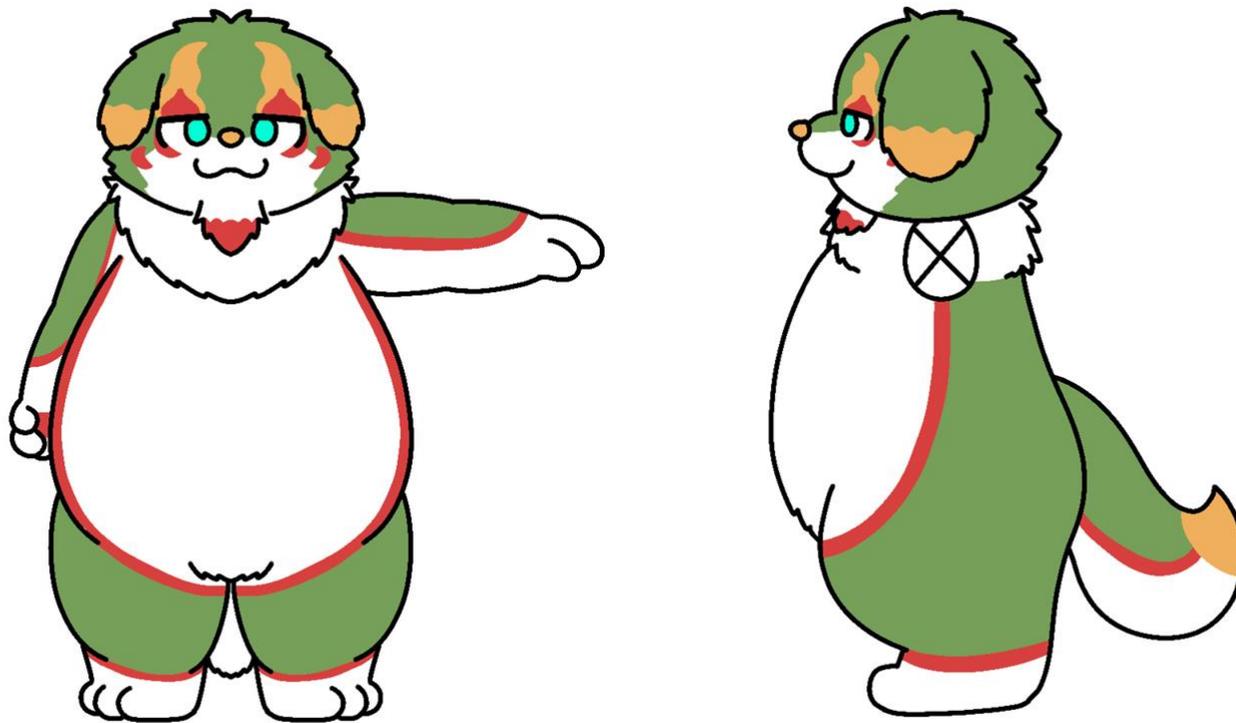
紅妖

## キャラクター・デザインの概要

今回はリメイクなので元となるデザインはすでに存在していました。そのデザインを変化させより化け物、妖怪らしく、しかしながらその体型ゆえに親しみやすい印象となるよう工夫しました。

デザインで特に気に入っているところ

全体の頭身と目の下のクマです。

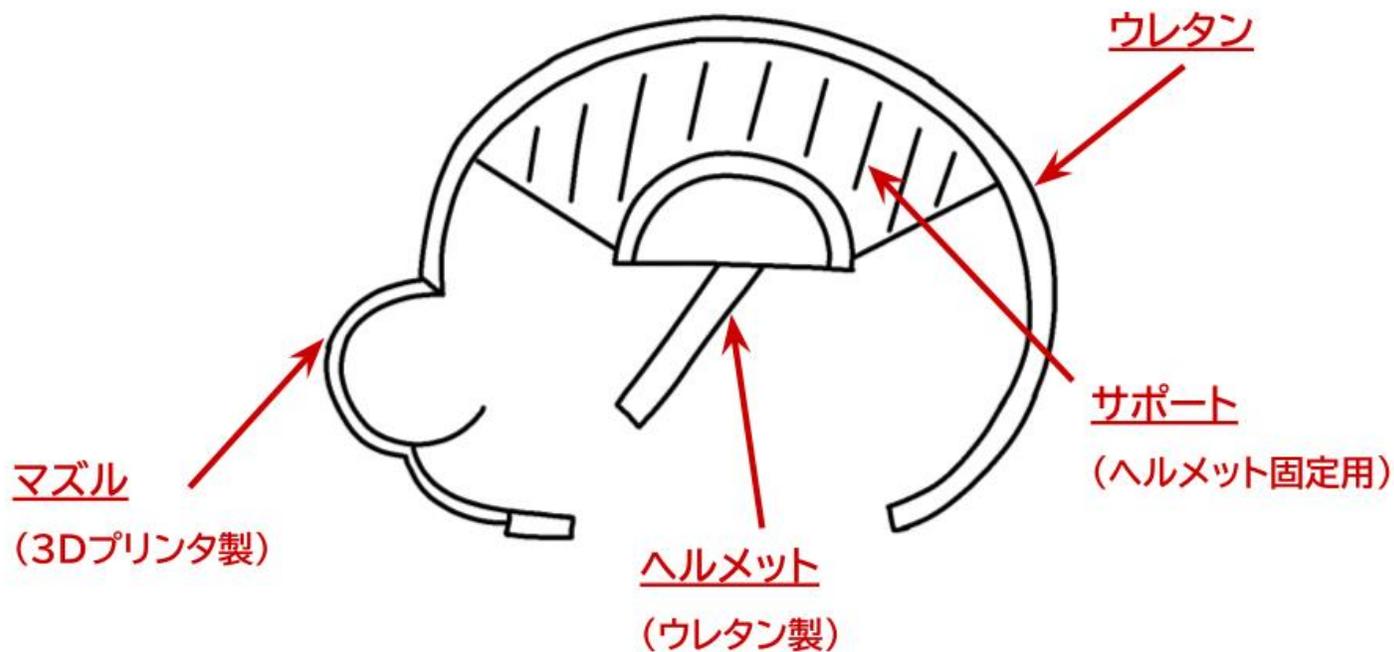


## アピールポイント①

## ヘッドの大きさ

頭身を低くするためにはヘッドを大きくする必要がありました。ただ画像のような従来の制作方法ではウレタンを大量に消費し、なおかつ重いという欠点がありました。そこで今回はヘッドベースの制作方法を一新させ、ウレタンを積層させるのではなく曲げて張り合わせることにより軽く、そしてより少ない材料でヘッドベースを作ることが可能になりました。

## ヘッドベース断面図



## アピールポイント②

### 3Dモデルの活用

前回のクリエイターズコンテストに出場した時よりも3Dモデルを活用して制作を進めました。  
 前回までの作り方ではどうしてもウレタンを削る作業が発生し、左右対称に作るのが難しいという問題が発生していました。  
 今回作り方を一新したことで、ウレタンを削る作業をより少なくし、簡単に左右対称のヘッドベースを作ることが可能になりました。

従来構造(積層型)



今回構造(張り合わせ型)



ウレタンを張り合わせる構造にすることで左右対称を簡単に実現

## 制作において挑戦したところ

### 3Dモデルの活用

去年も同様に3Dモデルを活用して制作を進めましたが、今回は活用範囲をヘッドのみならずボディ、足にまで適用して制作を進めました。そのため、より自分の思い描く造形で制作を進めることが出来ました。



3Dモデリング例（足）

## 紅妖

## 制作において苦心したところ

大きなヘッドを着用者の頭に固定する方法

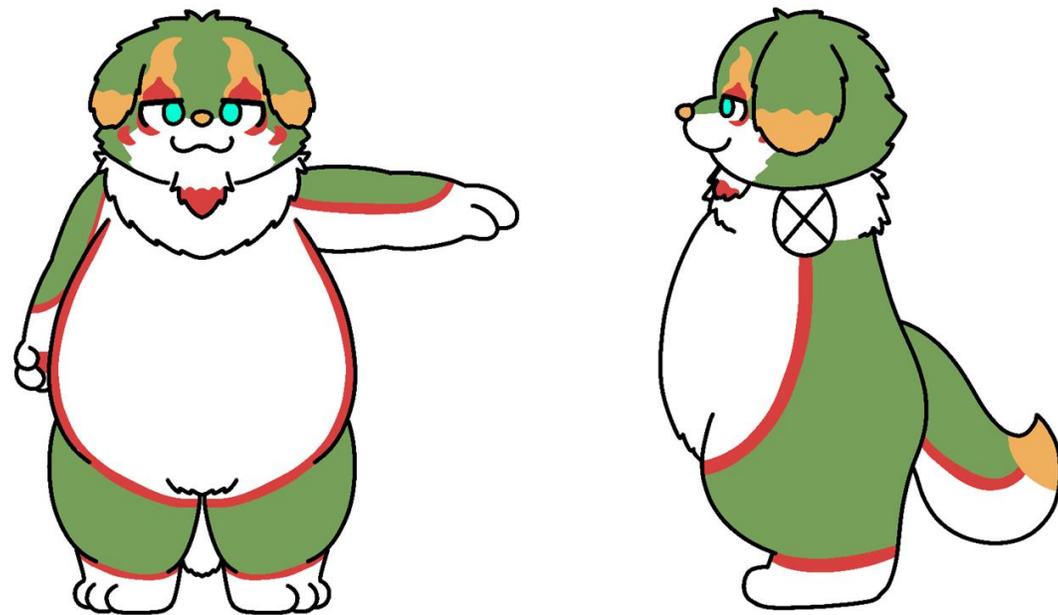
マスコットの着ぐるみを参考にし、ヘッドベース内部にウレタン製ヘルメットとサポートを取り付けました。

## 制作を振り返って

今回3年の集大成としてファーソナのリメイクを行いました。まだまだ改善すべき点や修正したい点は大量に残っていますし、試してみたい表現方法や構造もたくさんあります。

これからも自分の「好き」を探し続け、自分の好きな着ぐるみをたくさん作っていきたいです！

## 紅妖



Entry No. **13**

Character MFS-CV-01 BAEL

**MFS-CV-01 バエル**

Creator

Toga Sorato、Lin Shin、  
My.mise、Mutsughy

**咎 空兔** (デザイン原案)

**林深** (リファレンス清書)

**マイ・マウス** (スーツ制作)

**六戯** (デザイン補助)

Entry No. 13

Character

MFS-CV-01 BAEL

# MFS-CV-01 バエル

Creator Toga Sorato、Lin Shin、My.mise、Mutsughy

咎 空兔  
(デザイン原案)

林深 (リファレンス清書)  
マイ・マウス (スーツ制作)  
六戯 (デザイン補助)

種族：対獣人用強化兵士  
獣奇士 (第一世代型)

Species : Enhanced Soldier for  
Anti-Beastman Warfare: Chimera  
Knight (First Generation Type)

## キャラクターについて

大昔の戦争で、亜人獣（ケモ耳）の姿から人体改造が施された人造獣人。名前は、「主人」や「王」を意味する暗号名です。

不老不死の体と予知能力を持ち、暗号名の由来となった、とある神話の最高神の別名にちなんで、救世主「ベル」という愛称で称えられました。しかし、不完全な獣化ゆえに理性よりも動物的な本能が強く、敵味方を問わず捕食する癖がありました。この狂暴性から「トルナイト（白い悪魔）」とも呼ばれました。

## 見てほしいポイント

バエルの容姿は、出会う人の価値観や経験則によって変化します。人外は、己が望む姿を選択できる自由度があるからです。バエルは悪魔か、英雄か？その姿のモチーフは何か？それは、皆様にお任せします。



© 咎 空兔・林深



© 咎 空兔・六戯

Entry No. 13

Character

MFS-CV-01 BAEL

# MFS-CV-01 バエル

Creator Toga Sorato、Lin Shin、My.mise、Mutsughy

咎 空兔  
(デザイン原案)

林深 (リファレンス清書)  
マイ・マウス (スーツ制作)  
六戯 (デザイン補助)

## 制作のきっかけ

昔からエジプトの神話の神々が好きだったので、将来は彼らをモデルにしたファースーツが欲しいなと思いながらデザインを進めていました。そして偶然にも、ヘッドの初期デザインが完成した時を同じくして、マイ・マウスさんが作っていた習作のヘッドのシェルが、自分のデザインと瓜二つだったことがきっかけとなり、共同での制作が始まりました。

## 制作のこだわり

演者と周囲の人々の安全性の確保です。作品名の「MFS」とは、「Mobile Fur-Suit」の略であり、ステージアクトのために動きやすさと視認性の良さに重きを置いている仕様を意味しています。これは同時に、アテンダの対応が行き届かない状況でトラブルに巻き込まれた場合、キャラ単体でも素早く離脱できることを想定しています。また、トラブルに巻き込まれた他のキャラの手助けも視野に入れていきます。



© 咎 空兔・林深

Entry No. 13

Character

MFS-CV-01 BAEL

# MFS-CV-01 バエル

Creator Toga Sorato、Lin Shin、My.mise、Mutsughy

咎 空兔  
(デザイン原案)

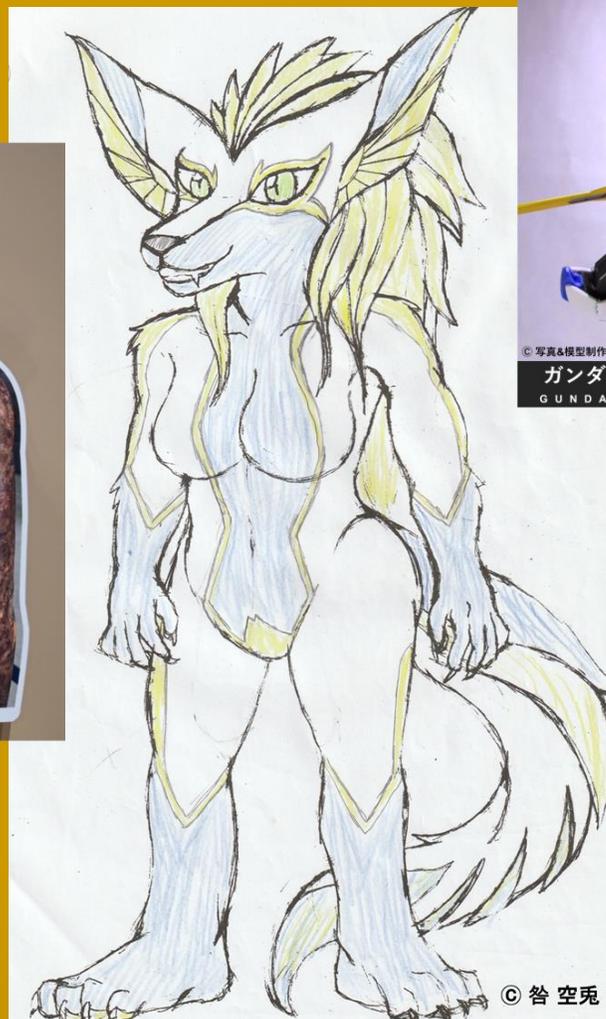
林深 (リファレンス清書)  
マイ・マウス (スーツ制作)  
六戯 (デザイン補助)

## キャラクター・デザインの概要

バエルのモチーフは、エジプト神話の神々です。特に、神話の中では悪神として知られるセト神が、別の側面として死者の船の守り神であるという点に大きな影響を受けています。そこへ、オーナーのラッキーカラーと錯視を加え、「出会う人の価値観や経験則によって、印象が変わるキャラ」を目指しました。また、セト神が合成獣「セト・アニマル」と呼ばれている点にちなんで、自分の好きな作品や複数の動物の要素を取り込んでいます。

## デザインで特に気に入っているところ

この目力がお気に入りです。バエルは、気に入った者を食べ、我が身の血肉にすることを愛情表現にしています。バエルの目には追視効果があるので、一度その目に留まった獲物は、二度と逃れることはできないでしょう。



## アピールポイント①

## カテキンが含有された素材

ヘッドのシェルにはカテキンが含有されたウレタンを使っています。非常に高い抗菌作用と消臭効果を持っているため、接着剤の臭いもあっという間に消してしまいます。ただし、現在は手に入れることができない、貴重な素材です。

なお、バエルの製造工程は、造形から裁縫に至るまで、全て手作業で行われています。3Dプリンターなどの最新技術が導入されて久しい昨今、手作業ならではの仕上がりに注目して頂きたいです。



### アピールポイント②

### 衣装の追加を想定したデザイン

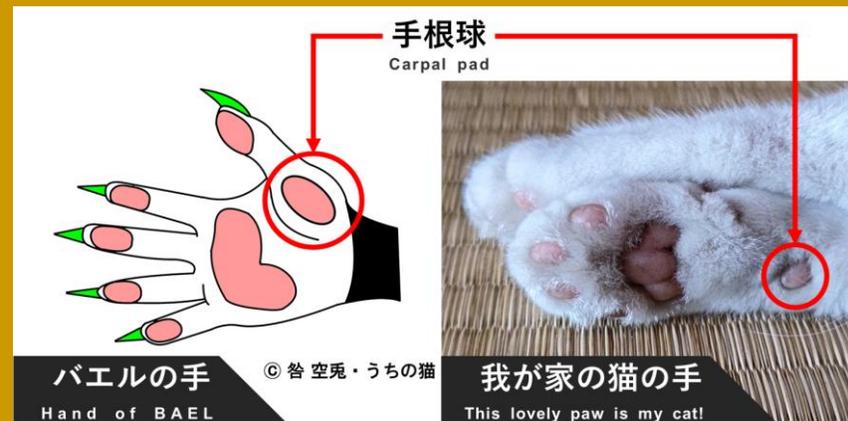
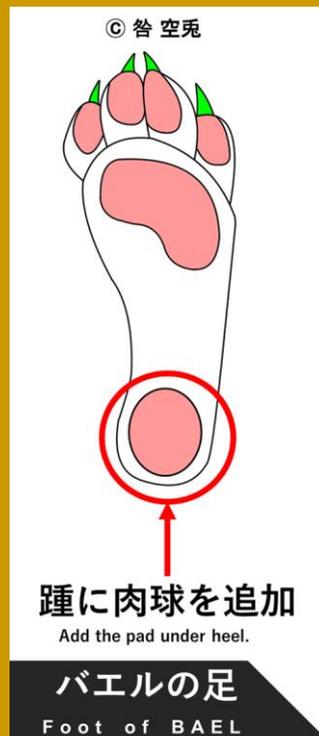
バエルは衣装の追加を想定し、敢えて余白の多いデザインにしています。衣装一つで印象が大きく変わるハーフスーツのように、衣装の着せ替えによって表現の幅を広げられたら面白いと思ったからです。これは同時に、衣装を変えて常に新しい姿を提供することで、継続的にキャラの鮮度を保つ狙いもあります。



## アピールポイント③

## 二足歩行の人外の実在を追求したデザイン

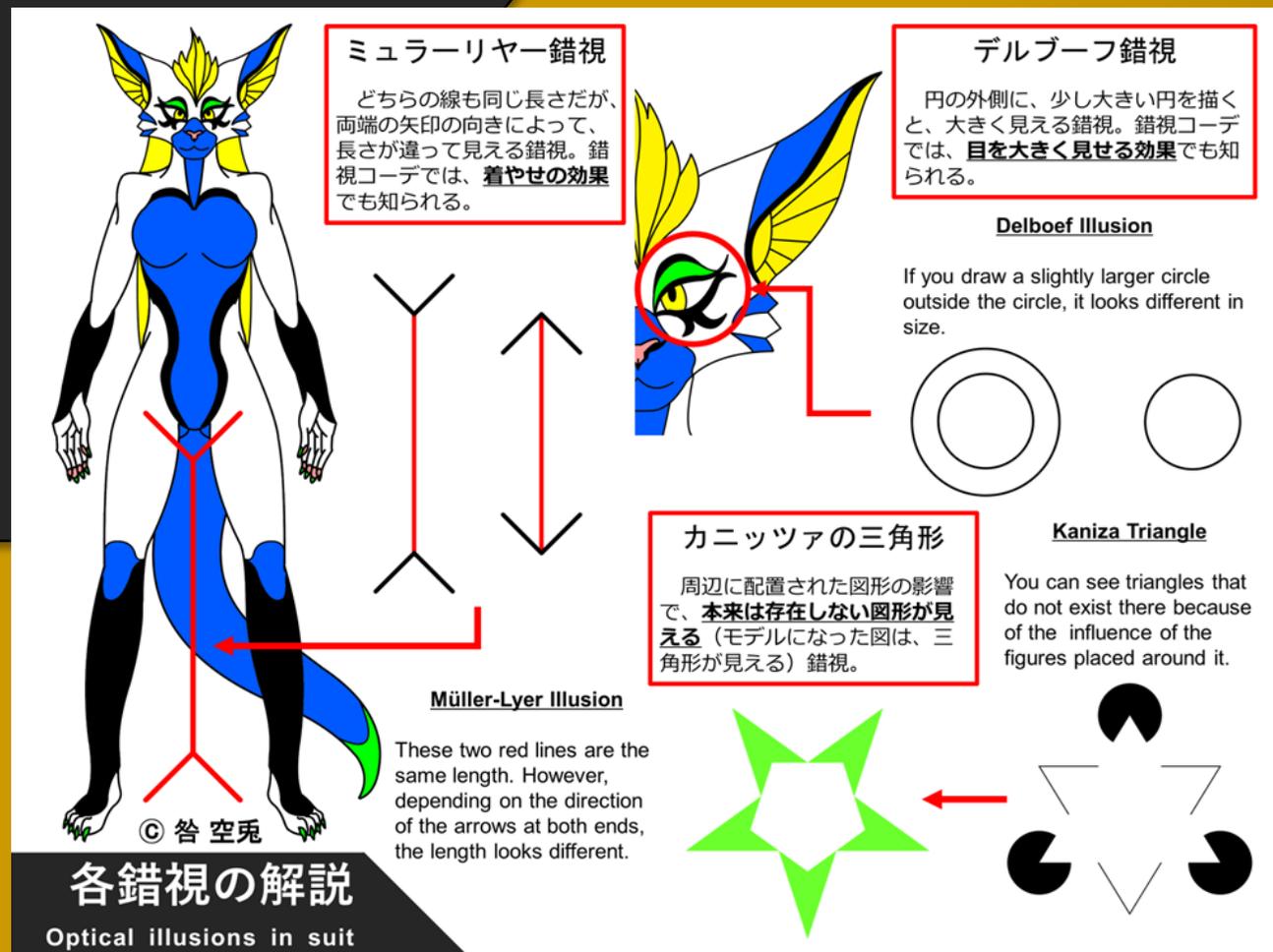
既存のファースーツ作品の多くの足は、動物の後ろ足のような爪先立ちのデザインになっています。当初、バエルの足も同様のデザインでしたが、あんこの削減と機動性の確保のため、人間に近い形に変更しました。また、肉球を持つ動物の場合、地面に触れている部分には必ずそれがあるので、バエルの踵には肉球が追加されています。加えて、前足に該当する手のひらには、手根球を模した肉球を追加しています。



## 制作において挑戦したところ

錯視と錯覚の要素を、デザインに取り入れたことです。ヘッドの追視効果はその一つです。また、体の模様には、錯視コードの要素を取り入れています。これは、オーナーの等身が足りない問題の解決にも貢献しています。

ところで、既存のファースーツ作品の中には、衣装と一体化しているキャラクターがありますが、バエルの体の模様はどう見えるでしょうか？人は時に、水着などの衣服を身に着けた姿でも、セクシーに見えることがあります。実際に私も、とあるアニメ作品のパイロットスーツ姿がセクシーに見えた経験があったので、この要素をデザインに取り入れてみました。では、バエル模様はどう見えるのか...それは、皆様にお任せします。



## 制作において苦心したところ

まず、ヘッドとボディの境目である、デコルテ周りをきれいにさせる模様が中々決まらず、苦労しました。次に、「衣服のような模様」と「セクシーな容姿」を同時に実現する上で、体の模様の配分に苦労しました。模様が少ないと裸に見えてしまう一方、多すぎると、スーツの耐久性の低下だけでなく、衣装の存在が邪魔になり、逆に違和感のある姿になるという矛盾が起きたのです。その結果、リファレンスの完成まで、三年かかりました。

## 制作を振り返って

ファースーツはどんな姿であれ、絵になれば必ず実現するものだと考えていました。しかし、デザイン通りにはいかないこともある事実を知り、理想と現実の間でとても悩みました。また、SNSを介したやり取りが主体だったこともあり、デザインやコンセプトの共有などに齟齬が生じるなど、全体的な意思疎通が不十分だったと反省しています。

その一方で今回、色んな人と関わりを持ちながら、一つの作品を作り上げて行く過程で、学びや発見がたくさんありました。今後、バエルが生きるかどうかはオーナーである私の努力次第なので、携わって下さった方々の期待に添えるよう精進し、もっとより良い作品制作に取り組んでいきたいです。



© 咎 空兔・六戯