

---

---

# Live2Dの 表現と技術共有

GD部 森田彩加

---

---

# ■目次

- 1.自己紹介
- 2.テーマ選定理由
- 3.Live2Dって？
- 4.表現方法の紹介
- 5.最近のLive2D作成ポイント
- 6.伝えたかったこと



# ■自己紹介

ゲームデザイン部 デザイナー

森田彩加

入社後はLive2Dモーションを作成していた

趣味は、アニメ・ゲーム等のイベントに参加すること

# ■テーマ選定理由

Live2Dを知ってる、触ったことがある人が少ない



**Live2Dを知ってほしい！**

# ■テーマ選定理由

Live2Dと一概に言っても、たくさんの表現方法がある。

かなり自由に表現ができる！



自由度が高い故に、  
魅せたい部分が分からなくなる

# ■テーマ選定理由

自由度が高い故に、  
魅せたい部分が分からなくなる



分からなくならない為の方法を紹介！

Live2Dって？

# ■Live2Dって？

「Live2D Cubism」というPC用ソフトウェア

**2Dイラストをそのまま、立体的に動かす技術**



# ■用語説明

## メッシュ

ポリゴンの集合体

## アートメッシュ

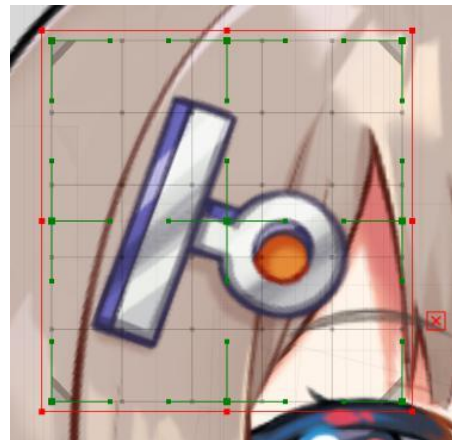
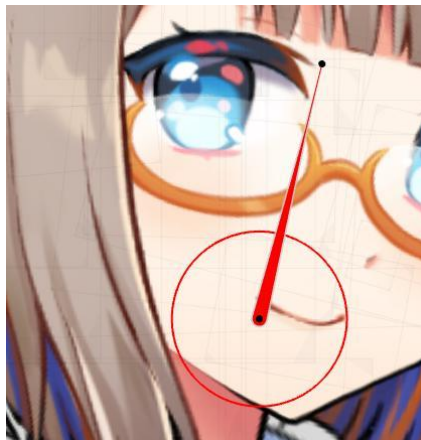
Live2D上でのオブジェクト



## デフォーマ

アートメッシュ(頂点)をまとめて編集できる

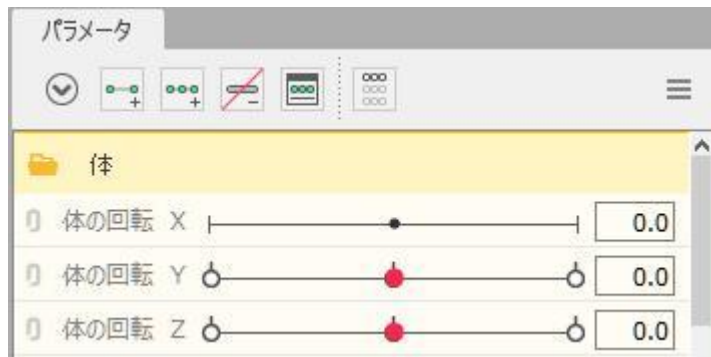
1. **回転デフォーマ**
2. **ワープデフォーマ**



# ■用語説明

## Live2Dでのパラメータ

モデルの「動きの幅」を決めるもの



## よく使うパラメータ

- ・体の回転X(左右)
- ・体の回転Y(上下)
- ・体の回転Z(傾き)

- ・角度X
  - ・角度Y
  - ・角度Z
- ←顔の動き

- ・左目/右目 開閉

## 初期には無いパラメータ

- ・右腕/左腕
- ・右足/左足

# ■2Dアニメーション作成ツール■

## Live2D

### ◎メリット

- ・メッシュ変形機能が使いやすい
- ・デフォルトで物理演算使用可

### × デメリット

- ・ダイナミックなアニメーション制作は苦手

## Spine

### ◎メリット

- ・ソフトの動作が軽い
- ・エディタ操作の習熟が簡単

### × デメリット

- ・ボーンを付けるのが手間
- ・パーツサムネイルが無い

## SpriteStudio

### ◎メリット

- ・パーティクル機能があり、エフェクトに使える

### × デメリット

- ・1つのデータしか開けない
- ・キーフレームの一括表示、非表示がない

**Live2Dってどんなものが作れるの？**

# 表現方法の紹介

# ■表現方法の紹介

何を魅せたいかによって作成方法が変わる

①全身立ち絵を動かす

②アニメのような演出

③Vtuberモデル

・・・他にもたくさん！

## ①全身立ち絵を動かす

一番多く見られるもの。

例えば・・・

ゴエティアクロス(自社)

DESTINY CHILD(STAIRS) など



ゴエティアクロス  
(株式会社Appirits)



DESTINY CHILD  
(©STAIRS)

## ②アニメのような演出

Live2Dでアニメのように魅せる  
ガチャ演出等でも使われる

例えば・・・

株式会社Live2D作成のアニメーション

プリンセスコネクト！ Re:Dive  
(Cygames)



プリンセスコネクト！ Re:Dive(©株式会社Cygames)



### ③Vtuberモデル

顔の動きを  
中心に動かすモデル



桃瀬ひより (©株式会社Live2D)



月ノ美兎 (©にじさんじ)

# 制作相違点

パーツ分けは基本的に一緒

パラメータの付け方が似ている

## ①全身立ち絵を動かす

アニメーション制作あり

## ③Vtuberモデル

アニメーション制作なし

## ②アニメのような演出

他のものとは

作り方が全くの別物

一つのモデル作成で全てができるわけではない

# 最近のLive2D作成ポイント

## ■最近のLive2D作成ポイント



AiCHO/アイコちゃん

作りとしてはVtuberモデル

FaceRig対応

## ■最近のLive2D作成ポイント

1. 顔の角度XYを付ける上でのポイント
2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

## ■最近のLive2D作成ポイント

- ▶ 1. 顔の角度XYを付ける上でのポイント
2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

# ■最近のLive2D作成ポイント

## 1. 顔の角度XYを付ける上でのポイント

正面以外に8つの角度から見える  
顔を作成することで表現する



最初から、どの角度から見ても  
おかしくないようにするのはとても難しい

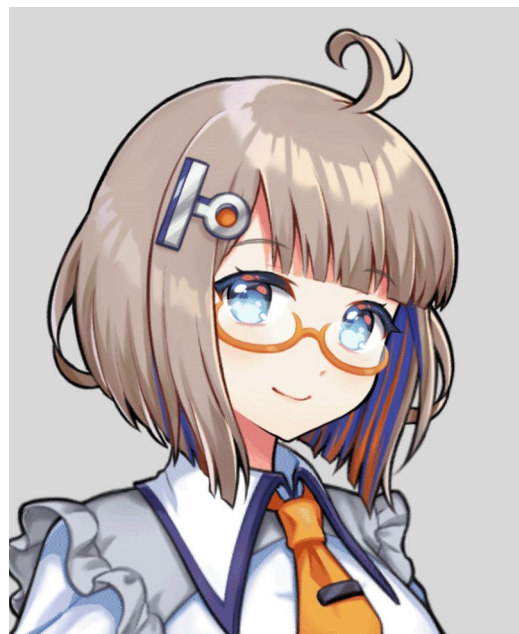


自分の好きなアニメ等から  
各角度で似た構図の顔を探す



理想に近づくよう  
特徴を真似る等して作成する！

|      |      |  |
|------|------|--|
| 角度 X | 11.9 |  |
| 角度 Y | 3.9  |  |



## ■最近のLive2D作成ポイント

1. 顔の角度XYを付ける上でのポイント

▶ 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント



## ■最近のLive2D作成ポイント

# FaceRig

ウェブカムを使い、2D/3Dキャラになりきるソフト

## ■最近のLive2D作成ポイント

### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

- ・自分で動きを付けるのではなく、人に適応した動きをする
- ・FaceRigに対応するLive2Dパラメータ
- ・何を一番に魅せたいのか
- ・プロジェクトに沿った可動域を考える

## ■最近のLive2D作成ポイント

### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

- ・自分で動きを付けるのではなく、人に適応した動きをする
- ・FaceRigに対応するLive2Dパラメータ
- ・何を一番に魅せたいのか
- ・プロジェクトに沿った可動域を考える

## ■最近のLive2D作成ポイント

### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

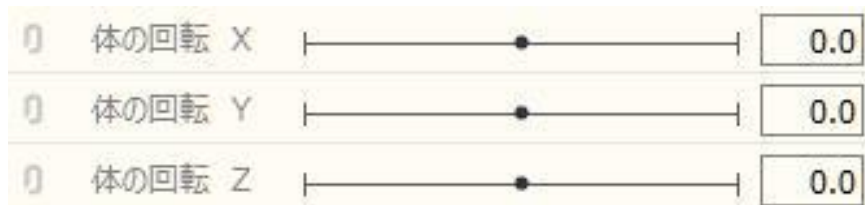
- ・自分で動きを付けるのではなく、人に適応した動きをする
- ・**FaceRigに対応するLive2Dパラメータ**
- ・何を一番に魅せたいのか
- ・プロジェクトに沿った可動域を考える

## ■最近のLive2D作成ポイント

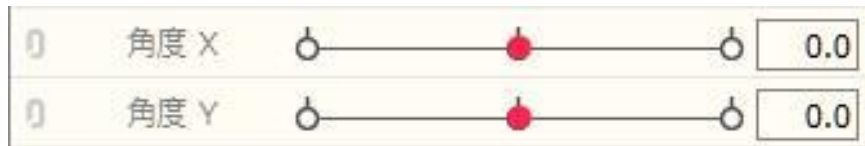
### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

#### ・FaceRigに対応するLive2Dパラメータ

##### ■FaceRigでウェブカム対応が無い



##### ■対応策



## ■最近のLive2D作成ポイント

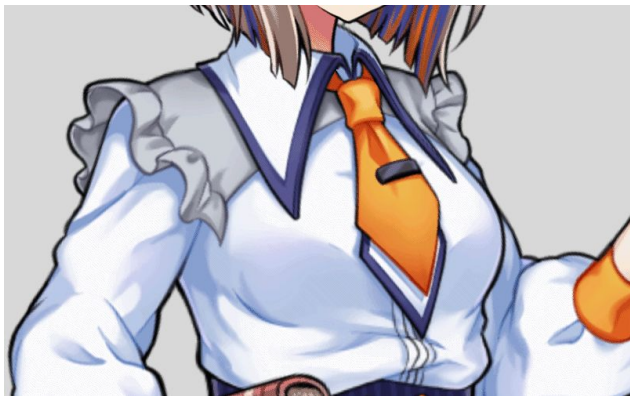
### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

- ・自分で動きを付けるのではなく、人に適応した動きをする
- ・FaceRigに対応するLive2Dパラメータ
- ・何を一番に魅せたいのか
- ・プロジェクトに沿った可動域を考える

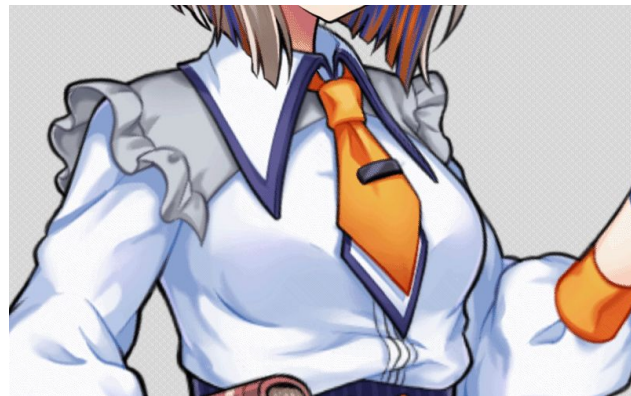
## ■最近のLive2D作成ポイント

### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

- ・何を一番に魅せたいのか



↑胸揺れなし(採用)



↑胸揺れあり

## ■最近のLive2D作成ポイント

### 2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

- ・自分で動きを付けるのではなく、人に適応した動きをする
- ・FaceRigに対応するLive2Dパラメータ
- ・何を一番に魅せたいのか
- ・プロジェクトに沿った可動域を考える



**FaceRig対応アイコンちゃん制作中！(11/22現在)**

**Facebookにて進捗動画も上がっています！(社内向け)**

今回伝えたかったこと

# Live2Dってすごい！

色々な表現、アプローチができる！

しかし、まだまだ研究が必要

**色々なものを見て  
自分から表現の幅を広げるのが大事**

Live2Dは一枚の絵から様々な表現ができる

**表現の種類、魅せたいポイントを決めて、  
そのなかで魅力的な見せ方を考えることが大事**