
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

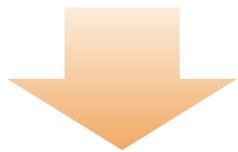
森田彩加

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

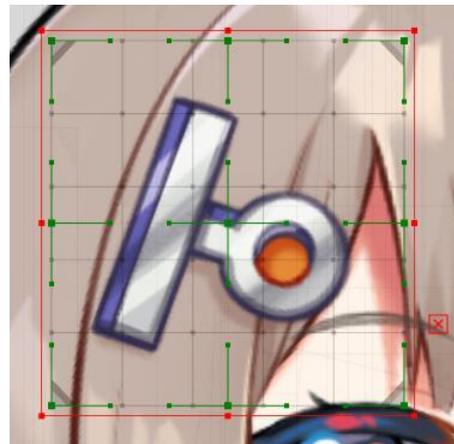
Live2D上でのオブジェクト



デフォーマ

アートメッシュ(頂点)をまとめて編集できる

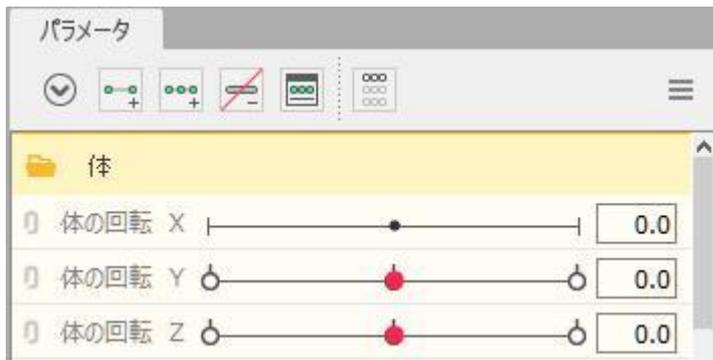
1. **回転デフォーマ**
2. **ワープデフォーマ**



■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

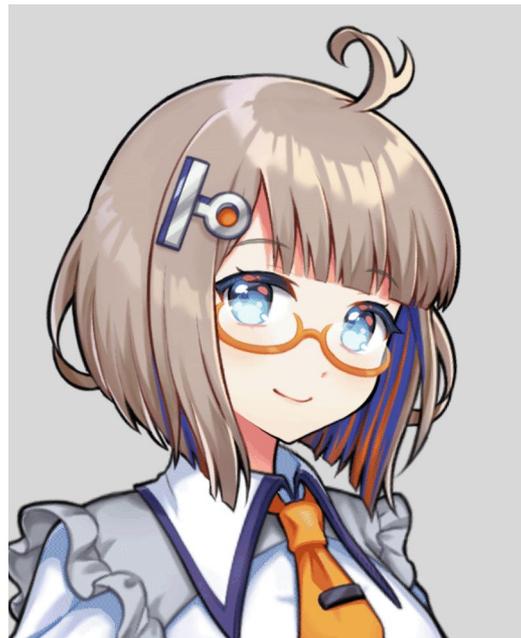


自分の好きなアニメ等から
各角度で似た構図の顔を探す



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

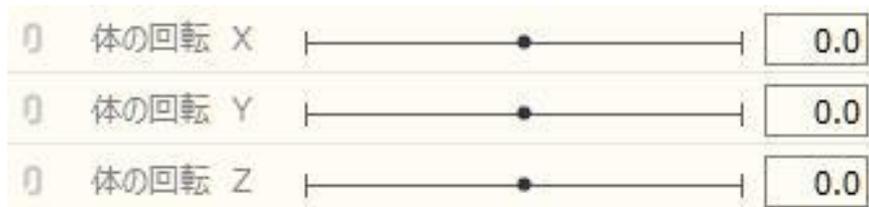
- ・自分で動きを付けるのではなく、人に適応した動きをする
- ・**FaceRigに対応するLive2Dパラメータ**
- ・何を一番に魅せたいのか
- ・プロジェクトに沿った可動域を考える

■最近のLive2D作成ポイント

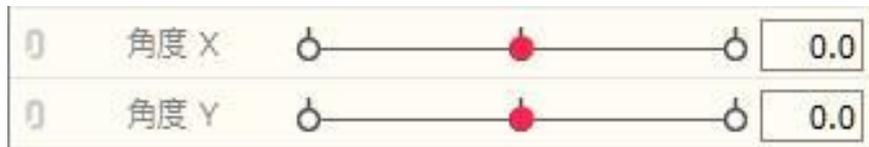
2. FaceRig対応の時の気を付けたポイント

・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)

今回伝えなかったこと

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