

# Live 2D

## 1. 研究テーマ概要

イラストを自分で描き Live2D(live2d の紹介動画)を参考にして制作しました。使用ソフトは CLIP STUDIO 1.5(イラストを製作するソフト)、Live2D Cubism 5.0(イラストを動かすソフト)、です。

## 2. 研究課程 または制作（製作）過程

CLIP STUDIO を使って、オリジナルイラストを描きパーツごとに分けて製作しました。Live2D Cubism 5.0 の Free 版でイラストを動かしました。イラストを制作する際に液晶タブレットを使い描きました。イラストが完成した後、PSN や PNG を使い拡張子に変更しました。パーツをわかりやすくするために名前を設定してアートメッシュをやりやすくしました。アートメッシュ機能の自動割付機能を使いパーツをきれいにあてはめました。自動割付機能を使うと少し違和感があるところが出てきたのでそこは自分の手で修正などを行いました。ほかの設定ではデフォーマを使い顔や体を回転や変形を行いました。Free 版では 50 個まで使うことができます。こちらは使う部分が少なく上限まで使うことはありませんでした。次に各パラメータを物理演算で編集します。物理演算機能はパラメータ同士の動きを連結させるための機能です。今回は髪の毛を書いていませんが本来は顔の動きに合わせて髪を動かしたり、瞬きをして瞳が揺れたりすることができます。

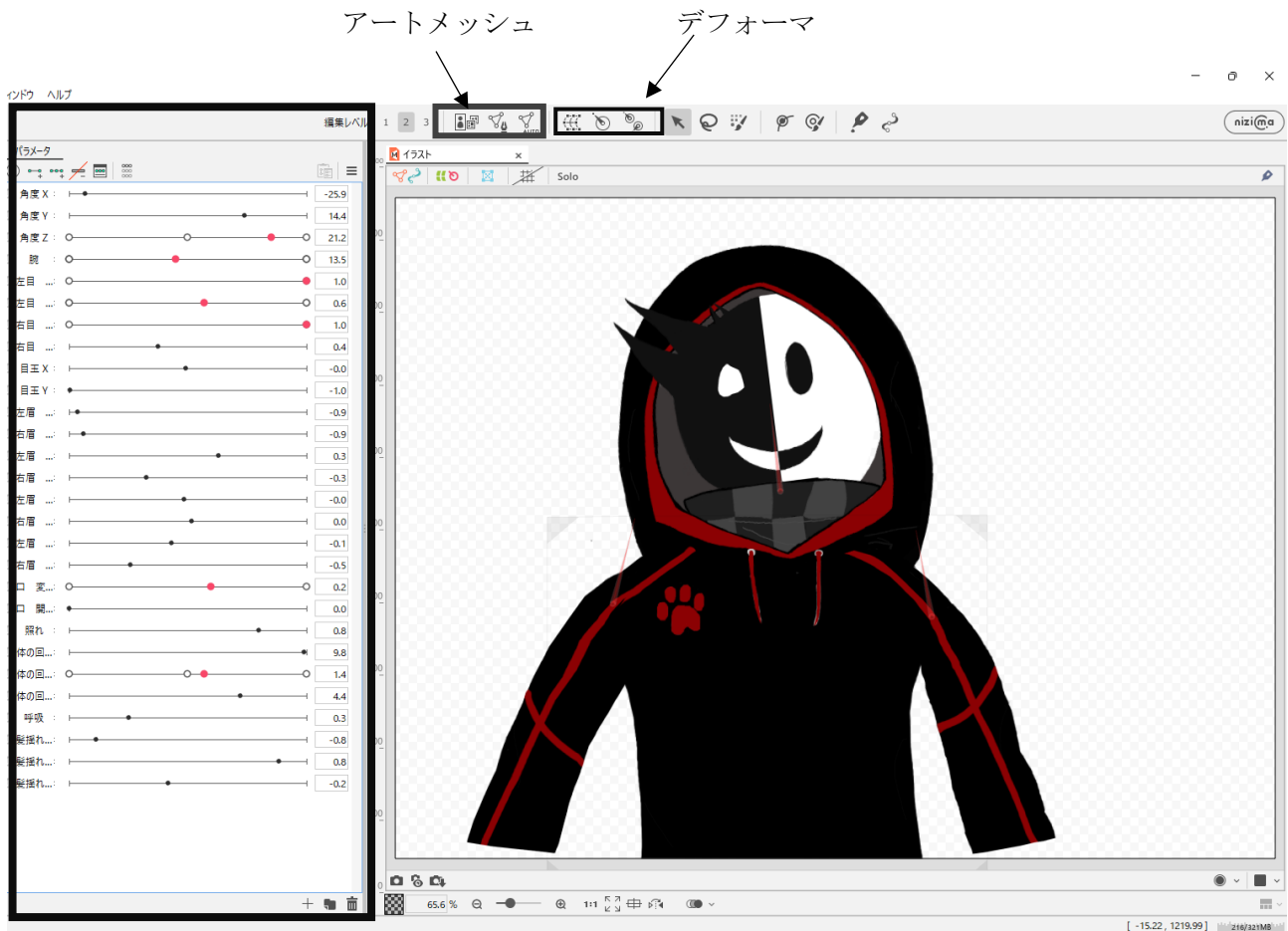
## 3. 研究成果



↑ CLIP STUDIO



↑ 実際に描いた絵



Live 2D 制作画面

↑  
パラメータ

#### 4. まとめ・感想

今回初めて CLIP STUDIO や Live 2D を使い、全く知識がない状態から始めたので本当に完成するのにか心配でした。絵を上手く描くことに時間をかけました。ソフトのバグもあり、試行錯誤して何度もやり直しをすることがよくありました。イラストが完成したあと Live 2D でイラストを動かす作業に移りましたが、このアプリも使用した経験がなく、とても時間がかかりました。動かすときは YouTube 動画を参考にして作っていきましたが、思うように動かさなくて苦労しました。最終的に完成できたときは達成感でいっぱい、この課題研究にして良かったと思いました。

#### 5. 今後の課題

計画では口が動かせる予定でしたが諦めてしまいました。口を動かす作業が一番難しかったのでまた挑戦したいと思っています。また Web カメラでイラストを自分の動きとリンクさせることは時間が足りなくてできませんでした。この作業は卒業後に試していきたいと思っています。

#### 6. 参考資料

URL: <https://www.youtube.com/@live2d>