

Live 2D

1. 研究テーマ概要

オリジナルイラストを描き、Live2D(ディープリザード様)の動画を参考にオリジナルモデルを制作しました。

使用したソフトはMediBang Paint、(イラスト作成) Live2D Cubism 5.0(イラストを動かす)です。

2. 研究課程

MediBang Paint を使用し、オリジナルの女の子をパーツごとに分けて描き、Live2D Cubism 5.0 のFree 版でイラストを動かしました。Free 版は最大 99 パーツまでとなるためなるべく装飾の少ないモデルを制作しました。イラストが完成した後、Live2D にイラストを入れます。その際イラストを psd 形式に変更しました。動かす前にパーツごとに名前やグループを設定し、パーツごとにアートメッシュを設定、編集します。アートメッシュ設定の中にはアートメッシュ自動割付機能があるので顔パーツ以外は自動割付機能を使い、アートメッシュを割り付けました。より細かく動かしたいパーツには手動でアートメッシュを割り付け、自分なりに動かせるようにしました。次にパーツごとに動きをつけるパラメータを設定し、その上にパーツを変形、回転することができるデフォーマを使用しました。

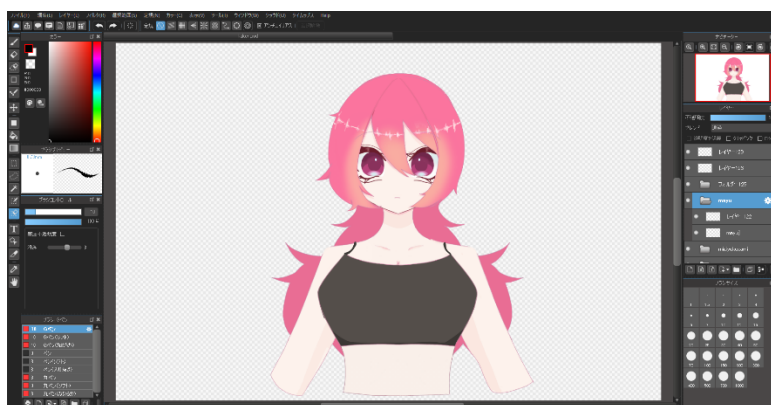
デフォーマとパラメータをつけることができれば次にパラメータを物理演算で編集します。パラメータだけでも動きを表現することができますが、物理演算をつけるによりリアルな動きに近づけることができます。今回は目と髪に物理演算を使用しています。

3. 研究成果

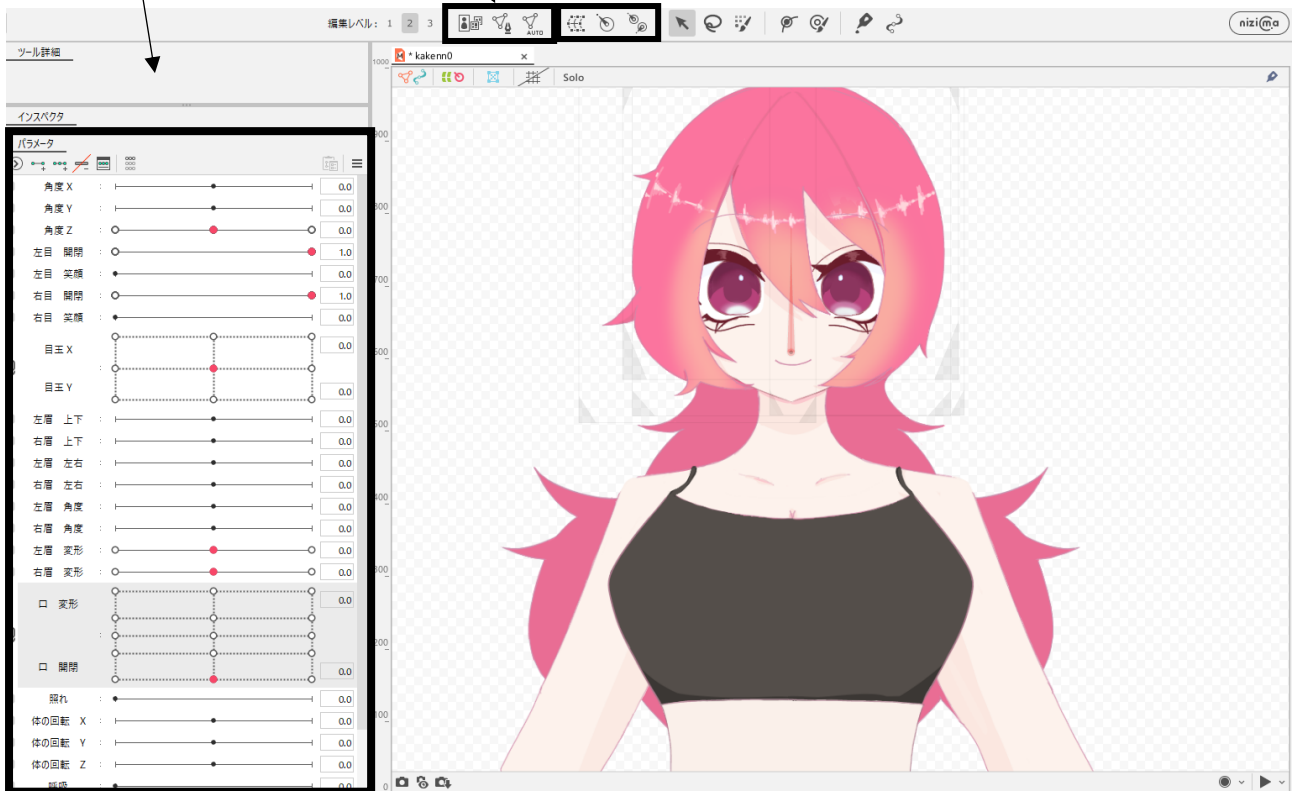


MediBang Paint

実際に描いたイラスト



パラメータ 自動、手動アートメッシュ作成 デフォーマ作成



4. 感想

今回先輩の作品を通しLive2Dで初めて自分のオリジナルイラストを動かしました。イラストを描くことは多かったのですが、イラストを動かすとなると初めての作業だったのでかなり苦戦しました。Free版だと制限される機能も多く、自分の技量不足もありぎこちない動きになってしまったところも多くあります。イラストを描きなおい、動きをつけることに時間をかけることでより自分の想像している動きに近づけることができました。

5. 今後の課題

今後の課題としては、時間がなく上半身しか動かすことができなかったので次は全身を動かせるようにしたいと思います。口に関しても時間がかかってしまって満足な動きをつけられず、動きが小さくなってしまったのでこれから時間をかけて動きをつけていきたいです。自分の感覚で制作していた節があり、何度も描きなおいや動きのつけなおしをしてしまったので最初にもっと参考資料をよく見ていればよかったと思っており、自分の何となくの知識でなく正しい知識を取り入れないといけないと改めて実感した。

6. 参考資料

はじめてのLive2D①②③・Live2D Cubism 基本チュートリアル①②③

- https://www.youtube.com/playlist?list=PL_B-UPbBHi7TY2K-Wah40r1X3FvD7Expp
- <https://www.youtube.com/watch?v=DDo32gXWUwE>