

Live2D を使用した アニメーションの制作

2GDI_小黒 蓮

制作の目標

Live 2Dを使用して、キャラクター、背景にパラメーターを設定し、
30秒程度のアニメーションを制作する。

また、キャラクターは高可動域なものを制作して、
Nizimaにて開催される、にじコン16に参加する。

制作物

安直ですが冬の制作ということで、テーマを『雪』に、設定しました。
雪遊びをしている子供が、作った雪だるまを見せにきてくれるという、
シーンを想定して、制作を進めました。

制作したもの

- ・Live2Dで可動するキャラクター
- ・雪が積もった公園の背景

それらを合わせ、効果音を入れた30秒程度の動画



高可動域キャラクター

10歳の子供

性別は設定しておらず、ツインテールの有無で、ショタにもロリにもなります。

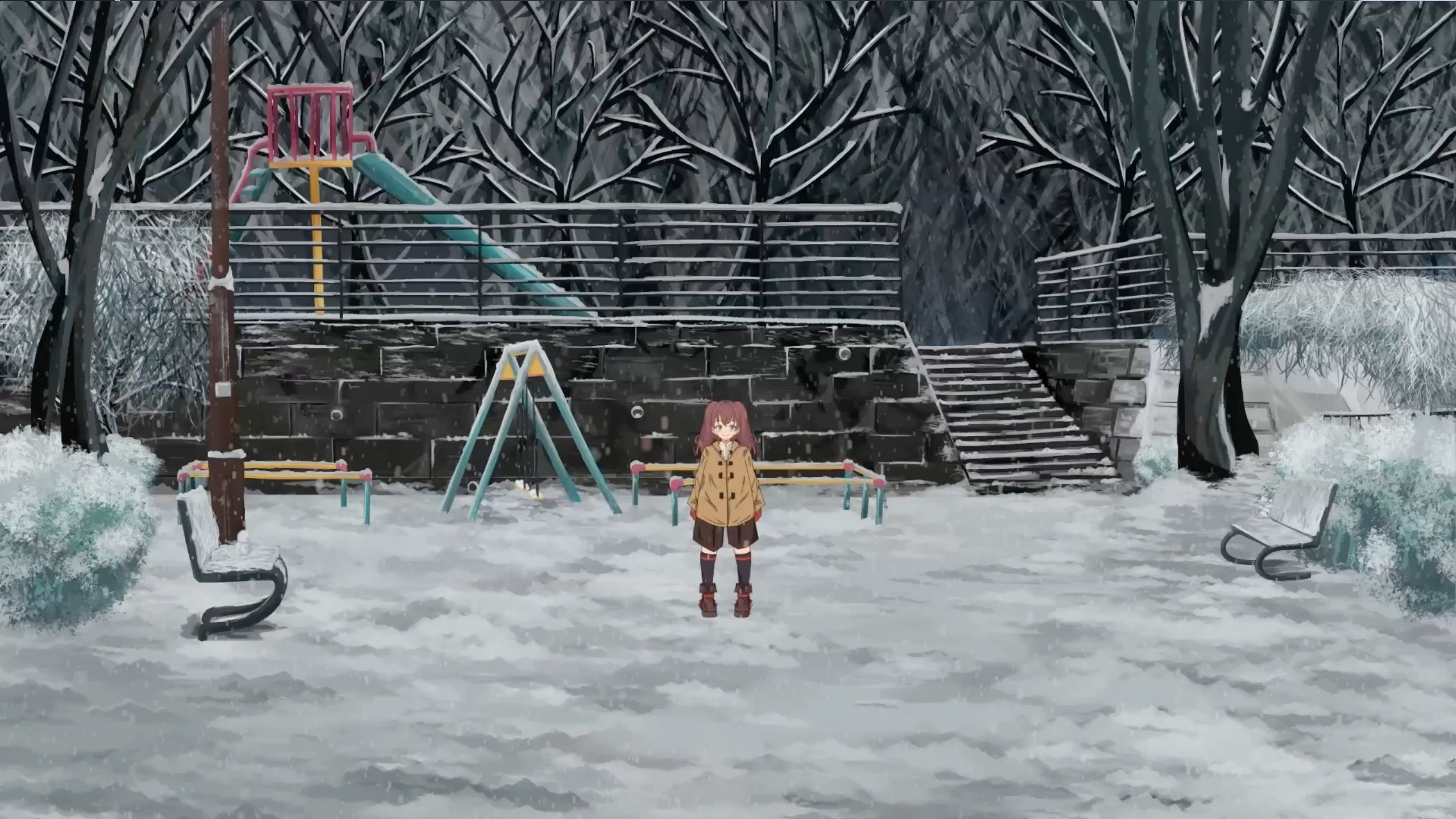
表情差分として怒り、青ざめ、照れ顔などを用意しました。

顔の上下左右はもちろん、しゃがみや体の動きも設定しました。

現在のレイヤー数: 120^{以上}パーツ

雪の積もった公園(背景)





まとめ

もともとは振り返りさせることを目指した、キャラクターを制作するつもりでしたが、Live2Dでの操作が非常に難しく、アニメーションとして違和感が出てしまったため、制作期間を考慮して、正面向きでのしゃがみと徒歩をメインに制作を行いました。

にじコンでは残念ながら、受賞なんかはできなかったのですが、完成したアニメーションは非常に可愛らしくできたと、個人的には満足しています。