

「TheLampMan」いかがでしたでしょうか？

よろしければSNSで感想をつぶやいてもらえると嬉しいです！  
このセッション中の撮影、SNSへの拡散はOKです。

つぶやく際は  
#TheLampManをお願いします！



Live2DCreativeStudioのTwitterではランプマンの最新情報やスタッフの制作したモデル、エディタの機能紹介などLive2Dに関する様々な情報を発信しています！

🔍 『@live2dcs』

# 短編アニメ「The Lamp Man」 メイキング&解説

Live2Dを用いたアニメーション制作

---

Live2D Creative Studio 雲井聖司 & 川上遼太 & 國定みゆき

# 目次

## Chapter01 「TheLampMan」 とは？

- ・ Live2D Creative Studio発のオリジナルIPとして
- ・ ランプマンが生まれるまで

## Chapter02 「TheLampMan」 メイキング&解説

- ・ 制作ワークフローのご紹介
- ・ 手描きアニメとのワークフローの比較

## Chapter03 こだわりポイント Live2Dアニメここがすごい！

- ・ Live 2 Dで可動域を大きく見せるための工夫と効率化
- ・ 魅力的なモデルに仕上げるために
- ・ 新機能スキニングによる自由自在な動き

Chapter 01

# 「TheLampMan」 とは？

# ランプマンとは？

Live2D Creative Studio発のオリジナルIP企画として制作された  
Live2D Cubism 3.0を使用して制作された短編アニメーション作品

「TheLampMan」は今後も様々な展開を予定していますのでお楽しみに！

- ・ラインスタンプ制作！
- ・Twitterでランプマンの新作動画の公開！
- ・ショートアニメ第二弾も…？

# ランプマンとは？

なぜランプマンが生まれたのか？

Live2Dの強みを生かした  
ざらざらとした線、質感の乗った絵

かわいらしい + 奇妙さ  
を持ったキャラクター



絵本のようなヴィジュアルとストーリー



# ランプマンとは？

初期デザイン



The  
Lamp man.

暗い中光るランプのキャラクター

# ランプマンとは？

イメージボード

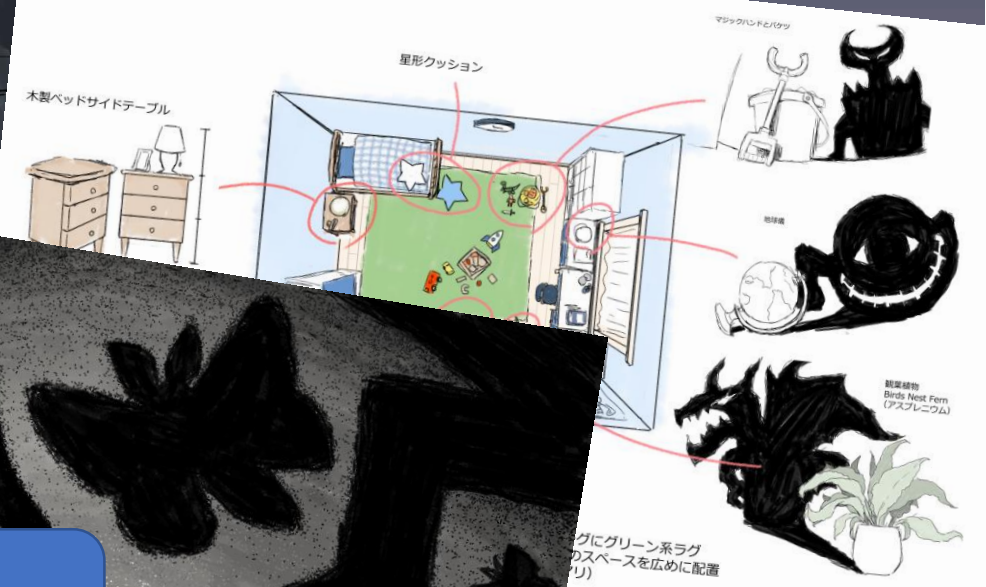
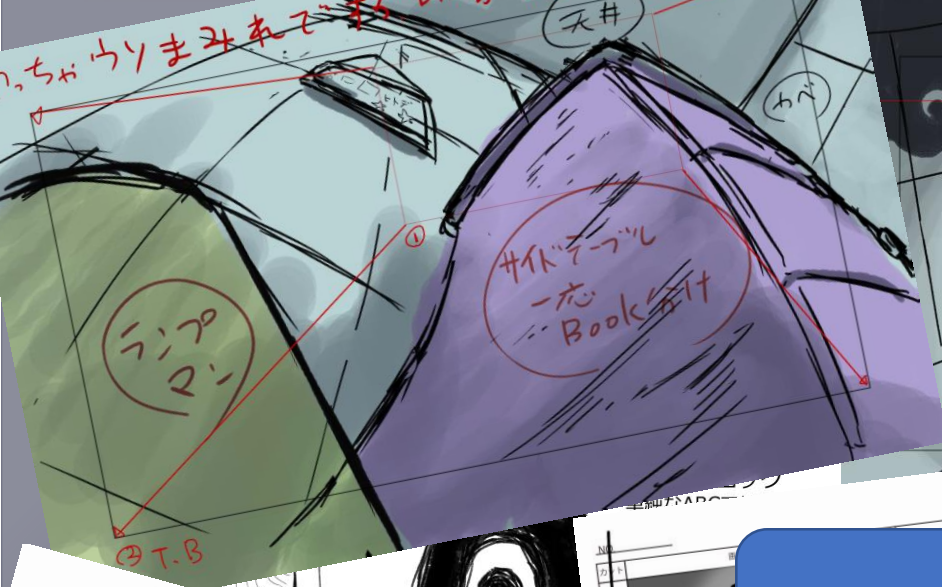


影の怪物から逃げる臆病な少年、ランプマン誕生。

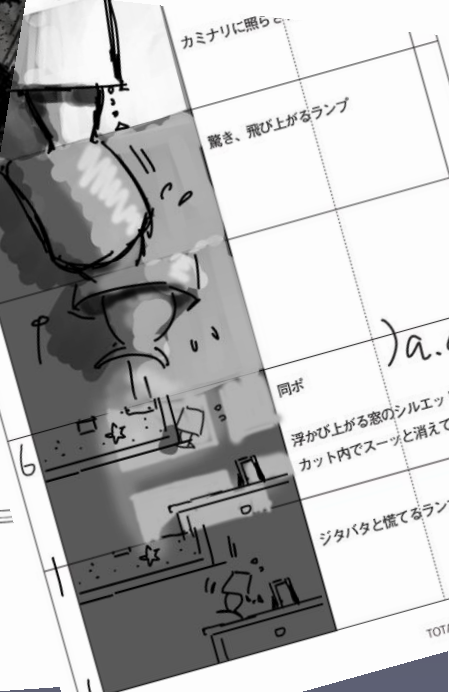
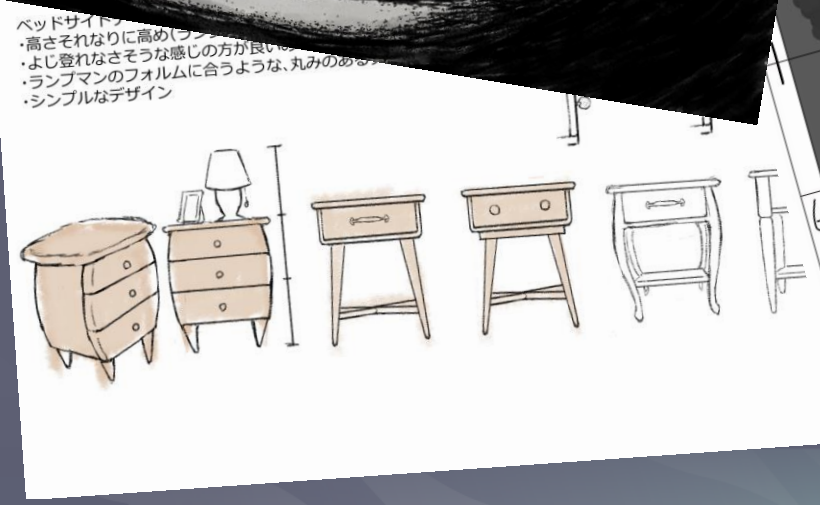
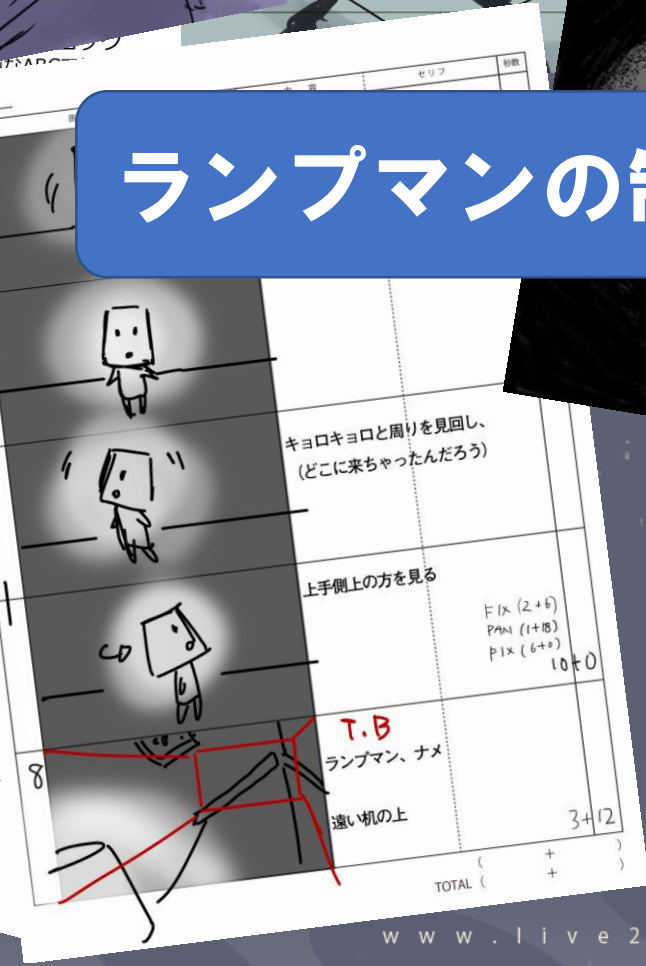


Chapter 02

# 「TheLampMan」メイキング&解説



# ランプマンの制作工程





# ランプマン制作ワークフロー

カット	面	面	内容	セリフ	秒数
31			三輪車の影が		
1			エイリアンのような姿に		2+6
32			回転T.B (A)→(B)		
1			走りFOLLOW		
1			真フカン 百鬼夜行のような影に 追われるランプマン		4+0
			TOTAL ( + )	( + )	

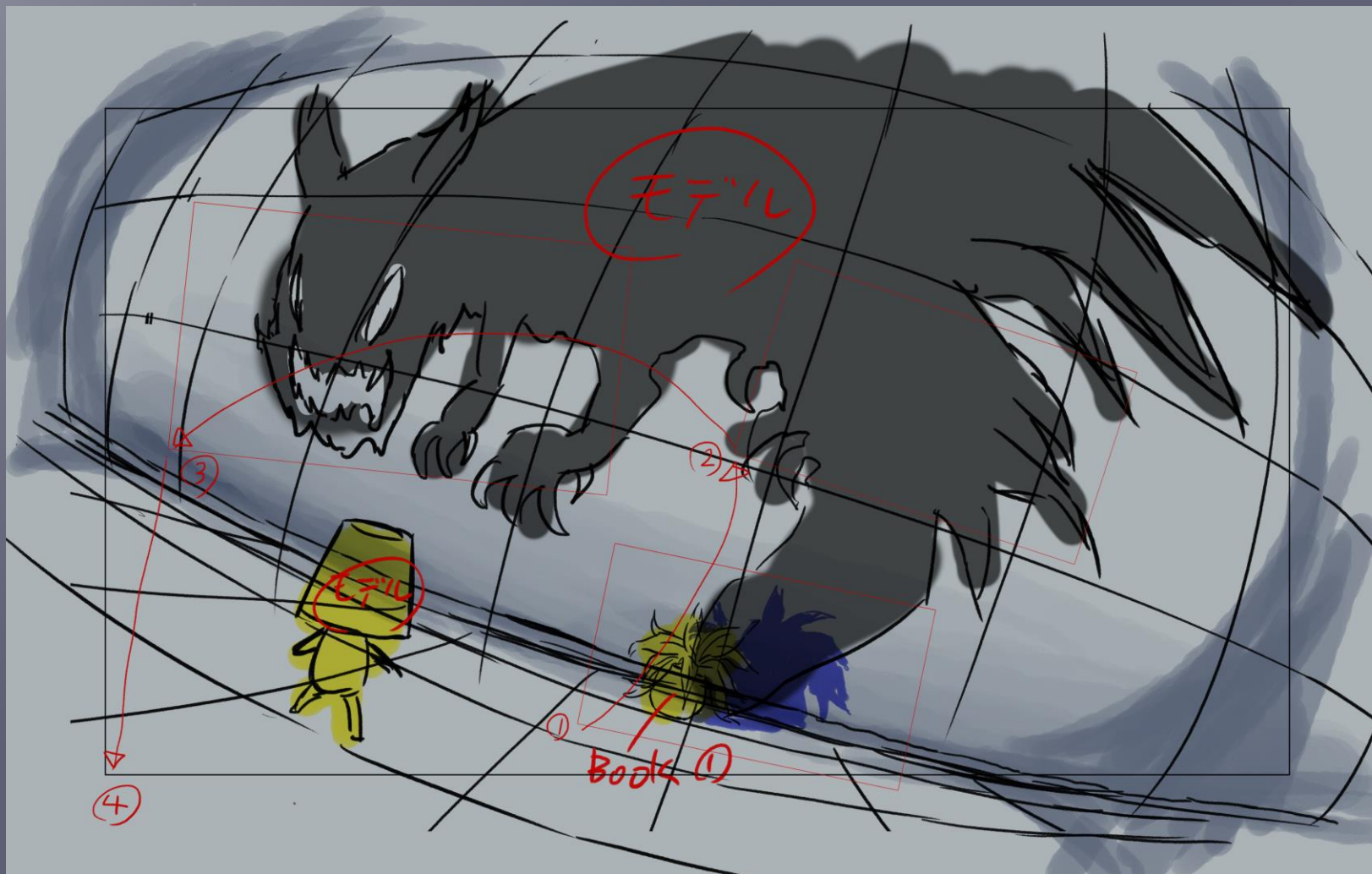
カット	面	面	内容	セリフ	秒数
33			観葉植物		
1			変化していく影 カメラ付けていく		
1			ドラゴンのような姿になり ランプマンを威嚇する		
1			つ+PAN Q.T.B		
1					7+0
			TOTAL ( + )	( + )	

## 画コンテ

カット	面	面	内容	セリフ	秒数
34			怯えて振り返り 逃げる		
1					
1					
1					1+12
35			足元走り FOLLOW		
1			がッ つまずいて		
			TOTAL ( + )	( + )	

# ランプマン制作ワークフロー

## レイアウト





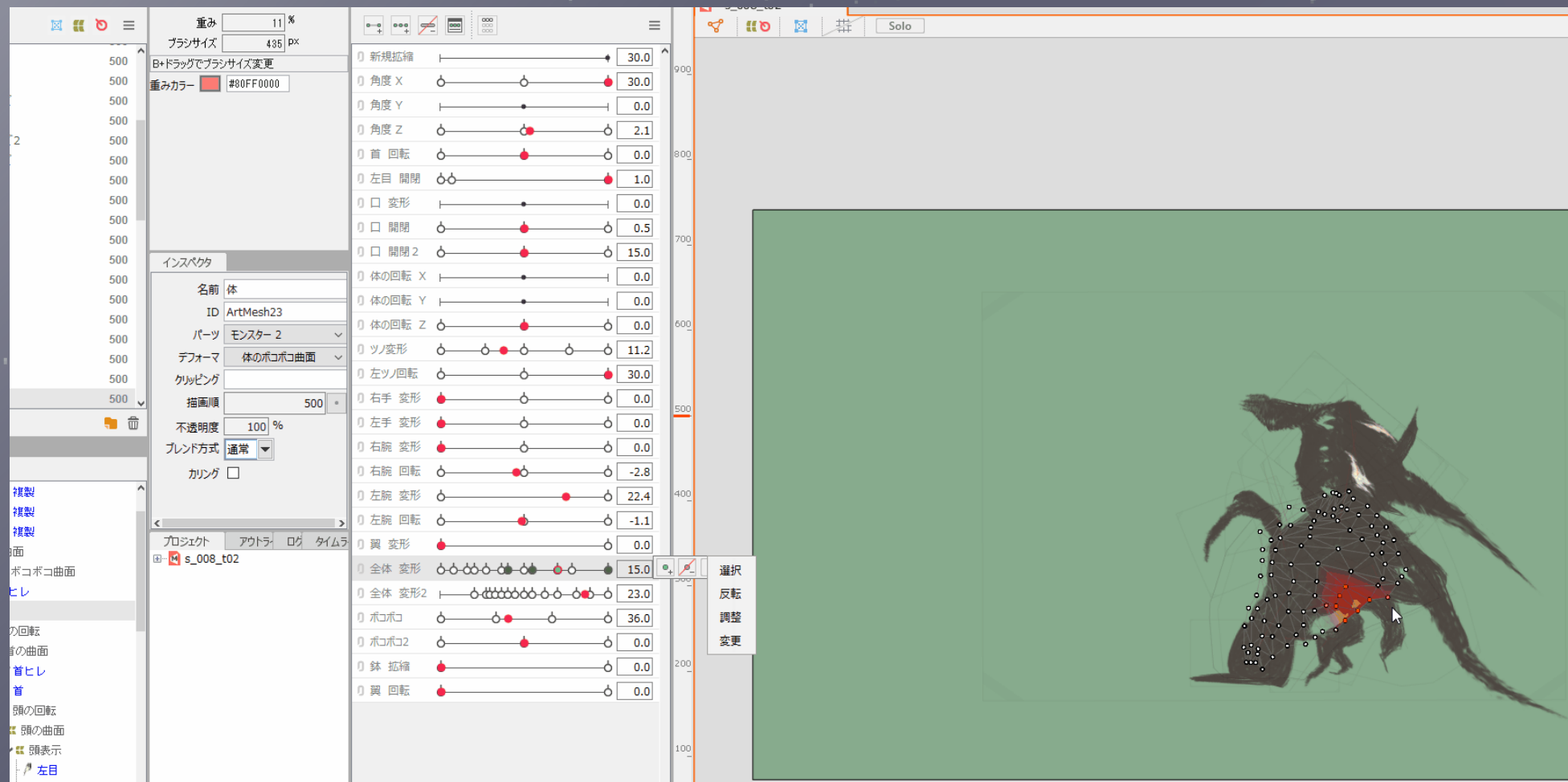
# ランプマン制作ワークフロー

イラスト (原画・背景)



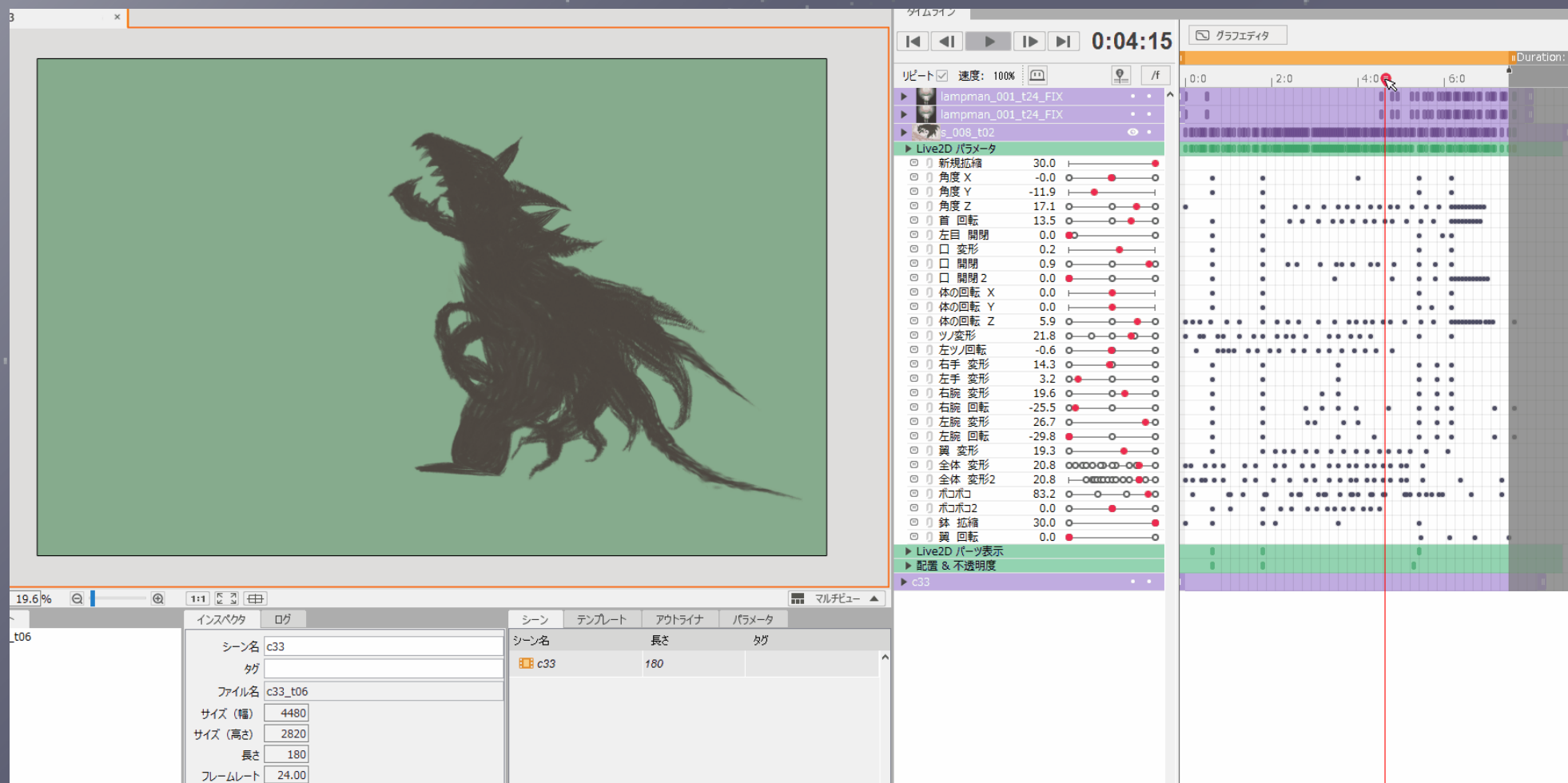
# ランプマン制作ワークフロー

## モデリング



# ランプマン制作ワークフロー

アニメーション



# ランプマン制作ワークフロー

素材組み

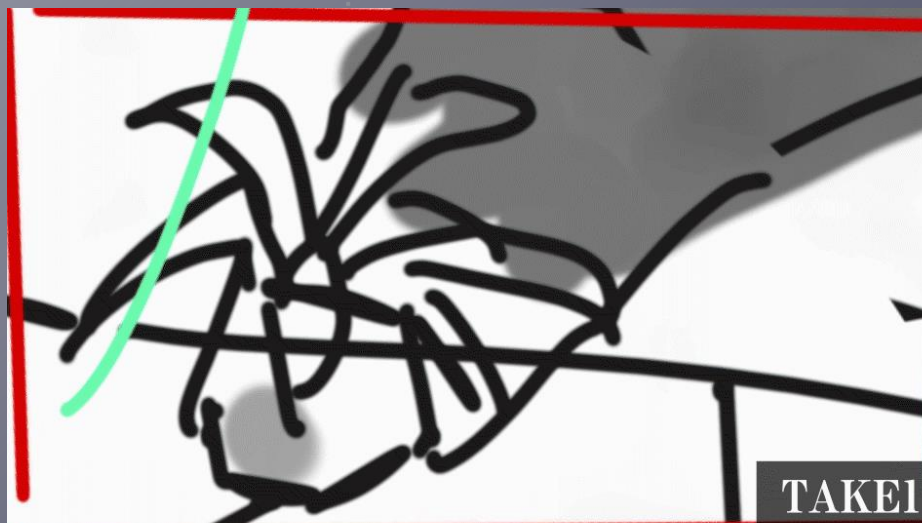




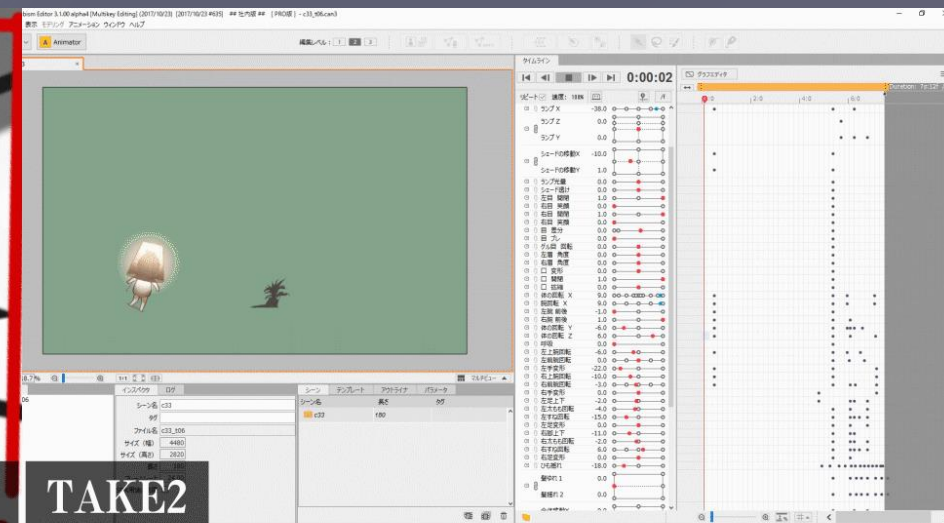


# ランプマン制作ワークフロー

比較映像



TAKE1



TAKE2



TAKE3



TAKE4

# 制作ワークフローの比較

Live2Dで制作するアニメでは絵の素材を早い段階で用意するため  
最終的な画面の雰囲気をおらかじめ共有できる

## 従来の作画アニメ



## Live2Dアニメ

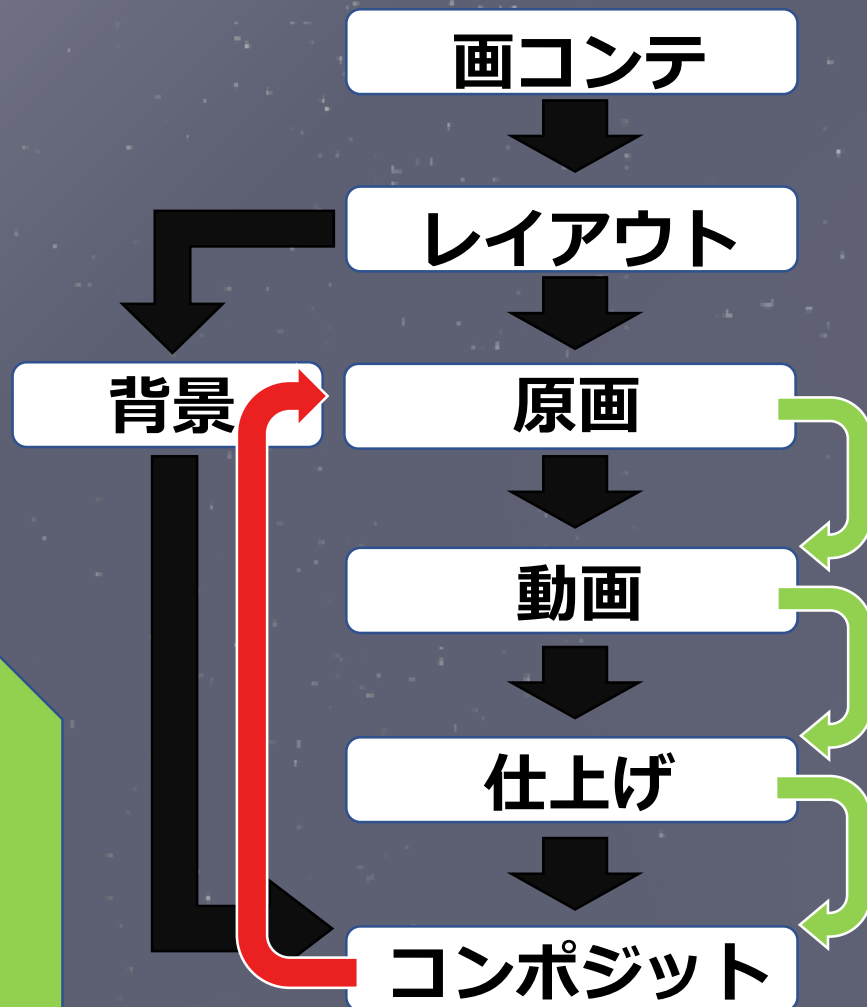




# 制作ワークフローの比較

## 従来の作画アニメ

- 動きを修正したい場合



## Live2Dアニメ



リテイク時の手戻りが  
少なく効率的な制作が可能

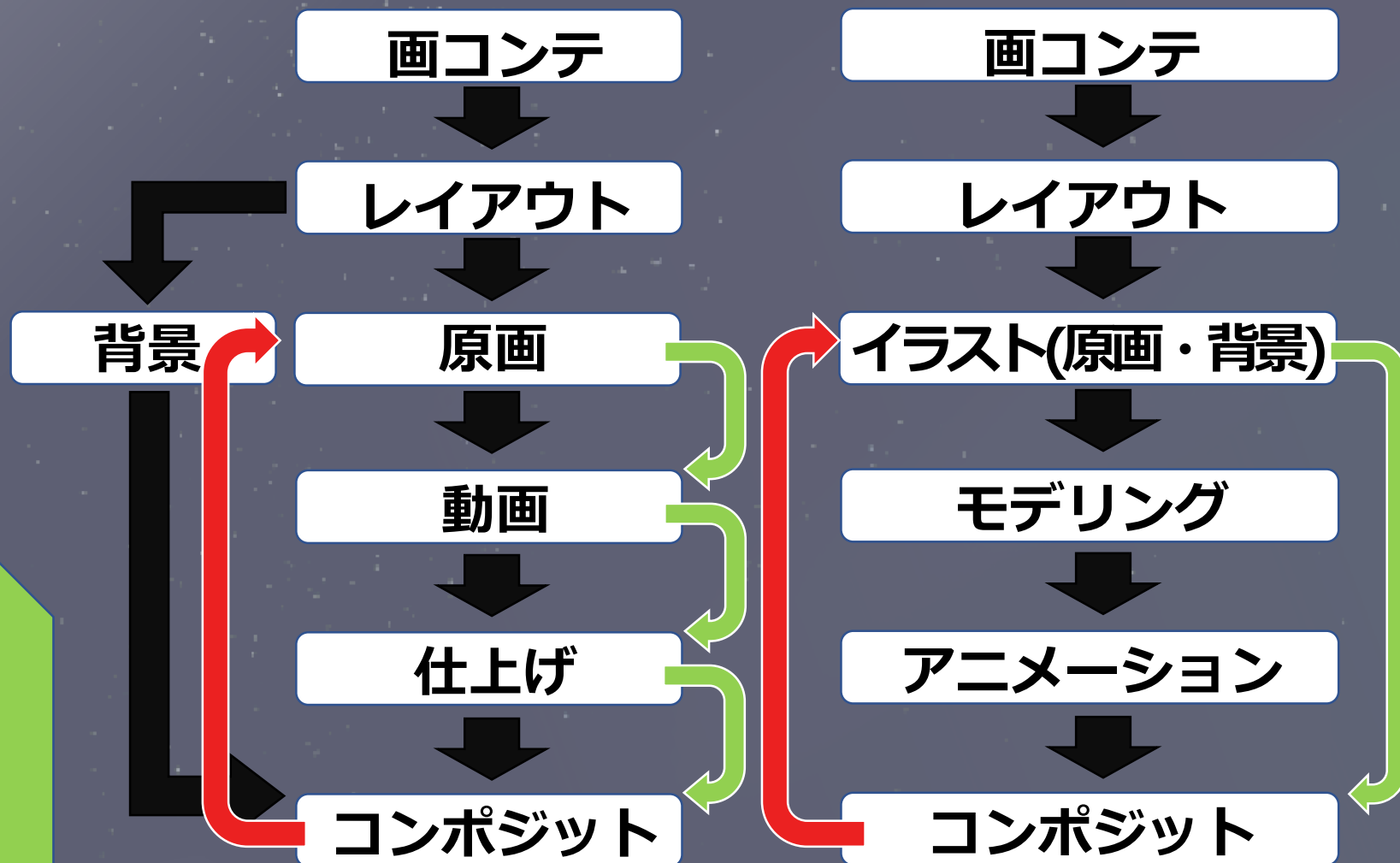


# 制作ワークフローの比較

## 従来の作画アニメ

## Live2Dアニメ

- ・ 絵を修正したい場合



原画を差し替えるだけでOK

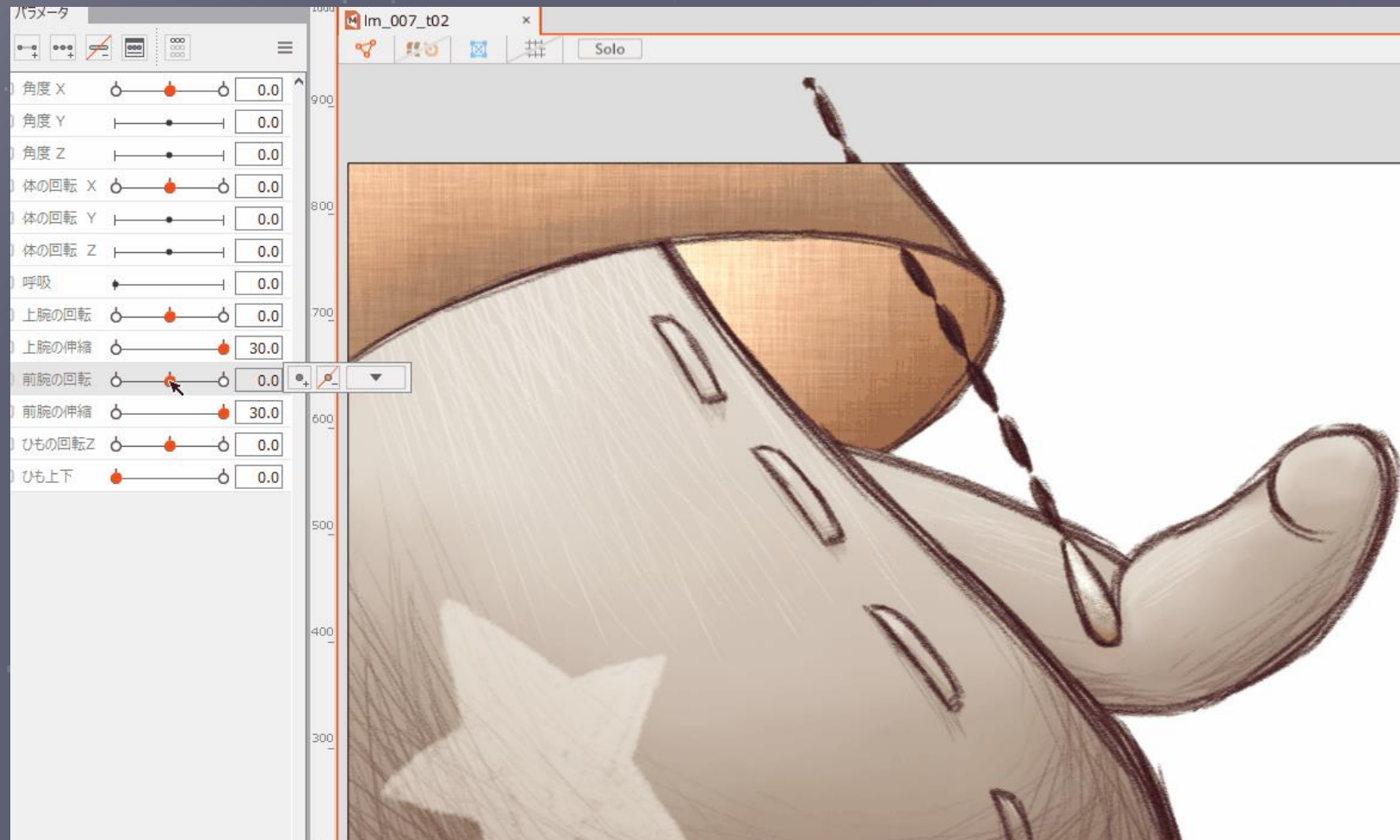
# リテイクの効率化

## 原画の差し替え

制作も佳境だが、ここに来て  
少し質感がのっぺりしているの  
がどうしても気になりだす…。



原画を差し替えることで  
全カットのモーション  
すべてに一瞬で反映される！！



制作終盤までキャラクター造形にこだわることができる

Chapter 03

こだわりポイント

Live2Dアニメここがすごい！

# 基本モデル流用による効率化

## ランプマン基本モデル

様々なカットで使い回すため  
汎用性の高いモデルが必要



X軸方向に360°回転できるモデルを設計

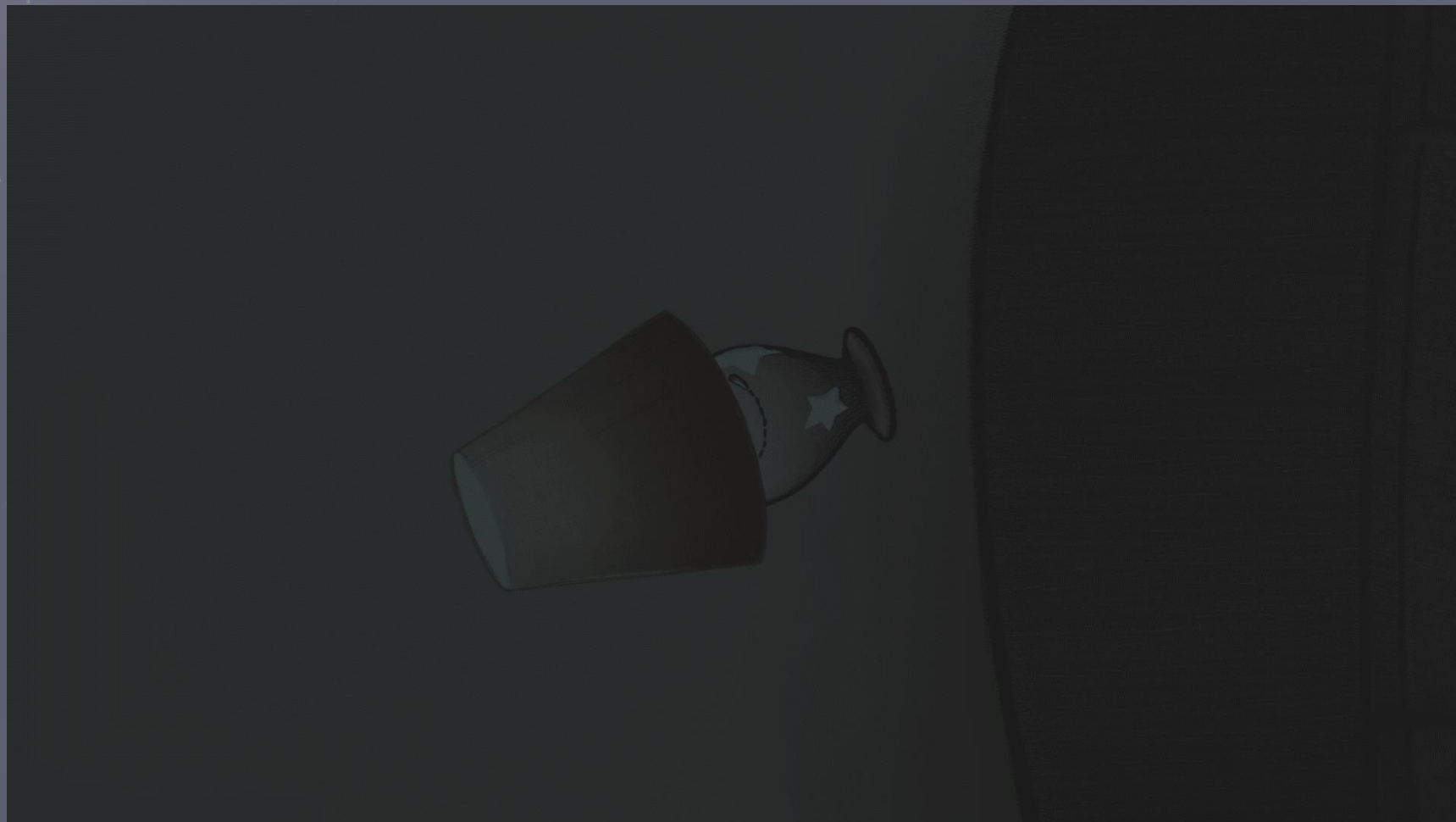




# モデル切り替えによる表現の拡張

さらに差分モデルと組み合わせることで、  
Y軸方向の起き上がりを追加するなど、無限に拡張が可能！

このカットでは  
4つのモデルをつなぎ合  
わせてより広い可動域  
を実現しています。

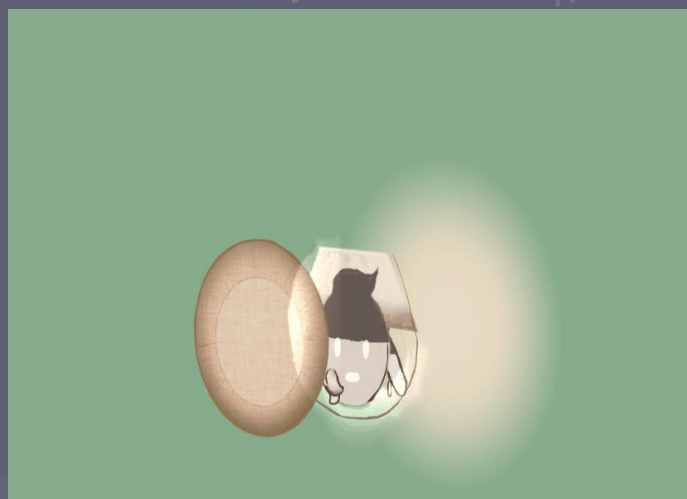


# モデル切り替えによる表現の拡張

モデルA/モデルB（色差し替え）



モデルC（起き上がり専用）

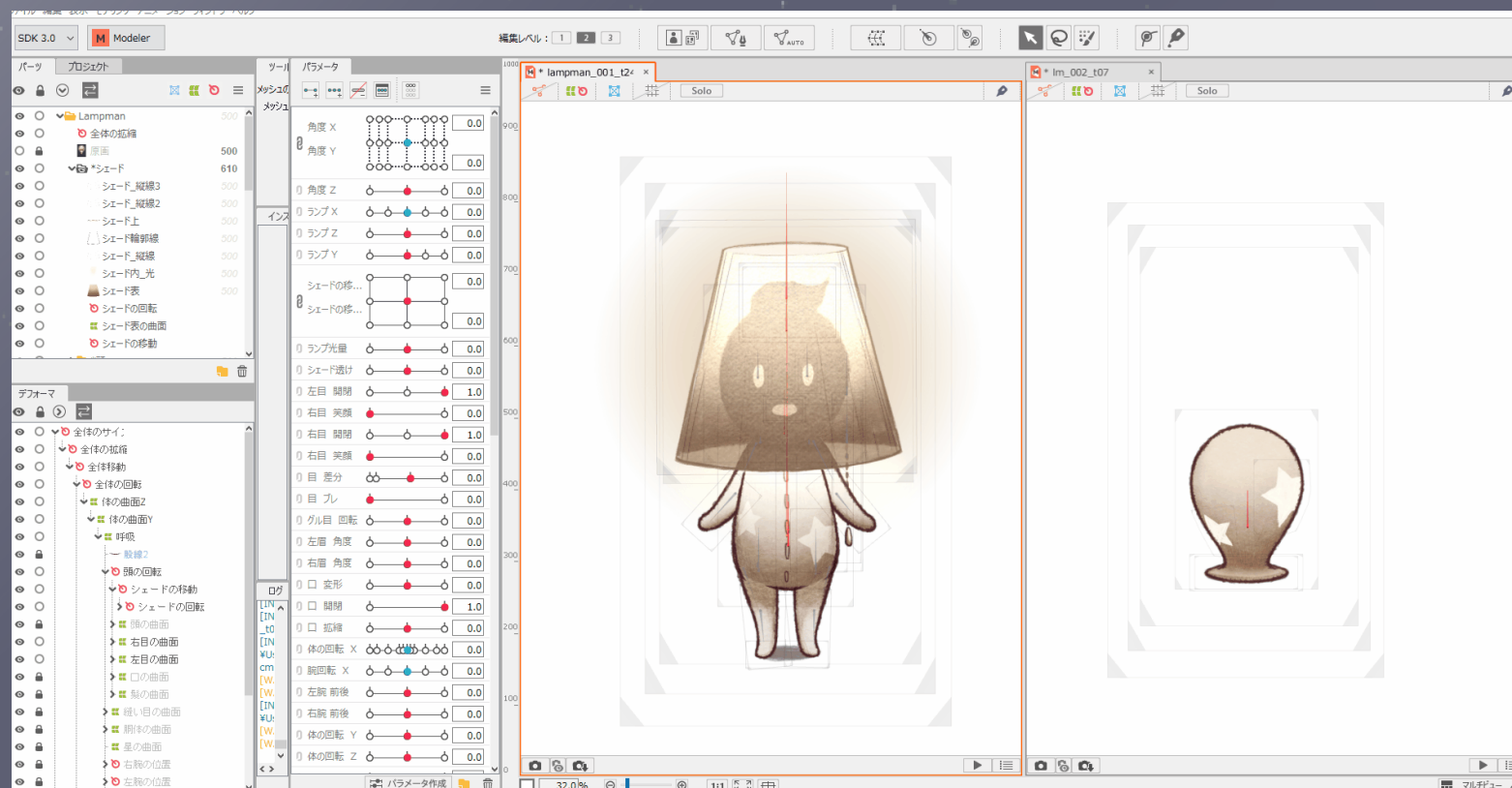


基本モデル



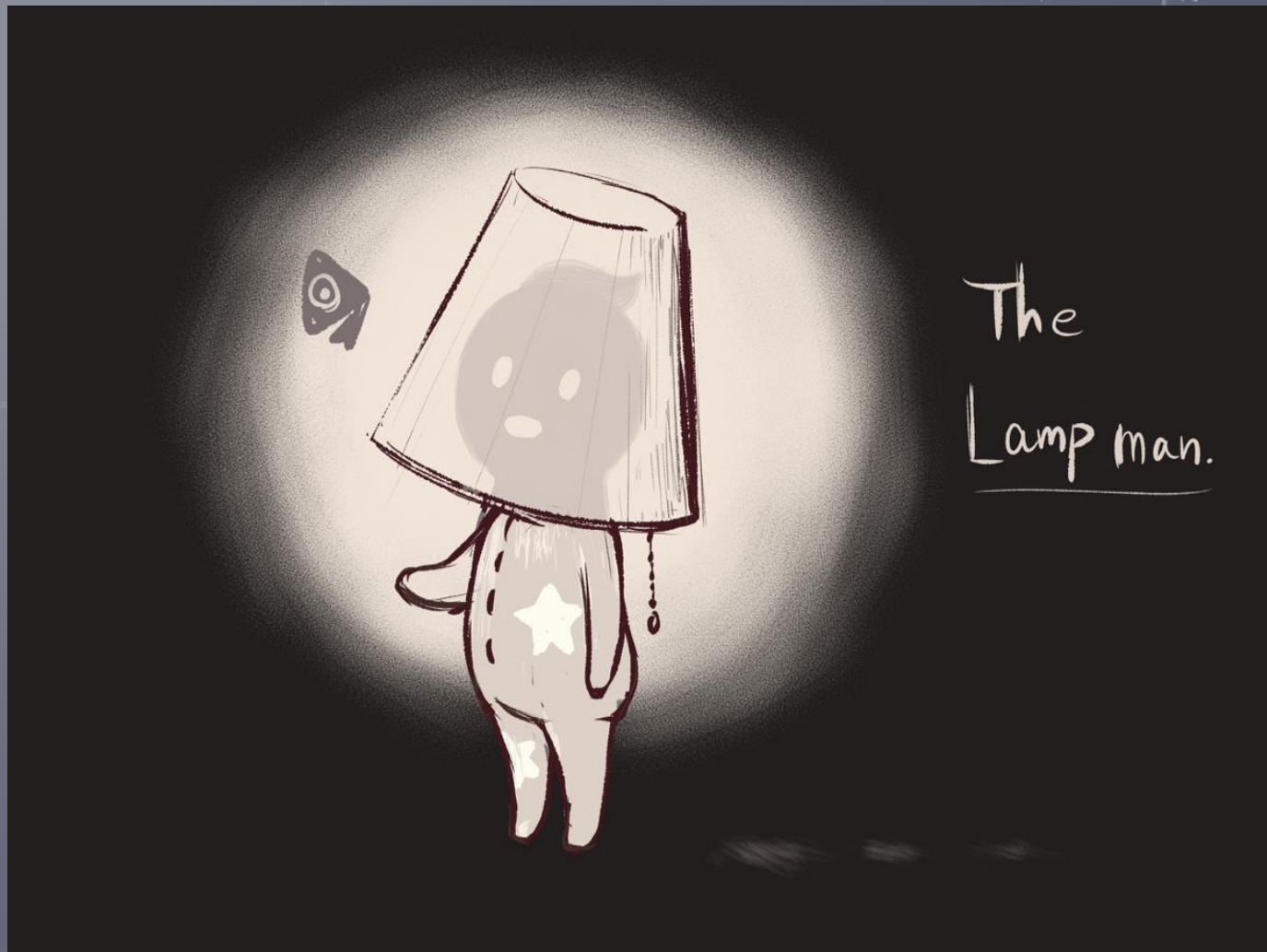
# 差分モデルの効率的な制作のために

Cubism 3.0のパーツ移植機能を活用



パーツ書き出し不要でコピーできるため効率アップ + 臨機応変な対応が可能

# 魅力的なモデルに仕上げるために



「ランプシェードの中身が  
シルエットで浮かんでいる」

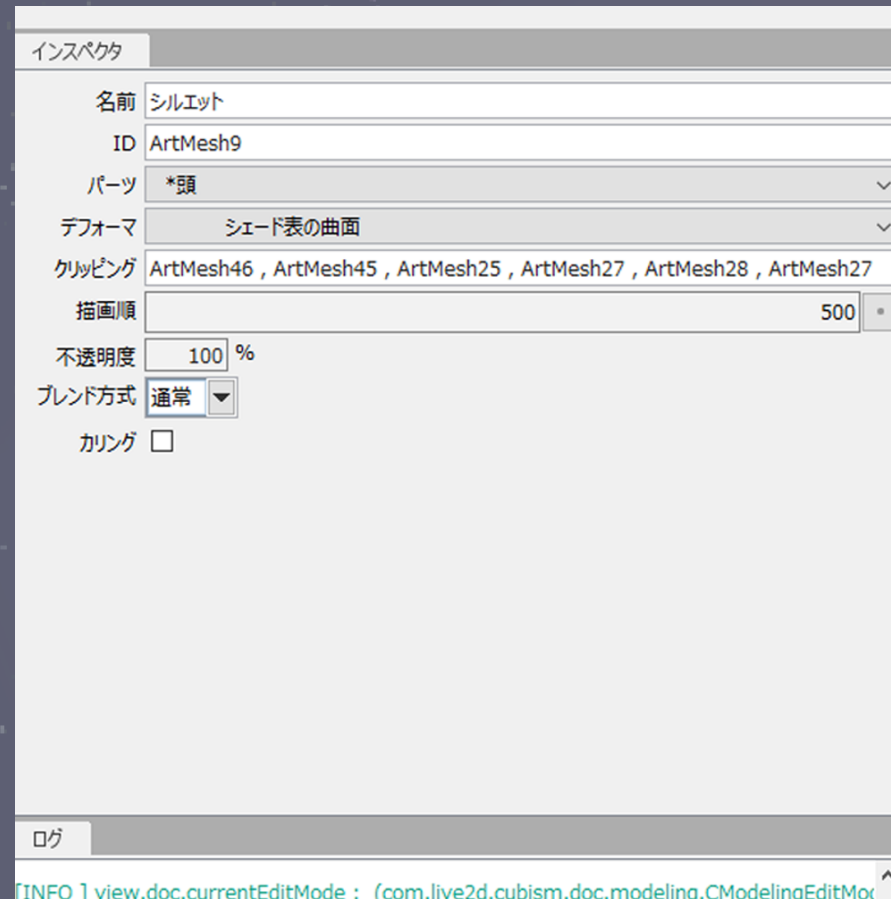
というキャラクターデザインを  
Live2Dで魅力的に見せるには…？



# 魅力的なモデルに仕上げるために

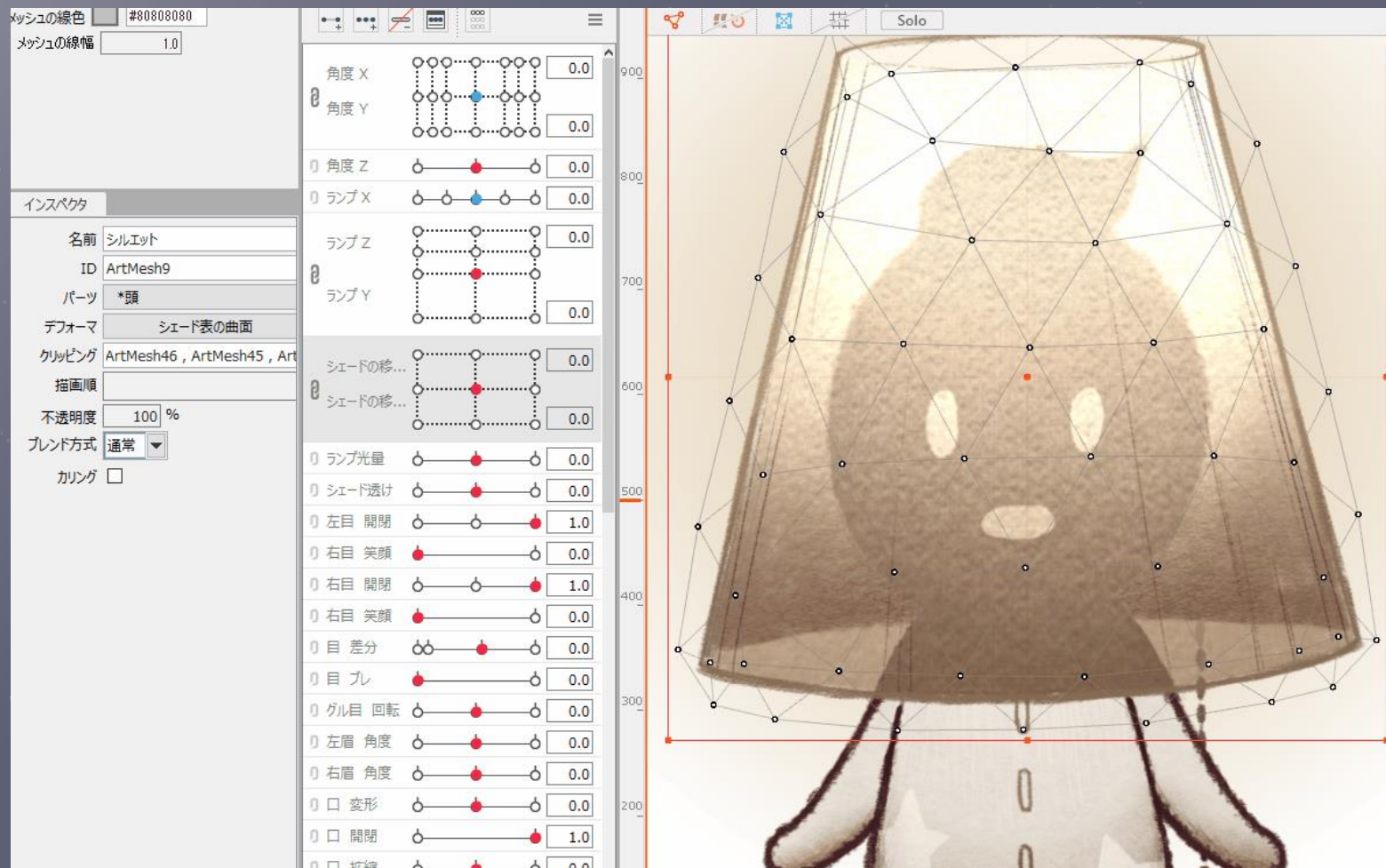


ランプシェードの表面と同じ形状  
のクリッピング用パーツを作成



頭、胴体、腕など、ランプシェードと  
重なるパーツすべてにクリッピング

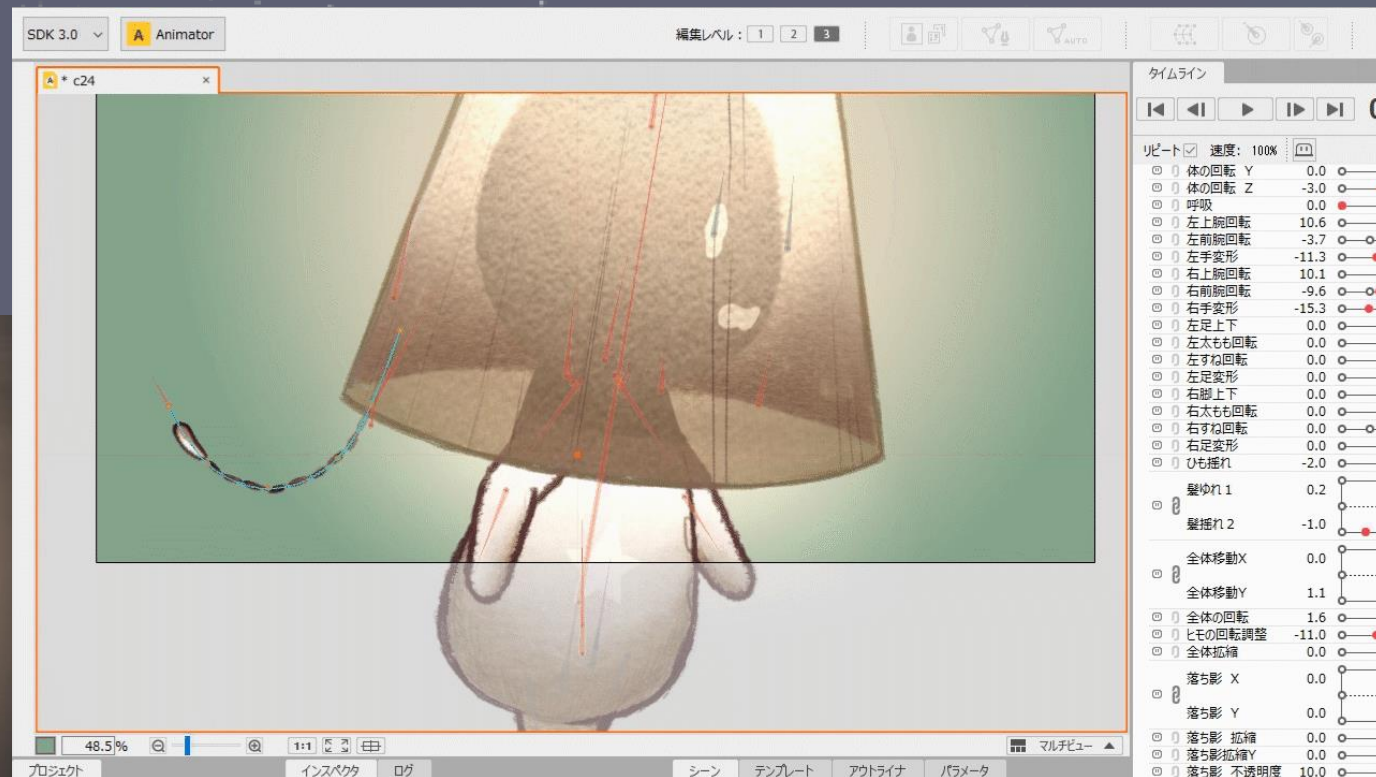
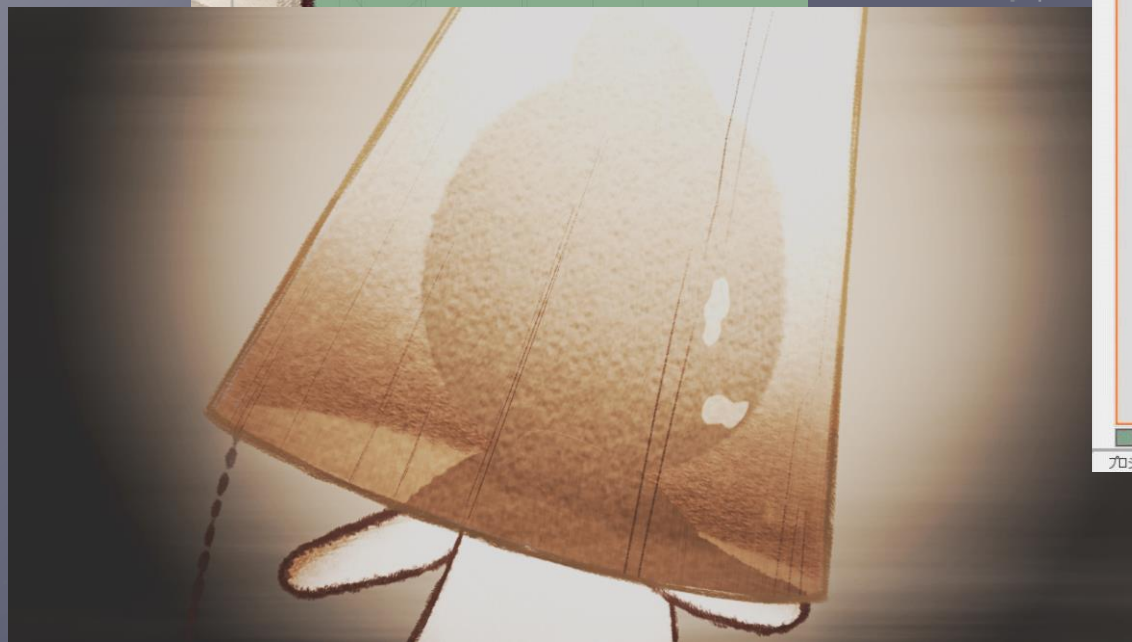
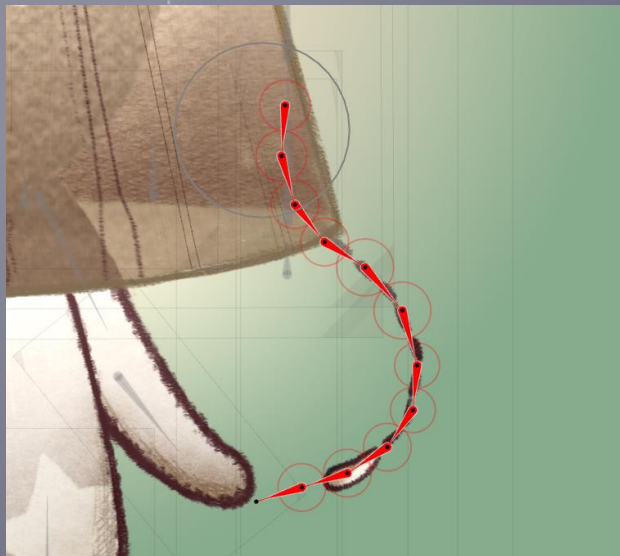
# 魅力的なモデルに仕上げるために



ランプシェードが立体的に大きく動くよう設定し、できあがり！

# 新機能スキニング

今後追加予定の新機能スキニングを試用することで、  
ヒモの大きく自在な揺れの動きを実現しました！





# まとめ

- ・「ランプマン」はショートアニメを始めとしてCS発のIP企画として今後も様々な形で展開していきます！
- ・ランプマンはフットワークの軽い効率的なワークフローで制作されています！
- ・ランプマンモデルは様々なカットに対応できるようX軸に1回転するモデルを制作しており、さらに効率的な差分モデルを作成することで可動域を大きく拡張することに成功！
- ・今後Cubismに追加予定の新機能「スキニング」がすごい！手軽にダイナミックな動きが可能に！



# ご清聴ありがとうございました！

Creative Studioの展示ブースではランプマンに関連した  
展示を行っておりますので是非お立ち寄りください



ランプマンは本日よりyoutubeから視聴可能です！  
こちらのQRコードからアクセスできます！  
メイキング動画も公開してますのでそちらも  
是非ご覧ください！

Live2D Creative Studioのツイッターは  
こちら

🔍 『@live2dcs』