

2024 年度 卒業制作

Live2D を活用した金城学院大学紹介動画

金城学院大学 国際情報学部 国際情報学科

メディアスタディーズコース

2152008 上野亜美

作品概要

Live2D を使用してイラストを動かし、金城学院大学の紹介動画を撮った。

1.背景

近年、少子高齢化により若者が減少し、高校生以下の人口減少に伴い大学への入学者数の減少が予想され、金城学院大学でも同様に入学者の減少が懸念される。金城学院大学は今後の受験生に勧められる大学だと考え、在籍した経験を踏まえて本学の良いところを紹介する必要性を感じた。

2.目的

金城学院大学に入学したばかりの新一年生もしくは受験を検討している人に対して、金城学院大学の理解度を高めてもらうこと、今後の学生生活の参考になる動画を作ることが主な目的である。また、紹介動画としてイラストを使うことでイラストが苦手な層が持つ苦手意識を取り除くことが第二の目的である。

3.手法

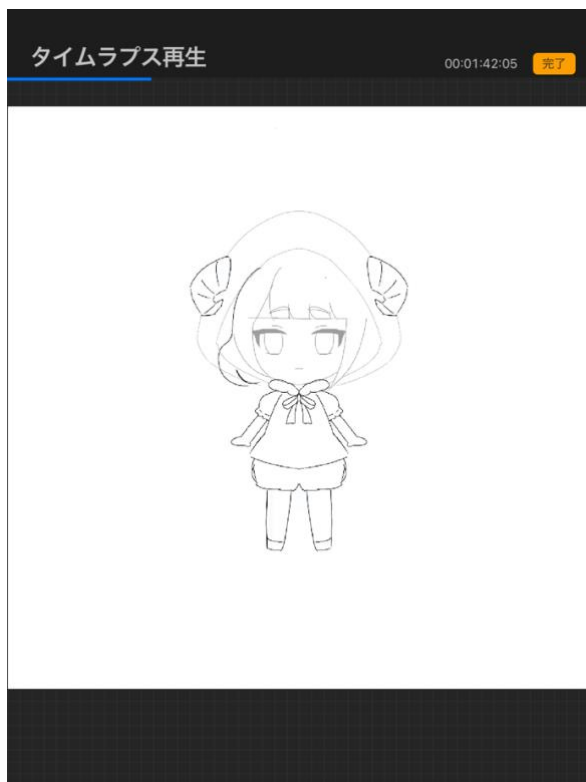
本制作では、動画上でイラストのキャラクターを動かし、詳細をセリフで説明するという方式とした。イラストではなく、イラストが動く Live2D を採用した理由が2つある。ひとつ目は、ただ大学の映像が流れている単調な動画にしたくなかったということ。ふたつ目は、Live2D を知らない人にメリットや魅力を知ってもらうためである。

Live2D は、作者がどんな顔をして話しているかのイメージをより強く持たせる効果がある。イラストが笑顔になって喋ることで、声だけでは補い切れないプラスの気持ちが伝わりやすくなると考え、オリジナルキャラクターを作り、動きをつけた。

声の収録などの音量調整や動画編集は主に Power Director を使用したが、字幕においては Power Director には私がつけたいエフェクトやモーションが少なかったため、Cap Cut を使用した。

4.過程

- ① オリジナルキャラクターのデザインを考える。等身キャラクターとデフォルメキャラクターで迷ったが、私がより完成度を高めることができること、イラストが簡略的な方が受け入れられやすいかと考えデフォルメキャラクターを選択した。何かわかりやすいモチーフをつけたいと考え、私が未成年という点からひつじを軸にして描き進めた。(図 1)



(図 1)

- ② 絵の清書を行う。たくさんパーツ分けをして可動域を広くしたかったが、使用していた iPad のスペックが想定より低かったため、書き出しができる最大限のレイヤー数で清書をした。(図 2)



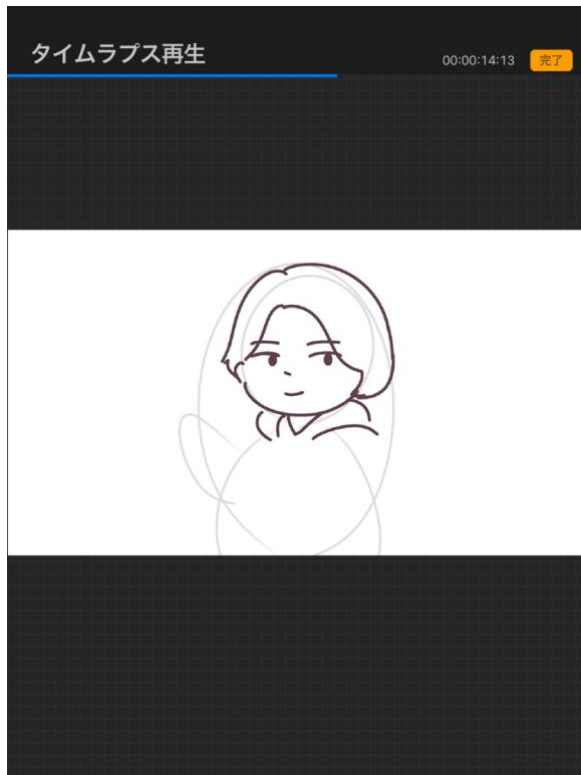
(図 2)

- ③ 書き出した絵を Live2D Cubism に落とし、パーツごとに動きをつける。この作業を進めていくと絵に不備が見つかったため、5、6 回は Live2D Cubism と Procreate の往復をすることになった。(図 3)



(図 3)

- ④ 大学の主な施設紹介に使用する映像を撮る。長尺だと紹介動画として飽きられてしまうと考え、3、4 分程度で収まるように場所を絞った。
- ⑤ 履修を勧める先生の紹介の似顔絵や、授業風景を描く。(図 4)



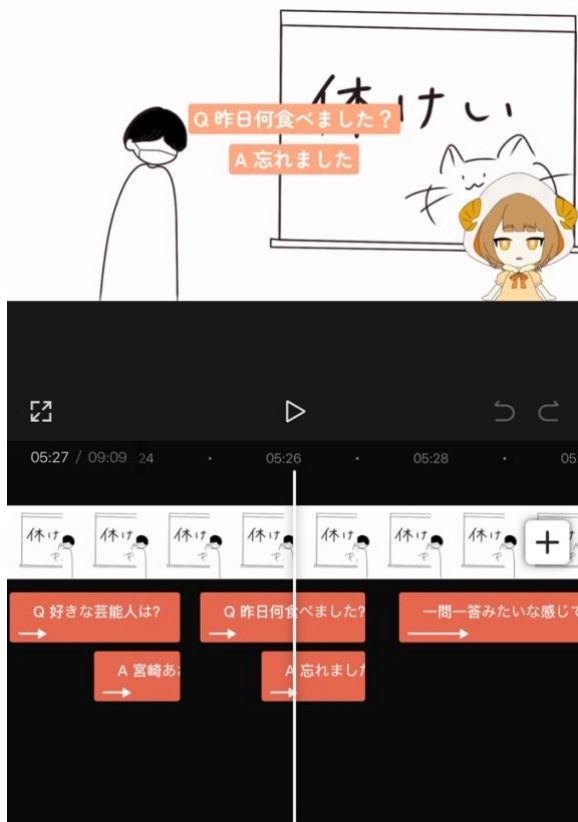
(図 4)

- ⑥ 喋る原稿を考え、nizima LIVE を使用して私が喋っている動画を撮る。一発撮りで友達に喋っているような形式の動画を目指したが、噛んでしまっていたり聞き取りにくかったりすると紹介動画としてはよくない。何度も撮り直していくうちに喋りやすい原稿に書き直していくことになり、本動画の喋り方に落ち着いた。
- ⑦ 動画編集ソフトの Power Director で映像と絵を合わせて、音量や余分な尺の切り取りなどを編集する。(図 5)



(図 5)

⑧ 完成した映像を書き出し、Cap Cut で字幕をつけて完成。(図 6)



(図 6)

5. アンケート結果

「金城学院大学に対する解像度を上げてもらい、学生生活の参考にしてもらおう」という目的は達成できたかを確認するため、以下のようなアンケートを行った。

Q1 何年生ですか (図 7)

Q2 高校生の人に質問です (図 8)

Q3 イラスト (アニメや Vtuber など) は好きですか (図 9)

Q4 動画の動くイラストについてどう思いましたか (図 10)

有効回答数 8 人

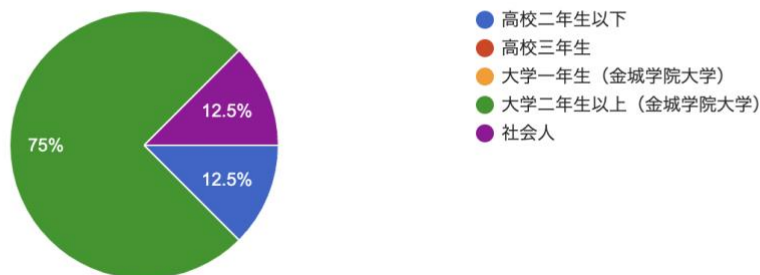
Q1 では、ターゲット層からの回答が 1 つとなった。(図 7) その原因としては、動画公開時が冬のため新一年生がいなかったことと、計画当初に秋のオープンキャンパスで高校生からの声を募る予定だったが、制作をオープンキャンパスまでに間に合わせることができなかったためである。Q2 で得られた解答から、ターゲット層からの回答で金城学院大学への理解度を高めてもらうことができたといえる。

ふたつ目の目的である「イラストが苦手な層が持つ苦手意識を取り除く」という点において、達成できたといえる。本アンケートにおいて、イラストが嫌いと回答した人は 8 人中 2 人であった(図 9)が、図 10 において下 3 つの解答にチェックをつけていないため、本動画ではイラストを見てもマイナスな感情が生まれていないことがわかった。

何年生ですか

8 件の回答

 [グラフをコピー](#)

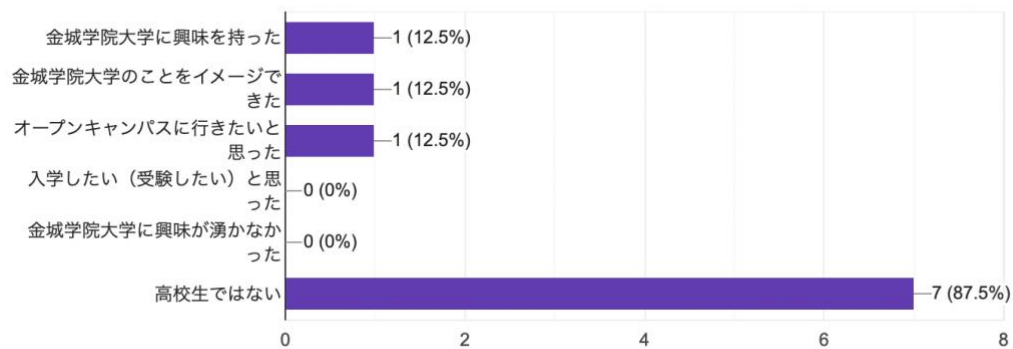


(図 7)

高校生の人に質問です
(大学生の人は一番下の項目にチェックをお願いします)

 グラフをコピー

8 件の回答

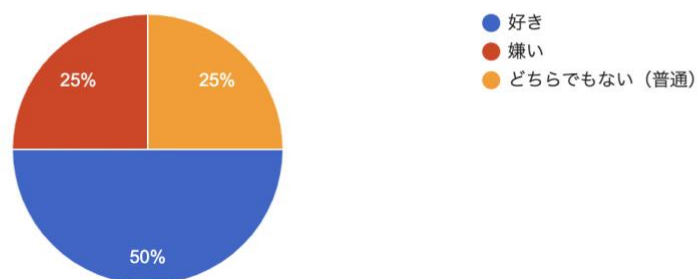


(図 8)

イラスト(アニメやVtuberなど)は好きですか

 グラフをコピー

8 件の回答

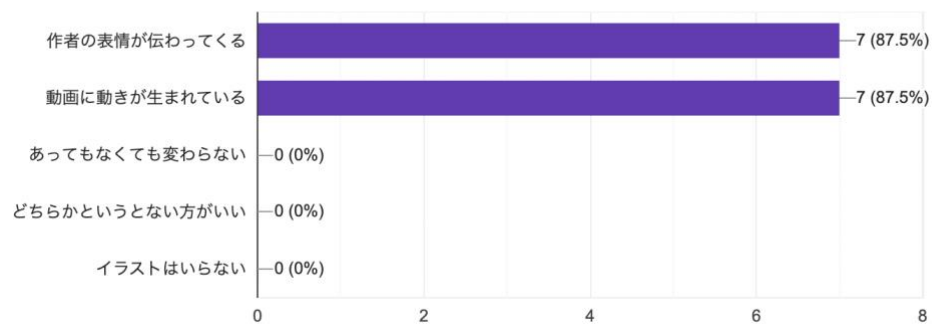


(図 9)

動画の動くイラストについてどう思いましたか

 グラフをコピー

8 件の回答



(図 10)

6.まとめ

制作を通して、普段私が見ている Live2D にある作業過程を知ることができた。今回私が製作した Live2D は目や口が動く最低限のものであったが、初めて挑戦することが多く思い通りにいかないことが多々あった。しかし、結果としてイラストが綺麗に動いた時はとても感動し、次は髪や服の装飾を動かしてみたいという意欲も掻き立てられた。

動画制作では、見ている人が飽きないようにする工夫を学ぶ機会となった。資料としてさまざまな動画を視聴し、字幕の付け方やアイキャッチの交え方を参考にして良い動画を作ることができたと考える。

アンケート結果から分かるように、ターゲットにした層からの回答があまりなかったことと、ターゲットにした層に捉われずさまざまな人に金城学院大学の良さを知ってほしいということから、動画を SNS にアップすることを検討している。

使用ソフト

- Procreate
- Live2D Cubism
- Power Director
- Cap Cut
- nizima LIVE