

サイバーノイズ、

新発想で実用度の高いアニメ作成ツール『Live2D』を新発売

2009年5月20日
株式会社サイバーノイズ

株式会社サイバーノイズ(東京都中野区・代表取締役 中城哲也)は、昨秋よりβ公開し、機能追加・改善を続けた新しい概念のアニメーション制作ソフトの初製品『Live2D Animator/Modeler』を、『Live2D』公式サイト(<http://www.live2d.jp/>)で、6月1日より発売します。

『Live2D』は、IPAの未踏ソフトウェア創造事業(2006年後期)に採択されており、これまでに実現していない新しい発想の映像技術と評価されています。開発者(代表取締役の中城)は、2007年に『Live2D』の成果でIPAから「天才プログラマ/スーパークリエイター」の認定を受けています。

株式会社サイバーノイズは、2008年9月に『Live2D』公式サイトで『Live2D Modeler』β版の一般公開をしました。一般公開後、利用者の要望や意見を参考に、機能の追加・改善を行い、今回の発売に至りました。

『Live2D』は、彫刻のような立体表現(三次元)ではなく、絵画のような平面表現(二次元)を拡張する方式で立体的な表現を実現するため、マンガ・アニメ・イラストなどの二次元表現を忠実に再現し映像化できるメリットがあります。また、『Live2D』は、三次元コンピュータグラフィックソフトに比べ(※1)、習得が容易で、幅広いユーザに、映像制作環境を提供できると期待されています。

『Live2D』は、独立した2つのツール『Live2D Animator』と『Live2D Modeler』で構成されており、価格は、右の通りです。対応OSは、Windows/MACです。

『Live2D』公式サイトでは、5月20日から5月31日まで、先行発売キャンペーン期間として特別価格による販売を行います。詳細は、公式サイトで発表します。

価格	
Live2D Animator	9,800円
Live2D Modeler	23,800円
Live2D Animator/Modeler セット	29,800円

現在、インターネットでは、YouTube、ニコニコ動画といった動画投稿サイトが注目を浴びており、一般の方が動画作品を作成しネット上にアップし、他の人が作品を鑑賞しコメントをするという文化が生み出されました。また、5月19日に「10月から、NHKが保管する映像素材を一般に無料提供する。ビデオ作品制作などの映像教育の一助とするのが狙い」というニュースも発表され、今後、個人が映像を作る流れは拡大することが予想されます。

既に、『Live2D』β版利用者の一部は、作成した映像を、公式サイトからリンクされた『Live2D』専用掲示板や動画共有サイト(YouTubeなど)にアップしており、利用者同士で鑑賞する状況となっています。また、今年の3月から『Live2D』専用掲示板やサイバーノイズ宛のメールに、『Live2D』の発売を期待するコメントが寄せられるなど、今後の発展を期待できる流れができています。

(※1)次項に、弊社が行ったインターネットによるアンケート調査を掲載しています。また、弊社スタッフが、東京国際アニメフェア2009に出展していたアニメーションの専門学校教員にヒアリングした所、「2年間学校で、3D(三次元コンピュータグラフィック)のツールを学んでも、使いこなせる学生は1割程度。Live2Dであれば、もっと身につけられそう」といったコメントを貰っています。

【本リリースに関するお問い合わせ先】

株式会社サイバーノイズ 担当 二位(にい)
TEL : 03-6454-1230 / FAX : 03-6454-1231
携帯 : 080-6507-1868
E-Mail : nii@cybernoids.jp

サイバーノイズが、ネットワーク上で行ったアンケート調査結果

■絵を描くのが好きな方に質問

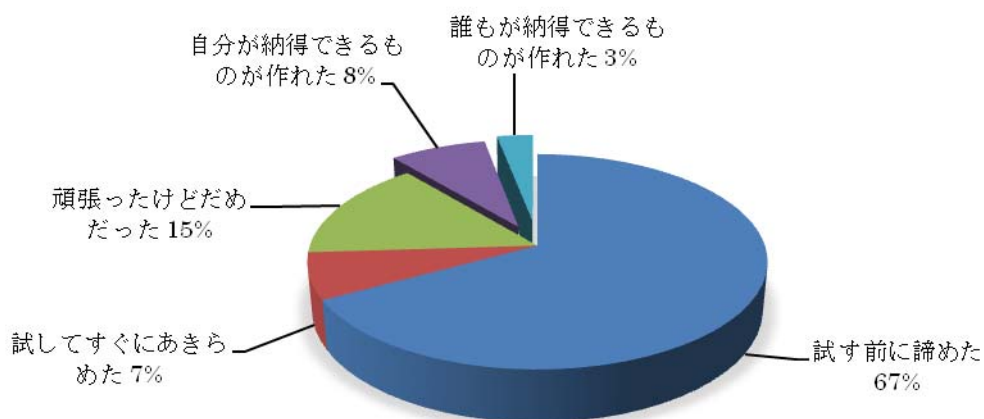
- 1)キャラクターの入った絵をどのくらいの頻度で描きますか？（回答:プロ・アマ問わず 500 人）
ほとんど描く 31% ときどき描く 22% 滅多に描かない 26% 全く描かない 21%
- 2)描いたキャラクターをアニメのように動かしたいと思いますか？(回答:プロ・アマ問わず 500 人)
すごく(既に) 9% できることなら 48% 思わない 20% 描かない 17% 諦めている 7%

■「マンガやアニメキャラの3D モデルを作りたい」と思ったことのある方に質問

- 3)納得いく3D モデルが作れましたか？(回答:アマ 100 人)
試す前に諦めた 55% 試してすぐに諦めた 24% 頑張ったけどできなかった 17%
頑張ったらできた 1% すぐにできた 3%
- 4)納得いく3D モデルが作れましたか？(回答:プロ 100 人)
試す前に諦めた 67% 試してすぐに諦めた 7% 頑張ったけどできなかった 15%
自分が納得できるものを作れた 8% 誰もが納得できるものを作れた 3%

上記4)のグラフ

Q. マンガ・アニメのキャラを納得できる品質で立体化できたか？



【 本リリースに関するお問い合わせ先 】

株式会社サイバーノイズ 担当 二位(にい)
TEL : 03-6454-1230 / FAX : 03-6454-1231
携帯 : 080-6507-1868
E-Mail : nii@cybernoids.jp