

FaceRig Mobile 外部 [Live2D] アバターに関するドキュメント

既存のアバターのインポート

カスタムの [Live2D] アバターをモバイルアプリに追加するには、アバターデータを含む zip アーカイブをアップロードする必要があります。

例:

1. アバターとそのデータがフォルダの中にある場合、フォルダを圧縮しなければなりません (zip フォーマット)
2. 次にそれをウェブにアップロードします (Dropbox、Google ドライブ、ファイル共有サイトなど)
3. モバイルアプリの指定されたテキスト入力フィールドにリンクをコピーします

このリンクを例としてお使いいただけます。[Gogu Rabbit]次にステップ 3 からの指示に従ってください。

ウェブにアバターをアップロードすると、そのリンクを誰にでも教えることができます。

また、[FaceRig Steam Workshop] などの他のコミュニティにある既存の [Live2D] アバターを使うこともできます。

備考: 私たちの [FaceRig Forums](#) ではさらにいろいろな情報をご覧いただけます。

新しいアバターの作成

必須事項

いくつかの要件を満たせば、Live2D のアバターは FaceRig のアバターとして使用可能です。FaceRig では Live2D アバターの .moc と .json ファイル、および Live2D のテクスチャが入っているサブフォルダを使用します。

FaceRig 上で動かすためには、これらのテクスチャは縦 x 横のサイズが 2 の乗数である必要があります。例えば、512、1024、2048 といった数です。

追加の使用説明

アバターリスト内での判別を容易にするために、アバターはアイコンイメージのファイルおよび、1 つの .cfg ファイルを持つ必要があります。

アイコンは正方形の png ファイルで、縦 x 横のサイズが、256x256 のように、2 の乗数である必要があります。アイコンの名前は、"ico_"+avatar_name+".png" と設定してください。avatar_name の部分には *.moc ファイルのアバターの名前を入力してくだ

カメラの位置

画面上のアバターを好みの方で表示するには、カメラ位置の変更を行う必要があります。以下のコマンドを[avatar_name].cfg に書き込んでください。

“camera_position”: [pos_x, pos_y, pos_z]

poz_x, poz_y, poz_z は三次元の座標で表現されます。単位はメートルです。

物理

物理シミュレーションを追加するには、アバターのフォルダ内に the_avatar_name.physics.json ファイルを作る必要があります。作成とエクスポートの方法は以下を参照してください。
http://sites.cybernoids.jp/cubism_e/live2dviewer/basic/physics/setting