

2Dによる立体表現を可能にする世界初の描画技術

2Dによるりったいひょうげんをかのうにするせかいのはつのびょうがぎじゅつ

The world's first technology for interactive 3D animation of 2D images

Source — <http://www.youtube.com/watch?v=qNMSF0-Bxlg>

Translations by [denis](#), [lalala](#), [miyu](#)

サイバーノイズが開発したLive2Dは2Dによる立体表現を可能にした世界初の描画技術です。

さいばーのいずがかいはつしたL I V E 2 Dは2Dによるりったいひょうげんをかのうにしたせかいのはつのびょうがぎじゅつです。

Cybernoids has announced Live 2D, the world's first drawing technology which makes 3D rendering of 2D images possible. — [lalala](#)

可能 = possible

世界初 = world's first

描画技術 = drawing technology

各種モバイルゲーム機やスマートフォンに対応可能で原画の持ち味を活かしたゲームなどに採用され始めています。

かくしゅもばいるげーむきやすまーとふおんにたいおうかのうでげんがのもちあじをいかしたげーむなどにさいようされはじめています。

It has begun to be adopted by games which take advantage of the characteristics of the original images, on a wide variety of game consoles and smartphones. — [lalala](#)

持ち味 = characteristic

採用 = adopted

各種 = wide variety

活かした = take advantage of

3Dにしてしまうと例えば手塚治虫先生が書いた。

3Dにしてしまうとたとえばてづかおさむせんせいが書いた。

Rendering, for example, Osamu Tezuka's drawings in 3D. — [lalala](#)

2次元ならではの魅力がちょっとずつ違うものになってしまっただけの表現にならないんですが完全に2次元のままで立体的にぐるっと動かせるというようなものを追求してしまっただけ原作通りに描いた人の意図した通りの表現でそのまま動かしていくことができます。

2じげんならではののみりよくがちょっとずつちがうものになってしまっただけのひょうげんにならないんですがかんぜんに2じげんのままでりったいてきにぐるっと動かせるというようなものをおきゆうしてしまっただけげんさくとおりでえがいたひとのいとしたとおりのひょうげんでそのままうごかしていくことができます。

The charm of the 2D original changes a little bit from what you might expect, and so they cannot be rendered properly. But we've perfected a way to show movements in 3D consistent with the expression of the original drawing, as the artist intended. — [denis](#)

立体的	=	3D
魅力	=	charm

顔が横向いた時にまつげはどう変化するか目玉はどう変化するかというのを一個一個その向き毎に完璧に作っていくこともできますし効率よくこの中に入っているツールを使ってなるべく楽をしながら動かす事もできます。

かおがよこむいたときにまつげはどうへんかするかめだまはどうへんかするかというのをいっこいっこそのむきごとにかんぺきにつくっていくこともできますしこうりつよくこのなかにはいっているつーるをつかってなるべくらくをしながらうごかすこともできます。

When the face turns to the side, the eyeballs and eye lashes move perfectly, one by one to the next position. The built-in tool can be used to work efficiently, in a fun way. — [miyu](#)

楽	=	fun
中に入っているツール	=	built-in tool
完璧	=	perfect
まつげ	=	eye lashes
目玉	=	eyeball

顔 = face

クリエイターがその都度どうしたいかによって表現力のこだわりとかやり方を変えながらいろいろな形で動かしていく事ができます。

くりえーたーがそのつどどうしたいかによってひょうげんりょくのこだわりとかやりかたをかえながらいろいろなかたちでうごかしていくことができます。

Whenever the creator wants to make a change, the power of expressiveness allows for all kinds movements in various forms and methods. — [miyu](#)

都度 = Whenever

表現力 = power of expressiveness

クリエイターが絵心が無いとあまり動かせなくて絵心があればうまく動かしていけるというような絵を描く延長の技術になります。

くりえーたーがえどころがないとあまりうごかせなくてえどころがあればうまくうごかしていけるというようなえをえがくえんちょうのぎじゅつになります。

A creator with an artistic sense makes better use of it than one without, since the technology becomes an extension of drawing. — [miyu](#)

延長 = extension

絵を描く = drawing

技術 = technology

絵心 = artistic sense

Live2Dの制作ツールはイラストをポリゴンで描くタイプと曲線で描くタイプの2種類があります。

L I V E 2 Dのせいさくつーるはいらすとをぽりごんでえがくたいぷときょくせんでえがくたいぷの2しゅるいがあります。

The Live 2D production tools come in two versions: a polygon drawing tool, and a curved line drawing type. — [miyu](#)

制作 = production

曲線 = curved line

種類 = versions

ポリゴンで描くタイプは3Dエンジン上で動くのでモバイル端末でも高速に動かせるという特徴があります。

ぽりごんでえがきたいぷは3Dえんじんじょうでうごくのでもばいるたんまつでもこうそくにうごかせるというとくちょうがあります。

A feature of the polygon drawing type, backed by a 3D engine, is that even on mobile devices it produces fast motion. — [miyu](#)

3Dエンジン	=	3D engine
特徴	=	feature
モバイル端末	=	mobile devices

現状では動きの範囲が限定される会話型のゲームなどで主に使われていますが今後1～2年でツールを進化させフィールドを360度走り回れるような表現を可能にすることを目指しています。

げんじょうではうごきのはんいがげんていされるかいわがたのげーむなどでおもにつかわれています。こんご1～2ねんでつーるをしんかさせふいーどを360どはしりまわれるようなひょうげんをかのうにすることをめざしています。

Currently, it is used in dialogue type games where the range of motion is limited, but the goal is that in the next 1 to 2 years the tool will evolve to make the expression of 360 degree motion possible. — [denis](#)

360度	=	360 degree
動きの範囲	=	range of motion
範囲	=	range
会話型のゲーム	=	dialogue type games

目標としてはこの技術を世界中で使ってもらって3Dと同じぐらいに2次元だけでグルグルッと回すという市場ができるのではということで世界中のデファクトスタンダードになって当たり前の技術になっていくというのを目指して開発しています。

もくひょうとしてはこのぎじゅつをせかいじゅうでつかってもらって3Dとおなじぐらいに2じげんだけでぐるぐるまわすというしじょうができるのではということでせかいじゅうのでふあくとすたんだーどになってあたりまえのぎじゅつになっていくというのをめざしてかいはつしています。

Our aim is for this technology to be used throughout the world, creating a market for rotating 2D graphics, similar to 3D. Our goal is that this technology becomes a de facto standard throughout the world. — [denis](#)
