

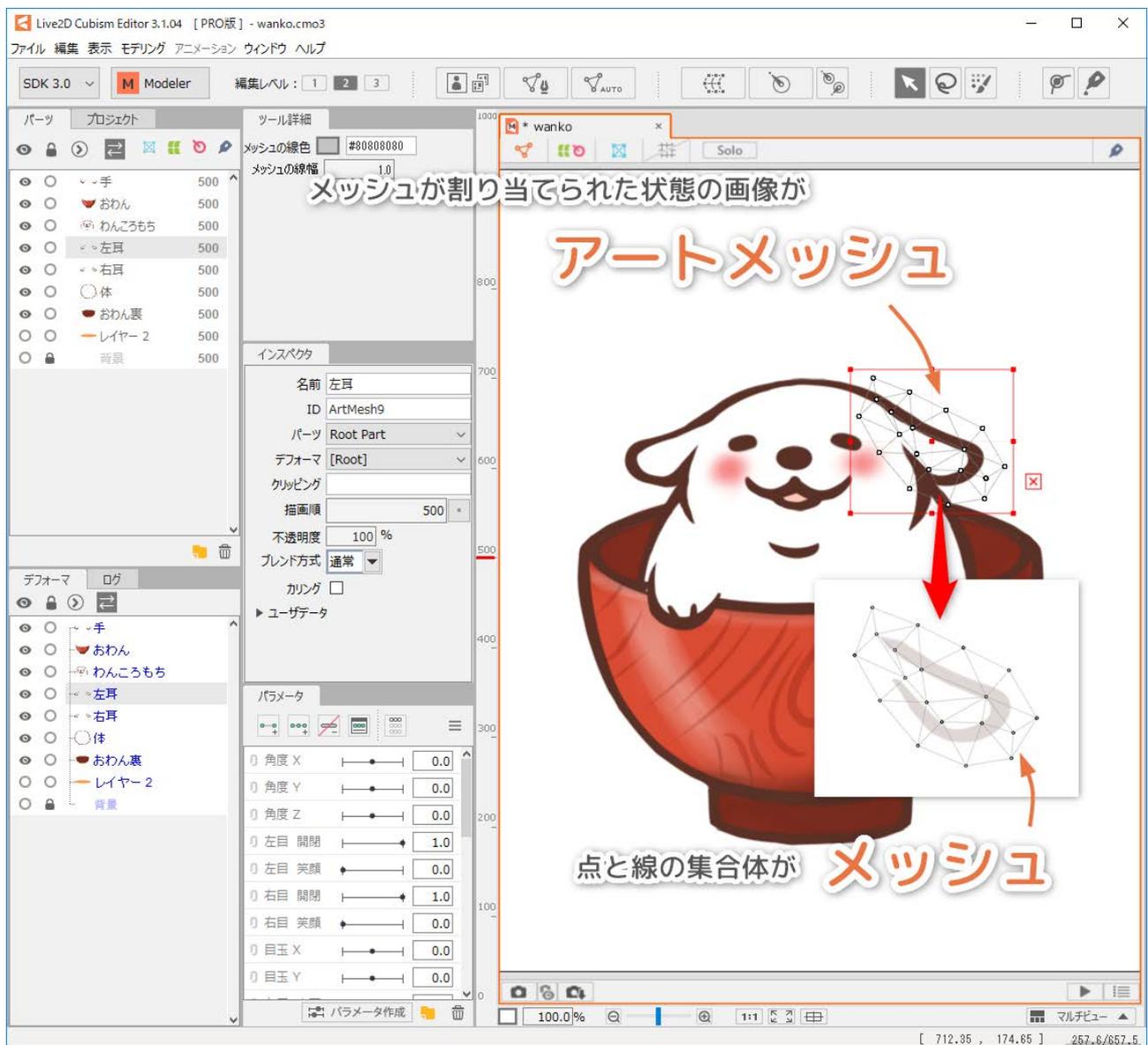
## Live2D 用語集 最終更新：2018年4月10日

Live2D の用語を画像とテキストで説明しています。

各機能のより詳細な使い方などは、マニュアルサイトやチュートリアル動画をご覧ください。

## オブジェクト編

### ■メッシュ・アートメッシュ

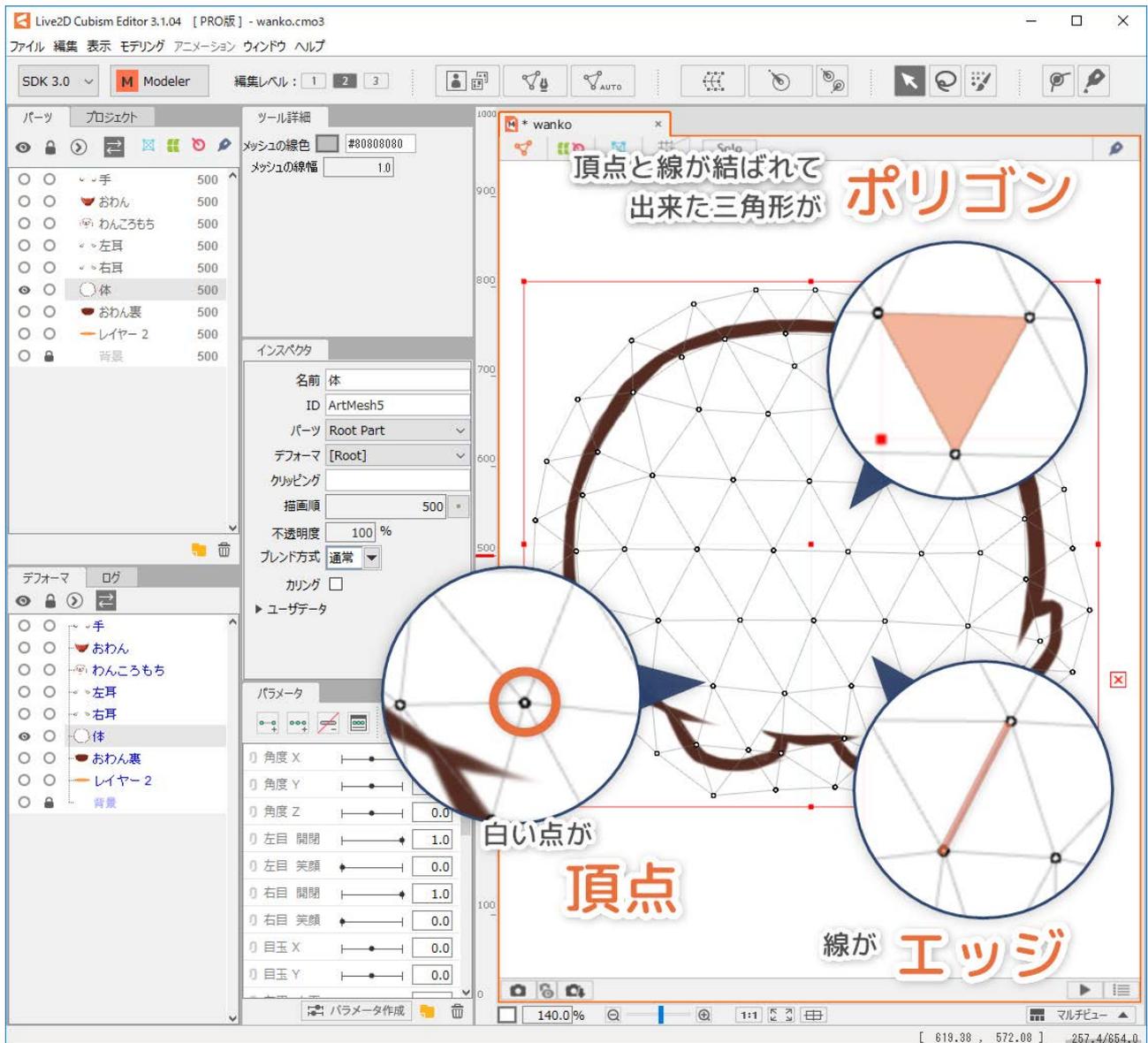


頂点と線で構成された三角形の集合のことを「メッシュ」と呼びます。

Modelerに読み込んだPSDの画像には、この「メッシュ」が必ず割り当てられた状態でキャンバスに配置されます。

メッシュが割り当てられた状態の画像が「アートメッシュ」です。

## ■ポリゴン・頂点・エッジ

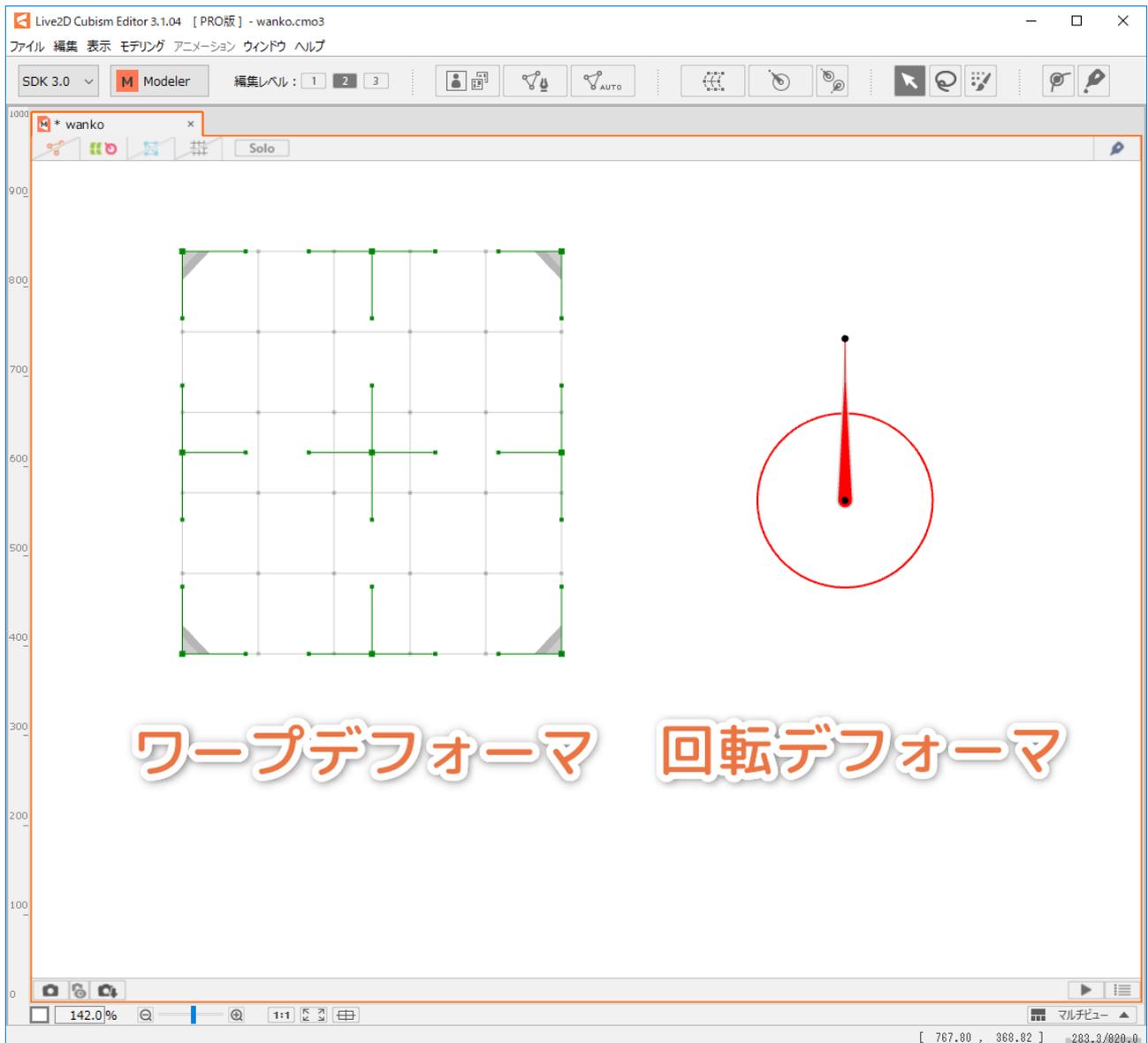


頂点と線で構成された三角形の集合であるメッシュの三角形を「**ポリゴン**」と呼びます。

メッシュの白い点のことを「**頂点**」と呼びます。

メッシュの線のことを「**エッジ**」と呼びます。

## ■ デフォーマ(ワープデフォーマ・回転デフォーマ)

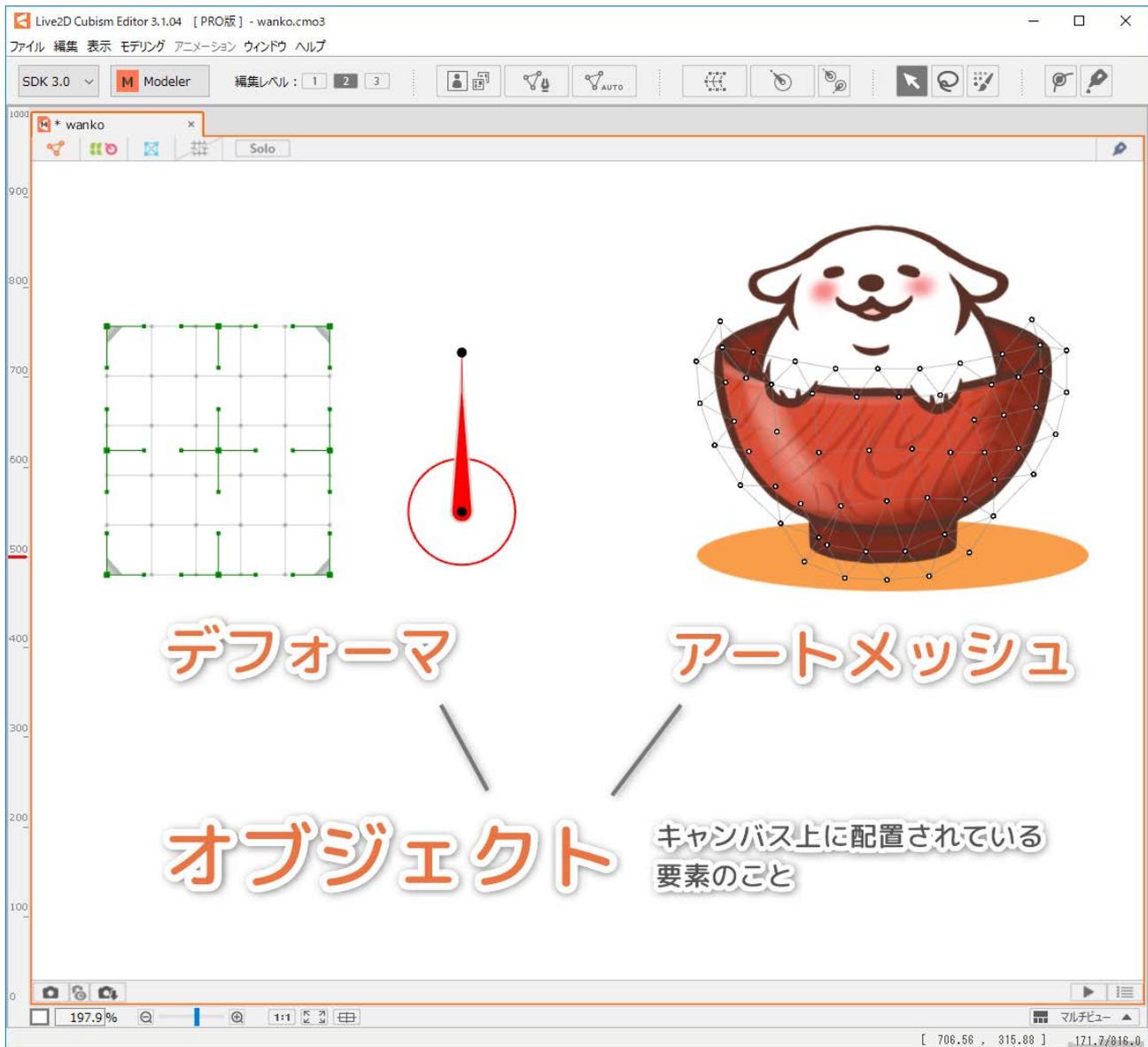


アートメッシュの頂点をまとめて変形・移動ができる入れ物を「**デフォーマ**」と呼びます。

デフォーマには、曲面的に形を作ることができる「**ワープデフォーマ**」と回転・拡大縮小ができる「**回転デフォーマ**」の2種類があります。

それぞれ出来ることが異なるので、用途により使い分けます。

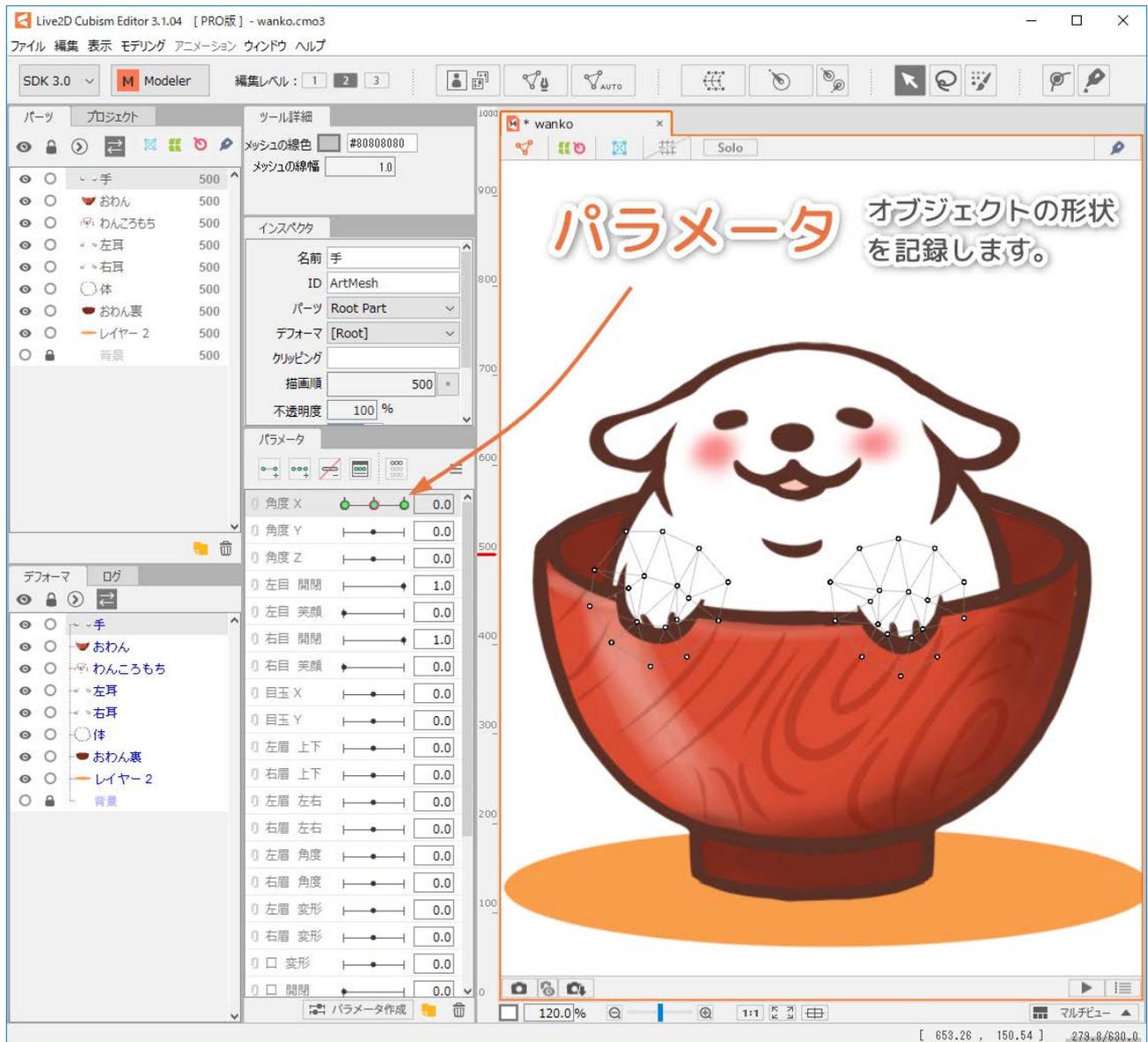
## ■オブジェクト



アートメッシュやデフォーマなど、キャンバスに配置される1つひとつの要素のことを「オブジェクト」と呼びます。

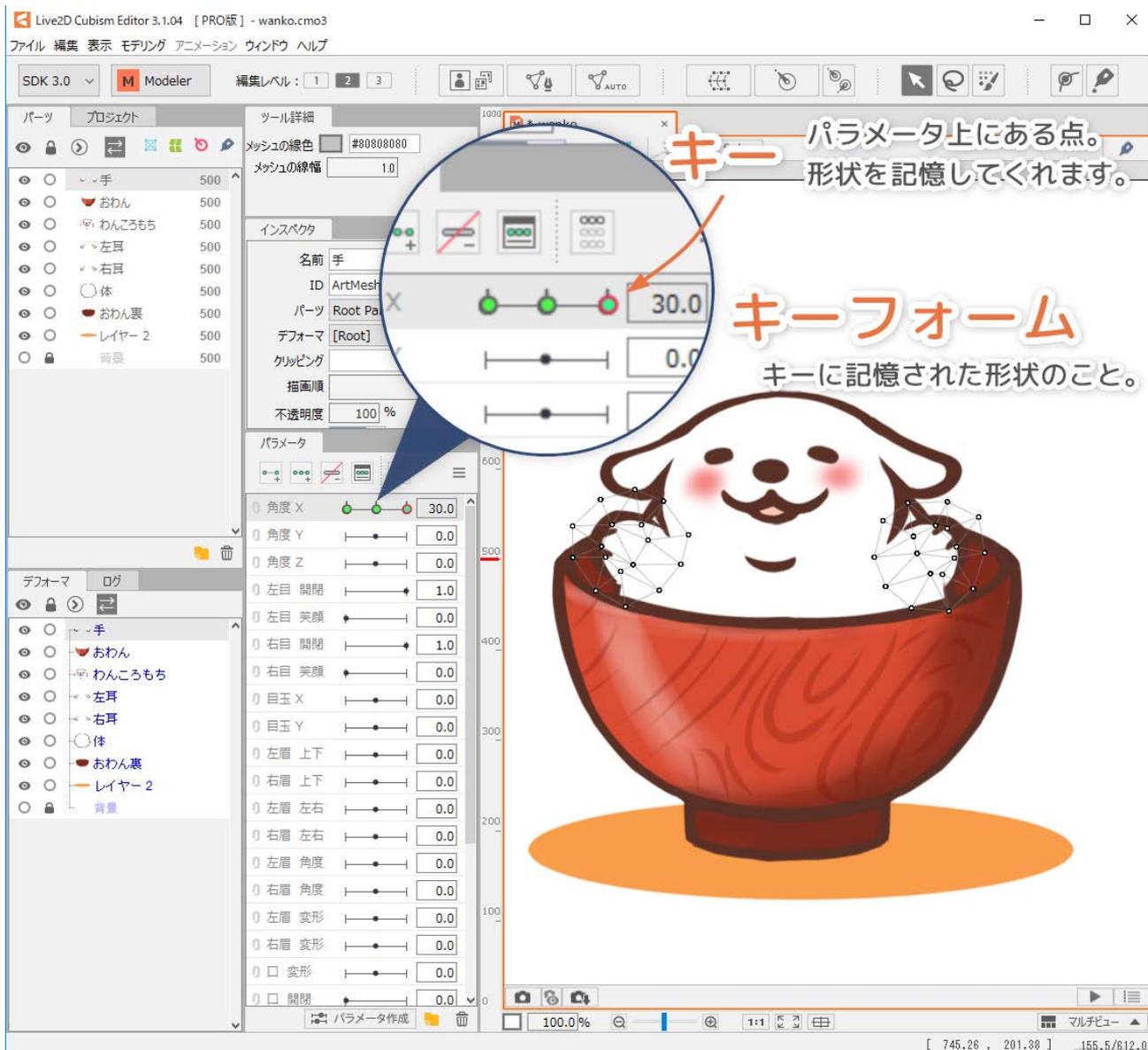
# パラメータ編

## ■パラメータ



「パラメータ」は、オブジェクトにつけた変形や位置などを記憶させることができます。

## ■キー・キーフォーム

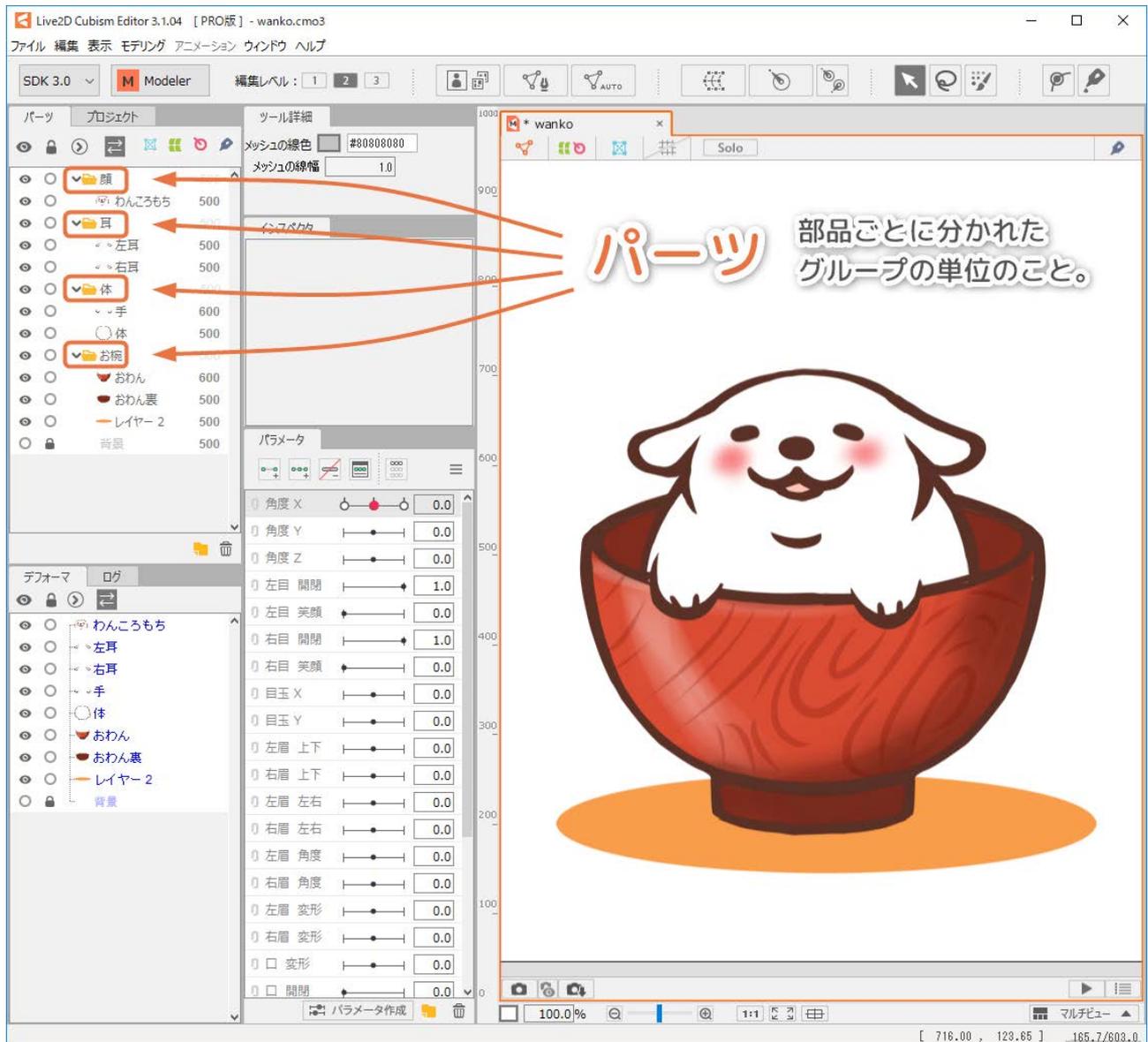


パラメータ上にある形状を記憶している点を「**キー**」と呼びます。

**キー**によって指定された形状のことを「**キーフォーム**」と呼びます。

## その他

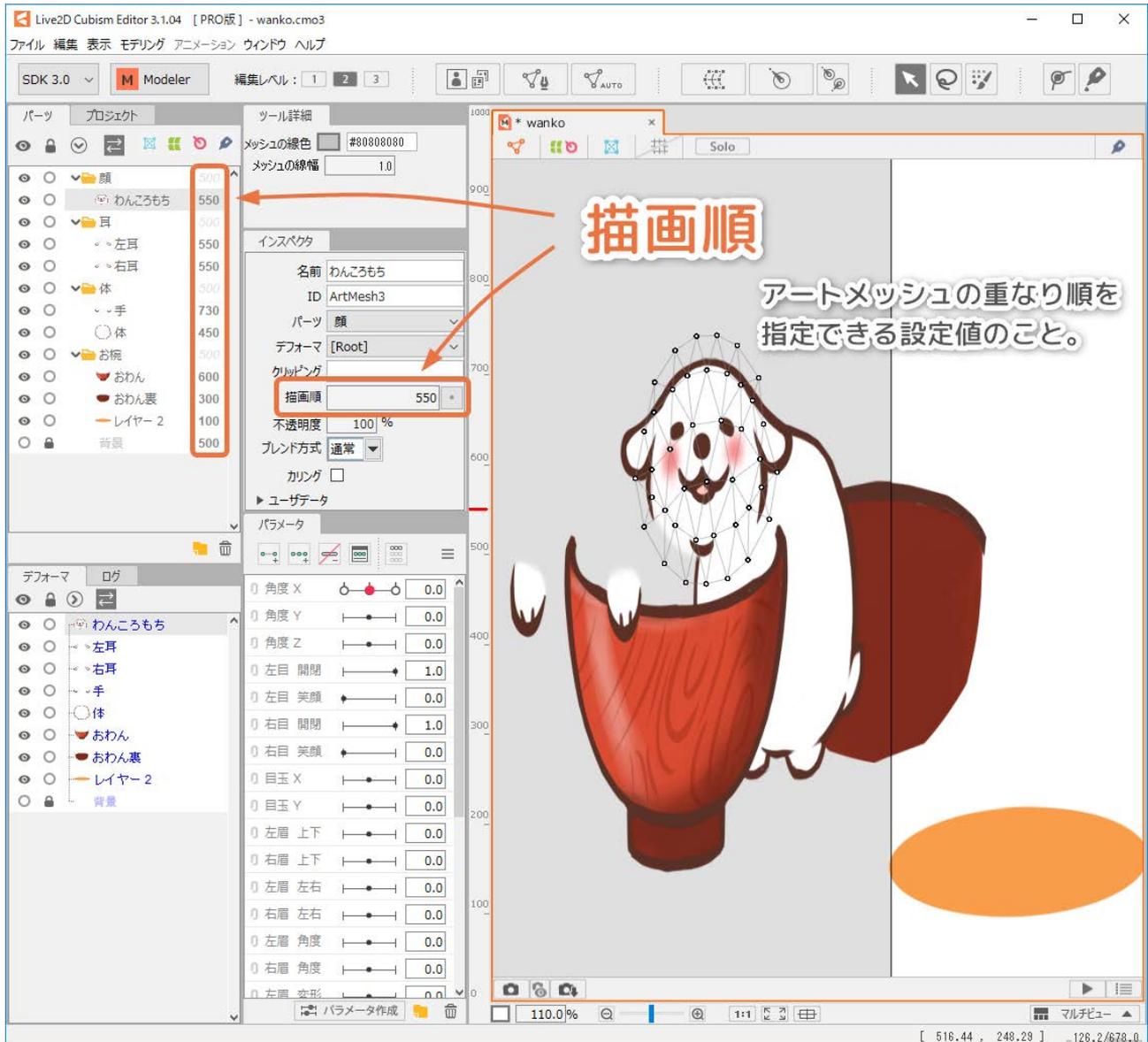
### ■ パーツ



キャラクターの構成要素（目や鼻など）によって分けたグループの単位を「**パーツ**」と呼びます。

「**パーツ**」はパーツパレット部分に表示されています。

## ■ 描画順



アートメッシュの重なり順を指定できる設定値のことを「**描画順**」と呼びます。

0～1000の間で設定することができ、大きい値ほど前に表示されます。

## ■テクスチャアトラス



アートメッシュを並べた画像のことを「テクスチャアトラス」と呼びます。

通常、フォーマットはPNG形式、画像サイズは2のn乗の正方形で作成します。

SDKへの組み込み用のモデルやCubism2.1向けのモデルを書き出す際に必要になります。

(映像用途では不要です。)