

AILUNA Live2Dアバター制作・見積依頼書

発行元：TAROT22 | Ver.1.2 | 2026年10月26日 | 制作候補者様向け

本書は、AILUNAのLive2Dアバター制作について、制作可否とお見積もりをご相談するための資料です。ご確認のうえ、対応可能な範囲・費用・納期・制作条件をご提示ください。契約・発注は、ご提案内容を確認したうえで別途合意するものとします。

1. 制作目的

弊社が開発しているAIキャラクター「AILUNA」を、Live2Dを使用して自然に動くアバターとして制作していただきたいと思います。

AILUNAは、ユーザーとリアルタイムで音声会話を行うキャラクターです。今回の制作では、既存の公式画像にできるだけ忠実な外見を保ちながら、会話中の自然な表情や動きを実現することを目的としています。

最も重視するのは、公式画像のAILUNA本人が、そのまま自然に動いて話しているように見えることです。

一般的なアニメ調・イラスト調への変更は希望していません。

2. キャラクターの基本仕様

- ・キャラクター名：AILUNA (AILUNA)
 - ・性別：女性
 - ・年齢イメージ：20代前半
 - ・表現スタイル：写實的・リアル調
 - ・表示範囲：腰から上の上半身
 - ・基本姿勢：正面向き
 - ・基本表情：自然で柔らかな微笑み
 - ・背景：透過
 - ・主な用途：AIとのリアルタイム音声会話、Webサイト上でのアバター表示
- 全身モデルの制作は今回の依頼範囲に含みません。

3. 外見の再現について【最重要】

添付の公式画像2枚を制作基準として使用してください。

顔の再現

以下の特徴を可能な限り維持してください。

- ・顔全体の輪郭と骨格の印象
- ・目の形、大きさ、目と目の間隔
- ・眉毛の形と位置
- ・鼻筋、鼻先の形
- ・唇の形、厚み、口角
- ・顎の形、頬のライン

- ・肌の自然な質感
- ・全体の顔立ちと年齢感

特に、目元・鼻・口元のバランスを重要視します。

髪型・衣装

- ・黒に近いダークブラウンのロングヘア
- ・公式画像に準じた前髪、分け目、髪のボリューム
- ・紺色・白色・金色を基調とした衣装
- ・月・星をモチーフとした髪飾り
- ・青い宝石のイヤリング
- ・首元の装飾、衣装の基本デザイン

4. Live2Dの動作仕様

大きなアクションよりも、会話中に自然に動いていることを重視します。

動作	希望内容	優先度
自然な笑顔	通常表情から柔らかな笑顔へ変化	必須
瞬き	両目を自然に開閉	必須
口の開閉	会話音声に合わせて滑らかに開閉できる	必須
口元の表情	閉じた口・話している口・微笑んだ口を表現	必須
髪揺れ	前髪・左右の長髪が自然に揺れる	必須
頭の動き	小さな左右の傾き、うなずき	必須
視線の動き	会話相手の方を自然に見る	必須
上半身の動き	呼吸や姿勢の微細な変化	希望
アクセサリーの揺れ	イヤリング・髪飾りの控えめな揺れ	希望

頭部の大きな回転や身体全体のダイナミックな動作は必要ありません。自然で落ち着いた動きを優先し、不自然に大きな動きや過度な揺れは避けてください。

5. 視線・顔の向きについて【必須】

AILUNAは、ユーザーとリアルタイムに会話するキャラクターのため、会話中は相手の顔を見ながら話しているような自然な視線表現を希望します。

基本動作

- ・会話中は基本的に正面を向き、画面の向こうにいるユーザーを見つめる
- ・両目の視線が自然に正面へ合う
- ・ときどき小さく視線を動かし、機械的に見つめ続ける印象を避ける

- ・視線の動きに合わせて頭をわずかに傾ける
- ・瞬きや笑顔、口の動きと同時に自然に動作する

外部プログラムからの制御

将来的に、会話の状況に応じて外部プログラムから目線や顔の向きを制御できる構成を希望します。

- ・目線の左右・上下の制御
- ・顔の向きの小さな左右・上下の制御
- ・正面の視線へ自然に戻る動作

Webカメラによる相手の顔位置検出や、自動追跡プログラムの制作は今回の依頼範囲に含みません。ただし、将来的な連携に対応できるよう、必要なLive2Dパラメータを設定してください。

6. 表情の仕様

基本となる表情は以下の3種類を希望します。

① 通常表情

- ・穏やかで親しみやすい表情
- ・目を自然に開いている状態
- ・口元にわずかな微笑み

② 笑顔

- ・自然に口角が上がる
- ・目元もわずかに柔らかく変化する
- ・極端な笑顔にならない

③ 会話表情

- ・音声に合わせて口が開閉する
- ・通常表情・笑顔の状態でも口を動かせる
- ・開閉時に口や顔の輪郭が不自然に変形しない

通常表情と笑顔は、将来的に外部プログラムから切り替えられる構成を希望します。

7. リップシンク（口の動き）

AILUNAは音声AIと連動して会話を行う予定です。そのため、Live2Dモデルには外部プログラムから口の開閉を制御できる仕組みが必要です。

今回の基本仕様では、音量などの情報に応じて口の開閉量を変化させる方式を想定しています。

- ・口の開閉量を連続的に制御できる
- ・音声がなくなるときは自然に口を閉じる
- ・会話中に口が不自然に伸びたり変形したりしない
- ・表情変更中も口の開閉が可能

日本語の母音（あ・い・う・え・お）ごとの詳細な口形制御については、必要に応じて追加見積もりとしてください。なお、音声AIとの接続プログラム自体は今回のモデル制作範囲に含みません。

8. 髪の毛と装飾の揺れ

ロングヘアがキャラクターの大きな特徴となるため、自然な揺れを重視します。

- ・前髪の軽い揺れ
- ・顔の左右にかかる髪の毛の揺れ
- ・肩から胸元へ流れる長髪の揺れ
- ・頭の動きに少し遅れて髪が揺れる表現

髪の毛の揺れは、Live2D Cubismの物理演算機能などを利用した自然な表現を希望します。必要に応じて、イヤリングや髪飾りにも控えめな揺れを加えてください。

9. 制作方法

今回提供する公式画像を参考に、Live2D用のパーツ分けイラスト制作とモデリングの両方を依頼したいと考えています。

元画像をそのまま動かすだけではなく、瞬きや口の開閉などに必要な隠れた部分の描き足し・パーツ分割も含めてご提案ください。特に、写実的な顔立ちを維持したままLive2D化できるかを、制作開始前に確認したいと考えています。

10. 納品希望データ

- ・Live2D Cubism編集用データ (.cmo3)
- ・パーツ分け済みPSDデータ
- ・組み込み用モデルデータ (.moc3)
- ・モデル設定ファイル (.model3.json)
- ・テクスチャデータ (PNG)
- ・物理演算設定ファイル (.physics3.json)
- ・表情設定ファイル (.exp3.json、作成した場合)
- ・その他モデルの動作に必要な関連ファイル

制作後、弊社側でWebアプリケーションに組み込むことを予定しています。そのため、Live2D Cubism SDK for Webでの利用を前提としたモデルを希望します。

また、後日弊社または別の開発担当者による改修ができるよう、編集可能な制作データを含む納品を希望します。

11. 動作確認・検収

納品前に、以下の動作を確認できる状態を希望します。

- ・正面の通常表情が公式画像に近いこと
- ・瞬きが自然に動作すること
- ・通常表情と笑顔を切り替えられること
- ・口の開閉量を変化させられること
- ・髪が自然に揺れること
- ・頭を小さく傾けた際に顔が不自然に崩れないこと
- ・正面を向いて自然に視線が合うこと
- ・視線を左右・上下に動かし、正面へ戻せること
- ・視線・瞬き・口の動きを同時に動作させられること

- ・背景透過でモデルを表示できること

動作確認用の動画に加え、可能であればパラメータを操作できる確認環境のご提供を希望します。

12. 今回の制作対象外

- ・全身モデル制作
- ・歩行・ダンスなどの全身アニメーション
- ・大きな手や腕のジェスチャー
- ・複雑なポーズ変更
- ・多数の感情表現
- ・AI音声生成システムの構築
- ・OpenAIAPIとの接続プログラム
- ・Webカメラによる顔認識・自動追跡システム
- ・Webサイト本体の制作

まずは自然に会話する上半身アバターの完成を優先します。

13. 商用利用・権利について

完成したモデルは弊社のAIサービスで商用利用する予定です。以下の利用について許諾を希望します。

- ・法人による商用利用
- ・Webサイト・オンラインサービスへの組み込み
- ・有料サービスでの利用
- ・展示会や広告宣伝での使用
- ・社内または外部エンジニアによるプログラム連携
- ・将来的なモデルの修正・改良
- ・第三者への保守・開発の引き継ぎ

著作権譲渡の可否、利用許諾の範囲、追加費用については、お見積もりの段階でご提示ください。

また、キャラクターの画像や制作途中のモデルを、弊社の承諾なくポートフォリオやSNS等に公開しないことを希望します。

14. 見積もり時に確認したい事項

以下についてご回答をお願いいたします。

- ・添付画像に近い写実的なLive2Dモデルを制作可能か
- ・パーツ分けイラストからLive2Dモデリングまで一括対応可能か
- ・顔立ちを忠実に再現するための制作方法
- ・本仕様の基本動作を含めた制作料金
- ・制作期間の目安
- ・制作途中の顔・外見の確認と修正対応の方法
- ・修正可能回数および追加料金
- ・.cmo3・PSD等の編集用データの納品可否
- ・Live2D Cubism SDK for Webへの組み込み対応可否
- ・視線・顔の向きを外部から制御できるモデルの制作可否

・商用利用・著作権・改変・第三者引き継ぎに関する条件

見積もりは、必須項目を含む基本制作料金と、希望項目・追加機能の料金を分けてご提示いただけますと幸いです。

15. 制作・見積もりの進め方

まずは本資料と添付の公式画像を基に制作可否をご判断いただき、お見積もりをご提示ください。制作をお願いする場合は、顔の再現性を確認できる初期段階で一度確認・承認する工程を設けたいと考えています。

費用・納期・修正回数・権利条件・納品形式については、ご提案を確認後、正式発注前に双方で合意して確定します。

制作上の優先順位

- ・第1優先：公式画像の顔立ち・雰囲気の忠実な再現
- ・第2優先：瞬き・口の開閉・自然な笑顔
- ・第3優先：会話相手を見る自然な視線・顔の向き
- ・第4優先：髪揺れ・頭部の小さな動き
- ・第5優先：上半身の微動・アクセサリーの揺れ

動きの多さよりも、AILUNA本人としての再現性を最優先とします。

参考資料：公式キャラクター画像

以下の画像は外見の再現基準です。制作対象は腰から上の上半身モデルとなります。

資料1：顔・上半身の基準画像



参考資料：公式キャラクター画像（全身）

資料2：衣装・全身デザインの基準画像

