Team-JavaScript

全体目標

コードを理解し、書き替えられるようにする

（クリックしたら反応する、時間経過した際にモーションを動かす、などの書き換えができるようにする）

作業の流れ

一日目

全体説明（説明省く）

・二日目

【実施内容】

SDK　簡易版を動かす

（Ctrl＋左クリックで以下リンクから動画に飛べます）

[Live2D Cubism SDK for Webを使ってブラウザにモデルを表示しよう（1） | プログラミング犬 アスティ (astie.dog)](https://astie.dog/blog/posts/mevdzj-4dsm)

【説明】

SDKを簡略化したものを使い、どういったことをやっていくか理解する。

・三日目

【実施内容】

SDK公式を動かす

≪分かりやすいサイト≫

[Live2D Cubism 4 SDK for webのサンプルを動かす | ハヤシェア (hayashare.com)](https://hayashare.com/cusibmsdk-web-run-sample/)

≪公式サイト≫

[Webサンプルのビルド | Live2D Manuals & Tutorials](https://docs.live2d.com/cubism-sdk-tutorials/sample-build-web/)

【説明】

公式から出ているSDKを動かせるようにしましょう。

時間があれば自作のモデルも動かせるようにしましょう。

・四日目

【実施内容】

SDK公式をいじってみる

[Live2D Cubism 4 SDK for webのサンプルを動かす | ハヤシェア (hayashare.com)](https://hayashare.com/cusibmsdk-web-run-sample/)

【説明】

数字を変えたりしていじってみよう

・五日目

【実施内容】

SDK公式をいじってみる

[Live2D Cubism 4 SDK for webのサンプルを動かす | ハヤシェア (hayashare.com)](https://hayashare.com/cusibmsdk-web-run-sample/)

【説明】

前回の続きです。関数などを理解して、

新たに関数を作ったりしてみましょう。

・六日目

【実施内容】

Unity

[最速でLive2Dモデル（Cubism）をUnityプロジェクト上で動かす方法｜梅しらす @ひたすら楽してゲーム制作｜note](https://note.com/ume_white/n/nd3c4498d7a5e)

【説明】

導入しましょう。

・七日目

【実施内容】

他２グループと方向性の話し合い

【説明】

どんなものを作っていきたいか話し合う時間になります。

今まで学んだ内容をもとに何かアイディアを出しましょう。

・八日目

【実施内容】

Unityでアニメーションを再生できるようにしましょう。

[アニメーションの再生 | Live2D Manuals & Tutorials](https://docs.live2d.com/cubism-sdk-tutorials/animation/)。

・九日目

【実施内容】

当たり判定をつけたり、視線追順などをできるようにしよう。

[当たり判定の設定 | Live2D Manuals & Tutorials](https://docs.live2d.com/cubism-sdk-tutorials/hittest/)

・十日目以降

制作が本格的に始まります。

UnityとWEB SDKのどちらでやるか決めて制作していきましょう。