Team-Live2D

全体目標

可動域の広いモデル

違和感がなく、綺麗な作りのモデル

動きに不自然がない物理演算、アニメーション

**【一つ一つの工程をいかに丁寧にやるかが鍵となる】**

作業の流れ

一日目

全体説明（説明省く）

・二日目

【実施内容】

メッシュをつける。

目と口を動かす。

（Ctrl＋左クリックで以下リンクから動画に飛べます）

[【初心者必見】はじめてのLive2D①【基礎知識＆目・口の動き】/ ディープブリザード](https://www.youtube.com/watch?v=rl3XFoLf3XA&t=1s)

【説明】

1時間20分程の動画になります。

動画で分からないことがあればチャットをください。

・三日目

【実施内容】

前回の続き

[【初心者必見】はじめてのLive2D①【基礎知識＆目・口の動き】/ ディープブリザード](https://www.youtube.com/watch?v=rl3XFoLf3XA&t=1s)

【説明】

前回の続きとなります。この時間で終わらせてください。

・四日目

【実施内容】

顔のX,Y,Zを作る

[【初心者必見】はじめてのLive2D②【頭・体のXYZ設定】/ ディープブリザード](https://www.youtube.com/watch?v=2CtK8Ec7IaA)

【説明】

X,Y軸が難しいですが、できる限り丁寧に作りましょう。

・五日目

【実施内容】

四日目の続き

[【初心者必見】はじめてのLive2D②【頭・体のXYZ設定】/ ディープブリザード](https://www.youtube.com/watch?v=2CtK8Ec7IaA)

【説明】

本日の授業で終わらせましょう（残ったら次の授業までに終わらせましょう）

・六日目

【実施内容】

物理演算とアニメーション

↓物理演算

[【初心者必見】はじめてのLive2D③【物理演算・仕上げ】/ ディープブリザード](https://www.youtube.com/watch?v=OTdCIAotZaM&list=RDCMUCHXgFLFyqR-XqtxfTH3qiYA&index=2)

↓アニメーション

[【公式】Live2D Cubism 基本チュートリアル 6：アニメーションの作成](https://www.youtube.com/watch?v=bvHcDftLb0M)

【説明】

物理演算とアニメーションについて勉強してもらいます。

一個目の動画でVtube Stadioの導入説明があると思いますが授業内では飛ばしてください。これで動画学習は最後になります。不安な個所や気になる点があればチャットで

聞いてください。

・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。

事前に何個か考えてきてください。

・八日以降

【実施内容】

本番用のモデルを使用して、モデル作り、アニメーションつくりをする。

【説明】

一応予定ではモデル作り三コマ、アニメーション作り三コマと書いていますが、

参考程度にしていただいて、ご自分で好きなように進めてください。

最後に参考になるような動画のリンクを張っておきます。

気になる動画があれば観てください。

【参考動画】

↓企業vtuberのモデルを作っている動画です。プロのモデラーがどのようにして

作っているかが分かります。

[【Live2D】プロプロ２期生 モデリング配信 #1 - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=GAul4N0Prno&list=PLEwxpgmoXKERf50tH6spOHkCvpVPubDEW&index=5)

↓表情差分を作る場合に必要になるスキルです。

[【Live2D】＞＜のようなアニメ的表情の実現方法 §01【Vtuber】 - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=nFTSvDckfUQ&list=PLEwxpgmoXKERf50tH6spOHkCvpVPubDEW&index=16)

↓クオリティがとても高いモデルです。自分が作ったモデルと比較して、

どう違うか見比べると新たな発見があるかもしれません。

[(22) 【VTuber】 Rosuuri Alter ロス オルタ【Live2D】 - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=2Uv3QMSni_c&list=PLEwxpgmoXKERf50tH6spOHkCvpVPubDEW&index=19)