星期五 晚上6點 實驗室

下次是3/11

=================開會內容===========================

需重新擺設的物件

* 御守
* 天堂鳥
* 卡片

NPC對話的呈現方式調整

NPC對話換場

第一章還需要做什麼

* 手機介面與操作
* 學校外的居民住宅
* 卡片內容
* 便條紙
* 枯萎花朵
* 御守的小紙條
* 各自減少面數再放上去
* 對話的時候運鏡
* 背景音樂
* playerprefs : 糖果
* UI:ESC
* 儲存功能

第二章需要的部分

運鏡:

- loading後進入場景

- 視角左右環繞

動畫:

- 眨眼動畫

- 轉身動畫

-

對話:

- NPC對話設計

- 點擊物品(滑鼠射線)

- 電腦畫面、小遊戲

re稿、ppt計時 11:01

上週進度監督

要繳交

**2月23日(三)下午14:00前提供PPT檔案**

**IM23 畢業專題計劃書口試問題回覆**-03月03日(三)17:00前

=================排班===========================

朱妍穎

1. 將UI加入遊戲中(ESC菜單)

2. 修正哥哥桌子，想要嘗試用滑鼠射線的來完成

3. ppt github圖片那張加入為什麼要使用

4. 卡片內容image調整(unity中)、建模卡片的材質調整

5. 面數減少

6. 主角桌子新增功能，糖果可以拿

7. Animation教學（UI)，錄影片

8. PlayerPref學校後告訴許博涵如何運作

高珮瑄:

1. 椅子飄在半空中修改

2. 操場擺上來

3. 放建模

4. ppt時程可行性加入六個說明的東西

5. 枯萎花朵

6.便條紙、卡片、御首小紙條

7.學校外居民住宅

8.面數減少

許：

1.動畫(轉身)

2. 對話，選擇選項的時候只出現選項，前面的對話不出現(一句話結束後就消失)

3. 字體在大一點

4. 對話的時候運鏡(cinemachine)

5. NPC對話設計(第二章)

6. 面數減少 (周日前)

萍：

1. 減少做好的建模面數（禮拜日前）
2. 劇本加第二章內容(哥哥的筆記本、電腦的文件檔內容、房間外物品互動內容...)
3. 放做好的建模
4. 電腦畫面示意圖(第二章)
5. 手機button
6. 解鎖的白色兩個框
7. 鎖/解鎖
8. 簡訊分一格一格
9. 返回鍵
10. 回首頁鍵
11. 釘選的釘子
12. 對話框
13. 首頁的背景【是不是要先確認手機螢幕大小?】
14. 三個button(記事本、簡訊、通話)
15. 通訊錄 對話紀錄框框 要兩個顏色
16. 記事本介面
17. 手機背景

恩：

* ui
  1. 畫Tab鍵
  2. Esc鍵
  3. 儲存進度畫面(?)
* 建模
  1. 減少面數
  2. 妹妹頭
  3. 半身