**會議流程**

1. 事前寫好下禮拜的進度，標示本周進度未完成部分(星期五5點前)

2. 畢專實驗室輪流展示上周完成部分

3. 共同討論欲修改部分

4. 問題改善回報

5. 檢視排班內容

6. 額外內容(討論與老師開會時間)

7. 檢視預計完成內容

**3月底需完成部分：**

需重新擺設的物件 -->高

* 天堂鳥
* 便條紙

NPC對話的呈現方式調整 -->許

NPC對話換場

NPC到處走--->朱

第一章還需要做什麼

* 手機介面與操作
* 枯萎花朵 -->
* 對話的時候運鏡
* 背景音樂 FMOD
* playerprefs : 糖果
* 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 —>高、許、朱都可

動畫:

- 眨眼動畫 →朱

- 轉身動畫 →許

-

對話:

- NPC對話設計

- 電腦畫面、小遊戲--->朱

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

朱妍穎:

1. 學習cinimachine

2. 新增手機功能

3. 哥哥桌子功能完善（課本點擊）

4. shader選物件、選物件燈光

5. 手機像卡片那樣呈現，拿完後會有幾秒的提示字（tab可開手機）

6. 門

8. Esc在選物件時卡當

9. 打開選物件後，F案件需要消失

10. 重新建一個背後有旻蘭名子的課本

高：

1.咖啡廳(桌椅子、櫃台、咖啡杯、 盤子

2.口以找現有素材的蛋糕嗎

3.學校外居民住宅((本來建好了三個

4.枯萎的花...

5. 修改學校樓梯，家裡樓梯扶手沒有合起來

萍：

1.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...)

2. 電腦畫面示意圖(第二章)【這禮拜日前完成！】

3. 手機UI

1. 解鎖的數字button 【這禮拜日前完成！】
2. 解鎖的白色(怕跟按鈕不符 先改相近的顏色)框 【這禮拜日前完成！】
3. 首頁背景 (等角色頭建模出來，畫三個人的背影)
4. 簡訊背景(50%)
5. 手機殼
6. 補漏的東西 (登入button、功能鍵背景)

4. 看Unity音效資源 如何使用

庭恩回報:

完成

延到3/13(日)交

下周進度

* ui
  1. 畫Tab鍵
  2. Esc鍵
  3. 儲存進度畫面(?)
* 建模
  1. 妹妹頭
  2. 哥哥頭
  3. 妹妹身體
* 整理unity的project

許：

1. cinemachine弄懂，然後結合對話
2. 初步設計第三章對話
3. 動畫(轉身的修改？和找新動作？)
4. 第二章放人run對話(著重第二章開頭，轉身加不能移動可轉頭)
5. 選的時候，字體變色(橘色)
6. 選項放另一邊，跟subtitle錯開，把底色去掉