**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-->許

NPC到處走--->朱

第一章還需要做什麼

* 手機介面與操作-->朱
* 枯萎花朵 -->
* 對話的時候運鏡-->anyone都可以
* 背景音樂 FMOD --->萍
* playerprefs : 糖果-->朱
* 儲存功能-->朱

第二章需要的部分

運鏡:

- loading後進入場景**我覺得需要討論一下分鏡怎麼拍**

- 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-->許

- 電腦畫面、小遊戲--->朱

1. 手機下方功能列，最左邊的是空的，需要再加嗎

**朱:**我覺得不需要，連回主頁面我都覺得作用不大了XDD

1. 釘選的釘子底下要不要底圖(還是就純釘子沒有圈圈)

**朱:**我覺得有圈圈比較好看XD

1. 共用雲端五月底會被刪除

萍：

1. 聊天室的背景
2. 和曉鶴的聊天室>小熊玩偶 (禮拜日完成)
3. 其他人的>風景
4. 封面背景
5. 解鎖後背景(課表) 目前25%進度
6. 聊天室聯絡人列表的底跟框(需要嗎？
7. FMOD studio

朱:

1. 把手機加入遊戲裡面

2. cinemachine

- **寫入筆記:**怎麼使用?可以呈現什麼效果?每個項目的功能可以達到甚麼效果

- 思考能否做到**對話運鏡**以及**預告片**的拍攝手法

3. shader(把選取物件的粉紅色材質換掉)

4. playerpref

- **寫入筆記:**原理?被存在哪?如何使用?

5. 第二章的眨眼動畫

恩： 再給我一周...Orz 我時間分配有問題QQ

* 建模
  1. 妹妹頭
  2. 哥哥頭
  3. 妹妹身體
* 整理unity的project

許：

1. cinemachine(玩過別人的了，大概知道怎麼用，對話的套件說明也看了，但自家的還沒用過)
2. 動畫(轉身還是有點怪~~然後，還不知道怎麼弄進unity套用)
3. 第二章開頭(算是半失敗吧，我知道怎麼播放動畫，但轉身還沒好)
4. 選擇和subtitle拆不開，至少...還沒找到資料教人拆開.....
5. 繼續弄第三章對話(邏輯判斷)

高：再給我一周...+1 我時間分配有問題QQ我也是嗚嗚嗚

1.咖啡廳(桌椅子、櫃台、咖啡杯、 盤子

2.枯萎的花...

3. 修改學校樓梯，家裡樓梯扶手沒有合起來 (日可交)