３D進捗定例会議事録

日時 2017/09/11

場所 株式会社NeNe５F

参加者 NeNe　　 ：富士河様、塚本様

CORE36　 ：安藤様、有坂様

SS+ ：菅原

本日より有坂さんが会議に参加

■リソース

9/15版に向けて実装中。

モノとしては今日中に終わらせる。

調整項目のみ水曜まで作業→納品

神獣に関してはスクリーンショットで残すことを検討。

■モーション

[【ARC】キャラリソース開発進捗](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1s3QcuEYkl0dUqTA8xTY7COqAvdgxbmXVnGQSwlOzPCw/edit#gid=1737608853)

└こちらを使いながら進める。

・今後何を着手するか

1. ☆６トッシュ
2. ☆6シャンテ
3. ☆6サニア
4. ☆6グルガ
5. ☆6イーガ
6. ☆6ポコ←最後にして欲しい（富士河さん）

エルク、リーザはモーションまだ。

・ポコの楽器について

原作を再現するかどうか（土田さんと有坂さんで後ほど決める）

■１つ上のレアリティ制作工数について

レアリティをもう一つ作った場合、1から作るのと同じくらい工数がかかるか。

テクスチャー共通であればコストは少なく出来る。

モーションは専用スキルモーションが変わる程度。

そろそろバージョン上のものに着手しても良い頃。

エフェクト関連はナレッジが溜まれば溜まるほど様々なエフェクトを

組み合わせて新しいものが作れるようになるが、現在はそこまで溜まっていないため、

工数がかかっている。

モデルが出来ているけどモーションが出来ていないもののデータを一式まとめておいた方が良い（塚本さん）

モデル先行で制作していたため、モーションがまだ少ない。

既存キャラクターはなるべく早く制作を行い量産する。

現状モンスターが少ないため、モンスターから優先して着手して頂く。

モデルとモーションはセットで担当を割り振る。

全般的にやった方が良いため、担当の割り振りはムラなく制作できるようにする。

仕様的に足りないモーションを決めたい。

└来週（9/18）には発注する。

☆６はエルクで制作して見積もりをする。