イベント進捗定例MTG議事録

日時 2017/09/01

場所 株式会社NeNe５F

参加者 G-CRAFT ：土田様

　　　　WrockGames　　　　　　：古田様

　　　　NeNe　　　　　　　　　 ：富士河様、小山様、吉川様

　　　　Winds :米坂様

CORE36　 ：安藤様

SS+ ：菅原

1-1-1

水上バをイクの差し替え

テクスチャの差し替えをして、このレイヤー構成で小山さん描いてもらう。

├動画と画像レイヤーの並びを古田さんから小山さんへとpngセットを渡す。

│└（なるはや）

├ものに関しては企画側でやる。

└旋回動作の途中で見切れて欲しい。（富士河さん）例：→➩

　└富士河さんの時間が取れる時に吉川さん、土壇で行う。（出来るところは全部やる）

1-1-2　BG待ち。仮BGでバトル作ってイベントとつなげる

1-1-2と1-1-3仮完成（背景マップが仮）

1-1-4

イベント終了時の終わり方と

ミズハを強制出撃キャラする→以降仲間になるようにしたい。

1-1-5

煙をとったバージョンのが出来ている。

1-2（坑道）

坑道BGのロングと拡大の図にどうやって矛盾が生じずに同じ画像であるように

表現させるか。

└マスク2を差し替える事で高解像度でいける。

└マスク１とマスク２のズレが生じている。

│└元データはロングで制作しているが、

│先週から続いているスマートオブジェクトのズレと同じズレ問題が発生している。

│（小山さん）

　└調整は可能。寄ったときの画像に合わせて調整。

1-2-2～1-2-6まで画像の差し替え完了

1-2-7

モーションの差し替え完了

1-2-8

キャラをもう少し小さくしつつ、足場を広くしてほしい。

Fogは動かさなくても良い。光のチラチラをやってもらえれば。（小山さん）

1-3-1

ズレ問題の調整をする。

fogをいくつか増やして動かして欲しい（小山さん）

ズームの扉を３Dで動かす。（奥開き）（土田さん）

レイヤー的に切り抜いて奥に配置。要レイヤー構造調整。光源調整。

Fogをフェードインする。

光源表現をどうするか。決め打ちでよい。（小山さん）

パーツをいくつか用意する（小山さん）

光源を門が開く動きに合わせて動かす。

└試しに合わせてみて再度調整する。

1-3-６

炎と煙を調整。