**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.07.21. 금요일 | 프로젝트명 | Mzeta | 작성자 | 방문현 |
| 참석자 | 편진범, 노주희, 전도연, 서다은, 방문현 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 노주희: 화성디자인 / 콘텐츠  화성에 적절한 시각적 디자인 완성 웅장한 느낌을 주려고 노력함. 지형은 평편한 느낌보다 패이거나 울퉁불퉁한 느낌을 주려 노력함.  기능개발: 보물 터치하면 사라지게(보물은 보물인지 알아볼 수 있게 디자인할 예정), 미니맵, 기존 개발한 기능을 활용한 다른 콘텐츠 예정.  asset의 결을 맞추기 / 대기 환경 개선 / 보물 콘텐츠 세부사항 진행 / 화성 끝내기 / 레벨 디자인? / 교육적인 의의가 필요할 것 같음 / 화성의 물리적인 특징을 이용한 체험 활동  전도연 행성 custom  기능 구현 완료. 우주정거장에서 UI 배치에 대한 연구 진행 중. 행성 모델로 변경, 레퍼런스로 UI 다듬기, 인벤토리 UI 개선, 우주정거장 모델 합치기.  우주정거장 모델을 엔진에 넣어서 개선할 필요가 있음 / UI 개선은 계속 진행하기로 / 고리, 위성 부분은 빠르게 구현 필요 / UI 시안은 우주정거장에 대한 시각적 디자인이 확정된 후에  편진범: 무중력 시뮬, 씬 단계 재배치  무중력 구현 완료. 그립을 이용한 이동방법 채택.  로프 시각적 구현의 필요성 여부 / 잡고 움직일 오브젝트는 무엇으로 할지  방문현: 각종 모델링 완성  화요일까지 텍스처링 완성 (우주선 및 로켓)  서다은: VR 우주선 비행 조종  우주선 비행 구현 연구 진행 중. 엔진 튕기는 현상 해결중. 우주선 내부 구조에 조작 부분을 어떻게 할지 연구. 출발 버튼을 오큘러스 컨트롤러에 적용할 방법 연구. 우주선에 대한 기능구현을 오큘러스 컨트롤러에 최적화시킬 방법을 연구할 필요성이 있음.  particle 시스템 / 캠 전환(1인칭이 기본) / 버튼 눌러서 start | - |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 | |
|  |  | |
|  |  | |
| 회의사진 | - | |