**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2023.11.01. 수요일 | 프로젝트명 | POS | 작성자 | 한성진 |
| 참석자 | 한성진 ,장민제,, 김민지, 오시율 | | | | |

|  |  |
| --- | --- |
| 회의안건 | 1. 지난 과제 점검 2. 다음 과제 선정 3. 참고사항 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 회의내용 | 내용 | 이슈/비고 |
| 1. 지난 과제 점검   🞄 성진 : 전체적인 레벨링 작업  → 쉐이더 및 오브젝트 탐색  → 플레이어 헬멧 인터페이스  → 다음주 까지 진행 예정  🞄 민제 : 제작대 기능 구현  → 제작대 생성 중  🞄 민지 : 오브젝트 레벨링  → 채집 쉐이더 수정   * 기존에 나무 오브젝트에 바람 효과를 넣은 것을 다른 쉐이더로 전환   → 헬멧 인터페이스 테스트   * 오브젝트로 적용 시 시야에 가깝게 배치되어 시야 불일치 발생 * UI로 하게되면 평면 형태로 이질감 생김   → 큐리 NPC 기능 테스트  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 복원 행성 디자인   |  | | --- | |  |  1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 전체적인 레벨링 작업  → 쉐이더 및 오브젝트 탐색  → 플레이어 헬멧 인터페이스  → 몬스터 탐색  🞄 민제 : 제작대 기능 구현  → 제작대 구현 진행  🞄 민지 : 오브젝트 레벨링  → 프로젝트 프로토타입 제작  → 자원 랜덤 생성 구상  🞄 시율 : 복원된 행성 구상 및 디자인   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항있을 시 팀원들에게 공유 | 이슈나 비고 입력 |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 회의록 작성, 컨텐츠 기획  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 11/5 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 11/8 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |