**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.4.3. 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 : 게임 이펙트 제작  → 홀로그램 쉴드 파티클 제작  → 블랙홀 파티클 제작중  🞄 민제 : 인터렉티브 기능 구현   * 미니맵 생성 위치 조정 및 인벤토리 기능과 동일하게 수정 * 오브젝트 호버 시 아웃라인 생성 기능 수정 * 몬스터가 정해진 루트를 찾지 못하는 현상 해결   ㄴ 몬스터가 움직이는 구역의 중심을 기준으로 범위를 설정하면, 해당 범위를 랜덤 포지션으로 잡아서 이동하도록 수정  🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현   * 메타 퀘스트2에서 실행시 프레임 드랍 발생 현상 해결   ㄴ 터레인 설정 재조정 – 해결 X  ㄴ 터레인을 메쉬로 변경 – 해결 X  ㄴ 오브젝트 풀링 개수 감소 – 일부 해결 (하지만 추후 지속적인 개발로 인해 증가할 예정)  ㄴ 연구소 비활성화 – 일부 해결  ∴ 우주선 송신기를 사용하는 시점을 기준으로 씬을 나눠서 게임을 진행하면 프레임 드랍 현상 해결될 듯   * URP Hight Quality → URP Middle Quality로 변경 * 링메뉴 콜라이더 겹침 현상으로 인한 위치 수정 * 몬스터가 정해진 루트를 찾지 못하는 현상 해결   ㄴ Nav Mesh 속도 1이상일 때로 설정 후 해결   * Quri 구체화 아이디어 회의   ㄴ Quri가 나타나고 사라질 때 Dissolve 효과를 적용시켜 필요할때만 등장   * 메타 퀘스트에서 프로젝트 실행시 Invierment의 Fog가 플레이어 캐릭터가 움직일수록 먼 부분은 제대로 효과를 못보는 현상 발생   ㄴ Fog 파티클을 생성해서 플레이어 캐릭터 헤드 부분에 배치하는 방법 의논  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 전체적인 터레인 다듬는 작업 진행중  ㄴ 최적화 작업을 위해 터레인 크기를 조정하도록 FBX로 변환 후 스케일 조정하려 했으나 유료 패키지 결제 사항 발생   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 게임 이펙트 제작   * 블랙홀 파티클 제작 * 환경보호와 관련된 스토리와 개발할 기능을 활용한 아이디어 기획하기   🞄 민제 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현   * 전체적인 인터렉티브 기능 프로젝트 점검 * 인간형 몬스터 이동 및 애니메이션 구현   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현  → 플레이어 캐릭터 모델 리깅 시도  → 새로운 이벤트 개발을 위한 자료 서칭  ㄴ 소리를 활용한 이벤트  ㄴ 시선 처리를 활용한 이벤트  🞄 시율 : 터레인 수정  → 지속적인 터레인 수정 및 오브젝트 추가   1. 참고사항   - 깃허브를 통한 협업으로 하기위해 버전 통일 (2022.3.14f1)  - 제작해야할 모든 사항은 스토리 보드(Figma 및 notion 참고)를 기반으로 제작  - 맵 디자인 시 에셋스토어 및 스케치팹에서 활용할만한 에셋들 담아두거나 다운로드  - 제한사항 생길 시 팀원들에게 공유 |  |
| 1. 다음 회의 과제   🞄 성진 : 전체적인 프로젝트 수정  🞄 민제 : 이벤트 구현  🞄 민지 : 이벤트 구현  🞄 시율 : 디자인 | 이슈나 비고 입력 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 결정사항 | 내용 | 진행일정 |
| 졸업작품 전시회 준비 | 4/7 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 4/10 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |