**회의록**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 회의일시 | 2024.5.15. 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  → Weapon Spawn 이펙트 제작  → Hologram 이펙트 제작  🞄 민제 : 멀티플레이 기능 구현  → 멀티플레이 기능 구현을 위한 자료 서칭   * 네트워크 오브젝트 동기화 작업 진행중   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 구현  → 탐험/연구 일지 도감 구현 및 적용  → Hinge joint를 활용한 상자 여는 기능 적용  → 우주선 엘리베이터를 텔레포트 기능으로 변경  → 영상 재생 오브젝트 구현   * 비디오칩 충돌 시 애니메이션과 함께 영상 재생   # 기존 사용자UI가 오른쪽 위에 배치되었지만, 오른쪽 시야를 사용하게 되면 눈의 회전이 증가하게됨  ∴ 사용자UI는 왼쪽으로 배치, 오브젝트 설명은 호버 시 오브젝트 상단에 출력  🞄 시율 : 레벨 디자인  → 지속적인 터레인 수정   1. 다음 과제 선정   🞄 성진 : 게임 이펙트 제작   * 상태이상 이미지 생성 * 연구일지 스토리보드 작성 * 프로젝트 메인 티저 영상 콘티 기획   🞄 민제 : 멀티플레이 기능 구현   * 멀티플레이 기능 구현을 위한 자료 서칭   🞄 민지 : 인터렉티브 기능 개발 및 구현   * 제스처를 활용한 환경설정 기능 구현 (설명 On/Off 기능) * 프로젝트 빌드 후 부하 확인   🞄 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 | 5/19 21:00 ~ 온라인 회의 진행 |
| 작품명: POS | 5/22 17:00 ~ 오프라인 회의 진행 |
| 회의사진 |  | |