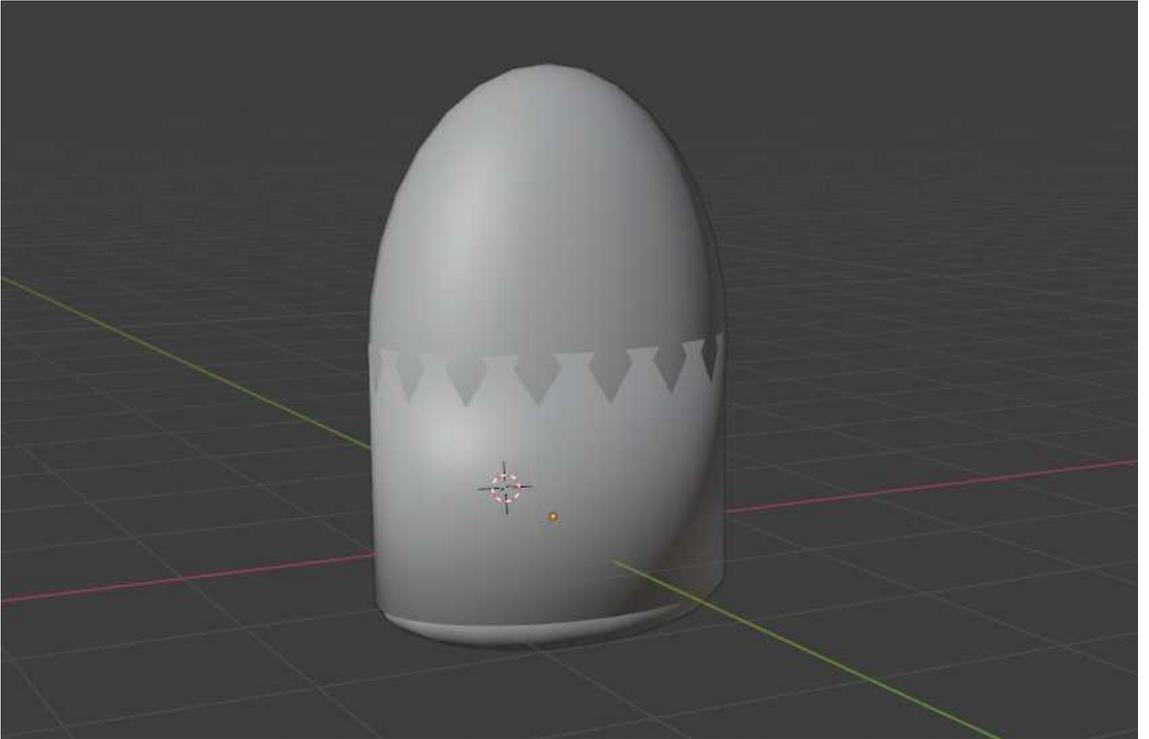


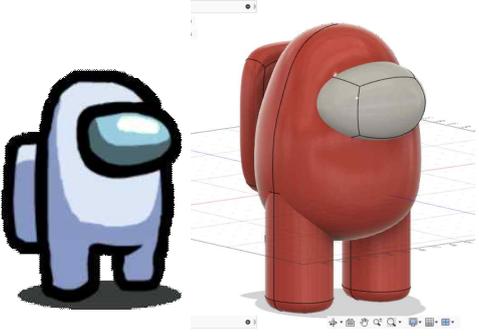
## [과제 수행 일지]

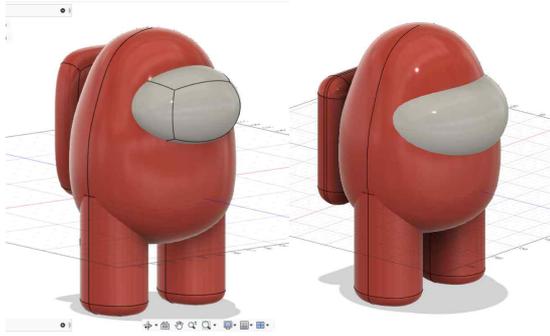
|        |            |
|--------|------------|
| 과제명    | 캐릭터 모델링    |
| 팀명     |            |
| 조원     | 임렬         |
| 과제수행기간 | 2020/10/1~ |

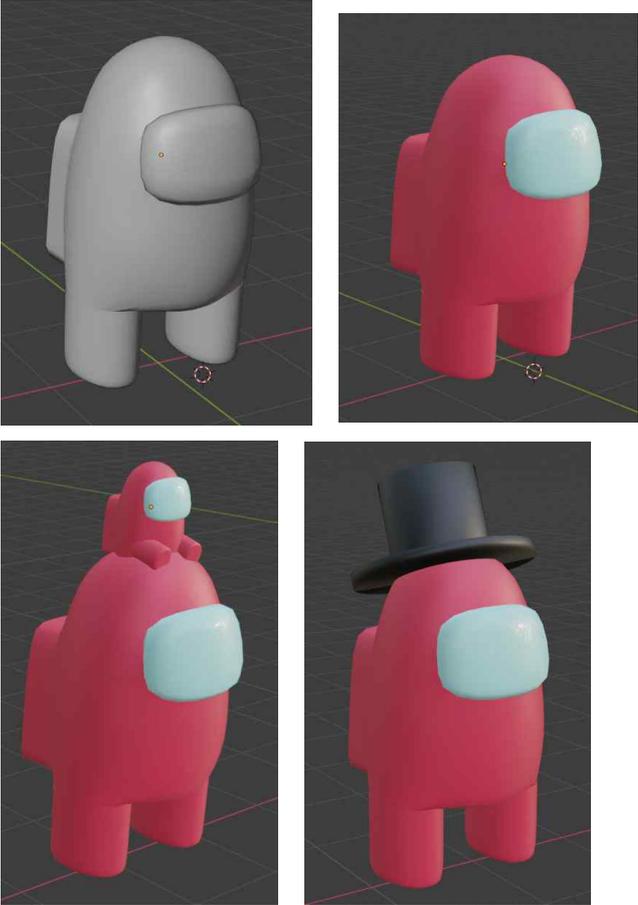
※ 팀 모임 시 수행한 작업과 애로사항, 다음시간 계획을 적어주세요.

※ 칸이 부족할 경우, 복사하여 추가할 것

| 날짜   | 수행작업         | 애로사항  | 다음시간 계획 |
|--|--------------|---|---------|
| 10.15  | 디자인 및 기본 모델링 | 블렌더 프로그램을 이용해 3D모델링을 처음 시작했기 때문에 아직 모델링이 어려움. | 모델링 수정  |
|  |              |   |         |

| 날짜   | 수행작업   | 애로사항  | 다음시간 계획           |
|------|--|---|-------------------|
| 11.5 | <p>Autodesk360의 스케치로 몸통 형과 다리 형을 잡고 폼으로 바이저와 산소탱크를 만들었습니다. 아직 몇 군데 어색한 부분을 손봐야 할 것 같습니다.</p> | <p>생각보다 모양을 잡기 어렵기 때문에 이후 세세한 부분을 손 볼때는 다른 사람들이 피규어나 이미지로 구현해 놓은 자료를 참고해 보려고 합니다.</p> | <p>세세한 부분 손보기</p> |
|      |            |   |                   |

| 날짜   | 수행작업  | 애로사항 | 다음시간 계획                 |
|------|---|------|-------------------------|
| 12.2 | <p>해당 파일을 export해서<br/>유니티 내부로 이동 시켰을 때<br/>텍스처링에 에러가 나서<br/>바이저와 등 뒤의 산소 탱크를<br/>수정했습니다.</p> |      | <p>유니티 내부 구현, 맵 만들기</p> |
|      |             |      |                         |

| 날짜    | 수행작업   | 애로사항 | 다음시간 계획 |
|-------|--|------|---------|
| 12.10 | <p>Blender프로그램을 이용한 캐릭터의 모델링, 캐릭터 모델링 이후 커스텀(모자)를 추가하여 캐릭터를 꾸밈.</p>  |      |         |

**참고문헌**

Autodesk FUSION360 3D모델링 & 3D프린팅 입문편, 메카피아 출판, 노수황, 이예진, 유동욱 공저