**활동서**

3/9: 공경진 회의 시작, 생활 속 불편한 점 찾아보기

3/21: 아이디어톤, 주제 정하기

3/28: 주제 초기화, 다시 주제 정하기

4/4: 주제 정하기

4/28: 가상피팅 주제 확정, 피드백을 통해 주제 구체화하기

5/2: 개발 방법 구성하기, 기획안 작성하기

5/4: 개발 파트 분배하기, 블렌더와 유니티로 분리하여 각 해당 파트 툴 사용법 공부하기

5/9: 블렌더 옷 만드는 영상 보면서 각자 옷 2개씩 만들어오기, 모델링 파일을 .fbx로 변환하여 유니티로 보내주기, 유니티는 파일 열어보기

5/17: 블렌더 옷 각자 2개씩 만들기, 유니티로 모델링 파일 보내주기

5/22: 계희원 교수님 컨택, 프로젝트 피드백과 방향 조언 듣기

5/25: 유니티 첫 메인 화면 만들기, 깃허브에 올려서 공유하는 방법 찾기, 블렌더 옷 모델링 한 것 다듬기 -> 블렌더 잠깐 스탑, 다같이 유니티로 전환

5/28~5/30: 유니티 노트북 웹캠과 연결 시도하기

5/31: 웹캠과 유니티 연결 완료