

1. modeling

<기본 몸>

<https://www.youtube.com/watch?v=JjW6r10Mlqs>

모델링 후 > 애니메이션 (각자 여러 모션 분할)

- A. 땅에서 나옴
- B. 걸어옴
- C. 땅덩이 던짐
- D. 추후 추가

<사람 + 총>

로우폴리 x > 갱비스트 같은 점토 + 도라에몽 공기총

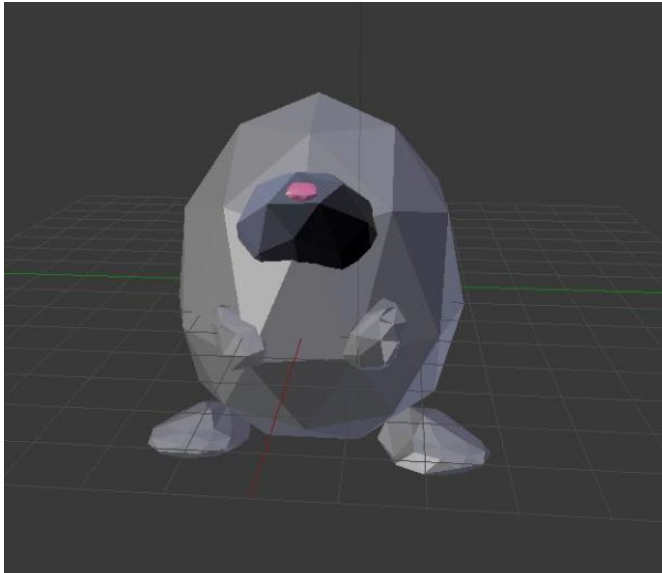
2. 유니티 버전 통일

2018.2.0f2 (현재 이경은 / 이주현 1.8)

3. 비주얼 스튜디오 오류 > 비주얼 코드 (오류날 시 연동방법)

4. 역할 (모델링 + 유니티 ui와 물리엔진)

기본 몸 모델링 -- 임수빈



// 임수빈 : 초기 모델링 참고

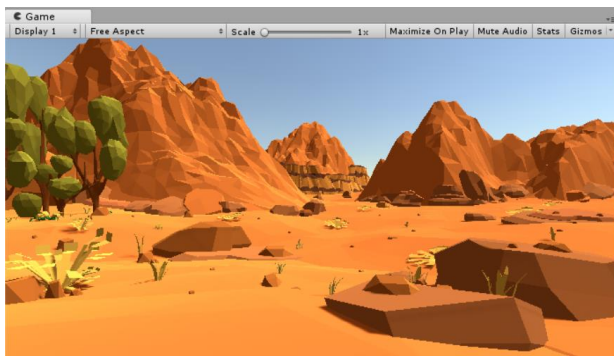
user + 총 -- 황유진

도라에몽 공기총 두 손에 끼는거로 하고 (갱비스트 + 도라에몽 참고)

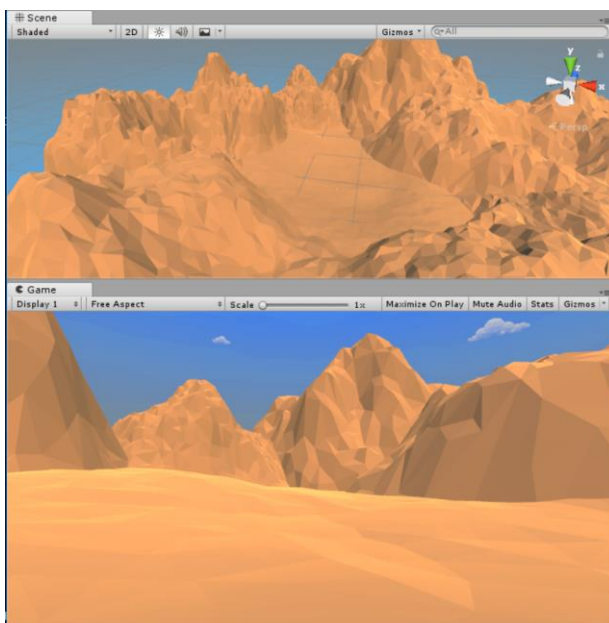
게이지 > 총의 공격력 비례



게임 배경 -- 이주현



//low poly demo1



//현재 environment assets 배치 + 디자인

유니티 물리엔진 + ui – 이경은 권은지

- a. 첫 시작
- b. 총 시뮬레이션
- c. 추후 추가

5. 추가 아이디어

총 : 게이지 채워 발사

게이지와 공격력+범위 비례

6. 8월 3일~7일 중 하루 1:1 신청 > 이경은

현재 진행상황 보고 > ex) 캐릭터 디자인 또는 모델링 계획

//예상 게임화면

