**종합설계 진도표**

-2017182014 박재윤-

1주(22/12/29~23/01/04): **플레이어 캐릭터 인체 모델링(남녀)**

2주(23/01/05~23/01/11): **플레이어 캐릭터 디자인 구상 및 캐릭터 모델링**

3주(23/01/12~23/01/18): **플레이어 캐릭터 모델링**

4주(23/01/19~23/01/25): **플레이어 캐릭터 UV 작업 및 애니메이션 제작**

5주(23/01/26~23/02/01): **플레이어 캐릭터 애니메이션 제작 및 맵 제작(명절때문에 작업 지연)**

6주(23/02/02~23/02/08): **맵 제작 및 UV 작업**

7주(23/02/09~23/02/15): **몬스터 모델링**

8주(23/02/16~23/02/22): **몬스터 UV 작업**

9주(23/02/23~23/03/01): **몬스터 애니메이션 제작**

10주(23/03/02~23/03/08): **몬스터 애니메이션 제작**

11주(23/03/09~23/03/15): **오브젝트 모델링**

12주(23/03/16~23/03/22): **오브젝트 UV 작업**

13주(23/03/23~23/03/29): **오브젝트 중 필요한 애니메이션 제작**

14주(23/03/30~23/04/05): **작업물 확인 및 검토, 엔진에서 블루프린트로 애니메이션 상태머신 및 블렌드, 몽타쥬 등 적용**

15주(23/04/06~23/04/12): **엔진 적용**

16주(23/04/13~23/04/19): **디테일 작업 시작, 모델들(캐릭터, 몬스터,** **오브젝트)의 하이폴리 제작**

17주(23/04/20~23/04/26): **하이폴리 제작, 노말맵 적용 및 애니메이션 디테일 보강**

18주(23/04/27~23/05/03): **애니메이션 디테일 보강**

19주(23/05/04~23/05/10): **중간발표 전 검토**

20주(23/05/11~23/05/17): **중간발표 전 검토**

21주(23/05/17~23/05/24): **미흡했던 부분 및 수정해야 될 부분 보강**

22주(23/05/25~23/05/31): **그래픽 부분에서 보강 및 수정할 것들**

**작업**

중간발표가 5월달 중순에 있을 것으로 예상 및 저의 할당 파트 부분 또한 5월까지이기 때문에 5월달까지의 계획을 작성했습니다. 이후 일정은 필요에따라 부족한 부분을 지원할 것으로 예상됩니다.