# **프로젝트 일정 (주)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 중간발표 ■ 늘 하는거 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 월 / 주차  내용 | 3월  컨셉 구성/베이스 제작 | | | | 4월  캐릭터/보스/배경 | | | | 5월  크리쳐/스토리/디테일 | | | | 6월  사운드/타이틀/영상편집 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| **기획** |  |  |  | | 1. 몬스터 기획서  2. 캐릭터 애니메이션 레퍼런스  3. 레벨 디자인  4. 그래픽 리소스 작성 |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 원화** |  |  |  |  | 1. 캐릭터 원화 작업  2. 3면도 수정 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 3D** |  | | | | 1. 캐릭터 모델링  2. 몬스터 모델링 | | | | |  |  |  |  | |  |  |
| **배경 원화** |  |  |  | 원경 일러스트 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 3D** |  |  |  | | 배경 레벨 디자인 |  | |  | |  |  | |  |  | | |
| **보스 원화** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 3D** |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 원화** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 3D (3종)** |  |  |  |  |  |  |  |  | | | | | |  |  |  |
| **UI** |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | | |  | |  |  |
| **이펙트** |  |  |  | 2d 이펙트 레퍼런스, 리스트 | | | | |  |  |  | |  |  |  |  |
| **인트로 씬** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **연출** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **사운드** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **영상 편집** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **버그 수정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **개인 일정 (주)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 내용 | 4월 | | | | 5월 | | | | 6월 | | | |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 캐릭터 원화 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 캐릭터 모델링 |  | 주말동안 모델링 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 캐릭터 리깅 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 캐릭터 텍스쳐 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 캐릭터 애니메이션 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 배경 모델링 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 배경 씬 (라이팅,배치) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 고양이 모델링 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 고양이 텍스쳐 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 고양이 애니메이션 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 보스 모델링 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 보스 리깅 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 보스 애니메이션 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 연출 애니메이션  ( 배경,폭파,아이템 등 ) |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 수정 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **프로젝트 일정 (2~5주차)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 변경 ■ 작업구간 ■ 발표날 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 파트 | 주차 / 요일  내용 | 2주차  6~12 | | | | | | | 3주차  13~19 | | | | | | | 4주차  20~26 | | | | | | | 5주차  27~4/2 | | | | | | |
| 컨셉 구성 | | | | | | | 컨셉 구성 | | | | | | | 배경 중점 베이스 제작 | | | | | | | 배경 중점 베이스 제작 | | | | | | |
| 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 |
| **기획** | **배경 설정** |  |  |  |  | 세계관 |  |  | 변경 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 설정** |  |  |  |  | 의상변경 |  |  | 수정완료 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 설정** |  |  |  |  | All |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **시스템** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 스킬3종 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **그래픽** | **배경원화** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 원화** |  |  |  |  | 의상 변경 |  |  | 의상 디테일 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **고양이 원화/3D** | 완료 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 모델링** | 베이스 모델링 | | | | | 의상 분석 | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 모델링** |  |  |  |  | 변경 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **프로젝트 일정 (6~9주차)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 변경 ■ 작업구간 ■ 발표날 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 파트 | 주차 / 요일  내용 | 6주차  3~9 | | | | | | | 7주차  10~16 | | | | | | | 8주차  17~23 | | | | | | | | 9주차  24~30 | | | | | | |
| 컨셉 구성 | | | | | | | 컨셉 구성 및 베이스 제작 | | | | | | | 디테일 | | | | | | | | 디테일 | | | | | | |
| 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 |
| **기획** | **배경 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **시스템(큰 변동없음)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **그래픽** | **캐릭터 원화** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **고양이 원화/3D** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 리깅** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **보스 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **보스 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **보스 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **배경 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | 천체 |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |
| **배경 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |

# **프로젝트 일정 (10~13주차)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 변경 ■ 작업구간 ■ 발표날 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 파트 | 주차 / 요일  내용 | 10주차  1~7 | | | | | | | 11주차  8~14 | | | | | | | 12주차  15~21 | | | | | | | 13주차  22~28 | | | | | | |
| 컨셉 구성 | | | | | | | 컨셉 구성 및 베이스 제작 | | | | | | | 디테일 | | | | | | | 디테일 | | | | | | |
| 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 |
| **기획** | **배경 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **시스템(큰 변동없음)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **그래픽** | **캐릭터 원화** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **고양이 원화/3D** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **프로젝트 일정 (14~16주차)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| * 변경 ■ 작업구간 ■ 발표날 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 파트 | 주차 / 요일  내용 | 14주차  29~6/4 | | | | | | | 15주차  5~11 | | | | | | | 16주차  12~18 | | | | | | |  | | | | | | |
| 컨셉 구성 | | | | | | | 컨셉 구성 및 베이스 제작 | | | | | | | 디테일 | | | | | | |  | | | | | | |
| 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 | 월 | 화 | 수 | 목 | 금 | 토 | 일 |
| **기획** | **배경 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 설정** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **시스템(큰 변동없음)** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **그래픽** | **캐릭터 원화** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **고양이 원화/3D** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **캐릭터 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **보스 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **배경 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 모델링** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 텍스쳐** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **크리쳐 애니메이션** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 1주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 일정 체크 | | |
| 날짜 (2/27~3/3) | 내용 | 비고 |
| **월**  회의 준비 | 구체적 스토리 / 근접 ,원거리 전투 비중과 중요도 체크 / 전투장면 및 배경 씬 구상 / 캐릭터 설정  / 프로젝트의 전체 분량 체크 | 회의 필요 주제 체크 |
| **화**  기획 설정 | 1. 근접 ,원거리 전투 비중과 중요도 체크  (우클릭을 조준으로 안넣고 , 간단한 파이어볼을 자동 타겟팅으로 날린다던지 조준하는 키를 따로 만들기로 결정)  2. 전투장면 및 배경 씬 구상 (순차적 진행방향)  3. 캐릭터 설정 (나인을 계승받은 용사설정,나인은 떠다니는 혼 같은 디자인 )  4. 프로젝트의 전체 분량 체크 ( 1학기 데모버전을 목표. 기회가 되면 본 버전을 추가로 개발)  5. 배경스토리 ( 신은 엄청나게 전지전능 스타일 X ) | 구체적 기획 체크 |
| **수** | 쉬는 날 |  |
| **목** | 캐릭터 , 크리쳐 , 배경 원화 및 레벨디자인 설정 잡기  캐릭터 설정완료 세부원화 월요일까지  배경 기본 바닥 , 다리 90% 설정  보스 내부 설정 잡아야함  보스 크리쳐 80% 설정 | 원화 설정 잡기 |
| **금** | 캐릭터 , 크리쳐 모델링 시작  (크리쳐 설정 80% 완료 , 모델링은 주말부터 시작하기로…) | 크리쳐 설정 잡음 |
| **토** | 캐릭터,크리쳐 1종 모델링 작업 |  |
| **일** | 캐릭터,크리쳐 1종 모델링 작업  캐릭터 모델링 90% 완료  크리쳐 모델링 작업 중이고 현재 20% 예상 |  |

# **당일 작업 체크표 ( 2주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 일정 체크 | | |
| 날짜  (3/6~3/12) | 내용 | 비고 |
| **월** | 배경 , 크리쳐 모델링 작업  배경작업 못함 , 크리쳐 모델링 60% 진행  저녁에 종성 형과 배경 설정 잡기  배경 방향성을 좀더 잡음  -고양이 원화 작업 해줌 (아직 미완) |  |
| **화** | 주인공 모델링 100% 완료. 텍스쳐 작업들어가기  고양이 원화  보스 모델링 80% 진행하기  배경 메인 절벽 50% 진행하기 |  |
| **수** | 게임의 전체적인 세계관 변경함  마법 유적 컨셉 (젤다의 전설) |  |
| **목** | 마법 유적 컨셉으로 보스 디자인 설정 , 배경 설정  모델러들 배경 오브젝트 목록 만들기 ( 되면 모델링하기)  캐릭터 디테일 설정 잡기 | 보스,배경 설정  모델링 목록  캐릭터 디테일 |
| **금** | 컨셉 새로 정함 |  |

# **당일 작업 체크표 ( 3주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (3/13~3/29) | 내용 | 비고 |
| **월** | Ccrc 입성  캐릭터 원화 디테일 및 캐쥬얼화 작업  캐릭터 3D 수정 및 텍스쳐 작업 or 리깅  배경 원화 씬,오브젝트  배경 3D 모델링  배경원화 씬 그려줌 (느낌 좋음)  캐릭터 의상 수정 |  |
| **화** | 원화 : 배경 원화 씬 , 세부 원화 탑을 끝으로 두는 디자인으로 설정. 층을 어떻게 올라가는지에 대한 구조를 분석 중. 보스 방 원화 작업 중  배경 모델러 : 배경 모델링 베이스제작 모델러들이 베이스 제작한건 딱히 없음. 플머가 엔진에서 구조를 만들어봄  캐릭터 모델러 : 캐릭터 의상 디자인 및 체형 수정 (3D) 캐릭터 의상,얼굴,헤어 변경  리소스 관리 -> 구글드라이브 공유완료 | 원화가 없어 모델러들 진행x |
| **수** | 배경원화 작업 : 보스 방 진행중  캐릭터 모델링 완료 , 언랩 캐릭터 얼굴/헤어 모델링 완료 , 언랩 보류  배경 모델링 작업 (들어갈수있으면 ㅠ) 원화 진행중으로 모델링x |  |
| **목** | 배경원화 색 배치 , 문양 밀집도 , 모델링 유무 조정  배경모델링  캐릭터 색 조정 |  |
| **금** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 4주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (3/20~3/24) | 내용 | 비고 |
| **월** | 캐릭터 원화 수정~ (계속 수정 중  캐릭터 모델링 수정 및 리깅 (모델링만 수정들어갔음;  보스 원화 완료 (원화 거의 완료  보스 모델링 베이스 제작 X  보스 배경 제작~ (80% 진행 / 크기 및 대칭 조절필요 / 배치 비율 수정 |  |
| **화** | 오전 캐릭터 원화 완료하기 / 보스 모델링 시작 / 배경 비율 및 대칭 조절 (배경 오류 수정 , 바닥 원화 새로 디자인 중 / 캐릭터 원화 수정 중 ㅠ)  오후 캐릭터 모델링 (못함)  기획서 스토리보드 작성하기 (못함) |  |
| **수** | 캐릭터 원화  캐릭터 모델링  배경 모델링 디폼 및 배치 수정  스토리 보드 작성 |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 5주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (3/27~4/31) | 내용 | 비고 |
| **월** | 고양이 개성있는 디자인으로 뽑기  보스 애니  배경 모델링 수정 (기둥 엣지를 기준으로 수정하기) 및 추가  배경 씬 원화 및 크리쳐 디자인  엔진에서 레벨디자인 및 씬 정하기 ( 동선 및 시점 파악하기 )  기획 - 동선 / 아이템 결정 |  |
| **화** | 컨셉 엎음 |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 6주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (4/3~4/7) | 내용 | 비고 |
| **월** | 고양이 개성있는 디자인으로 뽑기  보스 애니  배경 모델링 수정 (기둥 엣지를 기준으로 수정하기) 및 추가  배경 씬 원화 및 크리쳐 디자인  엔진에서 레벨디자인 및 씬 정하기 ( 동선 및 시점 파악하기 )  기획 - 동선 / 아이템 결정 |  |
| **화** | 컨셉 엎음 |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 7주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (4/10~4/14) | 내용 | 비고 |
| **월** | 고양이 개성있는 디자인으로 뽑기  보스 애니  배경 모델링 수정 (기둥 엣지를 기준으로 수정하기) 및 추가  배경 씬 원화 및 크리쳐 디자인  엔진에서 레벨디자인 및 씬 정하기 ( 동선 및 시점 파악하기 )  기획 - 동선 / 아이템 결정 |  |
| **화** | 컨셉 엎음 |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 8주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (4/17~4/23) | 내용 | 비고 |
| **월** | **캐릭터 원화** : 전반적인 실루엣이 디자인 되었다면 디테일 작업.  **배경 원화:** 황도12궁 / 올림푸스 신전 그리스 풍으로 통일  **캐릭터 모델링** : 캐릭터 모델링 시작 (비율 조정)  **크리쳐 모델링** : 아픔 (작업속도 천천히)  **배경 모델링** : 천체관리소 오브젝트 제작 (그리스 느낌으로) / 보스방 미궁,미로 컨셉을 모티브화 (전투구간의 밋밋함 어떻게 해소할지 고민해볼 것) |  |
| **화** |  |  |
| **수** |  |  |
| **목** | 윤보람 - UI 작업 완료 , 캐릭터 색감 조정  황진욱 - 캐릭터 팔 동작 변경 , 텍스쳐 보강 , 애니메이션 보강  서수현,박주희 - 배경 오브젝트 작업  이륜건 - 크리쳐 텍스쳐 작업 및 리깅  이종성 – 배경 오브젝트 디자인 , 크리쳐 디자인 보강 및 설치형 크리쳐 |  |
| **금** | 서수현,박주희,이륜건 - 배경 오브젝트 디테일 올리기  황진욱 - 캐릭터 애니메이션 작업 , 크리쳐 애니메이션  이종성 – 컨셉 , 스토리 구상  윤보람 - |  |
| **토** | 황진욱 – 캐릭터 애니메이션 보강 작업  3d모델러들 - 배경 디테일 작업 |  |
| **일** | 리소스 마무리 / 씬 정리하기 |  |

# **당일 작업 체크표 ( 9주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (4/24~4/30) | 내용 | 비고 |
| **월** |  |  |
| **화** |  |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |
| **토** |  |  |
| **일** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 10주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/1~5/7) | 내용 | 비고 |
| **월** | 진욱 : 인트로/엔딩 구성 결정 , 캐릭터 모델링 수정  보람 : 캐릭터 원화 수정  관선 : 배경 분석 , 씬 재구성  종성 : 배경 분석  주희 , 수현 : 배경 요소 구성 및 퀄업  륜건 : 크리쳐 벽돌 몬스터 텍스쳐 수정 | 진행한 것 : 스토리 결정 |
| **화** | 진욱 : 인트로/엔딩 구성 결정 , 캐릭터 모델링 수정 끝내기  보람 : 캐릭터 원화 끝내기  관선 : 배경 분석 , 씬 재구성  종성 : 배경 분석 , 배경 요소 전달 , 크리쳐 지배당한 컨셉 설정  주희 , 수현 : 배경 요소 리스트  륜건 : 크리쳐 벽돌 몬스터 텍스쳐 수정 |  |
| **수** | 휴일  진욱 : 캐릭터 텍스쳐 수정 및 리깅 끝내기  륜건 :  종성 : 잡몹 크리쳐 컨셉  관선 : 씬 작업 |  |
| **목** |  |  |
| **금** | 휴일 |  |
| **토** | 진욱 : 캐릭터 텍스쳐 끝내기. (끝냄. 디테일 나중에 더 손보면 될듯) |  |
| **일** | 진욱 : 바뀐 모델링 애니메이션 리소스 뽑기 , 인트로 및 타이틀 구성 , 사운드 기획서 |  |

# **당일 작업 체크표 ( 11주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/8~5/14) | 내용 | 비고 |
| **월** | 진욱 : 캐릭터 애니메이션 다시 저장 , 검 텍스쳐  보람 : 무기 원화 , UI  종성 : 배경  관선 : 배경 씬 구성  수현,주희 : 배경 오브젝트 제작 (풀 , 바위)  륜건 : 크리쳐 모델링 (포탄몹) |  |
| **화** | 진욱 : 캐릭터 애니메이션 , 크리쳐 애니메이션 (검 텍스쳐 , 애니메이션 파일 수정)  보람 : UI  종성 : 배경 (크리쳐 허니비)  관선 : 배경 씬 구성 (씬 모델 배치)  수현,주희 : 배경 오브젝트 제작 (풀 , 바위)  륜건 : 크리쳐 모델링 (덩굴포탄) |  |
| **수** | 진욱 : 캐릭터 애니메이션 , 크리쳐 애니메이션 (애니메이션 파일 수정)  보람 : UI (ui완료 후에 스킬 아이콘 정도만 변경하면 될 듯)  종성 : 보스 원화 , 스토리 구성 (보스 원화 작업 중)  관선 : 배경 씬 구성 (준경 오브젝트 연구) (퍼쉐이더 적용 , 준경 오브젝트 구성 거의 해결)  수현,주희 : 배경 오브젝트 제작 (나무 , 준경 오브젝트 만들기) (나무덩굴 텍스쳐 변경 , 바위 폴리곤 최적화 , 나무 모델링 진행 중)  륜건 : 크리쳐 모델링 (허니비) (포탄씨앗 텍스쳐 완료 , 허니비 모델링 시작) | 진욱: 한게 별로없음  UI 종료  퍼 쉐이더 적용으로 퀄 상승  배경 큰 틀은 마무리 되고  생명감 오브젝트 추가하면 될 듯 |
| **목** | 진욱 : 크리쳐 애니메이션 (캐릭터 페이셜 리깅)  보람 : 인트로 스토리 구성 및 콘티 (콘티 구성 중)  종성 : 보스원화 (원화 진행 중)  관선 : 퀄업 오브젝트 연구 (보스 스케일 레벨디자인)  수현,주희 : 나무 모델링 변경 , 생명감 있는 오브젝트 제작 (새,나비 등) (나무 완료)  륜건 : 허니비 모델링 (허니비 모델링 끝 텍스쳐 진행 중) | 페이셜 리깅 완료  콘티 진행중  보스 원화 진행중  보스 스케일 레벨디자인 자리 잡음  배경 오브젝트 퀄업 진행  허니비 텍스쳐 남음 |
| **금** | 진욱 : 크리쳐 애니메이션 , 사운드 리스트 작성 (포탄씨앗 크리쳐 진행중 , 사운드 리스트 목록 작성)  보람 : 인트로 구성 및 콘티 (콘티 완성 , 대사 진행중)  종성 : 보스원화 (보스 모델러와 동시 진행)  관선 : 보스 레벨디자인 및 오브젝트 배치 (배경 밀도올리기)  수현,주희 : 동적 오브젝트 제작 , 점프발판대 , 부서지는 오브젝트 (버섯 발판 완성 , 새 진행중 )  륜건 : 허니비 끝내기 (허니비 완성) | 전체적으로 순조롭게 진행 중 |
| **토** | 진욱 : 포탄씨앗 애니메이션 완성 , 허니비 들어가기 (크리쳐 애니메이션 완료 , 죽는 모션 처리 결정하기 , 점프발판 , 새 리깅(다시 해야할 듯 ))  보람 : 대사 완성 및 인트로 일러스트 작업 (1컷 50% 정도 된 듯)  종성 : 보스원화 ( 기능 오브젝트 원화 , 안티 스파이럴 )  관선 : 배경 밀도 올리기 (거목 근처 밀도 올리는 것 남음 , 그담에 기능 오브젝트 배치하면 될 듯)  수현,주희 : 부서지는 오브젝트 , 동적 오브젝트 , 새 완성하기 (새 완성 , 점프발판 완성 , 기능 오브젝트 만들기)  륜건 : 보스 모델링 들어가기 및 배경 제작 도움 주기 (크리쳐 끝 , 보스 진행 중) | 크리쳐 종료  기능 오브젝트 제작 들어감  인트로 컷 진행 중 |
| **일** | 진욱 : 크리쳐 넣어보기 , 주인공 애니메이션 확인하기 , 마이크 테스트 하기 (주인공 애니 확인 끝 , 나비 )  보람 : 인트로 1컷 퀄 확인해보기 (인트로 확인함)  종성 : 학원  관선 : 보스 근처 밀도 올리기 (밀도 구성 90%)  수현,주희 : 부서지는 오브젝트 , 기능 오브젝트 제작 (바닥 오브젝트 , 열매 , 나비 )  륜건 : 보스 모델링 진행하기 (보스 60% 진행)  기용 : 씬 합치기 , 크리쳐 넣기 (기능 동작x) , 점프 발판 | 주인공 애니 확인  배경 동적 오브젝트로 밀도 상승 |

# **당일 작업 체크표 ( 12주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/15~5/21) | 내용 | 비고 |
| **월** | 진욱 : 배경 동적 오브젝트 애니 제작 (진행 완료)  보람 : 인트로 2 (진행 중)  종성 : 부서지는 오브젝트 구성 (보류 , 보스 원화 작업 중)  주희 수현 : 열매 줄기 텍스쳐 , 부서지는 오브젝트 (부서지는 오브젝트 보류 나머지 완료)  륜건 : 보스 진행 (모델링 진행 중)  관선 : 타이틀 구성 (아직) | 발표 준비 완료 |
| **화** | 보여줄 것 (배경씬 / 크리쳐 2종 이상 / 다채로운 플레이 / 캐릭터)  수현 주희 : 나무 풀 최적화 작업 |  |
| **수** | 안기용 : 유나이트  진욱 : 점프 공격 , 크리쳐 죽음 , 게임 제목 , 타이틀 , 엔딩 구성  보람 : 인트로 2  주희 수현 : 배경 최적화  관선 : 배경 최적화 작업 참여  륜건 : 보스 진행 |  |
| **목** | 안기용 : 유나이트 | 배경 나무 최적화 작업 |
| **금** | 팀 회식  사운드 제작 의뢰 맡긴지 1주차 되는 날 (사운드 의뢰 취소)  보람 : 인트로  관선 : 나무 최적화  수현주희 : 나무 최적화  진욱 : 기획서  륜건 : 보스 모델링 |  |
| **토** | 주말 |  |
| **일** | 주말  최적화 문제점 파악 완료 : 퍼쉐이더 LOD적용 및 나무 풀 텍스쳐 통합 작업 |  |

# **당일 작업 체크표 ( 13주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/15~5/21) | 내용 | 비고 |
| **월** | 수현 : 나무 기둥 종류 만들기 , 돌 타일 수정하기  주희 : 가족 행사  진욱,기용,관선,륜건,종성 : 예비군 훈련  보람 : 인트로 작업 (인트로 풍 변경) |  |
| **화** | 진욱 : 크리쳐 죽음 애니 , 타이틀 애니 콘티 , 사운드 테스트 (아이들 수정 , 날라가는 모션 ,  기용 :  관선 : 변경된 나무 배치 , 타이틀 콘티 구성 작업 ( 최적화 성공적 )  륜건 : 보스 모델링 ( 얼굴 90%완성 )  수현 : 배경 최적화 작업 , 텍스쳐 사이즈에 관한 어느 정도 이론이 필요할 듯 함. (나무 종류 추가 , 최적화 완료)  주희 : 배경 최적화 작업 (나무 종류 추가 , 최적화 완료)  보람 : 인트로 작업 ( 1컷 일러 완료 )  종성 : 보스 원화 작업 ( 얼굴 , 팔 구조 작업 ) |  |
| **수** | 진욱 : 타이틀 콘티 , 힐다 점프 공격  관선 : 나무 배치  륜건 : 보스모델링 (보스 얼굴 제작)  종성 : 보스 원화  주희 / 수현 : 최적화 및 디테일 오브젝트  보람 : 인트로 애니 , 나머지 일러 작업 (일러 1컷 애니메이션 구현) | 야시장으로 작업분량 적음. |
| **목** | 진욱 : 타이틀 콘티 , 힐다 점프 공격 , (병아리리깅 , 열매 크기 조절 , 크리쳐 죽는거 수정 , 힐다 날라는거 , 인트로 대사 )  관선 : 나무 배치 , 색 추가 , 보스 지형 수정 ( 나무 풀 쉐이더 , 퍼쉐이더 , 포스트이펙트 등 최적화 작업 및 바닥 돌 타일 )  륜건 : 보스 모델링 바디 스컬핑 완료하기  종성 : 검은 생명체 수장 보스 원화 ( 검은 생명체 수장 원화 작업 방향성 )  주희 / 수현 : 최적화 및 디테일 오브젝트 ( 병아리 완성 )  보람 : 인트로 애니 , 나머지 일러 작업 ( 인트로 1컷 완성 총 2컷 애니 완성 )  기용 : 포탄씨앗 동작 처리 완료 | 체전 |
| **금** | 진욱 : 힐다 점프 공격 , 힐다 애니메이션 추가 , 애니메이션 기획서 ( 애니메이션 목록리스트 작성 , 병아리 아이들 , 열매 분리 , 크리쳐 죽는 것 분리 )  관선 : 나무 풀 색 다채화 , 최적화 보스 지형 설정 ( 풀 다채화 작업 , 바닥 풀 텍스쳐 풍부하게 , 충돌체 작업 )  륜건 : 보스 모델링 바디 스컬핑 완료하기 ( 팔 작업 하기 )  종성 : 검은 생명체 수장 보스 원화 ( 고대 석조물 주변 막을 것 )  주희 / 수현 : 최적화 및 디테일 오브젝트  보람 : 인트로 애니 , 나머지 일러 작업 |  |
| **토** | 진욱 : 병아리 걷기 애니메이션 , 점프 공격 1타 |  |
| **일** | 진욱 : 자기소개서 작성하기 | 빌드 QA 넘겨주기 |

# **당일 작업 체크표 ( 14주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/15~5/21) | 내용 | 비고 |
| **월** | 발표자료 작성  몬스터 처리 , 열매 , 점프 발판 UI |  |
| **화** | 발표 보여줄 내용  몬스터 처리 / 점프발판 / 열매처리 / UI 동작 / 보스 모델링 / 인트로 작업 진행 중이라는 정도만 / 나무 색 / 보스 지형 수정 / 최적화 작업 진행한 내용. |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |
| **토** |  |  |
| **일** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 15주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/15~5/21) | 내용 | 비고 |
| **월** |  |  |
| **화** |  |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |
| **토** |  |  |
| **일** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 16주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/15~5/21) | 내용 | 비고 |
| **월** |  |  |
| **화** |  |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |
| **토** |  |  |
| **일** |  |  |

# **당일 작업 체크표 ( 17주차 )**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜  (5/15~5/21) | 내용 | 비고 |
| **월** |  |  |
| **화** |  |  |
| **수** |  |  |
| **목** |  |  |
| **금** |  |  |
| **토** |  |  |
| **일** |  |  |