



# Playground

## 바이킹

2020092560 장경민

2020004084 임유정

# 목차

01/ 주제선정

02/ 설계과정 및 Simulation

03/ 

- 아쉬웠던 점 & 어려웠던 점
- 참고자료

# 01 주제선정



# 주제 선택 동기



01

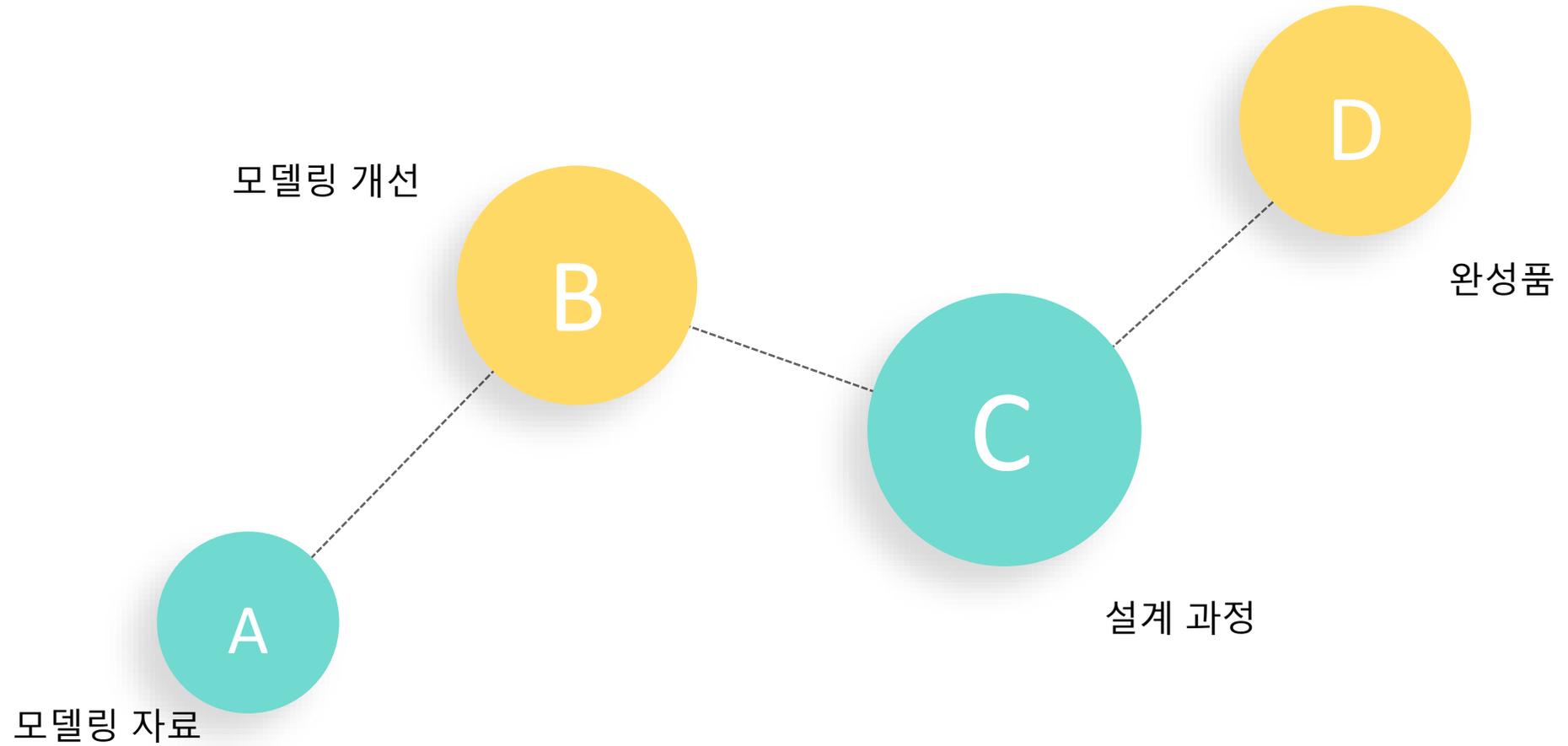
움직임이 잘 보이는 사물

02

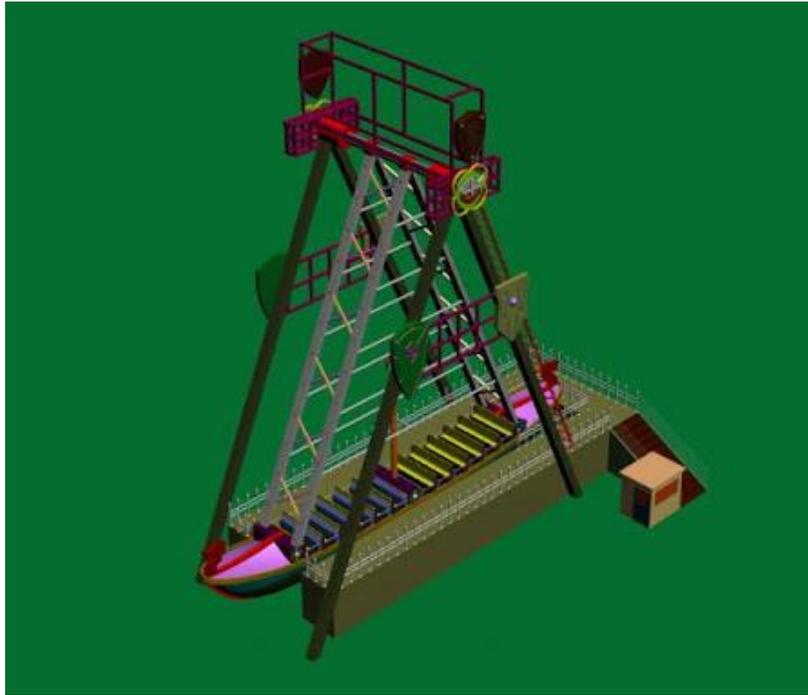
배운 지식 활용 가능

## 02 설계과정 및 Simulation





# 모델링 자료



## 모델링 개선

01 양쪽으로 계단 및 인도를 추가해서 전체적인 바이킹에 부분을 더 살렸다.

02 실제 playground처럼 보이기 위해 simulation에 바이킹 뿐만 아니라 나머지 부분에서도 추가했다.



# 설계 과정(Part Design)

01 바이킹 배

02 기둥 1

03 기둥 2

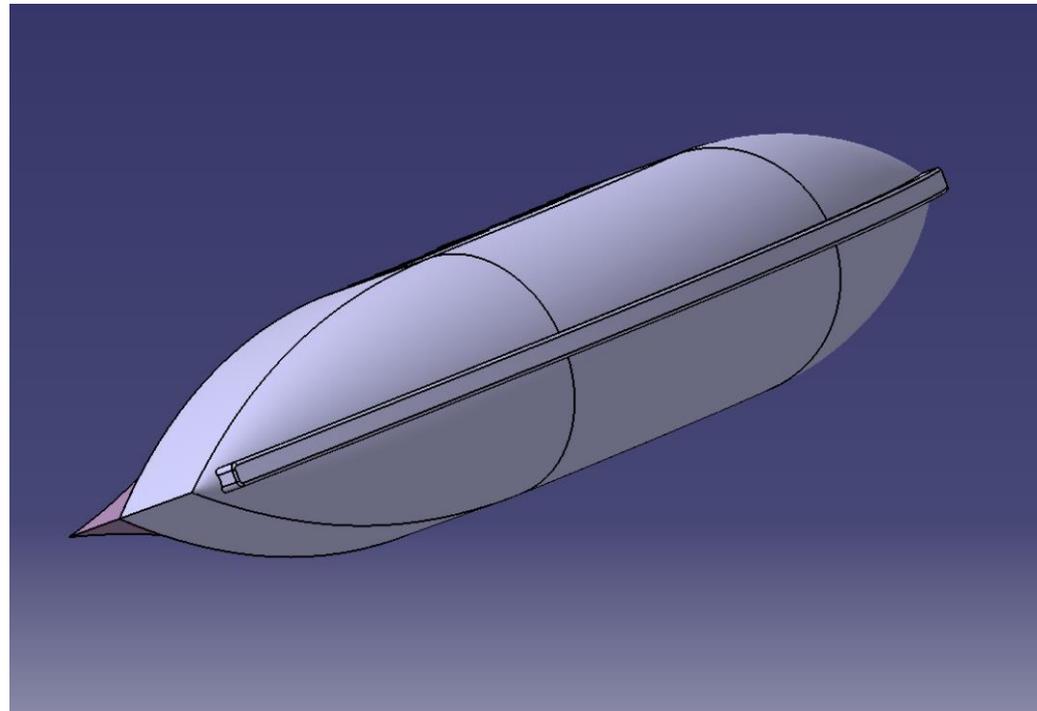
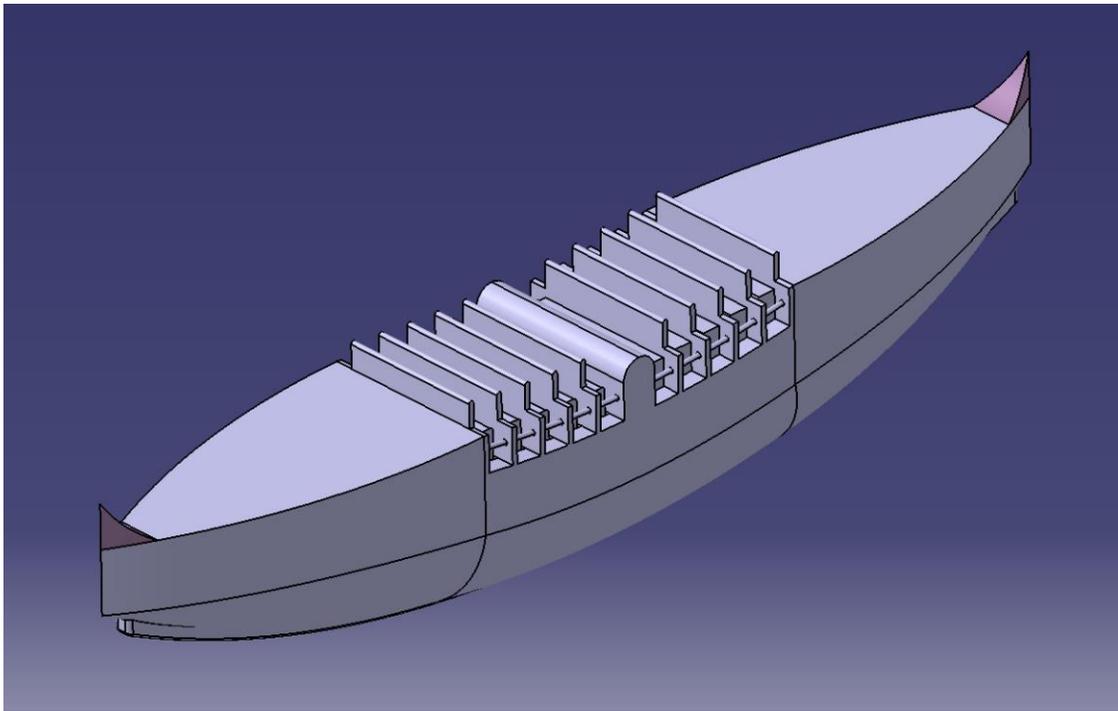
04 계 단

05 출입구, 출입로

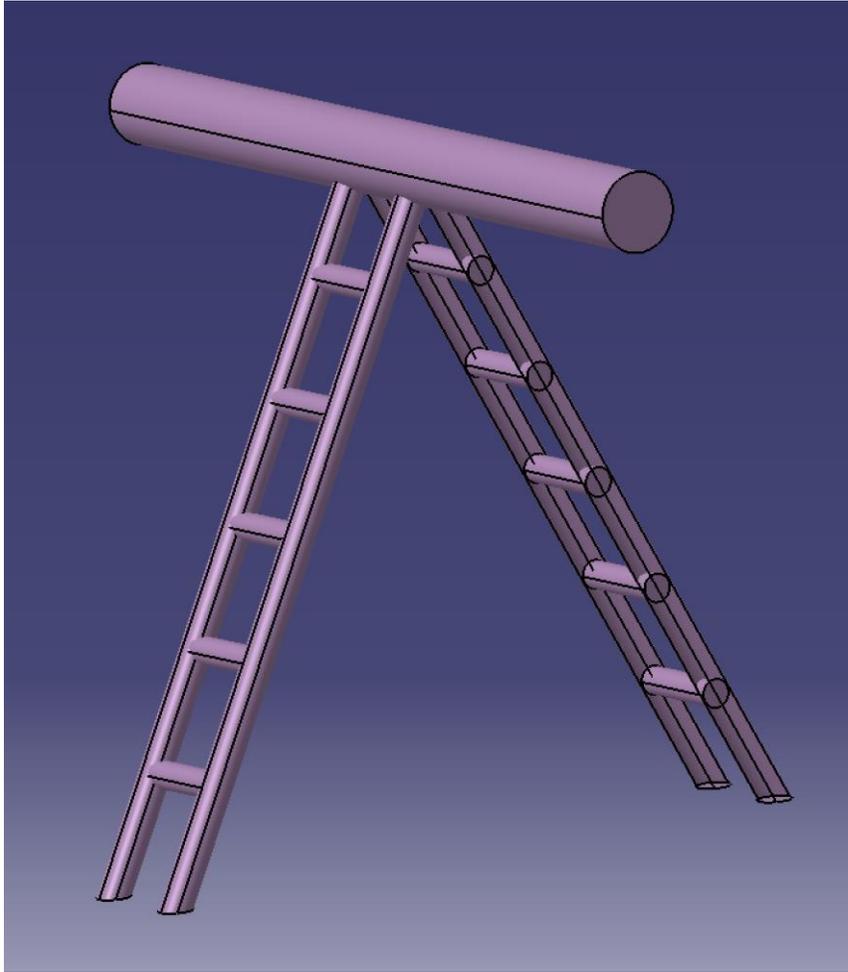
06 출입 게이트

01

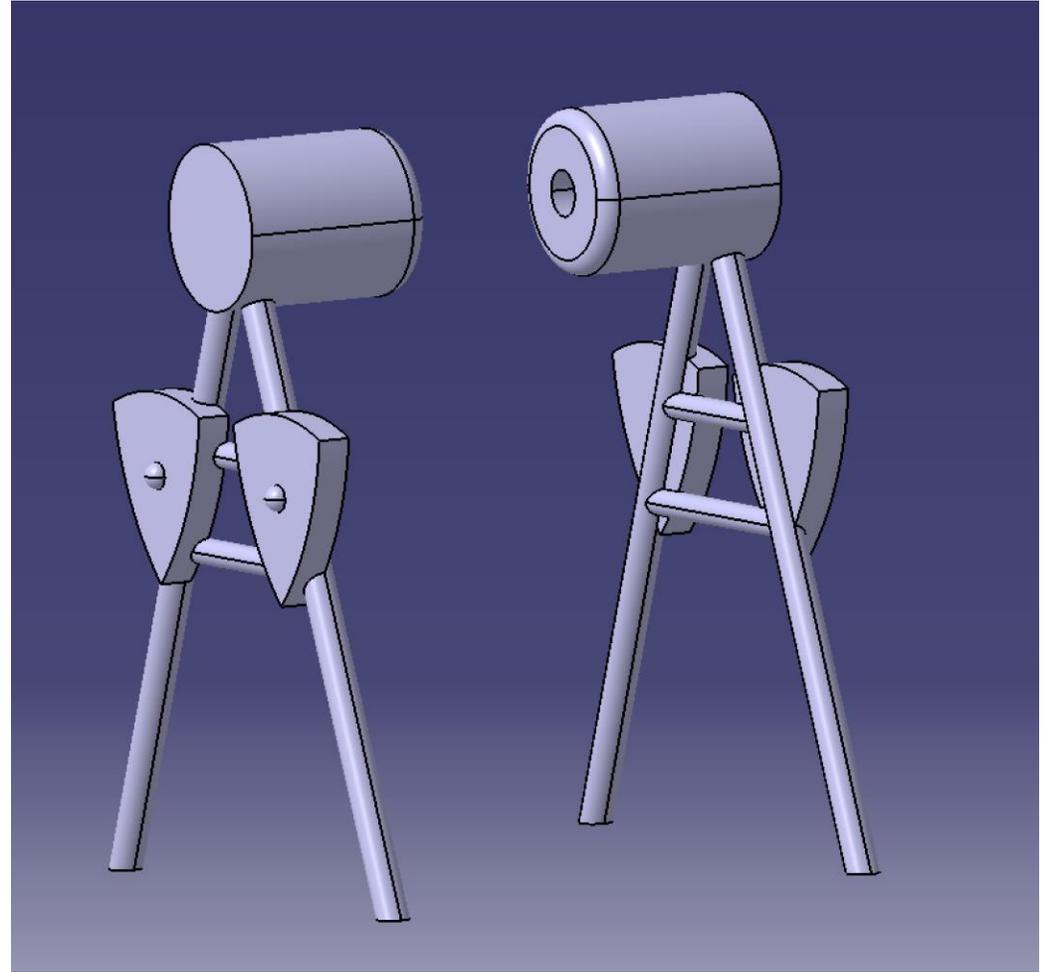
# 바이킹 배



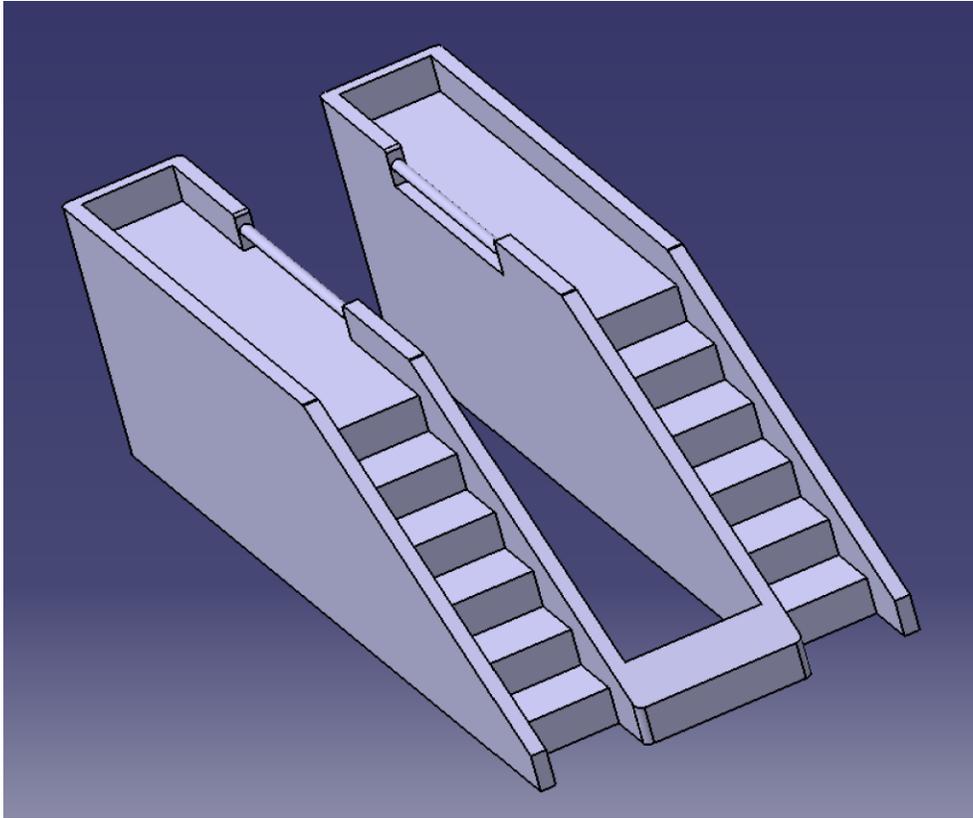
02 기둥 1



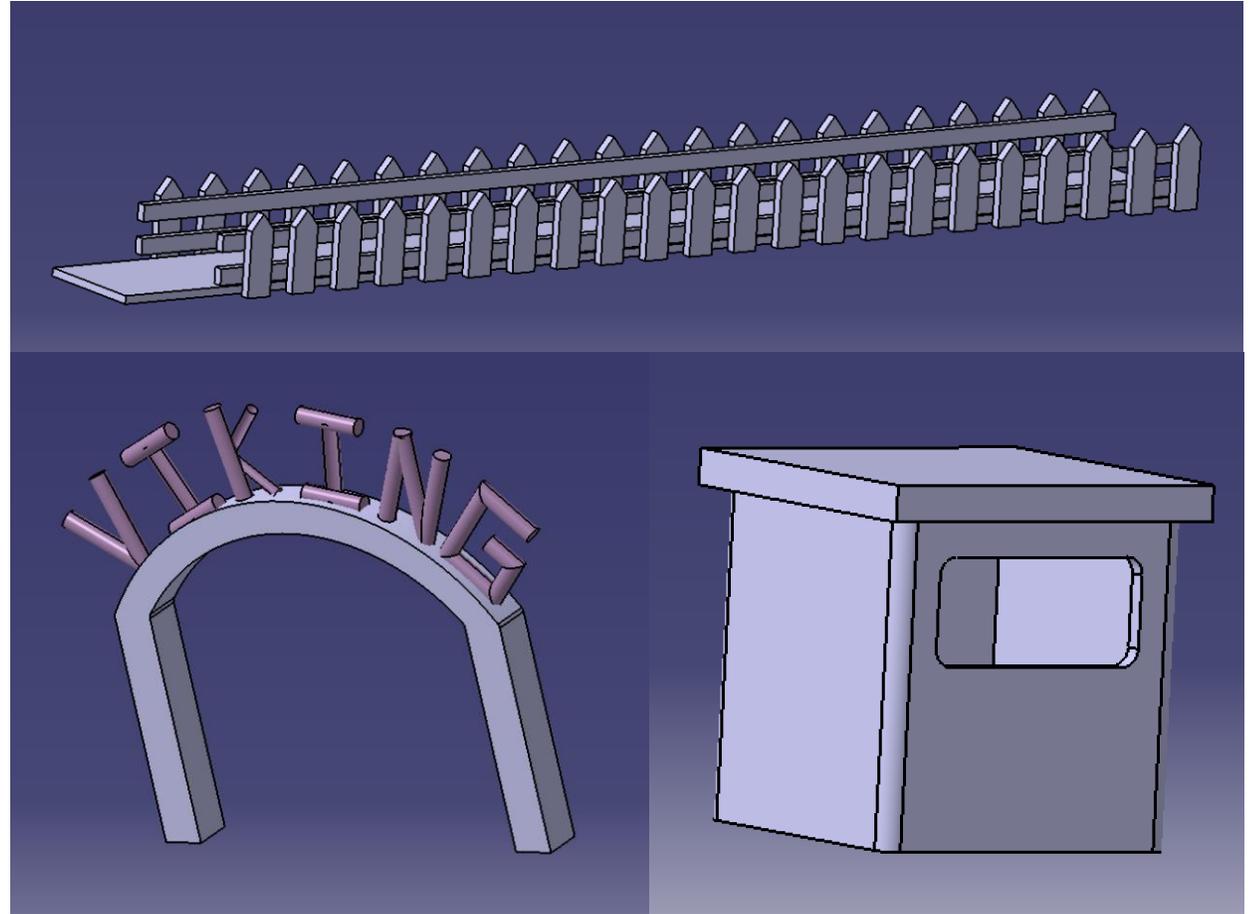
03 기둥 2

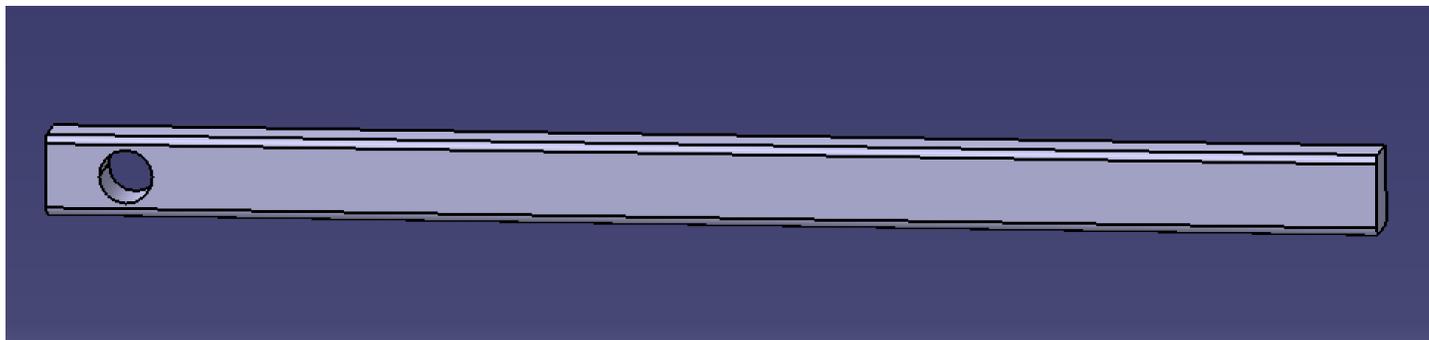
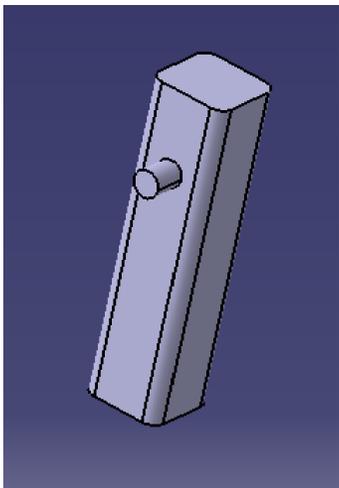


04 계단

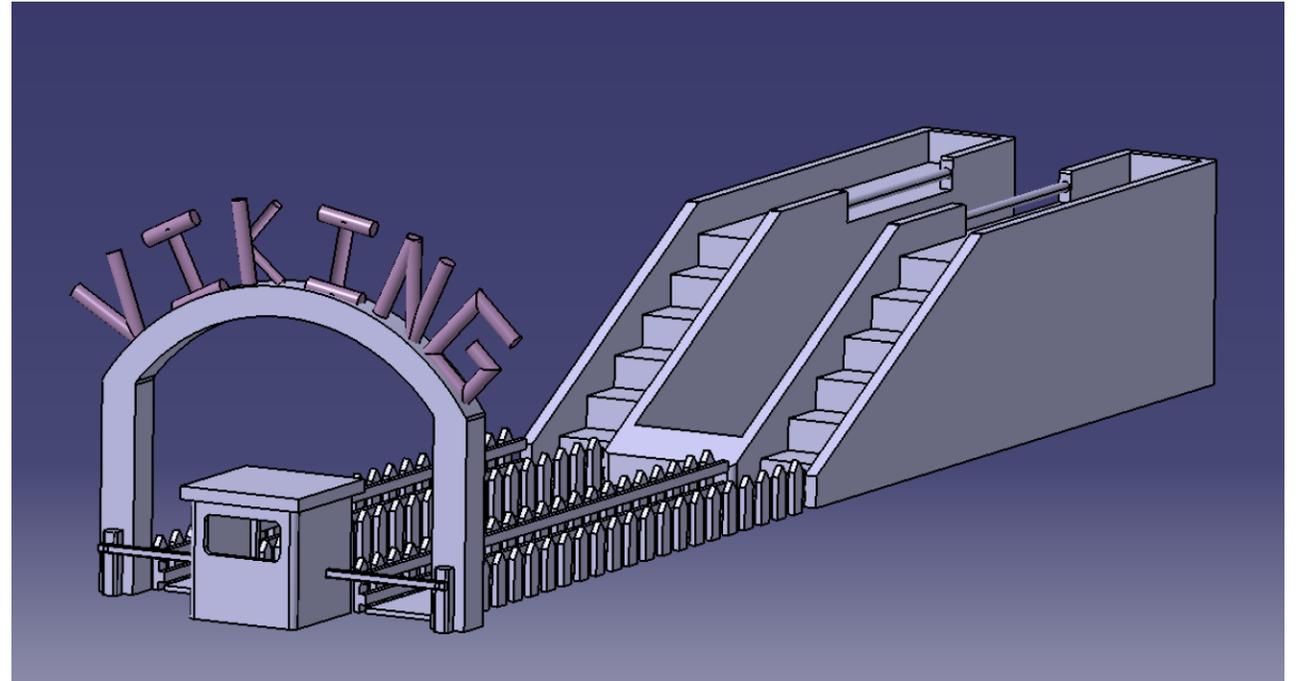
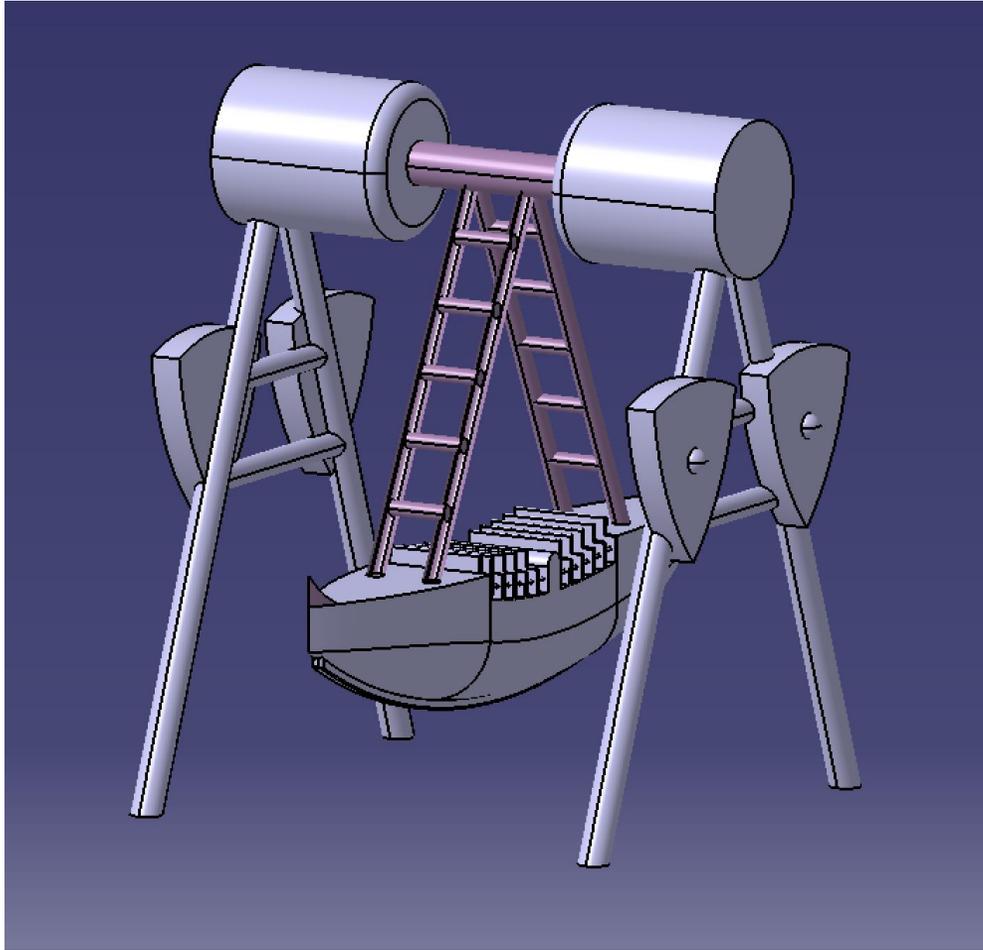


05 출입구, 출입로





# 설계 과정(Assembly Design)

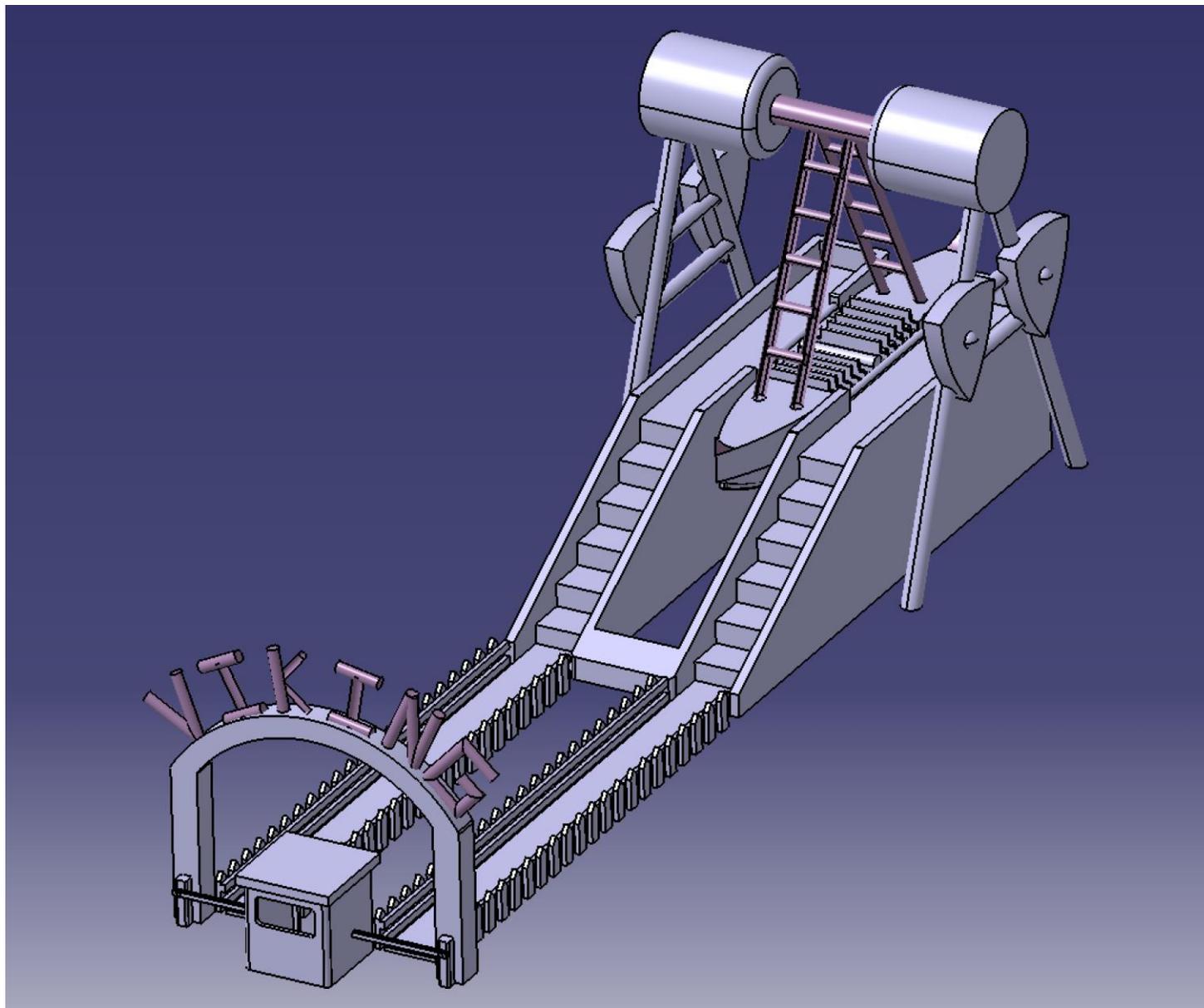


# 설계 과정(DMU Kinematics)



- 바이킹 배
- 게이트 개폐

악기제작  
면도기



바이킹

# Simulation

- <https://youtu.be/ddeQbHyi2sA>



- 03
- 아쉬웠던 점 & 어려웠던 점
  - 참고자료



# 팀 내 팀원 역할

- 팀장- 2020092560 장경민

참고자료 검색 및 ppt 자료 첨부  
전체적인 설계 및 동영상 설계

- 팀원- 2020004084 임유정

기초적인 바이킹 설계  
주제와 일치한 ppt 검색

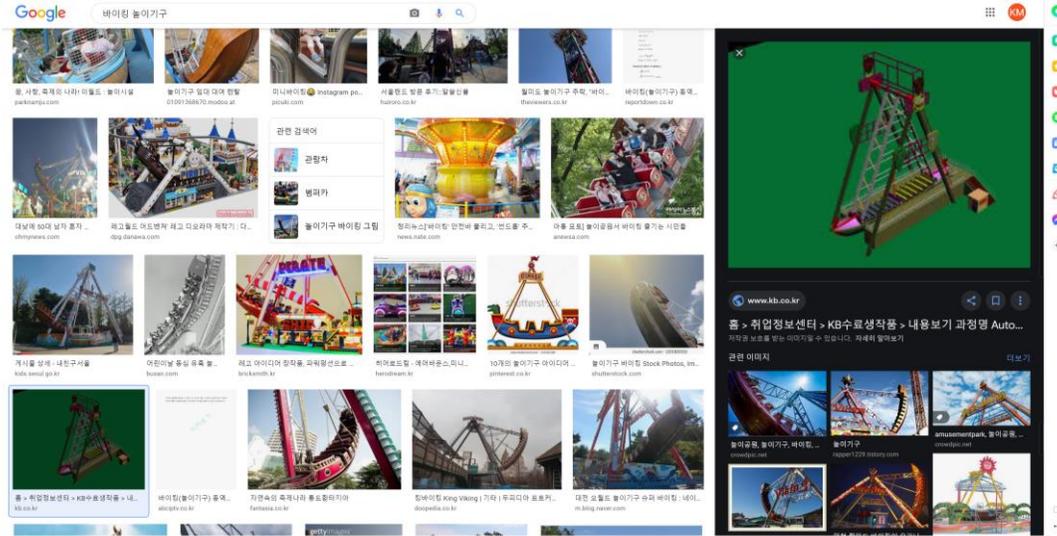


# 아쉬웠던 점 & 어려웠던 점

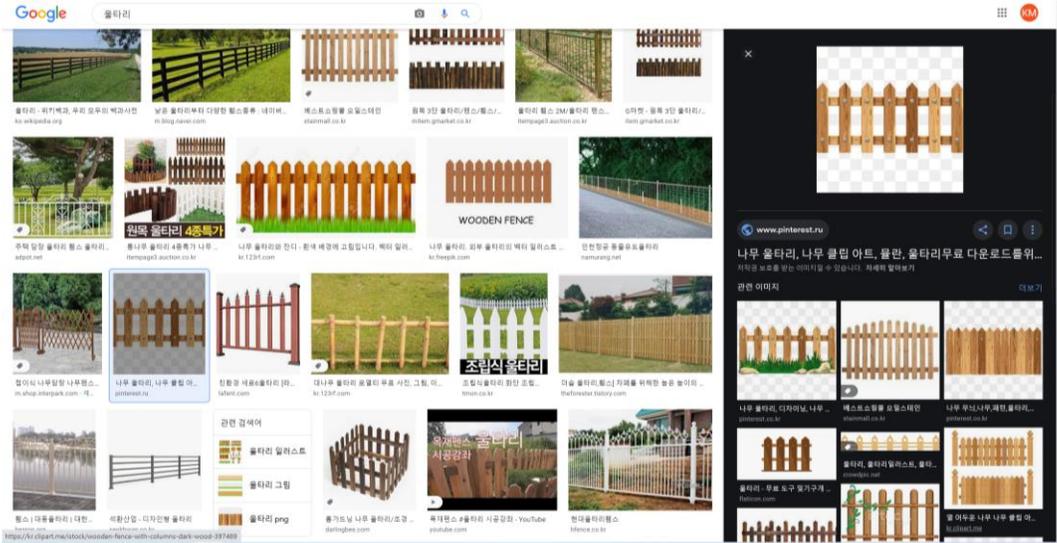
1. 사진으로만 참고하면서 바이킹 배의 모양을 완벽하게 구현하기 어려웠다.
2. GSD를 조금 더 많이 활용했으면 더 좋았을 것이다.
3. Simulation에서 실제로 바이킹이 움직이는 모습을 완벽하게 보여주기 어려웠다.

# 참고자료

- 바이킹 모델링 자료



- 울타리 자료







감사합니다