|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ` | | **작성자** | 2013180003  김나단 | **팀명** | 낙서의 전설  Legend Of Doodles |
| **주차** | 14주차 | **기간** | 2018.4.1 ~ 2018.4.7 | **지도교수** | 이 형 구 (서명) |
| **이번주 한일** | 작업용 카메라 / 인 게임 카메라 분리  맵 구성 오브젝트 크기 및 형태 기획  플레이어 마법 스킬 모션 기획  플레이어 원거리 무기 형태 및 크기 기획  플레이어 마법 무기 형태 및 크기 기획 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 작업용 카메라 / 인 게임 카메라를 전환할 수 있게 하였습니다.
* 인 게임 카메라는 휠을 이용하여 확대 축소가 가능하도록 하였습니다.
* 맵 구성 오브젝트의 크기 및 형태 기획을 완료하였습니다.
* 플레이어 마법 스킬 모션의 기획을 완료하였습니다.
* 플레이어 무기 형태 및 크기 기획을 완료하였습니다.
* You tube: <https://youtu.be/UeRyHEBSbVk>

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | **해결 방안** |  |
| **다음 주차** | 15주차 | **다음 기간** | 2018.4.8 ~ 2018.4.14 |
| **다음주 할 일** | 픽킹 연구 및 적용  픽킹 효율적 처리 연구 및 적용  (길 찾기 알고리즘 용 노드 생성) | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |