|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | **작성자**  **(학번,이름)** | 2013184042 신창섭 | **팀명** | 편돌이 |
| **주차** | 19주차 | **기간** | 2017.5.8 ~ 2017.5.12 | **지도교수** | (서명) |
| **이번주 한일** | 그래픽 작업 | | | | |

**<상세 수행내용>**

* 플레이어 공격 애니메이션 개선
  + Normalattack1, normalattack2, normalattack3, skill\_ultra
  + 조금 더 속도감 있는 애니메이션으로 개선
  + 플레이어 공격(칼질)에 따라서 순간적으로 칼이 늘어나도록 하여 역동적인 느낌 강조

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 맵툴 프레임 5fps | **해결방안** | 노력 |
| **다음주차** | 20주차 | **다음기간** | 2017.5.15 ~ 2017.5.19 |
| **다음주 할일** | 몬스터 모델링 추가 제작 시작 | | |
| **지도교수**  **Comment** |  | | |