[Id@xbox复赛结果将在4.25](mailto:Id@xbox复赛结果将在4.25)左右公布，如果能拿到三亚决赛入场券的话，决赛的日期为**5.15**日左右

不考虑xbox比赛结果，其余ddl：

联创 中期答辩 **5.2**

毕设展 **6月初** 具体时间未定

“完美游戏创意大赛” 提交日期 **5.20**

目前美术层面的任务：

1. 修正人物武器：加大视觉比例（紧急）（能把武器和人物拆开最佳。）
2. 修正人物近战攻击动画：目前近战攻击时武器挥动的最低点在地面以下，播放时会出现斧子陷入地下的情况。（紧急）
3. 补充人物、boss动画：将所有骨骼动画放在一个模型内，无需切割，以免出现问题（紧急）

Boss：死亡、呼吸。

人物：死亡、闪避修正。

1. 补充第一关场景小物件，包括作为装饰的45°贴图，可交互道具（后续关卡补充文案会有具体需求）
2. 修正已完成贴图的效果（背景图ddl5.3）
3. 补充第一关场景模型与贴图：目前第一关场景略小，需进一步加大（ddl5.20.后续关卡补充文案会有具体需求）
4. 配合程序调试光效、材质与粒子特效