

그래픽 파트 FBX 파일 네이밍

_(언더바) => 띄어쓰기

() => 세부사항

국가명칭 대문자

@motion => @ 뒤에 나오는 단어가 해당 모션

(유니티에서 @ 앞 단어들을 생략 해줘서 이렇게 쓰는 걸로 기억함)

예시)

독일군 병사의 조준 발사 모션 == DE_soldier@aim_shot

제작계획(추가 및 변경 요청)

DE_soldier & US_soldier

• Stand

- Move(forward)
- Move(left)
- Move(right)
- Move(backward)
- Sprint *전력질주
- Stand_up *서있기(stand)로 상태변환
- Aim
- Aim_shot
- None_aim_shot
- Idle *대기모션(인풋없을시)
- Jump
- Dead
- Reload *무기마다 따로
- Melee_attack *근접공격
- Throw
- Weapon_up *무기꺼내기(무기변경시)

• Crouch

- Move(forward)
- Move(left)
- Move(right)
- Move(backward)
- Crouch_up *웅크림(crouch)으로 상태변환
- Aim
- Aim_shot
- None_aim_shot
- Idle
- Dead
- Reload
- Melee_attack
- Throw
- Weapon_up

• Crawl

- Move(forward)
- Move(left)
- Move(right)
- Move(backward)
- Crawl_down *포복(crawl)으로 상태변환
- Aim
- Aim_shot
- None_aim_shot
- Idle
- Dead
- Reload
- Melee_attack
- Throw
- Weapon_up

부위별 애니메이션 따로 적용 가능할 시 중복 모션 혼용가능(제작시간 단축)