

# 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
- Run                   = 기본 이동(걷기 대체)
- Sprint
- Crouch
- Crouch\_idle
- Crouch\_move(forward)
- Crouch\_shot
- Crawl
- Crawl\_idle
- Crawl\_move
- Crawl\_shot
- Crawl\_dead
- Stand\_up
- Aim
- Aim\_shot
- None\_aim\_shot
- Idle
- Jump
- Dead
- Reload
- Melee\_attack
- Throw
- Weapon\_up

# 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)