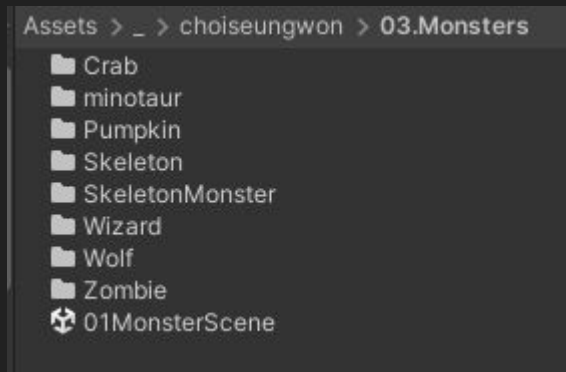


승원님, 종현님 추가로 할거

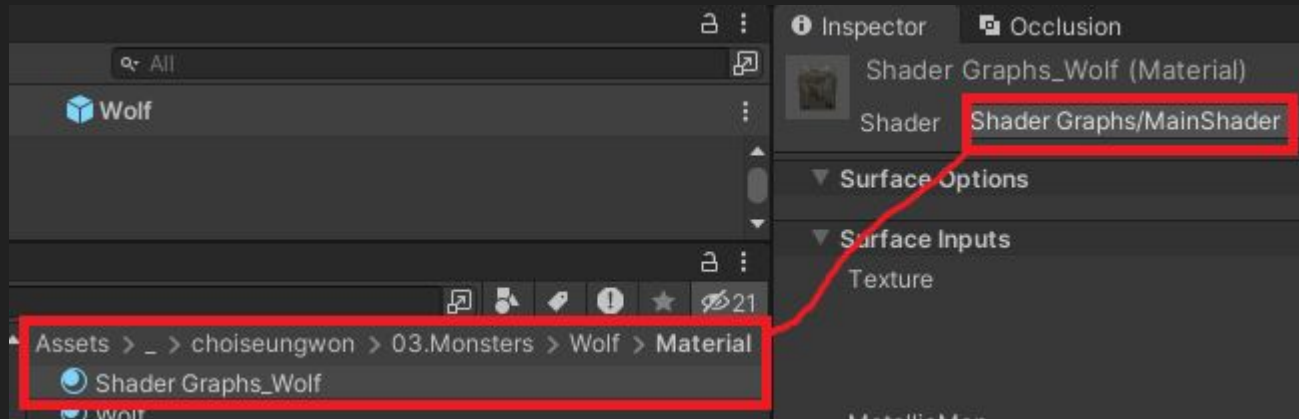
해당 경로 모든 몬스터들



승원님, 종현님 추가로 할거

이미 완성되어있는 늑대 머티리얼 복제

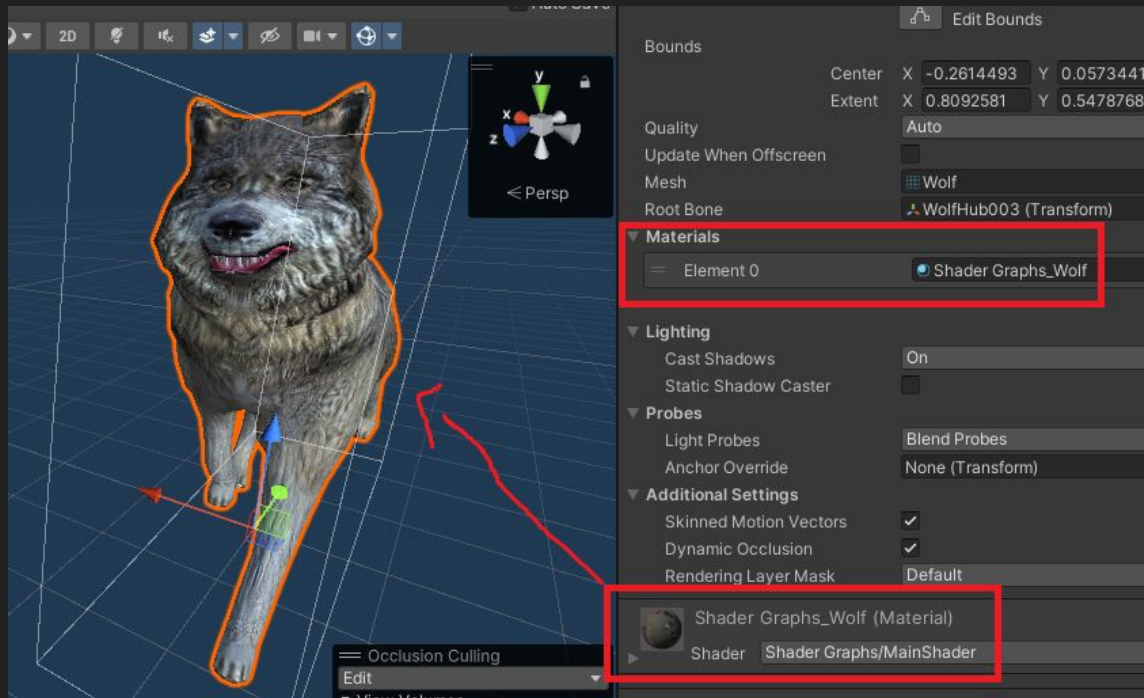
메인셰이더 쓰는 머티리얼 맞는지 다시한번 확인해서 사용



승원님, 종현님 추가로 할거

머티리얼 맞춰 적용

텍스처 이것저것 다 맞추기

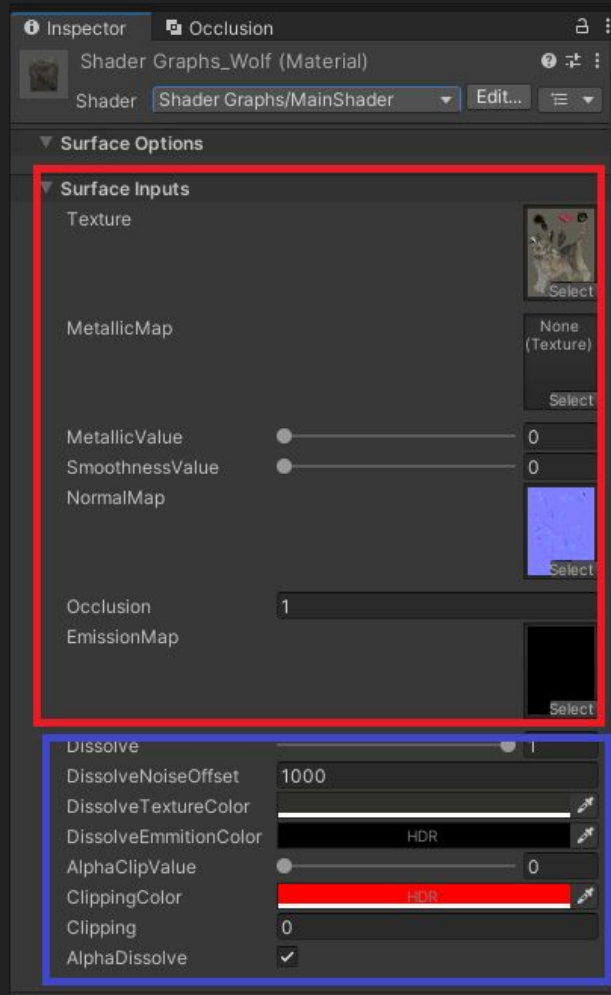


승원님, 종현님 추가로 할거

붉은색만 변경

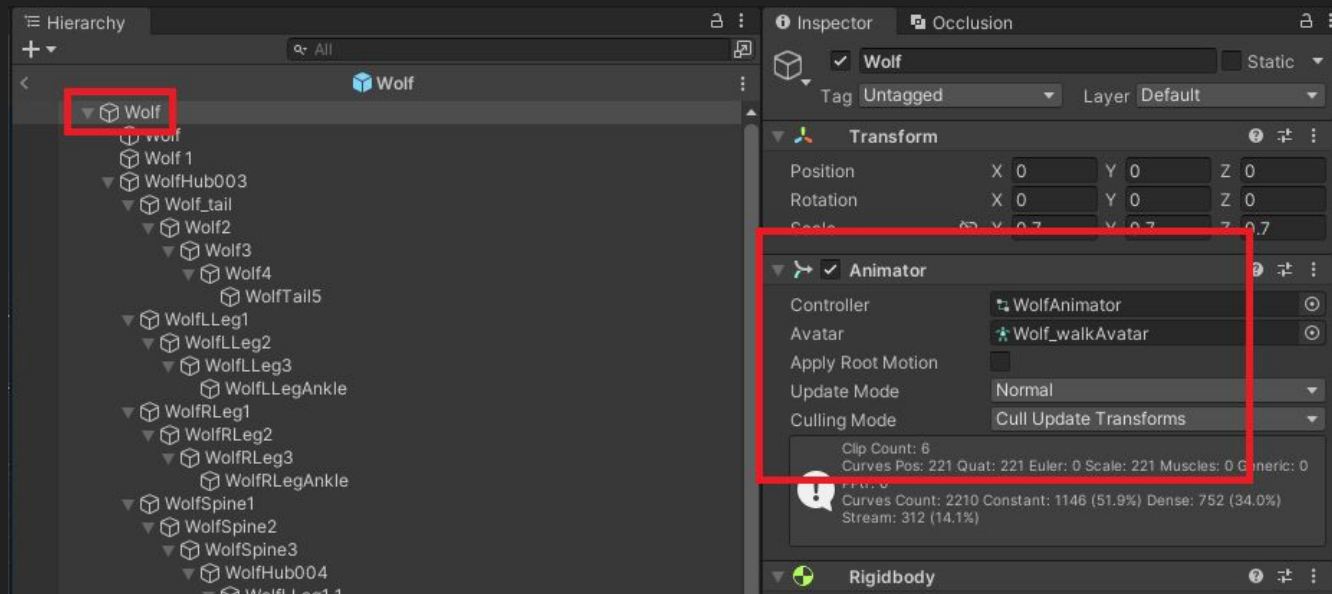
파란색은 일단 보류

값 바꾸더라도 원본값 알고있어야함



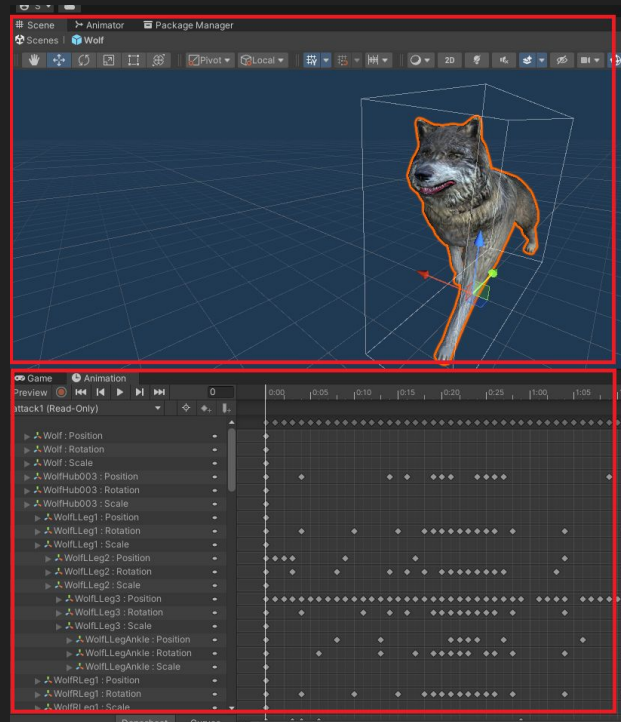
승원님, 종현님 추가로 할거

애니메이터가 있는 대상 오브젝트 선택 >> 앞으로 한동안 이 선택이 꼭 유지되어있어야 함



승원님, 종현님 추가로 할거

대상 오브젝트와 애니메이션을 같이 보는 세팅

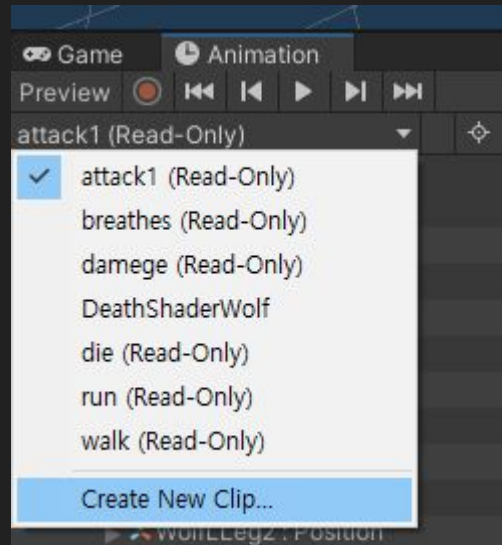


승원님, 종현님 추가로 할거

다음과 같이 크리에이트 뉴 클립

애니메이션 이름은 이미지와 같이 **DeathShader**몬스터이름

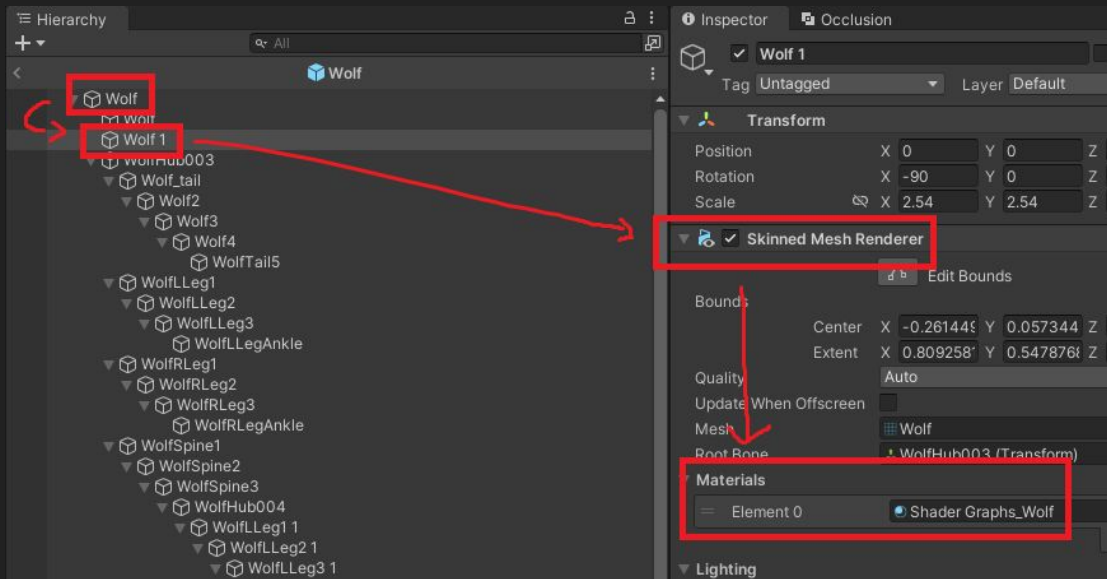
애니메이션 추가



승원님, 종현님 추가로 할거

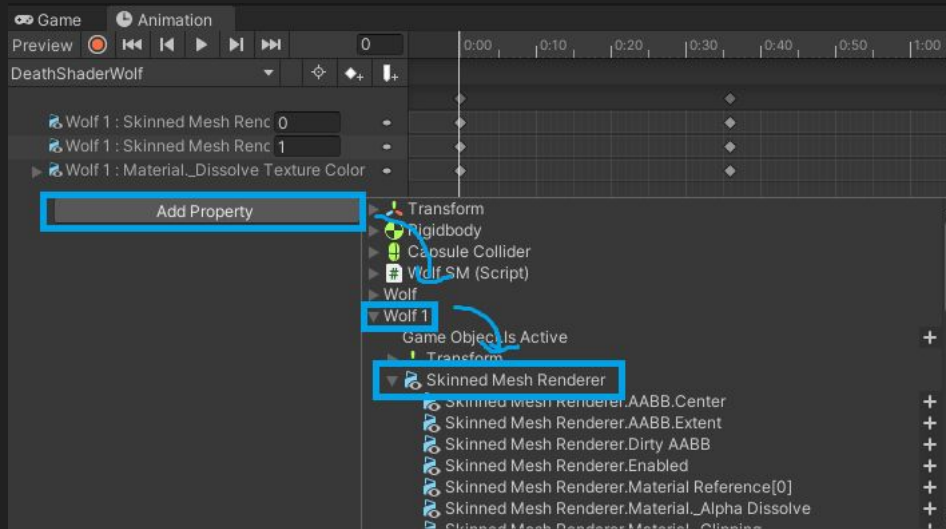
애니메이터 컨트롤러 컴포넌트가 붙은 오브젝트 기준

렌더러의 머티리얼 위치 확인



승원님, 종현님 추가로 할거

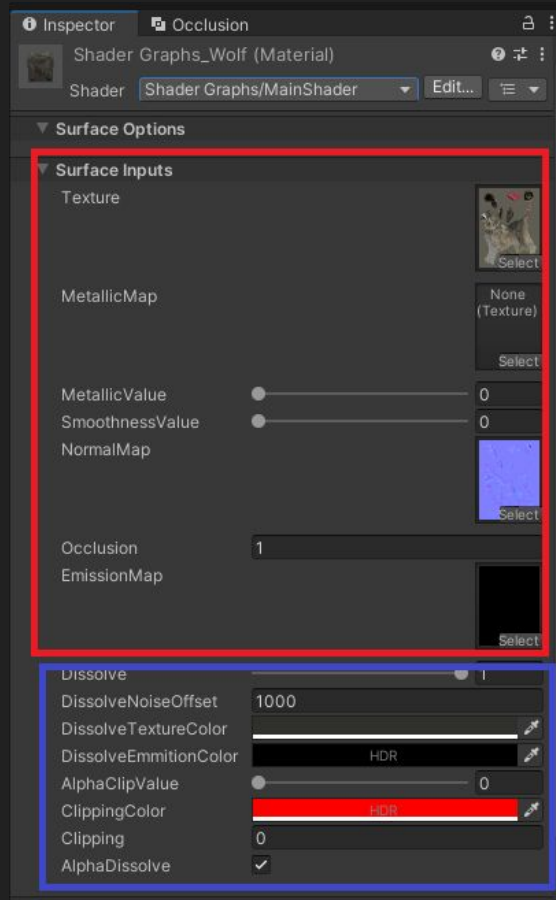
add property 확인



승원님, 종현님 추가로 할거

아까 파란색부분 건드리지 않았던 부분 이름 확인

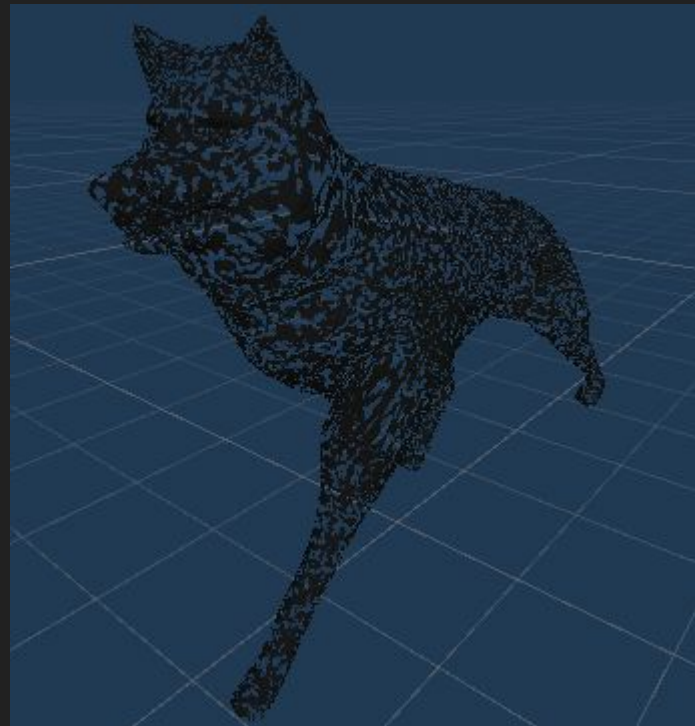
값 따로 어디 백업해놓든 캡쳐하든 하고 값 만져보기



승원님, 종현님 추가로 할거

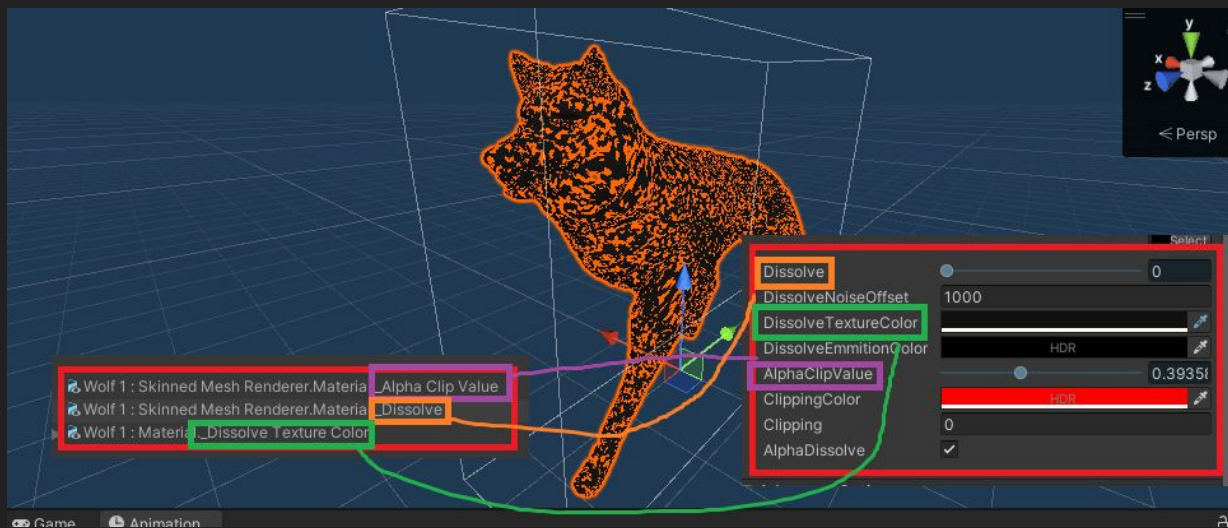
이미 완성되어있는 늑대 만져보면서

아 이렇게되는구나 이해하기



승원님, 종현님 추가로 할거

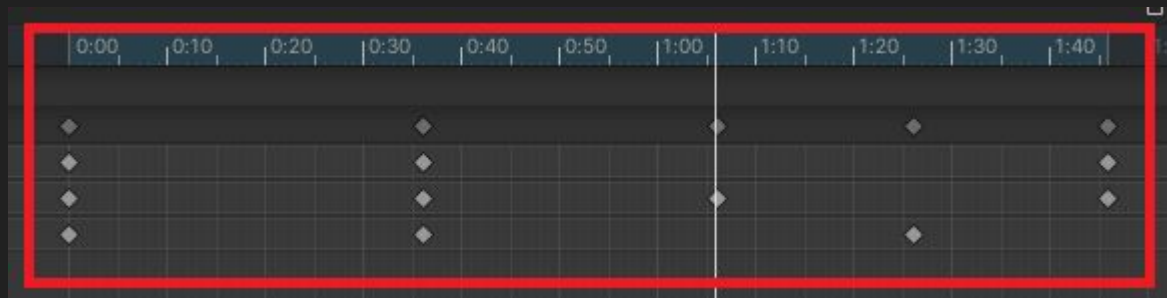
머티리얼과 애니메이터 프로퍼티 이름 비교



승원님, 종현님 추가로 할거

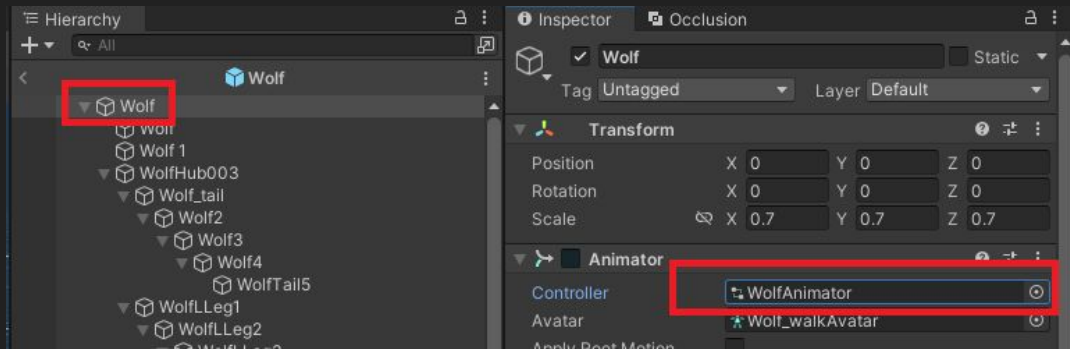
사라지는 효과 애니메이션 제작

이건 복사 안먹으니까 직접! 제작



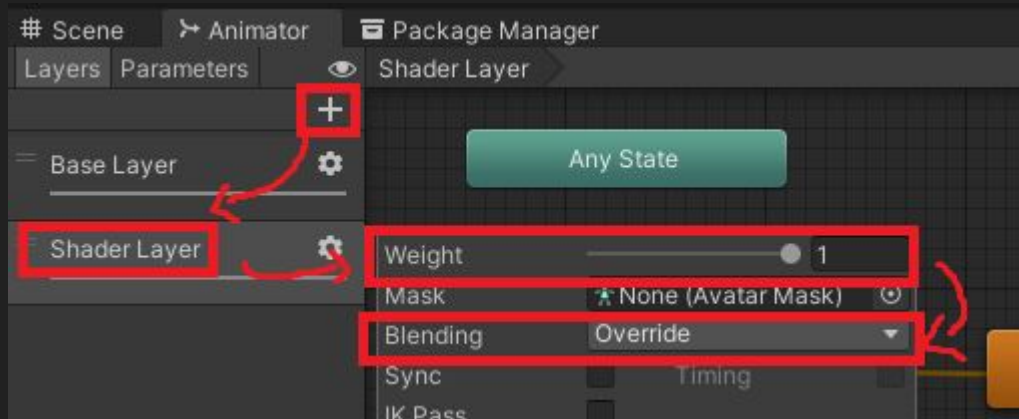
승원님, 종현님 추가로 할거

애니메이터 컨트롤러 열기



승원님, 종현님 추가로 할거

다음과 같이 레이어 추가



승원님, 종현님 추가로 할거

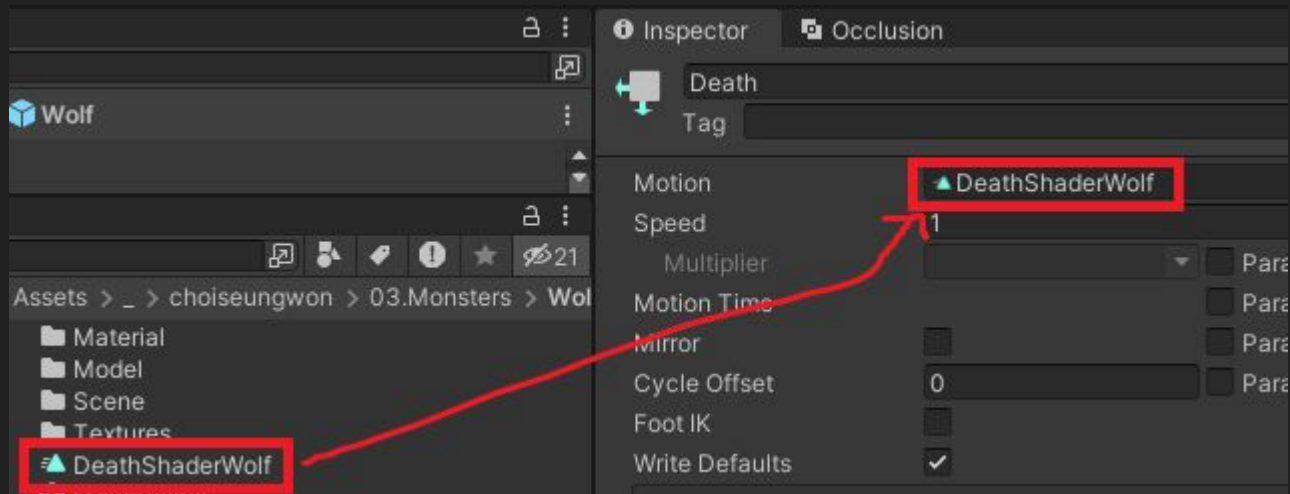
정확히 동일한 이름으로 빈 애니메이션 생성

디폴트레이어도 똑같이 적용



승원님, 종현님 추가로 할거

만들어둔 애니메이션 연결



승원님, 종현님 추가로 할거

적용 확인은 최종적으로 승원님이 확인

두분 같이 하니까 협업에 유의하여 작업 진행