Eternal Guardians

# 몬스터 리소스 작업 규약

* System Unit 1 = 1Cm
* 리소스 스펙

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Tris Count(삼각형) | Texture Size | Bone Count |  |
| 하급 몬스터 | 800 이하 | 512\*512 | 20 이하 |  |
| 중급 몬스터 | 1000 이하 | 512\*512 | 24 이하 |  |
| 중상급 몬스터 | 1200 이하 | 512\*512 | 24 이하 |  |
| 중보스 몬스터 | 2000 이하 | 1024\*1024 | 35 이하 |  |
| 보스 몬스터 | 3500 이하 | 1024 + @ | 60 이하 |  |

* Skinning Weights = 2 Link (하나의 버텍스는 최대 2개 본의 힘을 갖는다)

# 몬스터 애니메이션 List 및 규약

* 초당 30 프레임

기본구성 애니메이션

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | 설명 | Loop | Time |
| Idle | 대기 | O | 40프레임 이하 |
| Run | 이동(몬스터의 크기에 따라 애니메이션의 형태는 달리기가 될 수 있고 걷기가 될 수 있다) | O | 40프레임 이하 |
| Hitted | 피격 | X | 30프레임 고정 |
| Death | 죽음 | X | 60프레임 이하 |
| Spawn | 필드에 생성 될 때 재생되는 애니메이션  (땅에서 올라오는 느낌으로 통일함) | X | 30프레임 고정 |
| Knockdown | 공중에 띄워져서 누울때까지 | X | 30프레임 고정 |
| Standup | 누워 있는상태에서 대기 동작으로 일어서는 동작 | X | 30프레임 고정 |
| Attack\_01 | 일반공격 1 | X | 40프레임 이하 |
| Attack\_02 | 일반공격 2 | X | 40프레임 이하 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |