Eternal Guardians

# 캐릭터 모델링 리소스 작업 규약

* System Unit 1 = 1Cm
* 리소스 스펙

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Tris Count(삼각형) | Texture Size |  |  |
| 투구 | 500 이하 | 512\*512 | 알파사용불가 |  |
| 몸통 | 1600이하 | 1024 \* 1024 | 알파사용불가 |  |
| 스페셜 | 500 이하 | 512 \* 512 | 알파사용불가 |  |
| 무기 | 800 이하 | 512 \* 512 | 알파사용불가 |  |
|  |  |  |  |  |

* 삼각형의 개수는 결과물이 원화와 가까우면서 적으면 적을수록 좋다.
* Skinning Weights = 2 Link (하나의 버텍스는 최대 2개 본의 힘을 갖는다)