

2023 게임마당 3D 리소스 양도신청 3D 리소스 분류 가이드

목차

1. 영역별 폴더정리

- 1) 영역 안내
- 2) 영역 분류시 고려사항

2. 영역별 상세 안내

- 1) 터레인
- 2) 자연물
- 3) 건축물&구조물
- 4) 게임플레이 오브젝트

3. 3D 리소스 정리 안내

- 1) 리소스 폴더 구성 안내
- 2) 모델링 파일
- 3) 텍스처 파일
- 4) 프리뷰
- 5) 배리에이션
- 6) 3D 원화

4. 정리시 유의사항

- 1) 중복파일 정리 안내
- 2) UV 매핑 안내
- 3) 터레인의 별도분리

※ 3D 리소스 양도는 프로젝트 패키지별로 신청을 받지 않고 현재 오브젝트만 신청접수 받고 있습니다. 따라서 게임 프로젝트/패키지와 무관하게 양도하고자 하는 오브젝트 전부를 접수해주시길 바랍니다.

1. 영역별 폴더정리

1) 영역 안내

- 용도와 크기 형태에 따라서 크게 4개 영역으로 분류하고, 각 영역은 폴더로 구분됩니다

NO	영역	내용
1	터레인	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 지역(맵)을 구성할 수 있는 환경 등 맵 리소스 ✓ 타일맵, 터레인 등 적용 가능한 지형 모델링 ✓ 절벽, 발판 등의 환경 구성용 모듈 리소스 ✓ 바닥, 벽, 천장, 지붕, 계단 등 실내 지형 구성용 모듈 리소스 ✓ 조합하여 완성 가능한 세트 구성이어야 함
2	자연물	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 나무, 바위나 돌 등 개별적으로 분리된 리소스
3	건축물&구조물	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 건축물과 구조물이 개별적으로 분리된 리소스 ✓ 오두막, 빌딩 등 건축물과 망루 등 구조물
4	게임플레이 오브젝트	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 자동차, 비행기, 마차 등 운송 수단 및 배치용 프랍 ✓ 소파, 책상 등 가구와 장식물 등의 실내 프랍 ✓ 손에 쥐는 크기의 무기, 사물, 도구 등 리소스 ✓ 1-3 영역에 포함되지 않는 모든 리소스
+	게임소개 자료	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 게임소개영상, 구동/플레이영상, 인게임 스크린샷, 소개글, 기획서 등

- 각 영역 폴더에 해당하는 리소스 수량이 많은 경우, 하위 폴더를 생성하여 성질이 비슷한 리소스끼리 정리 바랍니다
- 4개 영역은 각각의 수량에 따라 정량평가 점수가 매겨지므로, 폴더 정리 시 참고하시기 바랍니다

2) 영역 분류시 고려사항

- 여러 영역에 겹치는 리소스가 있는 경우, 중복으로 넣지 마시고 하나의 영역만 선택하여 분류하시기 바랍니다
(ex: “석상”의 경우, ‘건축물&구조물’ 혹은 ‘게임플레이 오브젝트’ 중 택일하여 분류)
- 제출할 리소스가 없는 영역은 폴더를 생성하지 마십시오
- 파일명은 호환성을 위해 가급적 영문명을 쓰시기 바랍니다
- 게임소개 자료 폴더에는 신청접수 프랩과 연관된 3D 게임 프로젝트의 게임구동 영상, 소개영상, 인게임 스크린샷, 소개글, 기획서 등 기타 파일들을 정리하여 분류하시기 바랍니다. 이는 정성평가 가산점 대상이 될 수도 있습니다

2. 영역별 상세 안내

1	터레인	
내용	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 지역(맵) 구성할 수 있는 환경 등 맵 ✓ 타일맵 텍스처로 제작된 바닥 혹은 지형 모델링이 있어야 합니다 ✓ 지역 구성에 사용된 프랩은 별도 분리하여 터레인 영역의 하위 폴더로 구분해 정리 바랍니다 (정리시 유의사항 3번 항목 참조) 	
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 실내외 환경을 바다, 벽, 천장, 지붕, 계단 등 모듈화 리소스를 포함하는 영역 ✓ 모듈화 세트는 별로 분류하여 하나의 폴더로 정리하고, 모듈을 조합해 완성된 1개 이상의 개체 모델링과 프리뷰 이미지를 함께 제출하시기 바랍니다 	
예시		하위폴더 구조
		<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> 1. 터레인 Stadium 네크로 벨리 맵 던전모듈 마왕소굴 유적 지하감옥 성 모듈 성 내부 성 외부 얼음맵 블숲맵 </div>
		

2	자연물
내용	<p>✓ 나무, 바위, 돌 등 자연 구성 요소를 개별 파일로 분리된 리소스를 포함하는 영역입니다</p>
	<p>✓ 나무 종류, 돌, 자갈, 바위, 화초, 보석(원석), 광물 등이 포함됩니다</p>

예시	하위폴더 구조
----	---------

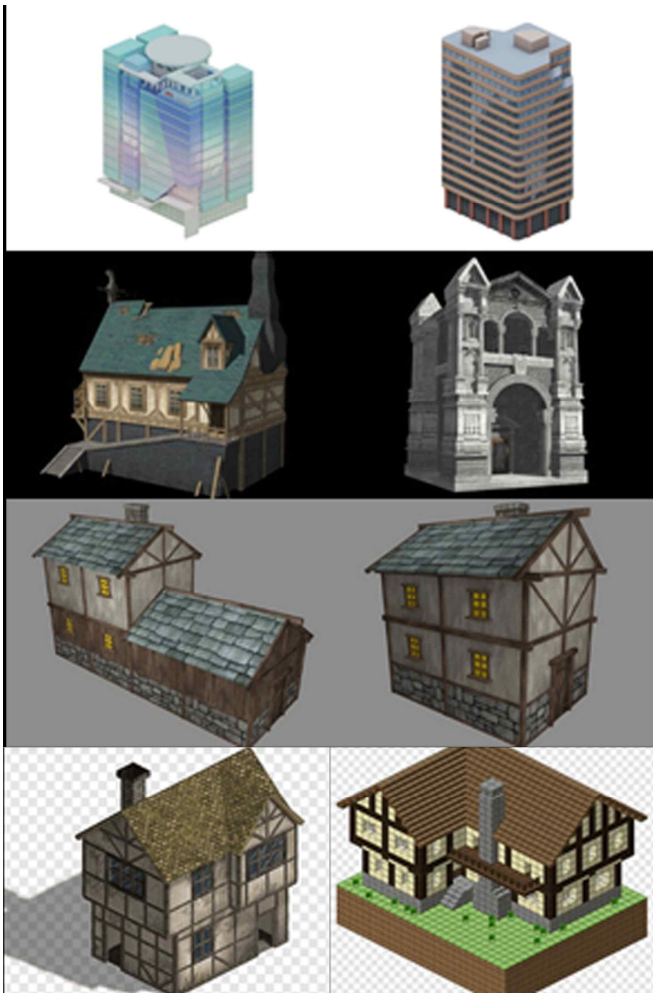


- 2.자연물
 - 나뭇
 - 눈썰인 나무
 - 불탄 나무
 - 소나무
 - 야자수 나무
 - 잎 없는 나무
 - 조경수(대형)
 - 조경수(소형)
 - 침엽수
 - 바위류
 - 낙석
 - 바위
 - 자갈
 - 파손 바위
 - 현무암
 - 버섯류
 - 독버섯
 - 붉은버섯
 - 식용버섯
 - 푸른버섯

3	건축물&구조물
----------	--------------------

내용	<p>✓ 모듈화 없는 건축물 및 구조물 형태의 프랍입니다</p> <p>✓ 수량이 많은 경우, 컨셉에 따라 하위 폴더로 정리해주시기 바랍니다 (현대풍/중세풍 컨셉, 대도시/소도시/시골 등)</p> <hr/> <p>✓ 술집, 병영, 성당 등 개별 파일로 분리된 건물과 감시탑, 등대, 초소, 일반 건축물, 공사현장 빌딩, 랜드마크 등이 포함됩니다</p>
-----------	---

예시	하위폴더 구조
-----------	----------------

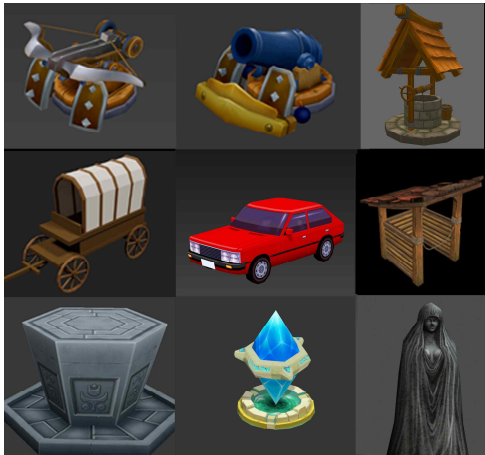


- 3D 리소스
- 1.터레인
- 2.자연물
- 3.건축물&구조물
 - 중세풍
 - 건축물&구조물
 - 병영
 - 성문
 - 여관
 - 집1
 - 집2
 - 풍차
 - 소형
 - 가판대
 - 간이초소
 - 마구간
 - 헛간
 - 퓨전풍
 - 현대풍
 - 68빌딩
 - 병원
 - 빌딩

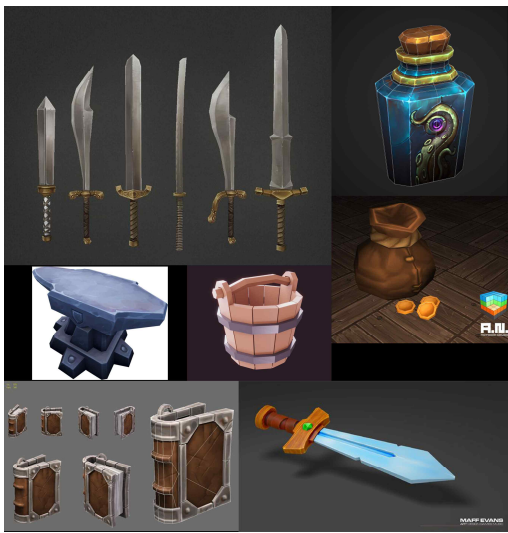
4	게임플레이 오브젝트
----------	-------------------

내용	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 탑승물 및 탈것 형태의 배경 소품 프랍과 장식물 및 사물 리소스 ✓ 실내에 배치되는 가구, 장식품, 인테리어 소품 리소스 ✓ 손에 쥘 수 있는 소형 크기의 무기, 사물, 도구, 프랍 등의 리소스 ✓ 아이템 등 용도로 사용할 수 있는 리소스
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ 자동차, 비행기, 마차 등 운송 수단과 가로등, 전등, 돌담, 울타리, 석상 및 동상, 천막, 장식품, 깃발 등이 포함됩니다 ✓ 의자, 탁자, 책장, 서랍 등 가구와 벽장식 및 실내소품 등이 포함됩니다 ✓ 검, 창, 활 등 무기나 가방, 물병, 책, 조리도구, 잠동사니 등이 포함됩니다

예시	하위폴더 구조
-----------	----------------



- ▼ 4.게임플레이 오브젝트
 - ▼ 가구
 - > 기타재질
 - > 나무
 - > 철제
 - ▼ 도구
 - 금화주머니
 - 망치
 - 물약
 - 양동이
 - 책
 - 포크&ナイ프
 - > 마을길목
 - > 무기
 - > 바닥장식
 - > 벽장식
 - ▼ 석상,동상
 - 기념비
 - > 스킬석
 - > 천사상
 - ▼ 운송수단
 - 광차
 - 꽃단배
 - 마차
 - 수레



3. 3D 리소스 정리 안내

1) 리소스 폴더 구성 안내

- 리소스 폴더란, 3D 리소스 구성 요소를 한 폴더 안에 정리한 폴더이며, 구성 요소는 하기의 표와 같습니다.

폴더 구성 예시

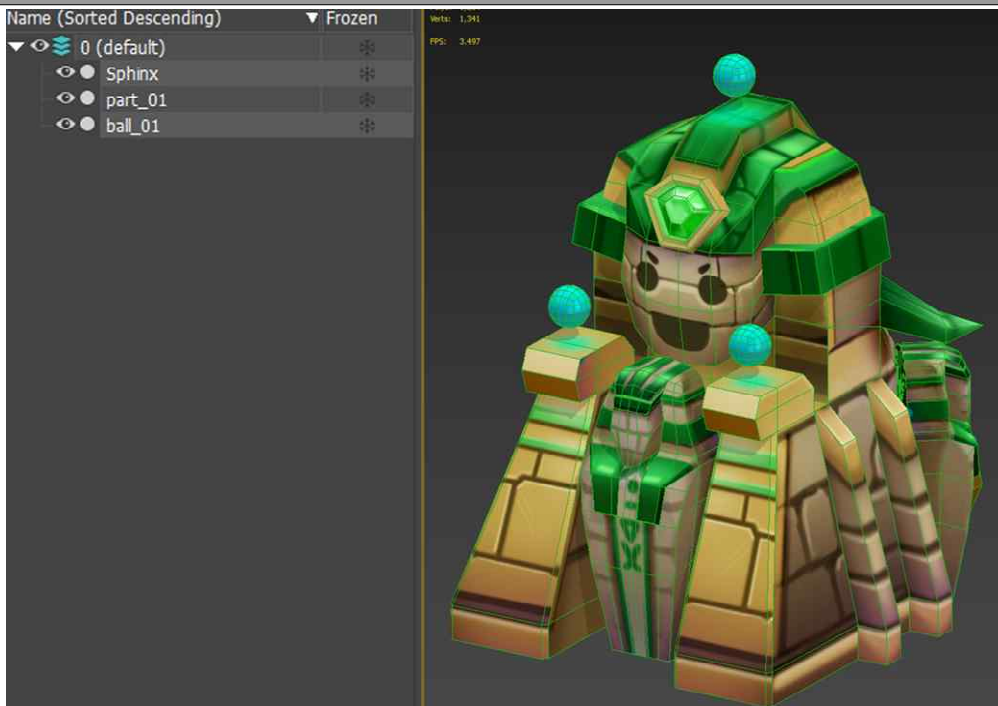
필수 요소			가산점		
모델링	텍스처	프리뷰	텍스처	원화	배리이션
FBX, 원본파일	PNG	3방향 이상 이미지, 턴테이블 영상	PSD	PNG, PSD	FBX, 원본파일

- 필수 요소가 갖춰진 리소스 폴더 하나가 한 개의 개수로 인정되며, 필수 요소가 충족되지 못한 경우 심사가 불가할 수 있으니 유의 바랍니다.
- 가산점 항목은 정성평가 시 가산점 고려 대상 요소입니다.

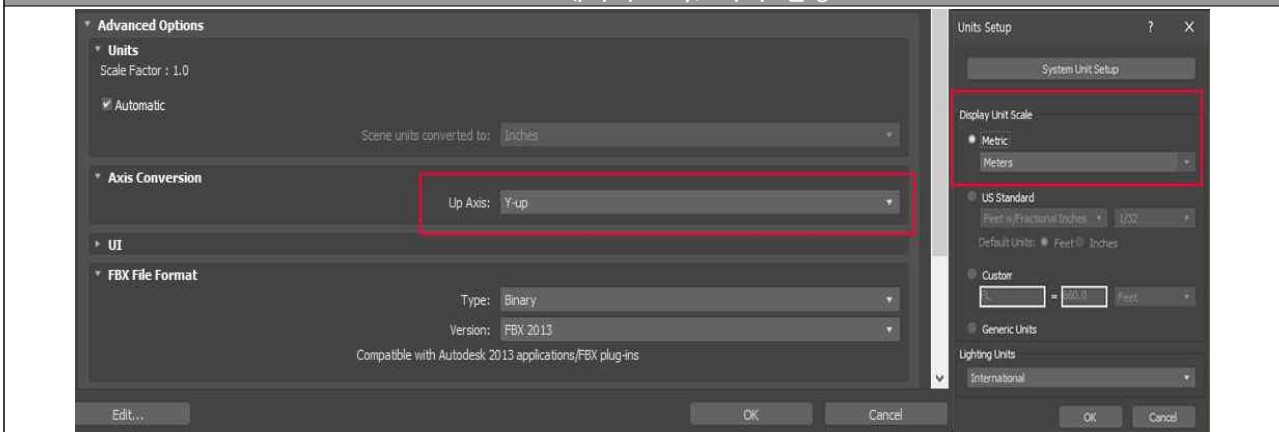
2) 모델링 파일

- 모든 모델링의 위치는 바닥면을 기준으로 0,0,0 좌표를 맞추길 바랍니다.
- FBX 파일 생성 시 기준 축을 Y기준으로, 단위는 미터 기준으로 생성 옵션을 세팅한 후 생성 바랍니다. (유니티 엔진 좌표계)
- 모델링 파일을 제외한 모든 더미는 삭제하고, 오브젝트 목록의 이름을 정리하여 제출 바랍니다.
- 파일 오류로 3D 프로그램 및 게임 엔진에서 열람이 불가능한 파일은 수량에서 제외될 수 있으니 반드시 모든 파일을 확인 바랍니다.

모델링 파일을 제외한 기타 사항은 모두 삭제



3D MAX에서의 Y축, 미터 설정



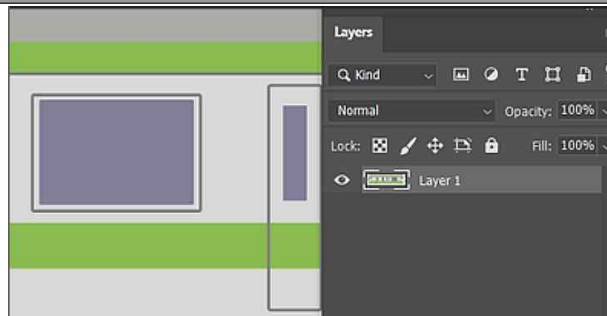
3) 텍스처 파일

- 해당 모델링에 적용되는 모든 텍스처 파일을 빠짐없이 넣어 제출해주시기 바랍니다.
- 윈도우 탐색에서 확인이 가능하지 않는 포맷의 확장자는 탐색 가능한 확장자로 변경해주시기 바랍니다.
- 텍스처 파일명은 적용되는 모델링명과 매칭되도록 파일명을 직성해주시기 바랍니다. (ex : tree.fbx & tree.png)
- 내용은 같지만 해상도가 다른 텍스처는 가장 고해상도 파일을 제외한 나머지를 중복 텍스처로 판단하므로 전부 삭제하시기 바랍니다.
- PSD 파일에 레이어가 1개만 있는 경우는 해상도를 유지하여 PNG 파일로 저장하여 제출해주시기 바랍니다.
- PSD 파일의 레이어는 작업 내용에 따라 그룹으로 나누어 정리 바랍니다.

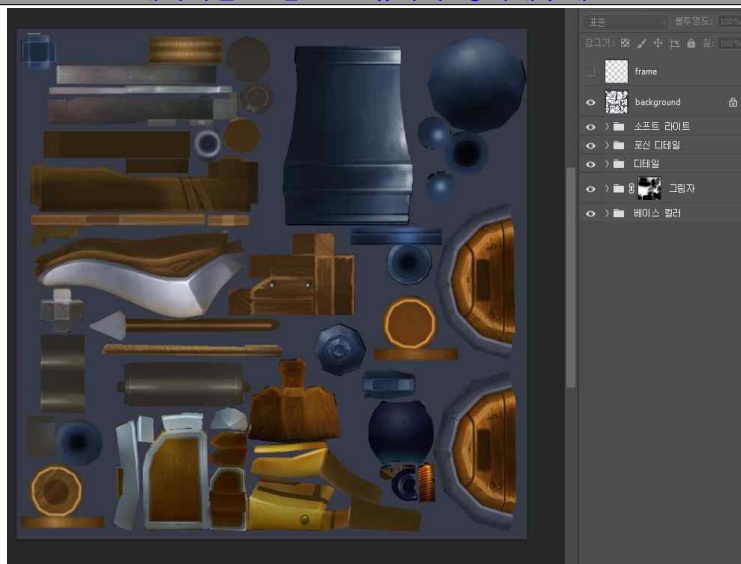
텍스처 파일이 다수일 시 해당 프랍 이름과 매칭 해주세요.



세부 레이어가 없는 PSD 파일은 정성 심사에 반영되지 않습니다.



레이어는 그룹으로 묶어서 정리해주세요.



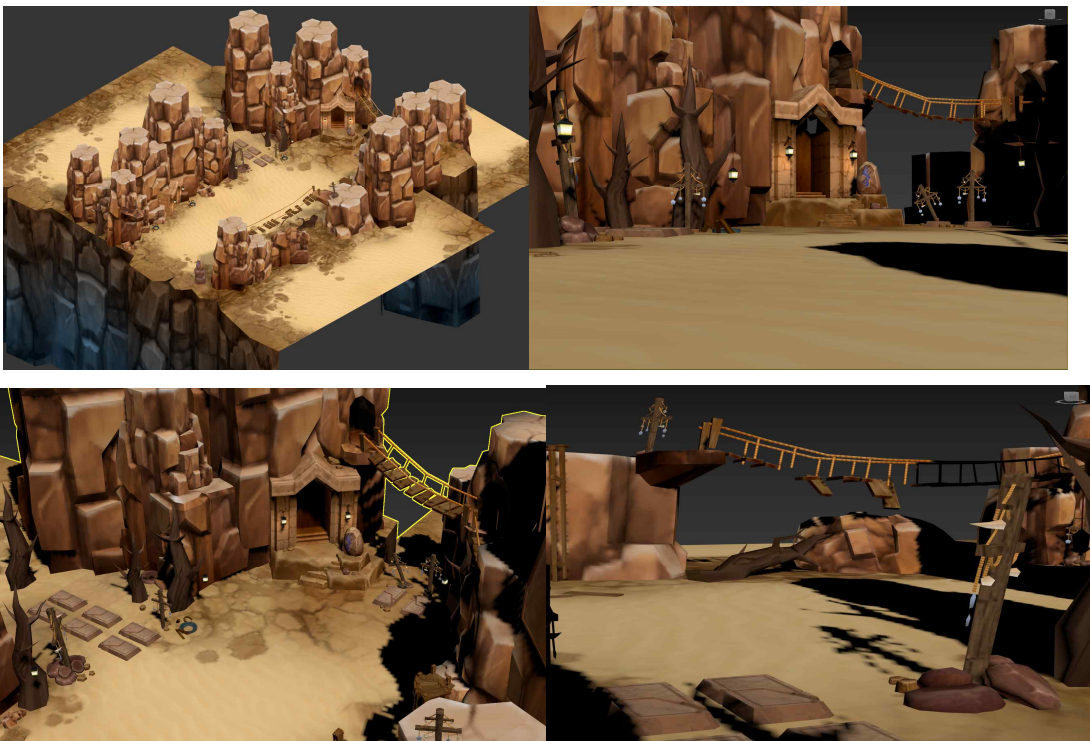
4) 프리뷰

- 리소스 폴더에 반드시 프리뷰 이미지, 혹은 턴테이블 영상 등을 첨부해주셔야 리소스 확인이 가능합니다. 따라서 정확한 심사와 평가를 위해 해당 파일들을 제출해주시기 바랍니다.
- 이미지는 리소스를 확인하기 용이한 상태로 최소 3방향 이상의 모습으로 제출해주셔야 합니다. 참고자료가 될 만한 추가 이미지 제출은 정성평가 시 가산점 대상이 됩니다.
- 터레인의 경우, 전체샷과 세부샷 3장 이상으로 구성하여 제출해주셔야 하며, 참고자료가 될 만한 추가 이미지 제출은 정성평가 시 가산점 대상이 됩니다.
- 모듈의 경우, 모든 모듈 파츠들이 정렬된 상태로 촬영하기 바랍니다.
- 턴테이블 영상 등은 재생이 가능한 파일로 제출되어야 하므로 mp4, avi, mov, gif 등이 심사에 반영됩니다.

프리뷰 이미지 (정면, 정측면, 후측면의 3방향)



터레인의 프리뷰 이미지 (전체샷 1장과 세부샷 3장)



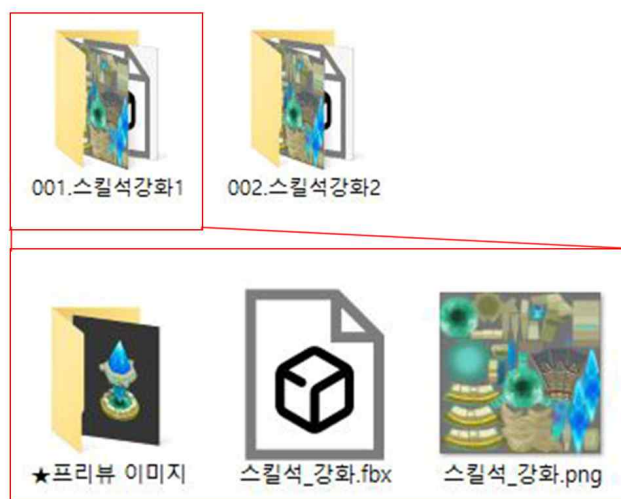
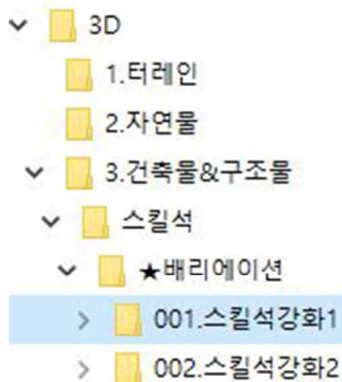
5) 배리에이션

- 모델링이 일부 추가되거나 수정된 형태 배리에이션은 정량평가에 반영되지 않지만, 정성평가 효용가치 부문에서 심사 대상이 됩니다.
- 배리에이션 모델링은 원본의 리소스 폴더 안에 배리에이션 폴더를 생성하여 정리 바랍니다.
- 다음과 같은 배리에이션은 반영되지 않습니다.
 - ① 모델링 변경 없이 방향 및 스케일만 변경한 경우
 - ② 별도의 리터칭 없이 단순 색상 변경된 텍스처를 사용한 경우

* 색상, 스케일, 방향 배리에이션 예시 (심사에서 제외)



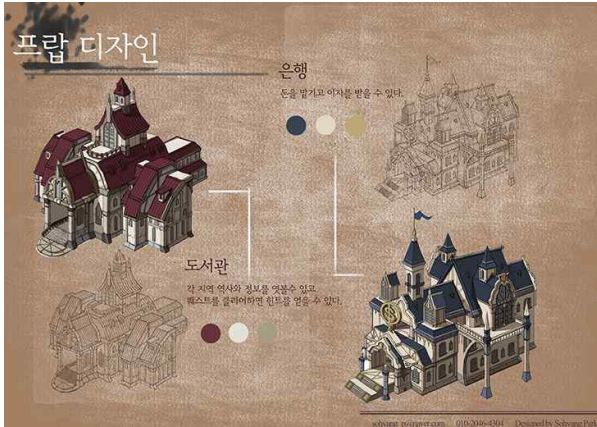
* 배리에이션 하위폴더 구조 예시



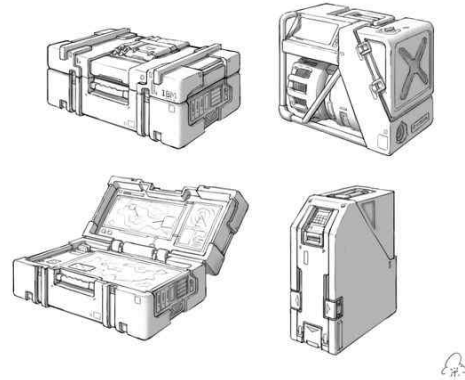
6) 3D 원화

- 3D 리소스 제작을 위해 만든 원화는 필수 사항은 아니지만, 정성평가 가산 점 대상이므로 원본의 리소스 폴더에 원화 폴더를 생성해 제출해주시기 바랍니다.

3D 건축물 원화



도구 상자 원화



배경 원화



4. 정리 시 유의사항

1) 중복파일 정리

- 같은 내용의 중복 리소스는 심사내용에서 제외됩니다.
- 모델링 및 텍스처와 PSD 파일이 비슷한 내용으로 중복되거나, 제작 과정에서 생겨난 파생 파일(배리에이션이 아닌 백업 등의 목적 파일 등)은 심사 시 정확한 평가가 어려우니, 반드시 **최종본 파일** 만을 정리하여 제출하시기 바랍니다.



2) UV 매핑

- 프로젝트 기획에 따라 UV 매핑과 텍스처 작업 없이 셰이더 기능으로만 그래픽을 구성한 경우, UV 매핑 작업이 반드시 되어 있어야 합니다.
- 위와 같은 타입의 리소스는 UV가 펼쳐진 전개도를 텍스처 대신 제출 바랍니다.



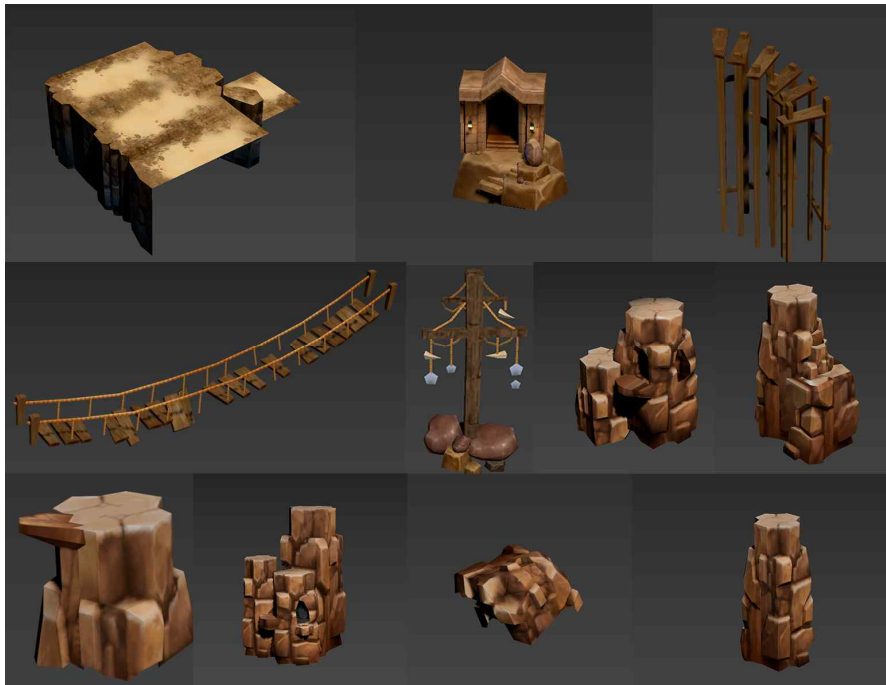
3) 터레인 별도분리

- 지역 구성에 사용된 프랍은 ‘리소스 정리 안내 - 모델링 파일’ 내용에 따라 개별 파일로 분리하여 하위 폴더에 정리하시기 바랍니다.
- 개별 파일로 분리된 프랍은 프리뷰 파일 없이 모델링과 텍스처 파일만 정리하시기 바랍니다.

프랍 분리예시



▼ 통합된 지형을 개별 프랍으로 분리



텍스처가 통합된 경우 이미지 분리

