GENSOKISHI ONLINE META WORLD

GensoKishi크리에이터스 프로그램

장비 아이템 3D 모델 모집요강

2023年6月版

제작 환경에 대해

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■작품 제작

장비 아이템은 최소 3D 모델(FBX 형식)과 텍스처(png 또는 tga 형식), 두 가지 데이터가 필요합니다.

아래는 제작 툴을 소개합니다.

・ 3D 모델 : blender maya 등

FBX 형식의 임포트/익스포트가 가능하면 다른 툴도 가능합니다.

※ 당사에서는 제작에 maya를 사용하고 있으며, blender에서도 데이터 검증을 하고 있습니다.

・텍스처 : Photoshop Clip studio paint 등

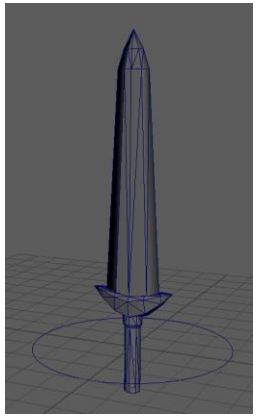
png 데이터를 만들 수 있는 페인트 툴이면 무엇이든 상관없습니다.

・기타(임의)

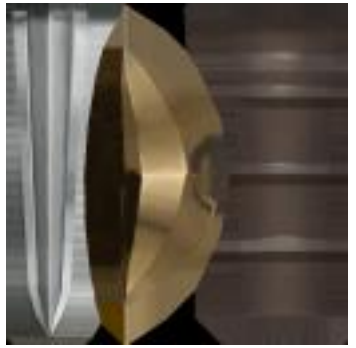
최종적으로 이후에 기재되는 사양에 맞는 모델과 텍스처를 사용하여
작성해 주시면 응모가 가능합니다.

그 과정에서 다른 툴은 자유롭게 사용하셔도 됩니다.

3D모델（fbx）



텍스처（png or tga）

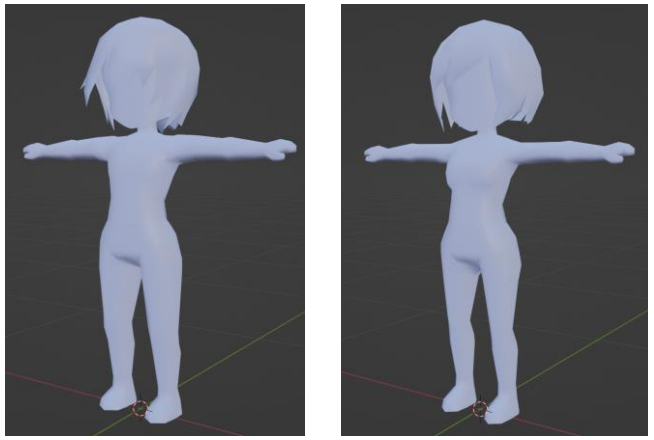


완성품

공통 사양서 1

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

응모 시에는 약간의 차이는 문제가 되지 않으나, 구현 시에는 반드시 준수해야 합니다.
수상 시에는 조정을 요청할 수 있으니 양해 부탁드립니다.

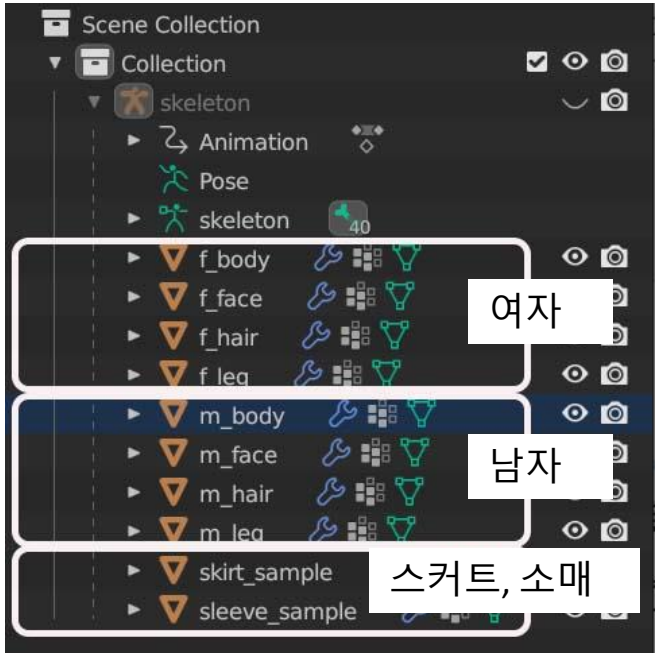


■플레이어 소체

genso_cp_sample¥player_model¥model

남녀별 플레이어 소체 마네킹을 준비했습니다. (fbx, ma, blend 형식)

해당 체형에 맞게 제작해 주시기 바랍니다.



※보충

GensoKishi에서 멋쟁이 장비는 성별에 상관없이 같은 디자인의 장비를 착용할 수 있습니다.
예를 들어, 여성 민체에 맞는 의상을 제작하신 경우, 남성 아바타에도 장착이 가능합니다.

■단위와 크기

GensoKsihi의 모델은 '센티미터'를 기본 단위로 하고 있습니다.
또한 실제 크기보다 1/10 정도의 크기로 모델링되어 있습니다.
기본 신장은 13cm 정도입니다.

공통 사양서 2

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

데이터 규제

■3D 모델(FBX)

다각형 : **1 항목 최대 2000** 다각형 (삼각형)

오브젝트 개수: **1 아이템 1개만 가능** 파트별로 모델링하고 있더라도 마지막에 1개로 해주세요.

※ maya에서는 합성(combine), blender에서는 통합(join)이라는 기능입니다.

머티리얼 개수: **1 아이템 1개만**

※컬러 텍스처만 붙인 심플한 것으로 해주세요.

■텍스처(png 또는 tga)

개수: **1 아이템 컬러 텍스처 1장만 가능**

※여러 텍스처를 사용하더라도 마지막에 한 장의 텍스처로 정리해 주세요.

해상도: **최대 512px×512px까지**

이 설정은 '최대'로 사용할 수 있는 설정입니다. 가능한 한 로우 폴리, 저해상도로 제작해 주시기 바랍니다.

극단적으로 오버된 데이터는 채용 시 조정을 요청할 수 있습니다.

공통 사양서 3

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■기타 중요한 규정

・반투명은 원칙적으로 사용할 수 없습니다.

텍스처에 투명은 사용할 수 있지만, 완전히 빠지거나 불투명하게 잘라내는 컷아웃 처리가 됩니다.

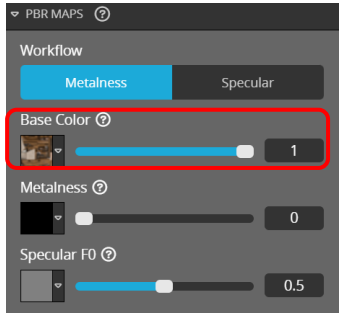
・다각형은 모두 '단면 그리기(Backface Culling) '가 됩니다. 뒷면은 표시되지 않습니다.

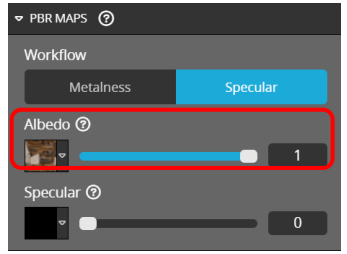
얇은 것일지라도 두께를 두텁게 하거나 구멍을 메우는 등 모양이 흐트러지지 않도록 제작해 주십시오.

・면적이 0인 UV는 사용하지 않도록 주의해 주십시오. 깜빡임의 원인이 됩니다.

・Sketchfab에 투고할 때는 Base Color 또는 Albedo 이외의 텍스처를 넣지 않도록 해 주세요.

텍스처는 1장만 사용할 수 있으므로 구현이 불가능합니다.





아이템 장착 부위에 대해

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

아이템의 장착 부위는 아래 7가지로 제한됩니다.
응모 작품 1점당 1개 부위로 제한합니다. 2개 부위에 걸쳐 있는 작품은 대상에서 제외됩니다.

제작 방법에 따라 크게 두 가지로 나뉩니다. 이후 시트에서 부위별 보충 설명을 하겠습니다.

①상체, 하체

목부터 아래쪽의 신체 모델을 교체하는 타입의 아이템입니다.
※본체 뼈에 웨이트를 붙이는 것이 필요하지만, 응모 시에는 필수사항은 아닙니다.

②머리, 어깨, 등, 오른손, 왼손

신체의 지정한 위치에 부착하는 타입의 아이템입니다.
신체에 닿는 부분이 있는 경우, 가급적 플레이어 본체에 맞는 형태로 제작해 주세요.

아래 폴더에 부위별 샘플 데이터가 있습니다.
참고하시기 바랍니다.

https://genso.game/download/genso_cp_sample.zip

상체,하체 장비 사양 1

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■플레이어가 입는 의상입니다.

・상하로 나뉘어 구현되어 있습니다.

・플레이어의 신체에 맞게 모델링을 부탁드립니다.

■중요사항 1

・GensoKishi에서는 의상 이외의 피부 부분도 모델링에 포함됩니다.

옷뿐만 아니라 피부가 노출된 목, 손, 다리 등도 모델링이 필요합니다.

특별한 의도가 없는 경우, 맨몸의 형태를 그대로 활용해주세요.

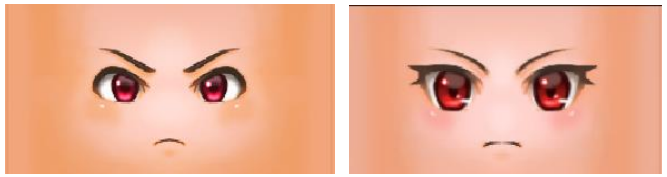
피부의 질감이나 uv는 자유롭지만

現状、肌色は1種類に固定されているため、なるべく近い色の方が馴染みがよいです。

아래 동봉된 '얼굴 샘플 텍스처'를 참고하시기 바랍니다.

genso_cp_sample¥player_model¥textures

피부색 참고



그 외 '짐승으로 만들고 싶다', '로봇으로 만들고 싶다' 등 디자인 의도가 있다면 변경해도 무방합니다.

단, 관절의 위치는 변경할 수 없으므로, 극단적으로 팔꿈치나 무릎 등의 위치가 다른 모델은 구현할 수 없으니 주의하시기 바랍니다.

상체,하체 장비 사양 2

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■중요사항 2

이번에는 상체 또는 하체 중 한 쪽만 응모할 수 있습니다.

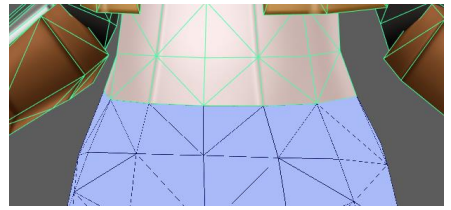
'기모노'나 '원피스' 등,

상하를 함께 착용하지 않으면 성립되지 않는 의상은 대상에서 제외되오니 양해 부탁드립니다. 아이템이 2개가 되기 때문입니다.

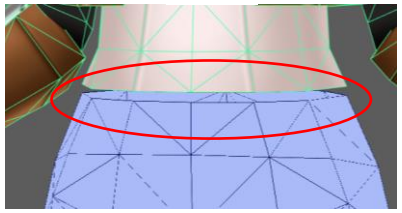
■중요사항 3

상하의 경계에 틈이 생기지 않도록 모델링해 주세요.

OK



NG



본체와 동일한 허리 위치에서 상하가 분리됩니다. (위치는 남녀가 다릅니다.)

정점을 맞추거나 덮을 수 있도록 모델링해 주세요.

■가중치 부여에 대하여

플레이어 본체 샘플에는 본과 가중치가 부여되어 있습니다. 재생하면 샘플 모션이 재생됩니다.

잘 아시는 분은 제작 모델에도 적용해서 포즈를 취해 주셔도 됩니다.

머리 장비 사양

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■머리의 유무에 대해

・머리 장비는 모자나 머리띠와 같은 액세서리만 있어도 되지만, 머리카락을 포함하여 하나의 아이템으로 만들 수도 있습니다.

・머리와 얼굴이 분리되어 있는 상태의 몸은 머리와 얼굴이 분리된 상태입니다. 머리카락이 포함된 머리 장비의 경우, 원래의 머리카락은 숨겨져 있습니다.

・genso_cp_sample¥player_model¥textures 에 얼굴과 머리의 샘플 텍스처가 있으니 제작 시 참고하시기 바랍니다.

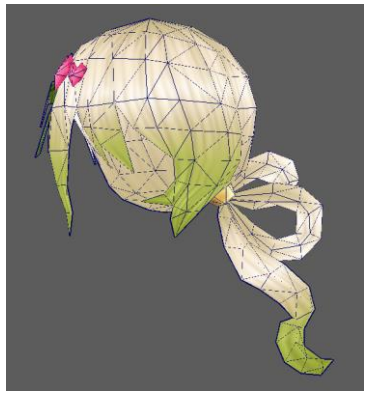
・머리카락과 액세서리를 다른 텍스처로 만들지 않도록 주의해 주세요. 앞서 언급했듯이 텍스처는 한 장만 사용할 수 있습니다.

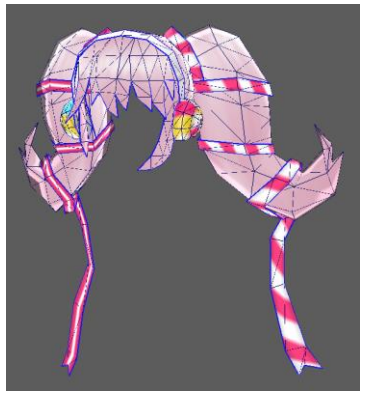
■TIPS：머리 모양에 대해

GensoKishi에서는 머리띠나 포니테일을 흔드는 기능은 구현되어 있지 않습니다.

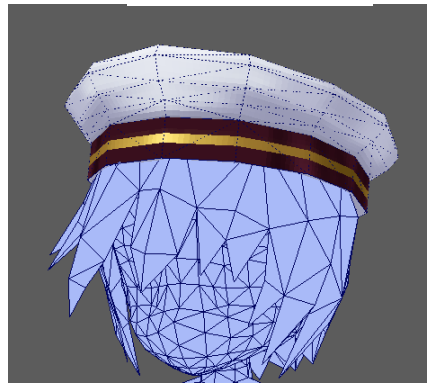
따라서 헤어스타일은 직선으로 모델링하는 것이 아니라,

아래와 같이 부드럽게 흔들리는 듯한 모양으로 만들면 그대로 구현됩니다.

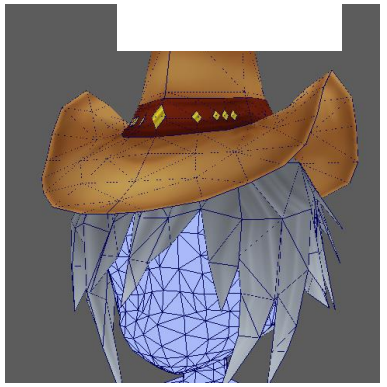


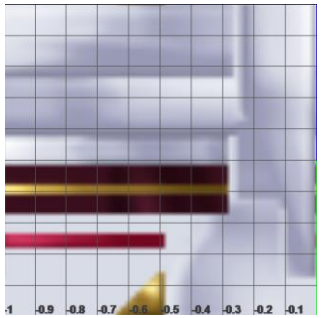


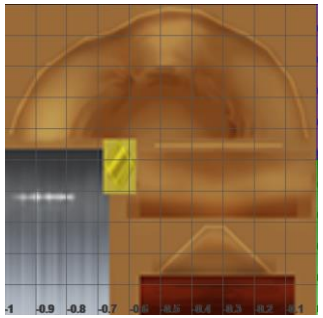
머리 없음



머리 있음







어깨와 등 장비 사양

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■어깨 장비와 등 장비의 차이점

・어깨와 등 장비는 장착 시 동작이 완전히 동일합니다. 구분이 모호하지만, 대체로 다음과 같이 구분할 수 있습니다.

어깨 : 망토, 배낭, 머플러 등 주로 상체 쪽에 장착되는 것들

등: 깃털, 벨트, 허리띠, 허리띠 등 주로 하체 쪽에 장착되는 것들

・신체에 닿는 부분이 있는 경우, 플레이어의 신체에 맞게 모델링해 주세요.

・기타

공중에 떠 있는 등, 반드시 착용하는 것이 아니어도 괜찮습니다.

■TIPS：모양에 대해

GensoKishi에서는 망토 등을 흔드는 기능은 구현되어 있지 않습니다.

휘날리는 모양으로 모델링하면 그대로 구현됩니다.

오른손과 왼손 장비 사양

GENSOKISHI ONLINE META WORLD

■디자인에 대해

봉제인형이나 음료수 등 무기가 아닌 다른 물건도 괜찮습니다. 모양에 대한 제약도 거의 없습니다.

또한 반드시 손에 들고 있지 않아도 괜찮습니다. (공중에 떠 있는 등)

비교적 자유로운 아이디어로 만들 수 있는 부위이지만, 종류에 따라 아래와 같은 제약이 있습니다.

※특히 '활과 화살', '쌍검' 등 2가지 아이템이 되는 디자인은 이번 대상에서 제외됩니다. 주의하시기 바랍니다.

■제한 사항

- 방패: 왼손으로만 잡을 수 있습니다.
- 총: 오른손으로만 잡을 수 있습니다.
- 활: 왼손으로만 잡을 수 있습니다. 또한 화살과 세트로 하나의 아이템으로 사용할 수 없습니다.
- 쌍검: 활과 마찬가지로 좌우로 하나의 아이템으로 만들 수 없으며, 두 개로 나뉩니다.
- 손톱이나 버클러 등 팔에 장착하는 것: 본체 모양에 맞게 만들어야 합니다.

제작 사양에 대한 설명은 이상입니다.

많은 응모 진심으로 부탁드리겠습니다. 감사합니다.