1. 참고하기 위해 남자, 여자3D MAX (코스튬 있는 모형과 실루엣을 다 제공해 주시면 감사하겠습니다.) 파일 각 한 부씩을 제공해 주세요.

2. 캐릭터 모형mesh상한 수치 알려 주시기 바랍니다

-> 초기 제작시에는 1300~1800정도로 제한을 하고 있었으나 최근엔 제한을 어느정도 푼 상태입니다. 2000중반 대까지 가능합니다.

단 아웃라인 때문에 실제로는 폴리곤 수가 두배가 되므로 2500폴리곤을 썼을 때 실제 게임에서는 5000폴리곤이 됩니다. 최대한 실루엣을 살리는 한도 내에서 제한해주는 것이 좋습니다.

3. 캐릭터 모형 각 부분Maps 크기 상한 수치 알려 주시기 바랍니다

(이상 내용은 남자, 여자 캐릭터 모형 각 한 부씩을 제공해 주시면 감사하겠습니다.)

-> 통으로 쓸 경우 512\*512입니다. 파츠로 나눌 경우 256\*256(상의/하의) 128(신발)입니다. 파츠로 나눌 경우 문양이나 로고가 너무 깨져서 못 볼 수준인 경우만 제한적으로 512\*512를 허용합니다.

- 그리고 이하 내용 확인하고 싶습니다 -

4. 코스튬 전체 통일하기 위해 파츠로 집합하지 않고 온몸을 한 세트로 만들 수 있는지 알고 싶었습니다. 크기는512\*512 입니다.

-> 가능합니다. 거의 대부분의 코스튬이 한 세트형 코스튬입니다.

5. 코스튬을 다양화하기 위해 아래 두 방식으로 할 수 있는지 알고 싶었습니다

1) 3파츠 형식으로 제작 할 수 있는지요? 상의 / 하의 / 신발 등으로 나눠서 제작 가능할까요?

상의 / 하의 크기는256\*256, 신발은128\*128 입니다

-> 가능합니다.

2) 2파츠 형식으로 제작 할 수 있는지요? 상의 / 하의+신발 등으로 나눠서 제작 가능할까요?

상의 크기는 256\*256, 하의+신발 크기는256\*256 입니다

-> 가능합니다.

3) 헤어 및 헤어 장식물은 최대한Front, Top, Bottom, Acc0, Acc1, Acc2 등의 6개 파츠로 구성하는지. 모자는Acc에 속하는지도 알고 싶습니다.

-> 6개의 파츠는 순수하게 헤어 로만 쓰이며, 파츠가 나뉜 이유는 모자를 썼을때 해당 파츠 메시를 Hide하기 위함입니다.

6. 코스튬 제작 완성 후에 액션과 특수효과는 저희가 만드는지 아니면 귀사에서 만드는지 알려주시기 바라며, 저희가 스스로 만들게 될 경우 귀사 요구에 맞는 액션과 특수효과를 만들 수 있는 프로시저를 알려 주시기 바랍니다.

-> 액션과 Effect는 귀사에서도 제작 가능합니다. 단 엔진 호환 문제로 Max7버전을 사용 하셔야 합니다. Effect는 Gamebryo 엔진 2.0버전 기준으로 만들어 주셔야 합니다.

1.请贵方提供男、女3DMAX文件一份，以便我方进行查看；

2.请贵方提供模型mesh（模型面数）的上限数值；

3.请贵方提供模型每个部件的贴图大小的上限数值；

（以上需求均需要男性角色和女性角色各一个）

4.为了保证时装的整体性和趣味性·是否直接制作一套完整的时装不对单独部件进行分割，整套的贴图大小为一张512\*512像素

5.为了保证时装的多样化，做两套方案

* 将时装分割成三个部分。分别分为上身，下身，鞋子

分割成三部分的时装，上身，下身的贴图大小为256\*256各两张鞋子部分128\*128一张

* 将时装分割成两个部分。分别分为上身，下身 （下身中包含鞋子）

分割成两部分的时装，上身，下身的贴图大小为256\*256各两张

* 对于发型，发饰的分割按要求是不是最多只能由

Front, TOP, Bottom, Acc0, Acc1, Acc2 六个部分组成？帽子是否属于Acc的范畴内。

6.我们时装模型贴图制作完成后，由我们自己制作动作和特效还是由韩方制作。如果后续动作和特效也是我们制作的话·那需要给出符合程序引擎要求的制作动作和特效的规范流程