

| | | |
|---------|-----------------|---|
| 3D | Pode conter | Mesh (malha) Material (.fbx) Textura Bones Animação Blend Shapes Clothing (APEX) Cabelo (APEX) |
| | Não deve conter | Luzes Câmeras Curvas Partículas Modelos não-triangulizados Modelos não-quadrangulizados Morphes Simulações (não-mesh) Código interno Proxies |
| Textura | Pode conter | Camadas (se houver) Transparência Separação da textura por cores (se houver, favor separar com valores absolutos para R, G e B) |
| | Não deve conter | Fundo branco ou preto para .PNG Código interno .tga 32-bit |

| | | |
|-------|-----------------|---------------------------------------|
| Áudio | Pode conter | 7.1 canais (arquivos separados) |
| | Não deve conter | Rate maior que 441000 dual-channel |