**In put Folder**

3D\3D\_LANDMARK

3D\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)\ICON

3D\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)\NIGHT

**Out put Folder**

3D\_OUT\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)

3D\_OUT\3D\_LANDMARK\_NIGHT\폴더명(영문파일명)\

**▣ In put Data : 총 7개 파일**

**폴더 : 3D\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)\ICON** ← 아이콘 파일과 건물 Texture 파일명이 동일하기 때문에 폴더를 분리

* ①A\_폴더명(영문파일명).tga
* ②폴더명(영문파일명).tga

**폴더 : 3D\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)\NIGHT** ← 건물 야간 Texture 파일명이 동일하기 때문에 폴더를 분리

* ③폴더명(영문파일명).tga

**폴더 : 3D\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)\**

* ④폴더명(영문파일명).mtl
* ⑤폴더명(영문파일명).obj
* ⑥폴더명(영문파일명).tga
* ⑦폴더명(영문파일명).csv

**▣ Out put Data : 총 18개(주간 : 9개, 야간 : 9개)**

**[규칙]**

1. 변환된 모든 폴더명, 파일명, 확장자는 모두 대문자로 변환되어야 한다.
2. mtl 및 obj 파일내의 내용 수정 시 파일명 뿐만 아니라 확장자도 모두 대문자로 변환
3. ICON 및 NIGHT 폴더에 있는 파일들은 파일명 변경하면서 Out put 폴더에 함께 저장
4. ICON 파일은 \_ICON, 알파채널 파일은 \_ICON\_A을 붙인다.
5. mtl 및 obj 파일은 \_L과 \_S를 붙인 파일명이 각각 존재하여야 한다.
6. mtl 및 obj 파일은 파일내 파일명도 \_L과 \_S가 붙여져 각각 존재하여야 한다.
7. ANCHOR POINT 파일명은 \_S\_ANCHOR를 붙인다.
8. \_NIGHT 폴더도 주간 폴더와 같은 원리로 제작 및 변경한다.
9. 모든 파일명은 “폴더명\_규칙명(규칙명은 위에 언급되어 있음)” 으로 변환되어야 한다.

**폴더 : 3D\_OUT\3D\_LANDMARK\폴더명(영문파일명)\**

* A\_폴더명(영문파일명).tga → ①폴더명(영문파일명)**\_ICON\_A.TGA**
* 폴더명(영문파일명).tga → ②폴더명(영문파일명)**\_ICON.TGA**
* 폴더명(영문파일명).mtl → ③폴더명(영문파일명)**\_L.MTL**, ④폴더명(영문파일명)**\_S.MTL**
* 폴더명(영문파일명).obj → ⑤폴더명(영문파일명)**\_L.OBJ**, ⑥폴더명(영문파일명)**\_S.OBJ**
* 폴더명(영문파일명).tga → ⑦폴더명(영문파일명)**\_L.TGA**, ⑧폴더명(영문파일명)**\_L.TGA**
* 폴더명(영문파일명).csv → ⑨폴더명(영문파일명)**\_S\_ANCHOR.CSV**

**폴더 : 3D\_OUT\3D\_LANDMARK\NIGHT\폴더명(영문파일명)\**

* A\_폴더명(영문파일명).tga → ①폴더명(영문파일명)**\_ICON\_A.TGA**
* 폴더명(영문파일명).tga → ②폴더명(영문파일명)**\_ICON.TGA**
* 폴더명(영문파일명).mtl → ③폴더명(영문파일명)**\_L.MTL**, ④폴더명(영문파일명)**\_S.MTL**
* 폴더명(영문파일명).obj → ⑤폴더명(영문파일명)**\_L.OBJ**, ⑥폴더명(영문파일명)**\_S.OBJ**
* 폴더명(영문파일명).tga → ⑦폴더명(영문파일명)**\_L.TGA**, ⑧폴더명(영문파일명)**\_L.TGA**
* 폴더명(영문파일명).csv → ⑨폴더명(영문파일명)**\_S\_ANCHOR.CSV**

**▣ MTL 파일 변경규칙**

1. 폴더명(영문파일명).mtl : 아래 내용만 존재하고 그외 모든 문자는 삭제한다.
2. 붉은색 글씨는 모든 mtl 파일 공통사항
3. 그외 항목은 “폴더명(영문파일명)\_규칙(\_L or \_S)” 으로 변경한다.
4. 기존파일 변경보다 신규생성이 더 효율적일 수 있다.

**ex) \_S.MTL 파일 Sample : 폴더명 또는 폴더명.TGA 만 다름**

newmtl KOR\_TD0003\_GYN\_MIRYANG\_PUB\_PG\_S

Ka 0.10 0.10 0.10

Kd 1.00 1.00 1.00

Ks 0.0 0.0 0.0

공통사항

d 1.0

Ns 0.0

illum 2

map\_Kd KOR\_TD0003\_GYN\_MIRYANG\_PUB\_PG\_S**.TGA**

**▣ OBJ 파일 변경규칙**

1. OBJ 파일의 변경할 곳은 총 4곳이다.
2. 아래 Sample 참조

**ex) \_S.OBJ 파일 Sample : 폴더명 또는 폴더명.MTL 만 다름**

# 3ds Max Wavefront OBJ Exporter v0.94b - (c)2007 guruware

# File Created: 20.12.2016 14:48:21

**mtllib** KOR\_TD0003\_GYN\_MIRYANG\_PUB\_PG\_S**.MTL**

#

**# object** KOR\_TD0003\_GYN\_MIRYANG\_PUB\_PG\_S

#

.

.

**g** KOR\_TD0003\_GYN\_MIRYANG\_PUB\_PG\_S

**usemtl** KOR\_TD0003\_GYN\_MIRYANG\_PUB\_PG\_S

s off"