

메타버스 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 전통문양 3D 데이터 4,451건 무료 개방

- '문체부 메타버스 데이터랩'과 '언리얼 엔진 마켓플레이스'에서 이용

문화체육관광부(이하 문체부)는 한국문화정보원(원장 홍희경, 이하 문정원)과 함께 4월 7일(금), 누구나 저작권 걱정 없이 메타버스 콘텐츠 제작에 활용할 수 있는 전통문양 3D 데이터 4,451건을 구축해 '문체부 메타버스 데이터랩(www.culture.go.kr/datametaverse)'과 전 세계 콘텐츠 개발자들이 사용하고 있는 3D 제작 작업도구 '언리얼 엔진'의 마켓플레이스(www.unrealengin.com/marketplace)에서 무료로 개방한다.

한류열풍으로 온라인동영상서비스(OTT)에서 <킹덤>, <오징어게임>과 같은 K-콘텐츠가 인기를 얻으면서 세계적으로 우리 전통문화 콘텐츠에 대한 관심이 집중되고 있다. 이러한 흐름에 발맞추어 지난해부터 문체부와 문정원은 '전통문양 활용 메타버스 콘텐츠 구축 사업'을 추진해 매년 전통문양 3D 데이터를 구축하고 무료로 제공하고 있다. 영화와 게임 등 콘텐츠를 제작하고자 하는 창작자들은 무료로 제공된 전통문양 3D 데이터를 활용해 가상세계에서 다양한 한복, 한옥 등 전통 소품을 제작할 수 있으며, 전통문양을 활용한 게임 효과 등을 구현할 수 있다.

전통문양 재질부터 관아·한옥, 석탑, 전통 의복, 게임 효과 등 4,451건 구축

이번에는 전통문양 데이터(2506건)를 비롯해 '제주목 관아'를 모델로 한 조선시대 관아, '창원의 집'을 모델로 한 한옥, '수내동 가옥'을 모델로 한 초가집과 같은 건축물 객체(625건), 전통 의복, 악기, 석탑 등의 사물 객체(70건) 데이터를 함께 개방한다. 또한 게임 콘텐츠 제작 등에 활용할 수 있는 현상 표현(250건)* 효과와 가상세계에서 스티커처럼 쓸 수 있는 데칼

(1000건)**도 있어 다양한 분야에서 활용할 수 있을 것으로 보인다.

* 현상 표현 : 폭발 등 다양한 특수효과를 전통문양을 기초로 표현할 수 있도록 준비된 바람과 중력을 고려한 3D 애니메이션 기법

** 데칼 : 기존 단순한 표면 위에 전통문양의 선형·색감을 그대로 살려 중첩할 수 있도록 제작된 데이터

전통문양 3D 데이터는 4월 중에 또 다른 3D 제작 작업도구 유니티 엔진 (Unity Engine)의 ‘에셋 스토어’를 통해 추가로 개방한다.

문체부 정향미 문화정책관은 “전통문양 3D 데이터 개방으로 K-콘텐츠 제작자들이 가상세계에서도 전통문화를 활용한 상상력과 창의력을 자유롭게 펼칠 수 있는 환경이 조성될 것으로 기대한다.”라며, “이를 계기로 전통 문화가 다양한 장르와 융합하여 그 지평을 확장하기를 바란다.”라고 밝혔다.

붙임 개방된 데이터 이미지

담당 부서	문화예술정책실 전통문화과	책임자	과장	김혜주 (044-203-2550)
		담당자	사무관	장지원 (044-203-2548)

국민과 함께하는
세계일류 문화매력국가

대한민국
지식브리핑





실제 "창원의 집 <대문>"



일반 한옥 3D 데이터로 탄생한
"창원의 집 <대문>"



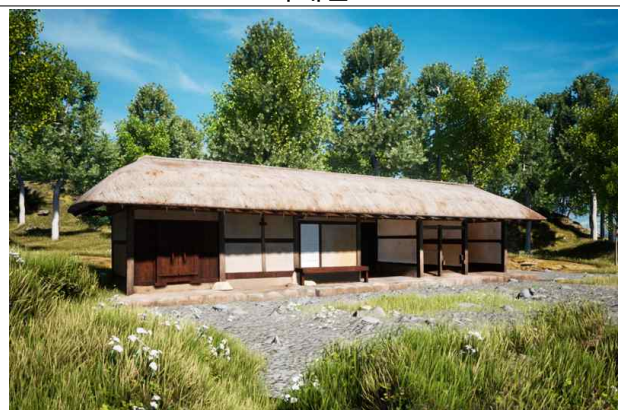
실제 "제주목 관아 <외대문>"



조선 관아 3D 데이터로 탄생한 "제주목 관아
<외대문>"



실제 "수내동 <이택구 가옥>"



초가집 3D 데이터로 탄생한 "수내동
<이택구 가옥>"

	
<p>조선시대 양반가 한옥 "창원의 집"</p>	<p>일반 한옥 부품 3D 데이터</p>
	
<p>조선시대 관아 "제주목 관아"</p>	<p>조선 관아 부품 3D 데이터</p>
	
<p>초가집 "수내동 <이택구 가옥>"</p>	<p>초가집 부품 3D 데이터</p>

위 데이터는 ‘메타버스 데이터랩(<https://www.culture.go.kr/datametaverse>)’ 페이지에서 만나볼 수 있으며, Unreal Engine Marketplace, Unity 3D Asset Store에서는 보도자료에 첨부된 이미지와는 다르게 각 플랫폼용 마케팅 썸네일 사진으로 게시된다.