

아트 리소스 공유 및 협업 가이드

이 문서는 기획자와 아트 직군 간의 효율적인 리소스 관리 및 Git 공유 방법을 설명합니다.

문제: "빈 폴더는 공유되지 않는다"

Git은 파일이 없는 '빈 폴더'를 추적하지 않습니다.

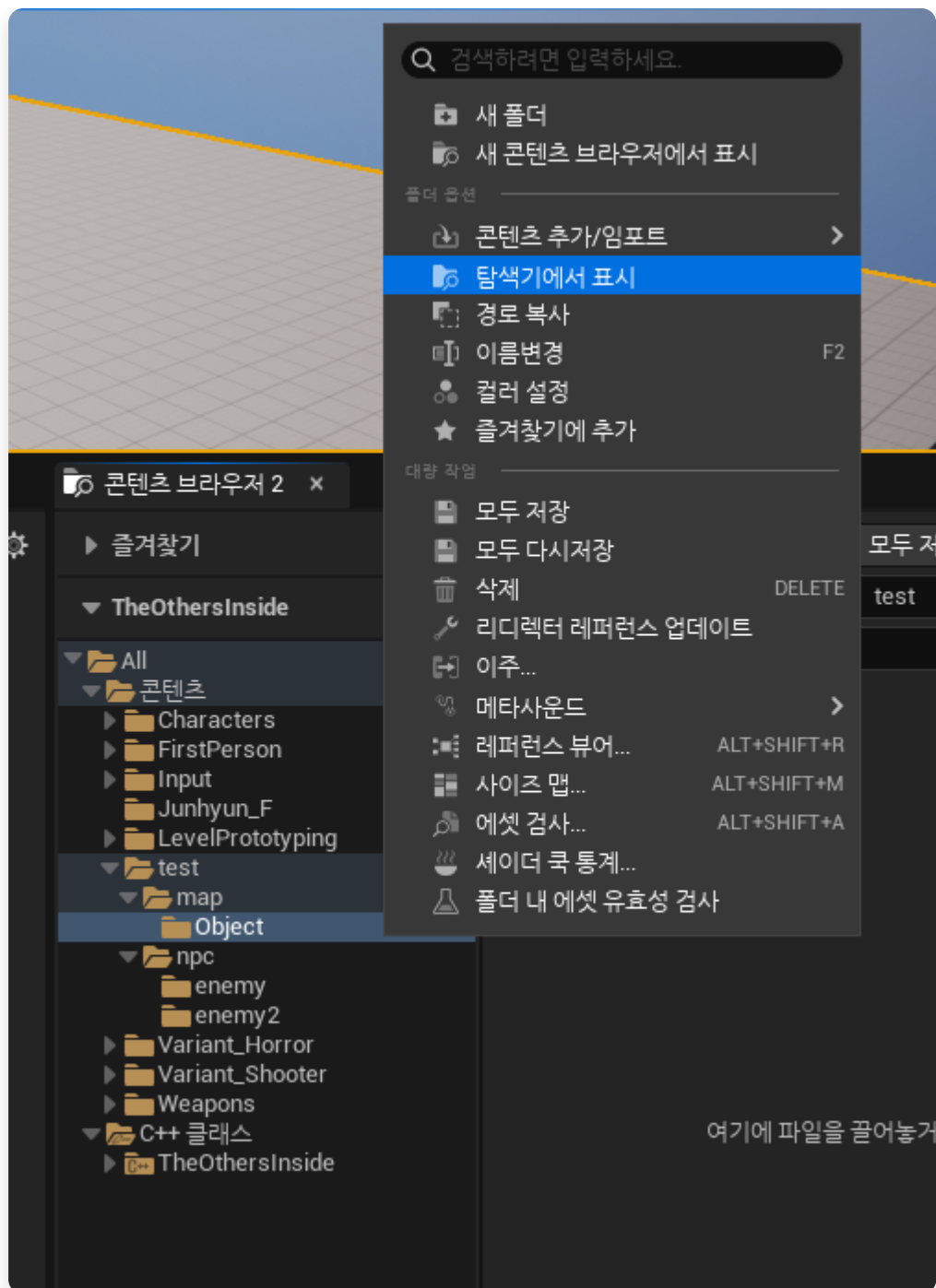
기획자가 폴더 구조를 아무리 예쁘게 만들어도, 그 안에 파일이 없으면 아트 팀원의 컴퓨터에는 폴더가 생성되지 않습니다.

1. 작업 프로세스

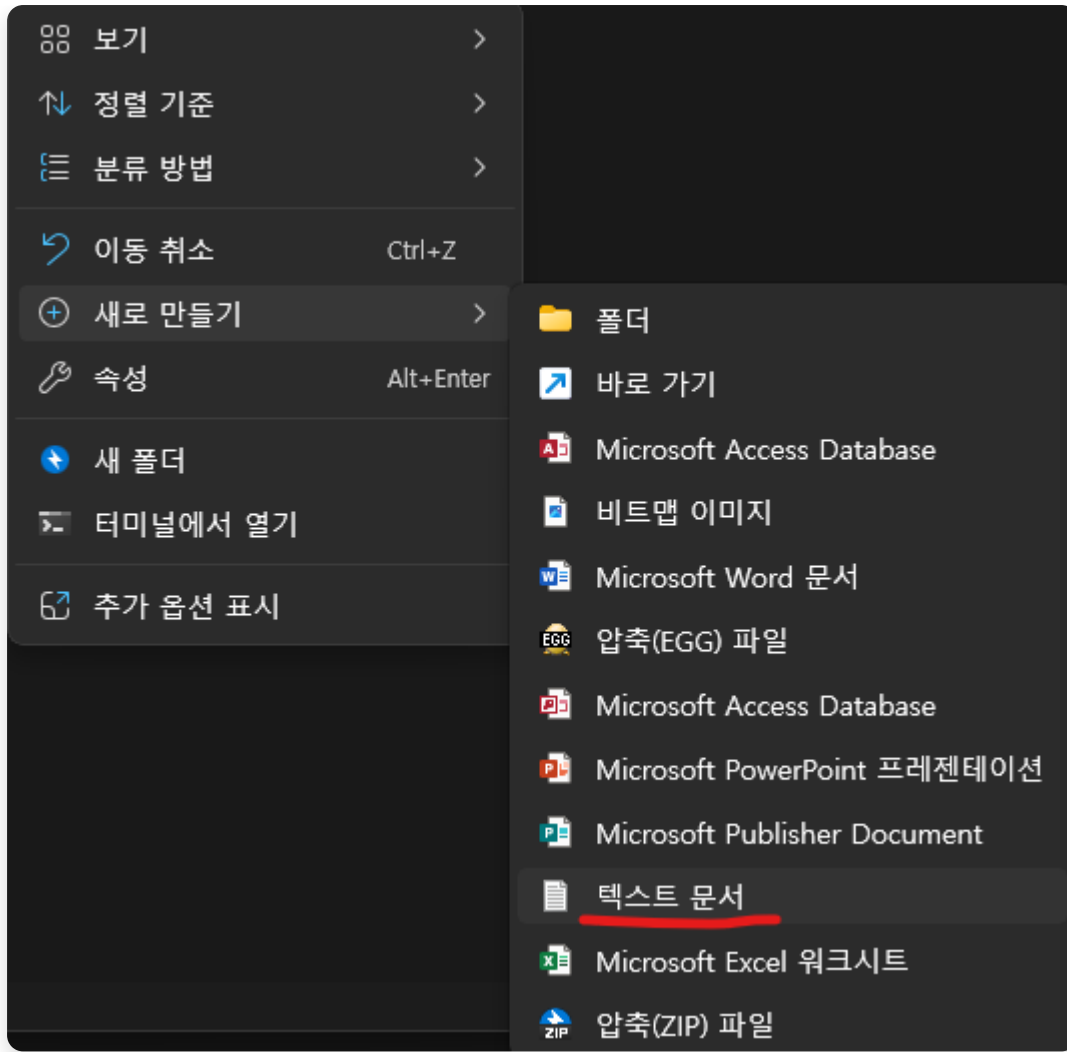
STEP 1. 기획자 (폴더 구조 잡기)

아트가 리소스를 넣을 위치를 미리 잡아줍니다.

- **폴더 생성:** 언리얼 에디터(콘텐츠 브라우저)에서 원하는 계층 구조로 폴더를 생성합니다.
- 예: `Content/Characters/Monsters/Boss_01`
- **탐색기 열기:** 생성한 폴더 중 가장 안쪽 폴더를 우클릭하고 [탐색기에서 표시 (Show in Explorer)]를 클릭합니다.



- **.gitkeep 파일 넣기:**
- 윈도우 탐색기가 열리면, 해당 폴더 안에 아무 **빈 파일**이나 하나 복사해 넣습니다. (메모장 꺾기 이름 달라도 괜찮아요)
- 보통 **.gitkeep** 이라는 빈 파일을 사용합니다. (없다면 메모장으로 아무 텍스트나 쓰고 저장해도 됩니다.)
- *팁: 상위 폴더에는 넣을 필요 없이, 가장 끝단(최하위) 폴더에만 넣으면 상위 폴더까지 전부 Git에 잡힙니다.*



- **업로드 (Push):** Git 툴에서 변경 사항을 **Commit & Push** 합니다.

STEP 2. 아트 (리소스 채우기)

기획자가 만든 방 (폴더)에 가구를 채워 넣습니다.

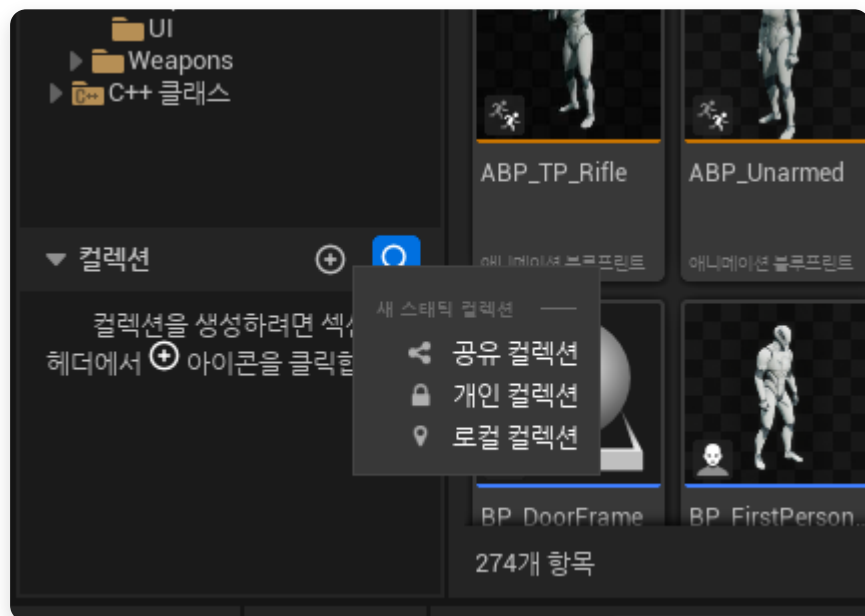
- **동기화 (Pull):** Git **Pull**을 받습니다. (이제 기획자가 만든 폴더들이 내 에디터에도 보입니다.)
- **리소스 импорт:** 해당 폴더 위치에 FBX, 텍스처 등 작업물을 **드래그(Import)** 합니다.
- **업로드 (Push):** 작업이 끝나면 추가된 에셋 파일(**.uasset**)들을 **Commit & Push** 합니다.
- *참고: 기존에 있던 **.gitkeep** 파일은 지워도 되고 그냥 뒀도 상관없습니다.*

2. 자주 묻는 질문 (FAQ)

Q. 컬렉션(Collection)은 무엇이고 언제 쓰나요?

기본적으로 **폴더** 구조만 잘 잡혀있다면 컬렉션은 필수가 아닙니다.

구 분	폴더 (Folder)	컬렉션 (Collection)
개 념	"파일의 진짜 집" (물리적 위치)	"즐거찾기 목록" (가상의 태그)
특 징	파일은 오직 한 폴더에만 존재 가능	같은 파일을 여러 컬렉션에 중복 등록 가능
추 천	기본 작업은 무조건 폴더로 관리	파일이 여기저기 흩어져서, 한눈에 모아보고 싶을 때만 보조적으로 사용



Q. 에디터에서 빈 파일(.gitkeep)이 안 보여요.

정상입니다. **.gitkeep** 은 언리얼 에셋(.uasset)이 아니기 때문에 콘텐츠 브라우저에는 보이지 않습니다. 하지만 Git 프로그램에서는 정상적으로 인식되니 안심하세요.