

File Name Rule

작성자 : 한기찬

최초 작성일 : 2024.05.01

일시	내용	작성자
2024-05-01	대 분류 및 초안 작성	한기찬
2024-05-02	게임에 맞게 재구성	한기찬

INDEX

1. 개요	3
2. 기본구조	3
2.1 개괄	3
2.2 대범주	3
2.3 1차 분류	3
2.4 2차 분류	3
2.6 넘버링	4
3. 아이템.....	5
3.1 대범주 (It).....	5
3.2 분류표.....	5
3.3 예시.....	5
4. 가구	6
4.1 대범주 (F).....	6
4.2 분류표.....	6
4.3 예시.....	6
5. UI	7
5.1 대범주 (UI).....	7
5.2 분류표.....	7
5.3 예시.....	7
6. 사운드.....	8
6.1 대범주 (S).....	8
6.2 분류표.....	8
6.3 예시.....	8

1. 개요

- ✧ 모든 작업 파일이나 자원 id에 일정한 규칙이 있는 이름을 부여하여 식별성의 향상과 관리의 용이성을 높인다.
- ✧ 이를 바탕으로 자원의 재사용성과 운용의 효율성을 극대화 시킨다.
- ✧ 체계적으로 통일된 명명법을 통하여 작업자 간의 불필요한 업무 조율 문제를 최소화 시킨다.

2. 기본구조

2.1 개괄

- ✧ 각각의 분류 항목은 필요에 따라 편집이 가능하며, 항목 간은 언더바(_)로 연결한다.
- ✧ 대범주, 1차 분류, 2차 분류, 3차 분류의 순서로 명명한다.
- ✧ 1차 분류는 영어 대문자로만 표기한다.
- ✧ 2차 분류의 첫 문자는 대문자로 표기한다.

2.2 대범주

- ✧ 아이템 / 가구 / UI / 사운드 로 나눈다.
- ✧ It / F / UI / S 로 각각 대응하여 표기한다.

2.3 1차 분류

- ✧ 리소스의 분류 코드로 작성
- ✧ 분류코드는 3byte이내의 대문자로 조합된 코드이며, 분류코드 표에서 관리
- ✧ 신규 분류코드 발생시 기존의 분류코드와 구분 관리되도록 설정

2.4 2차 분류

- ✧ 1차 분류에서 파생되는 세부 속성
- ✧ 해당 자원의 세부 속성
- ✧ 모든 텍스트는 영문으로 작성하며, Pascal Case1 준하여 명명한다.

2.6 넘버링

- ✧ 1~2차 분류에서 구분이 되지 않은 리소스들의 순차적인 번호
- ✧ 한자리 숫자로 구성
- ✧ 기준번호는 0이며, 1씩 증가하여 9까지 표현 가능
- ✧ 넘버링과 2차분류사이에는 언더바(_)를 표기하지 않는다.

대범주1차분류2차분류0.확장자

3. 아이템

3.1 대범주 (It)

3.2 분류표

분류	아이템 이름	설명
1차 분류	Key	열쇠 아이템
	Collect	수집형 아이템
	~	기타 아이템

3.3 예시

✧ It_Key1.nif : 스테이지 2의 첫 번째 열쇠 아이템의 오브젝트 파일

✧ It_Collect2.nif : 수집형 아이템 중 두 번째 오브젝트 파일

✧ It_Battery.nif : 손전등 배터리 아이템의 오브젝트 파일

4. 가구

4.1 대범주 (F)

4.2 분류표

분류		코드	설명
1차 분류	방 분류	S1	Stage 1 낯선 방
		S2	Stage 2 장난감의 방
		S3	Stage 3 선물의 방
		S4	Stage 4 컴퓨터의 방
		S5	Stage 5 책들의 방
		S6	Stage 6 면접의 방
		S7	Stage 7 야근의 방
2차 분류	가구 명칭	개별 가구 세부 이름	

4.3 예시

- ✧ F_S1_Bed1.nif : S1 낯선 방의 첫 번째 침대 오브젝트 파일
- ✧ F_S2_Toybox.nif : S2 장난감의 방의 장난감 상자 오브젝트 파일
- ✧ F_S5_Door5.nif : S5 책들의 방의 다섯 번째 방 문 오브젝트 파일

5. UI

5.1 대범주 (UI)

5.2 분류표

분류		코드	설명
1차 분류	컨트롤 분류	DLG	Dialog 다이얼로그
		BTN	Botton 버튼
		PRG	Progress 프로그레스
		TRB	Throbber 트로버
		IMG	Image 이미지
		DRD	DropDown 드롭다운
		CHB	CheckBox 체크박스
		MDI	Modal 모달
		POP	Popup 팝업
		CRS	Carousel 캐러셀
2차 분류	UI 명칭	개별 UI 세부 이름	

5.3 예시

☆ UI_DLG_ScriptPane1.tga : 스크립트 창의 첫 번째 UI 이미지 파일

※ 이미지 파일의 형식은 JPEG, TGA를 사용

6. 사운드

6.1 대범주 (S)

6.2 분류표

분류		코드	설명
1차 분류	사용 분류	BGM	Back Ground Music (배경음 사운드)
		ES	Effect Sound (효과음 사운드)
2차 분류	사운드 명칭	개별 사운드 세부 이름	

6.3 예시

☆ S_ES_Step.wav : 발걸음 소리 파일