**美术资源命名规则规范文档**

**-20210315修正**

**所有命名不能使用中文，需要使用英文取名，可以适当缩写，以下划线 “\_”间隔，每个单词首字母大写**

**命名速查:**

**UI图片：“功能名”+“UI”+“图片名”+“\_”；**

**UI特效图片:“功能名”+“EUI”+“图片名”+“\_”；**

**UI预制件：“功能名”+“Prefab”+“界面名称”+“Panel”；**

**背景音效：“功能名”+“Bgm”+“声音名”+“\_”；**

**触发音效:“功能名”+“Effect”+“声音名”+“\_”；**

**动画控制器：“功能名”+“AnimC”+“控制器名”+“\_”;**

**动画：“功能名”+“Anim”+“动画名”+“\_”;**

**物件预制件：“功能名”+“Prefab”+“场景名”+“\_”；**

**物件模型：“功能名”+”Mesh” + ”场景名”+ “\_”;**

**物件贴图：“功能名”+”Tex” + ”场景名”+ “\_”+“贴图类型”;**

**物件材质球：“功能名”+”Mat” + ”场景名”+ “\_”;**

**角色预制件：“功能名”+“Prefab”+“角色名”+“\_”；**

**角色绑定模型：“功能名”+”Skin” + ”角色名”+ “\_”;**

**角色动画模型：“功能名”+”Anim” + ”角色名”+ “\_”+“动作类型”;**

**角色贴图：“功能名”+”Tex” + ”角色名”+ “\_”+“贴图类型”;**

**角色材质球：“功能名”+”Mat” + ”角色名”+ “\_”;**

**特效预制件：“功能名”+“EPrefab”+“特效名”+“\_”；**

**特效材质球：“功能名”+”EMat” + ”特效材质球名”+ “\_”;**

**特效贴图：“功能名”+”ETex” + ”特效贴图名”+ “\_”;**

**特效模型：“功能名”+”EMesh” + ”特效模型名”+ “\_”;**

**功能名速查：(功能名由对应开发的游戏提供详细命名)**

**公共: Common**

**登录：Login**

**角色：Character**

**装备：Equip**

**战斗：Battle**

**技能：Skill**

**关卡：Level**

**敌人：Enemy**

**英雄：Hero**

**基地：Home**

**邮件：Email**

**以下命名详细说明:**

**物件模型命名规则**

**模型:**

**Common(功能名)\_Mesh(文件类型)\_Scene(物品或场景名称)\_00(多模型数字)**

Common功能名根据功能来定,\_Mesh文件类型不能修改. \_Scene场景不清楚名称可用Scene00或者Scene01等(尽量确定使用场景名称), 单独物品直接英文命名<如:desk00(桌子),chair01(椅子)等>. \_00多模型数字, 只有一个模型默认00, 多个模型从00开始,数字往后顺延.

**单模型:**

**Common\_Mesh\_Scene00\_00**

**多模型:**

**Common\_Mesh\_Scene00\_00, Common\_Mesh\_Scene00\_01, Common\_Mesh\_Scene00\_02,...等顺延**

**贴图:**

**Common(功能名)\_Tex(文件类型)\_Scene(物品或场景名称)\_00(多张数字)\_Albedo(贴图类型)**

Common功能名根据功能来定,\_Tex文件类型不能修改. \_Scene场景不清楚名称可用Scene00或者Scene01等(尽量确定使用场景名称), 单独物品直接英文命名<如:desk00(桌子),chair01(椅子)等>. \_00多贴图数字, 只有一个模型默认00, 多个贴图从00开始,数字往后顺延.

**\_贴图类型为对应贴图类型 ,使用金属流程 ,贴图类型如下:**

**\_Albedo(无透明)**

**\_AlbedoTransparency(有透明,可简写\_AlbedoT)**

**\_MetallicSmoothness(可简写\_MetallicS)**

**\_Normal**

**\_Emisson**

**\_AO**

**单贴图:**

**Common\_Tex\_Scene00\_00\_Albedo (物品,Tex\_Desk00\_00\_Albedo)**

**多贴图:**

**Common\_Tex\_Scene00\_00\_Albedo, Common\_Tex\_Scene00\_01\_Albedo, Common\_Tex\_Scene00\_02\_Albedo,...等顺延**

**材质:**

**Common(功能名)\_Mat(文件类型)\_Scene(物品或场景名称)\_00(多材质数字)**

Common功能名根据功能来定,\_Mat文件类型不能修改. \_Scene场景不清楚名称可用Scene00或者Scene01等(尽量确定使用场景名称), 单独物品直接英文命名<如:desk00(桌子),chair01(椅子)等>. \_00多材质数字, 只有一个材质默认00, 多个材质从00开始,数字往后顺延.

**单材质:**

**Common\_Mat\_Scene00\_00 (物品,Mat\_Desk00\_00)**

**多贴图:**

**Common\_Mat\_Scene00\_00, Common\_Mat\_Scene00\_01, Common\_Mat\_Scene00\_02,...等顺延**

**Prefab:**

**Common(功能名)\_Prefab(文件类型)\_Scene(物品或场景名称)\_00(变体数字)**

Common功能名根据功能来定,\_Prefab文件类型不能修改. \_Scene场景不清楚名称可用Scene00或者Scene01等(尽量确定使用场景名称), 单独物品直接英文命名<如:desk00(桌子),chair01(椅子)等>. \_00多变体数字, 只有一个Prefab默认00, 多个变体Prefab从00开始,数字往后顺延.

**单Prefab :**

**Common\_Prefab\_Scene00\_00 (物品,Prefab\_Desk00\_00)**

**多变体Prefab :**

**Common\_Prefab\_Scene00\_00(源Prefab), Common\_Prefab\_Scene00\_01, Common\_Prefab\_Scene00\_02,...等顺延**

**角色模型命名规则**

**绑定模型:**

**Common(功能名)\_Skin(文件类型)\_Char(角色或武器名称)\_00(多模型数字)**

Common功能名根据功能来定,\_Skin文件类型不能修改. \_Char角色名称不确定可用Char00或者Char01等(尽量确定使用角色名称), 如有武器物品直接修改\_Char词缀部分为武器英文命名<如: Weapon00 ,Weapon01等>. \_00多模型数字, 只有一个模型默认00, 多个模型从00开始,数字往后顺延.

**单角色模型:**

**Common\_Skin\_Char00\_00**

**单角色武器:**

**Common\_Skin\_Weapon00\_00**

**多角色模型:**

**Common\_Skin\_Char00\_00, Common\_Skin\_Char00\_01, Common\_Skin\_Char00\_02, ...等顺延**

**多角色武器:**

**Common\_Skin\_Weapon00\_00 , Common\_Skin\_Weapon00\_01, Common\_Skin\_Weapon00\_02,...等顺延**

**动画模型:**

**Common(功能名)\_Anim(文件类型)\_Char(角色名称)\_00(同类多动画数字)\_Idle(动作类型)**

Common功能名根据功能来定,\_Anim文件类型不能修改. \_Char角色名称不确定可用Char00或者Char01等(尽量确定使用角色名称). \_00同类多动画数字, 只有一个动画默认00, 多个动画从00开始,数字往后顺延.

**单类型动画:**

**Common\_Anim\_Char00\_00\_Idle**

**同类型多动画:**

**Common\_Anim\_Char00\_00\_Idle, Common\_Anim\_Char00\_01\_Idle,Common\_Anim\_Char00\_02\_Idle...等,顺延**

**角色贴图:**

**Common(功能名)\_Tex(文件类型)\_Char(角色或武器名称)\_00(多张数字)\_Albedo(贴图类型)**

Common功能名根据功能来定,\_Tex文件类型不能修改. \_Char场景不清楚名称可用Char00或者Char01等(尽量确定使用场景名称),如有武器物品直接修改\_Char词缀部分为武器英文命名<如: Weapon00 ,Weapon01等>. \_00多贴图数字, 只有一个模型默认00, 多个贴图从00开始,数字往后顺延.

**\_贴图类型为对应贴图类型 ,使用金属流程 ,贴图类型如下:**

**\_Albedo(无透明)**

**\_AlbedoTransparency(有透明,可简写\_AlbedoT)**

**\_MetallicSmoothness(可简写\_MetallicS)**

**\_Normal**

**\_Emisson**

**\_AO**

**单贴图:**

**Common\_Tex\_Char00\_00\_Albedo (物品,Common\_Tex\_Weapon00\_00\_Albedo)**

**多贴图:**

**Common\_Tex\_Char00\_00\_Albedo, Common\_Tex\_Char00\_01\_Albedo, Common\_Tex\_Char00\_02\_Albedo,...等顺延**

**角色材质:**

**Common(功能名)\_Mat(文件类型)\_Char(角色或武器名称)\_00(多材质数字)**

Common功能名根据功能来定,\_Mat文件类型不能修改. \_Char角色不清楚名称可用Char00或者Char01等(尽量确定使用角色名称), 如有武器物品直接修改\_Char词缀部分为武器英文命名<如: Weapon00 ,Weapon01等>. \_00多材质数字, 只有一个材质默认00, 多个材质从00开始,数字往后顺延.

**单材质:**

**Common\_Mat\_Char00\_00 (物品,Mat\_Weapon00\_00)**

**多贴图:**

**Common\_Mat\_Char00\_00, Common\_Mat\_Char00\_01, Common\_Mat\_Char00\_02,...等顺延**

**角色Prefab:**

**Common(功能名)\_Prefab(文件类型)\_Char(角色或武器名称)\_00(变体数字)**

Common功能名根据功能来定,\_Prefab文件类型不能修改. \_Char角色不清楚名称可用Char00或者Char01等(尽量确定使用角色名称), 如有武器物品直接修改\_Char词缀部分为武器英文命名<如: Weapon00 ,Weapon01等>. \_00多变体数字, 只有一个Prefab默认00, 多个变体Prefab从00开始,数字往后顺延.

**单Prefab :**

**Common\_Prefab\_Char00\_00 (物品,Common\_Prefab\_Weapon00\_00)**

**多变体Prefab :**

**Common\_Prefab\_Char00\_00(源Prefab), Common\_Prefab\_Char00\_01, Common\_Prefab\_Char00\_02,...等顺延**

**特效命名规则**

**特效模型:**

**Common(功能名)\_EMesh(文件类型)\_Effect(特效名称)\_00(特效模型数字)**

Common功能名根据功能来定,\_EMesh文件类型不能修改. \_Effect特效名称不确定可用Effect00或者Effect01等(尽量确定使用特效名称). \_00多特效模型数字, 只有一个特效模型默认00, 多个特效模型从00开始,数字往后顺延.

**单特效模型:**

**Common\_EMesh\_Effect00\_00**

**多特效模型:**

**Common\_EMesh\_Effect00\_00, Common\_EMesh\_Effect00\_01, Common\_EMesh\_Effect00\_02, ...等顺延**

**特效贴图:**

**Common(功能名)\_ETex(文件类型)\_Effect(特效名称)\_00(特效贴图数字)**

Common功能名根据功能来定,\_ETex文件类型不能修改. \_Effect特效名称不确定可用Effect00或者Effect01等(尽量确定使用特效名称). \_00多张特效贴图数字, 只有一张特效贴图默认00, 多张特效贴图从00开始,数字往后顺延.

**单特效贴图:**

**Common\_ETex\_Effect00\_00**

**多特效贴图:**

**Common\_ETex\_Effect00\_00, Common\_ETex\_Effect00\_01, Common\_ETex\_Effect00\_02, ...等顺延**

**特效材质:**

**Common(功能名)\_EMat(文件类型)\_Effect(特效名称)\_00(多特效材质数字)**

Common功能名根据功能来定,\_EMat文件类型不能修改. \_Effect特效不清楚名称可用Effect00或者Effect01等(尽量确定使用特效名称). \_00多特效材质数字, 只有一个特效材质默认00, 多个特效材质从00开始,数字往后顺延.

**单特效材质:**

**Common\_EMat\_Effect00\_00**

**多特效材质:**

**Common\_EMat\_Effect00\_00,Common\_ EMat\_Effect00\_01, Common\_EMat\_Effect00\_02,...等顺延**

**特效Prefab:**

**Common(功能名)\_EPrefab(文件类型)\_Effect(特效名称)\_00(变体数字)**

Common功能名根据功能来定,\_EPrefab文件类型不能修改. \_Effect场景不清楚名称可用Effect00或者Effect01等(尽量确定使用特效名称) . \_00多变体数字, 只有一个EPrefab默认00, 多个变体EPrefab从00开始,数字往后顺延.

**单EPrefab :**

**Common\_EPrefab\_Effect00\_00 (物品,EPrefab\_Effect00\_00)**

**多变体EPrefab :**

**Common\_EPrefab\_Effect00\_00(源EPrefab), Common\_EPrefab\_Effect00\_01, Common\_EPrefab\_Effect00\_02,...等顺延**

**UI命名规则**

**UI图片资源命名:Common(功能名)\_UI(文件类型)\_Shop(图片名)\_00(同名数字**

**区分)\_25x25(多种尺寸)**

Common功能名根据功能来定,**UI(文件类型)不能修改.**

**\_Shop(图片名) 根据内容自定义名称**

**\_00(同名数字区分)** 例如: \_00,\_01,\_02...等

**\_25x25(多尺寸)** ,没有多种尺寸省略掉

**UI面板Prefab命名**

**Common(功能名)\_Prefab(文件类型)\_Shop(界面名称）\_Panel**

**以上规则如有纰漏和疑问,请反馈到负责人处!我们将及时协商调整和回答.**