



조퇴하겠습니다! File Name Rule

문서 작성 일자 (업데이트 내역)

업데이트 기록	
작성 내용	작성 일자
최초 작성	2024. 05. 14

목차

문서 작성 일자 (업데이트 내역).....	2
1. 개요	5
2. 기본 구조	5
2.1 개괄	5
2.2 대범주	5
3.3 1차 분류	5
3.4 2차 분류	6
3.5 넘버링	6
3. 캐릭터	7
3.1 대범주 (Cha)	7
3.2 분류표	7
3.3 예시	7
4. 아이템	8
4.1 대범주 (Item)	8
4.2 분류	8
4.3 예시	8
5. 배경	9
5.1 대범주 (Map)	9
5.2 분류	9
5.3 예시	9
6. 오브젝트	10
6.1 대범주 (Obj)	10
6.2 분류	10
6.3 예시	10

7. UI.....	11
7.1 대범주 (UI).....	11
7.2 분류	11
7.3 예시	11

1. 개요

- 모든 작업 파일이나 자원 id에 일정한 규칙이 있는 이름을 부여하여 식별성을 향상시키고 관리의 용이성을 높이고자 한다.
- 이를 바탕으로 자원의 재사용성과 운용의 효율성을 극대화한다.
- 체계적으로 통일된 명명법을 통해 작업자 간 불필요한 업무 조율 문제를 최소화한다.

2. 기본 구조

2.1 개괄

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

2.2 대범주

- 캐릭터 / 아이템 / 맵 / 오브젝트 / 애니메이션 / 이펙트 / 아이콘 / UI / 사운드로 구분한다.
- 각각 C / It / M / O / A / Ef / Ic / UI / S로 대응하여 표기한다.

3.3 1차 분류

- 리소스의 분류 코드로 작성
- 분류코드는 3byte 이내의 대문자로 조합된 코드이며, 분류코드 표에서 관리한다.
- 신규 분류코드 작성 시 기존 분류코드와 구분 및 관리하도록 설정한다.

3.4 2 차 분류

- 해당 자원의 고유 명칭
- 축약된 명칭 혹은 실제 명칭 모두 사용 가능
- 모든 텍스트는 영문으로 작성하며, Pascal Case¹를 기준으로 명명한다.
- 2차 분류명이 필요 없을 경우 생략 가능

3.5 넘버링

- 1,2차 분류에서 구분이 되지 않은 리소스들의 순차적인 번호
- 2자리 숫자로 구성
- 기준 번호는 00이며, 1씩 증가하여 9까지 표현 가능
- 1개의 Mesh 모델을 2개 이상의 texture 파일이 돌려쓸 때 10단위 자리의 숫자를 증가하여 표현
- 넘버링과 2차 분류 사이에는 언더바(_)를 삽입하지 않는다.

표기 예시) 대범주_1차분류_2차분류00

¹ Pascal Case: 2개 이상의 단어가 붙어있는 명칭의 경우 각 단어의 첫 글자를 대문자로 표기

3. 캐릭터

3.1 대범주 (C)

3.2 분류표

분류		코드	설명
1차 분류	플레이어 구분	PC	Player Character
		NPC	Non-Player Character
2차 분류	고유 이름	~	~

3.3 예시

- C_PC_Minjun01: 플레이어 캐릭터, 민준 캐릭터의 01번 매쉬 파일
- C_NPC_Sungmin02: NPC, 성민 캐릭터의 02번 매쉬 파일

4. 아이템

4.1 대범주 (It)

4.2 분류

분류		코드	설명
1차 분류		LP	Life Point 관련 아이템
		NLP	Non-Life Point (그 외 아이템)
2차 분류	고유 이름	~	~

4.3 예시

- It_LP_Bullbug: '불벅'이라는 이름을 가진 Life Point 회복 아이템의 오브젝트 파일
- It_NLP_Narancider: '나랑사이다'라는 이름을 가진 속도 증가 아이템의 오브젝트 파일

5. 배경

5.1 대범주 (M)

5.2 분류

분류		코드	설명
1차 분류		E1	Episode 1 관련
		E2	Episode 2 관련
		E3	Episode 3 관련
		E4	Episode 4 관련
2차 분류	고유 이름	~	~

5.3 예시

- M_E1_Window03: E1 레벨의 배경을 구성하는 창문 03의 오브젝트 파일
- M_E4_Airplane02: E4 레벨의 배경을 구성하는 비행기 02의 오브젝트 파일

6. 오브젝트

6.1 대범주 (O)

6.2 분류

분류		코드	설명
1차 분류		OB	Obstacle (충돌 시 체력 감소하는 장애물)
		SP	Save Point (세이브 포인트)
2차 분류	고유 이름	~	~

6.3 예시

- O_OB_desk: 책상 장애물의 오브젝트 파일
- O_SP_Corridor: 복도 세이브 포인트의 오브젝트 파일

7. UI

7.1 대범주 (UI)

7.2 분류

분류		코드	설명
1차 분류	컨트롤 분류	DLG	Dialog 다이얼로그
		BTN	Botton 버튼
		PRG	Progress 프로그레스
		TRB	Throbber 트로버
		IMG	Image 이미지
		TIP	Tooltip 툴팁
		BAR	Toolbar 툴바
		DRD	Dropdown 드롭다운
		RDB	Radio Button 라디오버튼
2차 분류	UI 명칭	개별 UI 세부 이름	

- 이미지 파일의 형식은 JPEG, PNG를 사용

7.3 예시

- UI_BTN_Start01.png: 시작 01번 버튼의 UI 이미지 파일