

Project_NoA

The background image is a surreal, apocalyptic cityscape at night. A river of light flows through the center of the city, reflecting the sky. The sky is dark and cloudy, with a large, jagged crack running down the center. Through the crack, a bright, glowing light emanates, resembling a sun or moon. The city is filled with tall, dark buildings, some of which are illuminated with a red glow. The overall atmosphere is one of mystery and danger.

File Name Rule

노치영과 아이들

팀 프로젝트

업데이트 기록			
날짜	내용	작성자	패치 내역
2024.04.09	골격 작성	노치영	1.0.0
2024.04.10	내용 추가	노치영	1.0.1
2024.04.12	확장자 명칭 수정 및 내용 추가	노치영	1.0.2
2024.04.14	내용 보강 및 추가	노치영	1.0.3

목차

1. 개요.....	4
2. 기본 구조.....	4
3. 모델.....	6
4. 배경.....	7
5. 캐릭터 애니메이션.....	8
6. 오브젝트 애니메이션	10
7. 이펙트	11
8. 아이콘	12
9. 인터페이스	13
10. 사운드	14

File Name Rule

1. 개요

해당 문서는 Project_NoA의 File Name Rule을 설명하는 문서이다.

개발에 사용하는 작업 파일이나 리소스에 규칙적인 이름을 부여하여 식별성의 향상과 관리의 용이성을 높인다.

이로 인해 리소스의 재사용성과 운용의 효율성을 높이며 업무 과정에서 불필요한 업무조율과 문제 발생을 최소화 시킨다.

2. 기본 구조

2.1 개괄

모든 텍스트는 영문으로 작성한다.

각각의 분류 항목은 필요에 따라 추가/삭제가 가능하며, 항목간 언더바(_)를 사용한다.

리소스 타입, 카테고리, 그리고 세부 카테고리의 첫번째 문자는 대문자로 표시한다.

EX) 리소스타입_카테고리_세부카테고리_리소스명칭001.확장자

2.2 리소스 타입

리소스 파일의 종류를 식별하는 대분류이다.

캐릭터/아이템/오브젝트/애니메이션/이펙트/아이콘/UI/사운드로 분류한다.

2.3 카테고리

해당 타입의 특성을 가진 리소스들을 분류 코드로 구성한다.

분류코드는 3byte이내의 대문자로 조합된 코드이며, 분류코드 표에서 관리된다.

신규 분류코드 발생시 기존의 분류코드와 구분 관리되도록 설정한다.

2.4 세부 카테고리

카테고리에서 분류되지 못한 세부 속성을 세부 카테고리로 분류한다.

해당 리소스의 세부 속성을 나타내고 노드 존재 시 노드 정보를 명시한다.

2.5 리소스 명칭

해당 리소스의 고유명칭

축약된 명칭 혹은 실제 명칭 모두 가능하다.

2.6 넘버링

리소스들의 순차적 번호를 정의 세자리 숫자로 구성되며 기준번호는 000 이며, 1씩 증가하며, 99까지 표현가능.

1개의 mesh모델을 2개 이상의 텍스처 파일을 돌려쓸 때 100단위 자리의 숫자를 증가하여 표현한다.

넘버링과 리소스 명칭 사이는 언더바(_)를 표기하지 않는다.

3. 모델(캐릭터, 아이템)

3.1 리소스 타입 (M)

3.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	플레이어 구분	PC	Player Character
		NC	Non-Player Character
		MC	Monster Character
		ET	ETC
	체형	SM	Small 소형체형
		MD	Medium 중형체형
		LG	Large 대형체형
		CO	공용
	성별	MG	Male gender남성
		FG	Female gender여성
		GL	Genderless무성
세부 카테고리	노드정보	Head	머리 파트
		Skin	피부 파트
		Face	얼굴 파트
		Eye	눈 파트
		Hair	헤어 파트
		Back	등 파트
		Upper	상의 파트
		Lower	하의 파트
		Hand	손 파트
		Foot	발 파트
		Weapon	무기
		ETC	무기 방어구를 제외한 나머지 아이템
	NPC/Monster 세부 분류	Beast	짐승형
		Demon	악마형
		Noa	안드로이드 인형
		Human	인간형
		~	~
리소스 명칭	PC캐릭터 파트	Default	PC 캐릭터의 기본파트 모델링 이름은 Default를 사용
	무기이름	~	~
	NPC/Monster이름	~	~

3.3 예시

1. M_NCMDFG_Noa_Noa001.fbx : NPC캐릭터, 중형체형, 여성, 노아인형 001번 매쉬파일
2. M_ETCOGL_Drone001.png : ET캐릭터, 공용체형, 무성, 드론001번 텍스쳐파일

4. 배경(Terrain)

4.1 리소스 타입 (T)

4.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	지역형태	FL	필드(Field)
		MP	도시(Metropolis)
		DM	차원(Dimension)
		DN	던전(Dungeon)
		NA	지역 형태 해당 없음
	환경	SA	빛이나는 지역 (Shining area)
		DA	어두운 지역 (Dark area)
		BA	불타는 지역 (Burning area)
		WA	물이많은 지역 (Watery area)
		LA	무성한 지역 (Lush area)
		MA	고철의 지역 (Metal area)
		NE	환경 값 없음
	속성	IO	인공 인도어 오브젝트
		AO	인공 아웃도어 오브젝트
		NO	자연 오브젝트
		TM	지형
세부 카테고리	기능 분류	Laboratory	연구소 건물
		Lightspace	빛의 차원 내부
		Waterspace	물의 차원 내부
		Grassspace	풀의 차원 내부
		Firespace	불의 차원 내부
		Ironspace	철의 차원 내부
		Darkspace	어둠의 차원 내부
		Lightgate	빛의 게이트 입구
		Watergate	물의 게이트 입구
		Grassgate	풀의 게이트 입구
		Firegate	불의 게이트 입구
		Irongate	철의 게이트 입구
		Darkgate	어둠의 게이트 입구
리소스 명칭	Terrain 이름	~	~

4.3 예시

1. T_MPNEIO_Laboratory_display001.fbx : 도시 지역에 위치한 연구소 내부의 인공 오브젝트 전광판001의 오브젝트 파일

5. 캐릭터 애니메이션

5.1 리소스 타입 (AC)

5.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	플레이어 구분	PC	Player Character
		NC	Non-Player Character
		MC	Monster Character
		ET	ETC
	체형	SM	Small 소형체형
		MD	Medium 중형체형
		LG	Large 대형체형
		CO	공용
	성별	MG	Male gender남성
		FG	Female gender여성
		GL	Genderless무성
세부 카테고리	Set 분류	CP	Common Peace: 비전투상태 공동
		CB	Common Battle: 전투상태 공동
		SB	Skill Basic: 기본 스킬
		ST	Skill Tag: 태그 스킬
	상·하체분리여부	DI	Divide: 상·하체 분리
		WH	Whole: 전체 애니
	무기 분류	I1	Instrument1st : 피리
		I2	Instrument2nd: 메가폰
		I3	Instrument3rd: 기타
		C1	Camera1st: 카메라
		C2	Camera2nd: 캠코더
		F1	Fist1st: 통파
		F2	Fist2nd: 권투 글러브
		F3	Fist3rd: 너클
		L1	Blunt1st: 도끼
		L2	Blunt2nd: 망치
		T1	Throw1st: 표창
		T2	Throw2nd: 다트
		T3	Throw3rd: 야구공
		T4	Throw4th: 타로카드
		T5	Throw5th: 부적
		B1	Bow1st: 활
		B2	Bow2nd 석궁
		P1	Polearm1st: 창

세부 카테고리	무기 분류	P2	Polearm2nd: 랜스
		P3	Polearm3rd: 낫
		G1	Gun1st: 권총
		G2	Gun2nd: 저격총
		G3	Gun3rd: 돌격소총
		G4	Gun4rd: 물총
		M1	Machin1st: 기계팔
		M2	Machin2nd : 드론
		D1	Dagger1st: 단검
		S1	Sword1st: 검
		BL	Blade: 도
		WP	Whip: 채찍
		SP	Spray: 스프레이
		UB	Umbrella: 우산
		BP	Books&pens: 책과깃펜
		LT	Lantern: 랜턴
		SY	Syringe: 주사기
		TR	Tennisracket: 테니스 채
		KB	Keyboard: 키보드
		TT	Tattoo: 문신
		BT	Bat: 방망이
		SF	Surfboard: 서핑보드
		SH	Shield: 방패
		TH	Thread: 실
		HG	Hologram: 홀로그램
		NA	무기 해당 없음
리소스 명칭	Action, Skill명 사용	~	~

5.3 예시

1. AC_PCSMFG_CPDINA_ForwardStep.fbx : 소형 여성PC캐릭터의 평화전진이동 공용애니메이션
2. AC_PCLGFG_CBDIWP_Ready.fbx : 대형 여성PC캐릭터의 전투준비동작 채찍착용 애니메이션
3. AC_PCMDFG_SBWHSF_Surfing001.fbx : 중형 여성PC캐릭터의 파도타기1 애니메이션
4. AC_PCCOFG_CPDINA_Useconsumables.fbx : 여성PC캐릭터의 소모품 사용 애니메이션

6. 오브젝트 애니메이션

6.1 리소스 타입 (AO)

6.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	객체 분류	TA	Terrain Object Animation
		GA	Gadget Object Animation
		SA	Scene Object Animation
	전투 분류	BA	Battle State Animation
		PA	Peace State Animation
	단계 분류	A1	1단계 Animation
		A2	2단계 Animation
		A3	3단계 Animation
		~	~
세부 카테고리	TA의 경우 T범주 2차분류 사용	Laboratory	연구소 건물
		Lightspace	빛의 차원 내부
		Waterspace	물의 차원 내부
		Grassspace	풀의 차원 내부
		Firespace	불의 차원 내부
		Ironspace	철의 차원 내부
		Darkspace	어둠의 차원 내부
		Lightgate	빛의 게이트 입구
		Watergate	물의 게이트 입구
		Grassgate	풀의 게이트 입구
		Firegate	불의 게이트 입구
		Irongate	철의 게이트 입구
		Darkgate	어둠의 게이트 입구
리소스 명칭	Action명 사용	~	~

6.3 예시

1. AO_TAPAA1_Laboratory_display001.fbx : 연구소 전광판001 오브젝트의 1번째 단계의 애니메이션
2. AO_TABAA1_Grassgate_vine002.fbx : 풀의 게이트 입구 덩굴002 오브젝트의 1번째 단계의 애니메이션

7. 이펙트

7.1 리소스 타입 (E)

7.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	적용	EE	Environment Effect
		SE	Skill Effect
		UE	UI Effect
		IE	Item Effect
		ME	Model Effect
		GE	Game Effect
세부 카테고리	환경 이펙트 (EE) 2차 분류	Terrain	지형에 표현되는 이펙트
		Object	오브젝트에 표현되는 이펙트
	스킬 이펙트 (SE) 2차 분류	Action	스킬 액션에 표현되는 이펙트
		Casting	스킬 시전 동작에 표현되는 이펙트
		Hand	스킬 시전 시 손에서 표현되는 이펙트
		Shooting	스킬 투사체 이펙트
		Target	스킬 타겟 이펙트
	UI 이펙트 (UE) 2차분류	CharacterWindow	캐릭터 창에서 보여지는 이펙트
		InventoryWindow	인벤토리 창에서 보여지는 이펙트
		SkillWindow	스킬 창에서 보여지는 이펙트
		~	~
	Item 이펙트 (IE) 2차분류	SGrade	S급 아이템 이펙트
		Agrade	A급 아이템 이펙트
		~	~
	Model이펙트(ME) 2차분류: 캐릭터 2차분류 사용	Head	머리 파츠 이펙트
		Skin	피부 파츠 이펙트
		Face	얼굴 파츠 이펙트
		Eye	눈 파츠 이펙트
		Hair	헤어 파츠 이펙트
		Back	등 파츠 이펙트
		Upper	상의 파츠 이펙트
		Lower	하의 파츠 이펙트
		Hand	손 파츠 이펙트
		Foot	발 파츠 이펙트
리소스 명칭	이펙트 명칭	~	~

8. 아이콘

8.1 리소스 타입 (IC)

8.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	독립성 분류	SA	Stand Alone 독립적으로 사용되는 아이콘
		SO	Subordinate 종속적으로 사용되는 아이콘
세부 카테고리	사용 분류	Item	아이템 아이콘
		Skill	스킬 아이콘
		System	그외 시스템적으로 사용되는 아이콘
리소스 명칭	아이콘 명칭	Item인 경우 영문 아이템 명	
		Skill인 경우 영문 스킬 명	
		System Icon의 경우 해당 시스템 문자열	

8.3 예시

- 1. IC_SA_Item_WoodBow001.png : 나무활001 아이템의 아이콘 파일
- 2. IC_SA_Skill_Surfing001.png: 파도타기1 스킬의 아이콘 파일

9. 인터페이스

9.1 리소스 타입 (UI)

9.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	컨트롤 분류	DLG	Dialog 다이얼로그
		BTN	Button 버튼
		PRG	Progress 프로그레스
		EDT	Edit 에디트
		IMG	Image 이미지
		SLT	Slot 슬롯
		MAP	MiniMap 이미지
		TIP	Tooltip 툴팁
세부 카테고리	~	~	~
리소스 명칭	UI 명칭	개별 UI 세부이름	
		MAP인 경우 Section번호 +그리드번호	

9.3 예시

- 3. UI_DLG_ChattingBackPanel001.png : 채팅창 대화창001번 UI 이미지 파일
- 4. UI_IMG_Character001.png : 캐릭터001번 이미지 파일

10. 사운드

10.1 리소스 타입 (S)

10.2 분류표

분류		코드	설명
카테고리	사용 분류	BGS	BGM Sound (백그라운드 사운드)
		SKS	Skill Sound (스킬 사운드)
		PCS	Player Character Sound (PC사운드)
		MOS	Monster Sound (몬스터 사운드)
		ITS	Item Sound (아이템 사운드)
		UIS	UI Sound (인터페이스 사운드)
		EVS	Environment Sound (환경 사운드)
세부 카테고리	~	~	~
리소스 명칭	사운드 명칭	BGM일 경우 해당 섹터명 사용	
		Skill일 경우 effect명 사용	
		PCdlf 경우 Animation명 사용	
		Monster일 경우 Animaion명 사용	
		Item일 경우 모델명 사용	
		UI일 경우 UI컨트롤명 사용	
		Environment일 경우 해당 환경명 사용	

10.3 예시

- 1. S_PCS_PeaceForwardStep.wav : 평화전진이동 사운드
- 2. S_SKS_Surfing001.wav : 파도타기1 사운드