



리소스 파일 이름 형식 가이드라인

영역 · 자원	공부
고정하기	

아래는 리소스 파일 이름 형식 가이드입니다.

프로그래머, 연출 담당, 디자이너 모두 일관된 규칙으로 탐색/연결/자동 매핑할 수 있도록 설계했습니다.

파일명 규칙 구조

[분류]_[이름]_[상태/타입]

예:

- Char_Eileen_Attack.png
- UI_Btn_Confirm_Click.anim
- FX_Fire_Hit.fx

Resource_Assets 폴더 내 하위별 네이밍 가이드

- 분홍색 열에 적힌 예시 파일명 읽어보시면 됩니다.

01_Character

폴더	예시 파일명	설명
Battle_Sprite	Char_Eileen_Idle.png	전투 중 대기
	Char_Eileen_Skill1.anim	스킬1 사용 시 애니메이션
Dialogue_Sprite	Char_Eileen_Angry.png	대화 중 감정 표현
Portrait	Char_Eileen_Thumb.png	상태창 등 UI용 얼굴

◆ 02_Monster

폴더	예시 파일명	설명
Battle_Sprite	Mon_Slime_Attack.png	몬스터 공격 프레임
	Mon_Slime_Die.anim	사망 애니메이션
Dialogue_Sprite	Mon_Goblin_Talk.png	컷씬용
Portrait	Mon_Slime_Thumb.png	미니 UI용

◆ 03_Background

폴더	예시 파일명	설명
Battle_Background	BG_Dungeon01_Battle.png	전투 전용 배경
Field_Background	BG_Town03.png	마을 필드 배경

◆ 04_Icons

폴더	예시 파일명	설명
Skill	Icon_Skill_Fireball.png	스킬 아이콘
Item	Icon_Item_Herb.png	아이템 아이콘
상태이상	Icon_Debuff_Burn.png	화상 상태
속성	Icon_Attr_Gravity.png	속성 태그용

◆ 05_UI_UX

폴더	예시 파일명	설명
버튼	UI_Btn_Confirm_Idle.png	버튼 기본 상태
	UI_Btn_Confirm_Click.anim	클릭 애니메이션
HP/MP/게이지	UI_Gauge_HP_Fill.png	HP바 채워짐
텍스트 박스	UI_Textbox_Default.png	대사창 프레임
폰트	Font_Main.ttf	메인 폰트

◆ 06_Effect

폴더	예시 파일명	설명
일반 이펙트	FX_Hit_Normal.fx	기본 타격

속성별	FX_Fire_Blast.anim	화염 속성 효과
UI 이펙트	FX_UI_Alert_Blink.anim	UI 경고 이펙트

◆ 07_Cutscene

폴더	예시 파일명	설명
컷신 일러스트	Cutscene_Scene01_Illust.png	일러스트 컷
카메라 자산	Cutscene_Scene01_CamTrack.json	카메라 트랙 정보