资产命名约定

**格式**

Prefix\_BaseAssetName\_Variant\_Suffix（前缀\_资产名称\_资产标识\_后缀）

**命名方式**

使用PascalCase（帕斯卡）命名方式，即名称以大写字母开头，然后不使用空格，后面的每个单词也以大写字母开头，例如DesertEagle, StyleGuide, ASeriesOfWords。

**Prefix、Suffix**

由资产类型通过资产名称修饰符表确定

**BaseAssetName**

应由与这组资产的上下文相关的简短且易于识别的名称确定。例如，如果您有一个名为 Bob 的角色，则 Bob 的所有资产的BaseAssetName都应为Bob

**Variant**

对于资产的唯一和特定变体，可以是一个简短且易于识别的名称，表示资产的逻辑分组，这些资产是资产基本名称的子集。例如，如果 Bob 有多个皮肤，则皮肤的名称应该为：Bob\_Evil，Bob\_Retro。

对于唯一但通用的资产变体，则应该用两位数字作为结尾。例如，如果你有一个环境艺术家生成不起眼的岩石，它们将被命名为Rock\_01、Rock\_02、Rock\_03。

根据资产变型的制作方式，您可以将变型名称链接在一起。例如，如果要创建地板资源，则应使用带有链式变体的基本名称。如：Flooring\_Marble\_01、Flooring\_Maple\_01、Flooring\_Tile\_Squares\_01

**例子：角色**

|  |  |
| --- | --- |
| 资产类型 | 资产名称 |
| Skeletal Mesh | SK\_Bob |
| Material | M\_Bob |
| Texture (Diffuse/Albedo) | T\_Bob\_D |
| Texture (Normal) | T\_Bob\_N |
| Texture (Evil Diffuse) | T\_Bob\_Evil\_D |

**例子：道具**

|  |  |
| --- | --- |
| 资产类型 | 资产名称 |
| Static Mesh (01) | SM\_Rock\_01 |
| Static Mesh (02) | SM\_Rock\_02 |
| Materia | M\_Rock |
| Material Instance (Snow) | MI\_Rock\_Snow |

资产名称修饰符表

**Mesh（网格体）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Static Mesh | 静态网格体 | SM | - |
|  | 可破坏网格体 | DM | - |
| Skeletal Mesh | 骨骼网格体 | SK | - |
|  | 骨骼资产 | SK | Skeleton |
|  | 骨骼物理资产 | SK | PhysicsAsset |
|  | Alembic几何缓存 | AC | - |

**Texture（贴图）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Texture |  | T |  |
| Diffuse/Albedo/Base Color |  | T | D |
| Normal | 法线 | T | N |
| Metallic / Smoothness | 金属/ | T | MS |
| Specular | 高光 | T | S |
| Roughness | 粗糙度 | T | R |
| Opacity Map |  | T | O |
| Alpha/Opacity |  | T | A |
| Emissive | 自发光 | T | E |
| Height Map | 高度图 | T | H |
| Flow Map |  | T | FM |
| Ambient Occlision | 环境光 | T | AO |
| Subsurface Opacity Map |  | T | SS |
| Cavity Map |  | T | CV |
| Vertex Map | 顶点 | T | VT |
| Vertex Normal Map | 顶点法线 | T | VT\_N |
| Mask Map | 遮罩 | T | M |
| Render Target |  | RT |  |
| Cube Map |  | TC |  |
| Sprite Sheet Map |  | SS |  |
| Single Sprite Map |  | SP |  |
| Media Texture |  | MT |  |

**Animation（动画）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Animation Sequence | 动画序列 | AS | - |
|  | 动画Blend Space | BS | - |
|  | 蒙太奇 | AM | - |
|  | 目标偏移 | AIM | - |
| Animator Controller |  | AC\_ |  |

**User Interface(UI)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| User Interface |  | UI | - |
| Font | 字体 | Font | - |
| Texture (Sprite) |  | T | GUI |

**Material（材质球）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Material Master | 母材质 | M | - |
| Material Instance | 材质实例 | MI | - |
| Material Function | 材质方法 | MF | - |
| Material Layer | 材质层 | ML | - |
| Material Layer Blend |  | MLB | - |
| Material Parameter Collection |  | MPC | - |
| Physical Material | 物理材质 | PM\_ |  |
| Material Shader Graph | Shader Graph | MSG\_ |  |

**Blueprint（蓝图）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Generic Blueprint Actor |  | BP | - |
| Blueprint Pawn |  | BP | P |
| Blueprint Character |  | BP | CH |
| Blueprint Player Controller |  | BP | PC |
| Blueprint AI Controller |  | BP | AI |
| Blueprint Actor Component |  | BP | AC |
| Blueprint Scene Component |  | BP | SC |
| Blueprint Game Instance |  | BP | GI |
| Blueprint Game Mode |  | BP | GM |
| Animation Blueprint |  | BP | - |
| Widget Blueprint |  | BP | - |

**Blueprint Utilities**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
|  | 蓝图功能库 | BFL |  |
|  | 蓝图宏库 | BML |  |
|  | 蓝图界面 | BI |  |
|  | 枚举 | E |  |
|  | 结构 | ST |  |
|  | 数据表 | DT |  |

**Prefab**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Prefab |  |  |  |
| Scriptable Object |  |  |  |

**Sequences/Cinemachine**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
|  | 主序列 | LS | Master |
|  | 相机序列 | LS | Cams |
|  | 角色序列 | LS | Characters |
|  | 特效序列 | LS | Effects |
|  | 灯光序列 | LS | Lighting |
| Cinemachine |  | CM |  |

**Level / Scene（关卡）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
|  | 持久关卡 | Level\_ | \_Persistent |
|  | 序列关卡 | Level\_ | \_Cinematic |
|  | 环境关卡 | Level\_ | \_Environment |
|  | 光照关卡 | Level\_ | \_Light |

**Artificial Intelligence**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Behavior Tree | 行为树 | BT | - |
| Blackboard | 黑板 | BB | - |
|  | 行为树任务 | BTT | - |
|  | 行为树装饰器 | BTD | - |
|  | 行为树服务 | BTS | - |

**Effects / Particle System（特效）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Particle System |  | PS\_ |  |
| Visual Effects |  | VFX\_ |  |

**Audio（音频）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Audio Clip |  | A\_ |  |

**Miscellaneous**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| AssetType  （资产类型） | 说明 | Prefix  （前缀） | Suffix  （后缀） |
| Universal Render Pipeline Asset |  | URP |  |
| HD Render Pipeline Asset |  | HDRP |  |
| Post Process Volume Profile |  | PP |  |
| Volume |  | V |  |
| User Interface |  | UI |  |