

# File Name Rule

작성자 : 박천웅

최초 작성일 : 2024.01.21

| 일시         | 내용                | 작성자 |
|------------|-------------------|-----|
| 2024.01.21 | 대 분류 및 초안 작성      | 박천웅 |
| 2024-04-13 | 바뀐 프로젝트에 맞춰 추가 수정 | 박천웅 |

## 목차

|                     |   |
|---------------------|---|
| 1. 개요.....          | 4 |
| 2. 기본구조.....        | 4 |
| 2.1 개괄 .....        | 4 |
| 2.2 대범주.....        | 4 |
| 2.3 1차 분류.....      | 4 |
| 2.4 2차 분류.....      | 4 |
| 2.5 3차 분류.....      | 5 |
| 2.6 넘버링.....        | 5 |
| 3. 캐릭터 .....        | 6 |
| 3.1 대범주 ( C ).....  | 6 |
| 3.2 분류표.....        | 6 |
| 3.3 예시 .....        | 6 |
| 4. 아이템 .....        | 7 |
| 4.1 대범주 ( It )..... | 7 |
| 4.2 분류 .....        | 7 |
| 4.3 예시 .....        | 7 |
| 5. 배경.....          | 8 |
| 5.1 대범주 ( M ).....  | 8 |
| 5.2 분류 .....        | 8 |
| 5.3 예시 .....        | 8 |
| 6. UI.....          | 9 |
| 6.1 대범주 (UI).....   | 9 |
| 6.2 분류 .....        | 9 |

|     |          |   |
|-----|----------|---|
| 6.3 | 예시 ..... | 9 |
|-----|----------|---|

## 1. 개요

- ✧ 모든 작업 파일이나 자원 id에 일정한 규칙이 있는 이름을 부여하여 식별성의 향상과 관리의 용이성을 높인다.
- ✧ 이를 바탕으로 자원의 재사용성과 운용의 효율성을 극대화 시킨다.
- ✧ 체계적으로 통일된 명명법을 통하여 작업자 간의 불필요한 업무 조율 문제를 최소화 시킨다.

## 2. 기본구조

### 2.1 개괄

- ✧ 각각의 분류 항목은 필요에 따라 편집이 가능하며, 항목 간은 언더바( \_ )로 연결한다.
- ✧ 대범주, 1차 분류, 2차 분류, 3차 분류의 순서로 명명한다.
- ✧ 1차 분류는 영어 대문자로만 표기한다.
- ✧ 2, 3차 분류의 첫 문자는 대문자로 표기한다.

### 2.2 대범주

- ✧ 캐릭터/ 아이템 / 맵 / 오브젝트 / 애니메이션 / 이펙트 / 아이콘 / UI / 사운드 로 나눈다.
- ✧ C / It / M / O / A / E / Ic / Ui / S 로 각각 대응하여 표기한다.

### 2.3 1차 분류

- ✧ 리소스의 분류 코드로 작성
- ✧ 분류코드는 3byte이내의 대문자로 조합된 코드이며, 분류코드 표에서 관리
- ✧ 신규 분류코드 발생시 기존의 분류코드와 구분 관리되도록 설정

### 2.4 2차 분류

- ✧ 1차 분류에서 파생되는 세부 속성
- ✧ 해당 자원의 세부 속성
- ✧ 노드 존재시 노드 정보
- ✧ 모든 텍스트는 영문으로 작성하며, Pascal Case<sup>1</sup> 준하여 명명한다.

---

<sup>1</sup> Pascal Case : 2개 이상의 단어가 붙어있는 명칭의 경우 각 단어의 첫글자를 대문자로 사용

Ex) TerrainMesh, TerrainWaterEffect

## 2.5 3차 분류

- ✧ 해당 자원의 고유 명칭
- ✧ 축약된 명칭 혹은 실제 명칭 모두 사용 가능
- ✧ 모든 텍스트는 영문으로 작성하며 Pascal Case에 준하여 명명한다.
- ✧ 기획측 자원 목록 명 우선
- ✧ 3차 분류명이 필요 없을 경우 생략 가능

## 2.6 넘버링

- ✧ 1~3차 분류에서 구분이 되지 않은 리소스들의 순차적인 번호
- ✧ 세자리 숫자로 구성
- ✧ 기준번호는 000이며, 1씩 증가하여 99까지 표현 가능
- ✧ 1개의 Mesh모델을 2개이상의 texture 파일이 돌려 쓸 때 100단위 자리의 숫자를 증가하여 표현
- ✧ 넘버링과 3차분류사이에는 언더바(\_)를 표기하지 않는다.

대범주 | 1차분류 | 2차분류 | 3차분류 | 000 | 확장자

### 3. 캐릭터

#### 3.1 대범주 ( C )

#### 3.2 분류표

| 분류    |         | 코드  | 설명                   |
|-------|---------|-----|----------------------|
| 1차 분류 | 플레이어 구분 | PC  | Player Character     |
|       |         | NC  | Non-Player Character |
|       |         | EC  | Enemy Character      |
|       |         | BC  | Boss Character       |
| 2차 분류 | 세부 분류   | C1  | Chapter 1 학업 구역      |
|       |         | C2  | Chapter 2 경쟁 구역      |
|       |         | C3  | Chapter 3 기대 구역      |
|       |         | C4  | Chapter 4 편견 구역      |
|       |         | C5  | Chapter 5 가난 구역      |
|       |         | C6  | Chapter 6 상식 구역      |
|       |         | C7  | Chapter 7 친구 구역      |
|       |         | ETC | 기타                   |
| 3차 분류 | 고유 이름   | ~   | ~                    |

#### 3.3 예시

- ✧ C\_PC\_C2\_Soccer001.nif : 플레이어 캐릭터, 챕터 2, 축구선수 모드, 001번 메쉬파일
- ✧ C\_EC\_C5\_Soldier002.nif : 적성개체, 챕터 5, 군인 002의 메쉬파일
- ✧ C\_BC\_C1\_achievement005.nif : 보스캐릭터, 챕터 1, 입신양명(성취)의 005번 메쉬파일

## 4. 아이템

### 4.1 대범주 ( It )

### 4.2 분류

| 분류    |           | 코드      | 설명                         |
|-------|-----------|---------|----------------------------|
| 1차 분류 |           | IR      | Interaction Item(상호작용 아이템) |
|       |           | CS      | Consumable Item(소비형 아이템)   |
| 2차 분류 | 반응 종류     | Recover | 복구                         |
|       |           | Damage  | 데미지                        |
|       |           | Trigger | 특정 장소 해금이나 기믹 해제 아이템       |
|       |           | Achive  | 단순 수집 혹은 업적용 아이템           |
|       | 소비 아이템 유형 | Immotal | 일시 무적형 아이템                 |
|       |           | Summon  | 소환형 아이템                    |
|       |           | Bomb    | 폭발형 아이템                    |
|       |           | Revive  | 부활형 아이템                    |
| 3차 분류 | 아이템 이름    | ~       | ~                          |

### 4.3 예시

- ✧ It\_IR\_Recover\_Life.nif : 생명 회복 아이템의 오브젝트 파일
- ✧ It\_CS\_Summon\_LostImagination.nif : 잃어버린 상상이란 이름의 소환형 아이템의 오브젝트 파일
- ✧ It\_CS\_Revive\_LoveOfParents.nif : 부모님의 사랑이란 이름의 부활형 아이템의 오브젝트 파일

## 5. 배경

### 5.1 대범주 ( M )

### 5.2 분류

| 분류    |       | 코드     | 설명              |
|-------|-------|--------|-----------------|
| 1차 분류 | 지역    | C1     | Chapter 1 학업 구역 |
|       |       | C2     | Chapter 2 경쟁 구역 |
|       |       | C3     | Chapter 3 기대 구역 |
|       |       | C4     | Chapter 4 편견 구역 |
|       |       | C5     | Chapter 5 가난 구역 |
|       |       | C6     | Chapter 6 상식 구역 |
|       |       | C7     | Chapter 7 친구 구역 |
|       | 속성    | AC     | 인공물             |
|       |       | NO     | 자연물             |
|       |       | TM     | 지형              |
| 2차 분류 | 기능    | Common | 아무 기능 없음        |
|       |       | Gate   | 문, 통로           |
|       |       | Box    | 아이템 박스          |
| 3차 분류 | 자원 이름 | ~      | ~               |

### 5.3 예시

- ✧ M\_C1NO\_Common\_Tree004.nif : C1구역의 자연물인 나무 004번째 오브젝트 파일
- ✧ M\_C5\_Box\_CandyBox002.dds : C5구역의 아이템 박스형 캔디박스 002번째 텍스처 파일
- ✧ M\_C3\_Gate\_StarlightGate.nif : C3구역의 문인 별빛문의 오브젝트 파일



## 6. UI

### 6.1 대범주 (UI)

### 6.2 분류

| 분류    |        | 코드                        | 설명                 |
|-------|--------|---------------------------|--------------------|
| 1차 분류 | 컨트롤 분류 | DLG                       | Dialog 다이얼로그       |
|       |        | BTN                       | Botton 버튼          |
|       |        | PRG                       | Progress 프로그레스     |
|       |        | TRB                       | Throbber 트로버       |
|       |        | IMG                       | Image 이미지          |
|       |        | MAP                       | Mini Map 미니맵       |
|       |        | TIP                       | Tooltip 툴팁         |
|       |        | DRD                       | DropDown 드롭다운      |
|       |        | RDB                       | RadioBitton 라이드 버튼 |
| 2차 분류 | ~      | ~                         | ~                  |
| 3차 분류 | UI 명칭  | 개별 UI 세부 이름               |                    |
|       |        | MAP인 경우 Section번호 + 그리드번호 |                    |

### 6.3 예시

☆ UI\_DLG\_ScriptPane001.tga : 스크립트 창 001 번 UI 이미지 파일

✿ 이미지 파일의 형식은 JPEG, TGA를 사용