

File Name Rule

작성자 : 박천웅

최초 작성일 : 2024.01.21

일시	내용	작성자
2024.01.21	대 분류 및 초안 작성	박천웅

목차

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

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 Case¹ 준하여 명명한다.

¹ 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 | 3차분류000.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
		ETC	ETC
	체형	HU	Hulk와 같은 근육질 체형
		NO	Nomal한 보통 체형
		SD	Slender한 마른 체형
		CH	Children과 같은 아이 체형
	성별	MS	Male Sex
		FS	Female Sex
		SL	SexLessness
2차 분류	세부 분류	Research	연구 개발 부서
		Sales	인사 영업 부서
		Finance	기획 재정 부서
		ETC	그 외
3차 분류	자원 이름	~	~

3.3 예시

- ✧ C_NCSDMS_ETC_Passerby001.nif : Npc캐릭터, 마른체형, 남성, 통행인 001번 매쉬파일
- ✧ C_ECHUSL_Finance_SectionChief.nif : 적성개체, 헐크체형, 무성, 재정부, 과장의 매쉬파일
- ✧ C_BCNOMS_ETC_AlexFinnChronos.nif : 보스캐릭터, 보통체형, 남성, 그 외, Alex Finn Chronos의 매쉬파일

4. 아이템

4.1 대범주 (It)

4.2 분류

분류		코드	설명
1차 분류		IR	Interaction 가능한 아이템
		CL	Collect 가능한 아이템
		EQ	Equip 가능한 아이템
2차 분류	반응 종류	Recover	복구
		Damage	데미지
		Pause	정지
		Rewind	되감기
		Accel	가속
		decel	감속
	수집 종류	Trriger	특정 장소 해금형 아이템
		Achive	단순 수집 혹은 업적용 아이템
	노드 정보	Head	머리 파츠
		Hair	머리카락 파츠
		Face	얼굴 파츠
		Cap	모자 및 머리쪽 액세서리
		Upper	상의 파츠
		Lower	하의 파츠
		Hand	손 파츠
		Foot	발 파츠
		ETC	기타 아이템
3차 분류	아이템 이름	~	~

4.3 예시

- ✧ It_IR_Recover_Life.nif : 생명 회복 아이템의 오브젝트 파일
- ✧ It_CL_Trriger_ShortCutKey.nif : 지름길 개방 열쇠 아이템의 오브젝트 파일
- ✧ It_EQ_Hand_Watch002.nif : 장착 가능한 손목시계형 아이템의 002번째 오브젝트 파일

5. 배경

5.1 대범주 (M)

5.2 분류

분류		코드	설명
1차 분류	지역	CT	City 도심지
		HO	Home 집 안
		TU	Tunnel 터널
		RD	연구 개발 부서
		SL	인사 영업 부서
		FN	기획 재정 부서
		HO	Head Office 총수의 방
	속성	IA	실내 인공물
		OA	실외 인공물
		NO	자연물
		TM	지형
2차 분류	기능	Common	아무 기능 없음
		Trap	함정
		Gate	문, 통로
		Buff	이로운 효과 적용
		Box	아이템 박스
3차 분류	자원 이름	~	~

5.3 예시

- ✧ M_CTOA_Common_TrashBin004.nif : 도심지 실외에 배치되는 인공 오브젝트 쓰레기 수거함004의 오브젝트 파일
- ✧ M_TUIA_Common_Monitor014.dds : 터널 실내에 배치되는 인공 오브젝트 모니터014의 텍스처 파일
- ✧ M_FNIA_Trap_SecurityWarnig.nif : 기획재정부 실내에 배치되는 인공 오브젝트 보안경보기의 오브젝트 파일