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](#_Toc163906610)

[2. 기본구조 4](#_Toc163906611)

[2.1 개괄 4](#_Toc163906612)

[2.2 대범주 4](#_Toc163906613)

[2.3 1차 분류 4](#_Toc163906614)

[2.4 2차 분류 4](#_Toc163906615)

[2.5 3차 분류 5](#_Toc163906616)

[2.6 넘버링 5](#_Toc163906617)

[3. 캐릭터 6](#_Toc163906618)

[3.1 대범주 ( C ) 6](#_Toc163906619)

[3.2 분류표 6](#_Toc163906620)

[3.3 예시 6](#_Toc163906621)

[4. 아이템 7](#_Toc163906622)

[4.1 대범주 ( It ) 7](#_Toc163906623)

[4.2 분류 7](#_Toc163906624)

[4.3 예시 7](#_Toc163906625)

[5. 배경 8](#_Toc163906626)

[5.1 대범주 ( M ) 8](#_Toc163906627)

[5.2 분류 8](#_Toc163906628)

[5.3 예시 8](#_Toc163906629)

[6. UI 9](#_Toc163906630)

[6.1 대범주 (UI) 9](#_Toc163906631)

[6.2 분류 9](#_Toc163906632)

[6.3 예시 9](#_Toc163906633)

# 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.

# 기본구조

## 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.

## 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.

## 1차 분류

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

## 2차 분류

* + - 1차 분류에서 파생되는 세부 속성
    - 해당 자원의 세부 속성
    - 노드 존재시 노드 정보
    - 모든 텍스트는 영문으로 작성하며, Pascal Case[[1]](#footnote-1) 준하여 명명한다.

## 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

## 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

# 캐릭터

## 대범주 ( C )

## 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\_Soccer001fbx : 플레이어 캐릭터, 챕터 2, 축구선수 모드, 001번 매쉬파일
* C\_EC\_C5\_Soldier002.fbx : 적성개체, 챕터 5, 군인 002의 메쉬파일
* C\_BC\_C1\_achievement005.fbx : 보스캐릭터, 챕터 1, 입신양명(성취)의 005번 메쉬파일

# 아이템

## 대범주 ( It )

## 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 | ~ | ~ |

## 예시

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

# 배경

## 대범주 ( M )

## 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 | ~ | ~ |

## 예시

* M\_C1NO\_Common\_Tree004.fbx : C1구역의 자연물인 나무 004번째 오브젝트 파일
* M\_C5\_Box\_CandyBox002.tga : C5구역의 아이템 박스형 캔디박스 002번째 택스쳐 파일
* M\_C3\_Gate\_StarlightGate.fbx : C3구역의 문인 별빛문의 오브젝트 파일

# UI

## 대범주 (UI)

## 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 라이도 버튼 |
| 2차 분류 | ~ | ~ | ~ |
| 3차 분류 | UI 명칭 | 개별 UI 세부 이름 | |
| MAP인 경우 Section번호 + 그리드번호 | |

## 예시

* UI\_DLG\_ScriptPane001.tga : 스크립트 창 001 번 UI 이미지 파일
* 이미지 파일의 형식은 JPEG, TGA를 사용

1. Pascal Case : 2개 이상의 단어가 붙어있는 명칭의 경우 각 단어의 첫글자를 대문자로 사용

   Ex) TerrainMesh, TerrainWaterEffect [↑](#footnote-ref-1)