파일명 및 프로젝트 폴더

가이드라인

목차

1. UI

2. 캐릭터

3. 몬스터

4. 배경

5. 이펙트

1. UI

1) 파일명 규칙: UI\_용도\_이름\_넘버링(필요시)

|  |
| --- |
|  |
| ex) UI\_Main\_Mission – 미션 진행 배경 |

3) Assets 파일경로: Assets – Resources – 01.UI

|  |
| --- |
|  |
| Asset내 폴더 구조 |

-1- Prefabs: 제작된 UI프리펩이 있는 곳

-2- Sprites: Sprite 리소스 저장 폴더

-3- Materials: Material 리소스 저장 폴더

-Shaders: 사용하는 Shader 소스 저장 폴더

-4- Effects: UI 이펙트 리소스 저장 폴더

2. 캐릭터

1) 파일명 규칙: PC\_용도\_이름\_넘버링(필요시)

|  |
| --- |
|  |
| Ex)PC\_Anim\_Attack\_001 |

2) Assets 파일경로: Assets – Resources – 02. Player

|  |
| --- |
|  |
| Asset내 폴더 구조 |

-1- Prefabs: 제작된 캐릭터 프리펩이 있는 곳

-2- FBXs: FBX 리소스 저장 폴더

-3- Sprites: Sprite 리소스 저장 폴더

-4- Materials: Material 리소스 저장 폴더

-Shaders: 사용하는 Shader 소스 저장 폴더

-5- Animation: Animation 리소스 저장 폴더

-Animator: Animator 저장 폴더

-6- Effects: 캐릭터 이펙트 리소스 저장 폴더

3. 몬스터

1) 파일명 규칙: 몹이름\_용도\_이름\_넘버링(필요시)

|  |
| --- |
|  |
| Ex)Mac\_Model\_FBX |

2) Assets 파일경로: Assets – Resources – 03. Monster

|  |
| --- |
|  |
| Asset내 폴더 구조 |

-1- Prefabs: 제작된 몬스터 프리펩이 있는 곳

-2- FBXs: FBX 리소스 저장 폴더

-3- Sprites: Sprite 리소스 저장 폴더

-4- Materials: Material 리소스 저장 폴더

-Shaders: 사용하는 Shader 소스 저장 폴더

-5- Animation: Animation 리소스 저장 폴더

-Animator: Animator 저장 폴더

-6- Effects: 몬스터 이펙트 리소스 저장 폴더

4. 배경 및 오브젝트

1) 배경 파일명 규칙: BG\_용도\_이름\_넘버링(필요시)

2) 오브젝트 파일명 규칙: 맵이름\_이름\_넘버링(필요시)

|  |  |
| --- | --- |
|  | 예시 파일 없음. |
| Ex)BG\_FBX\_Ceiling |  |

3) Asset 파일경로: Assets – Resources – 04.Stage

|  |
| --- |
|  |
| Asset내 폴더 구조 |

-1- Prefabs: 제작된 몬스터 프리펩이 있는 곳

-2- BGs: 배경 리소스 저장 폴더

-3- Stages: 배경 리소스를 이용해 완성된 맵 리소스 저장 폴더

-4- Objects: 각 스테이지에 사용되는 오브젝트 저장 폴더

5. 이펙트

1) 이펙트 파일명 규칙: Effect\_용도\_이름\_넘버링(필요시)

2) Asset 파일 경로: 리소스 하위 폴더 내부의 Effects

|  |
| --- |
|  |
| Asset내 폴더 구조 |