**1. 목적**

**아트 및 개발팀이 협업할 때 파일명을 일관되게 유지하고, 필요한 리소스를 쉽게 찾을 수 있도록 하기 위해 작성함.**

**2. 파일 네이밍 규칙**

**📌 3D 모델 → Model\_ObjectName\_Version.fbx**

* **예시: Model\_Robot\_01.fbx, Model\_Balloon\_Red\_02.fbx**

**📌 텍스처 → Tex\_ObjectName\_Type.png**

* **예시: Tex\_Robot\_Albedo.png, Tex\_Balloon\_Normal.png**

**📌 UI 요소 → UI\_ElementName\_Type.png**

* **예시: UI\_Button\_Start.png, UI\_Icon\_Balloon.png**

**📌 사운드 파일 → SFX\_Object\_Action.wav**

* **예시: SFX\_Robot\_Jump.wav, SFX\_Balloon\_Pop.wav**

**📌 애니메이션 → Anim\_Character\_Action.fbx**

* **예시: Anim\_Robot\_Walk.fbx, Anim\_Balloon\_Float.fbx**

**3. 폴더 구조 정의**

**objectivec**

**📂 Assets**

**┣ 📂 3DModels**

**┃ ┣ 📂 Characters**

**┃ ┃ ┗ 📄 Model\_Robot\_01.fbx**

**┃ ┣ 📂 Objects**

**┃ ┃ ┗ 📄 Model\_Balloon\_Red\_02.fbx**

**┣ 📂 Textures**

**┃ ┣ 📄 Tex\_Robot\_Albedo.png**

**┃ ┗ 📄 Tex\_Balloon\_Normal.png**

**┣ 📂 UI**

**┃ ┣ 📄 UI\_Button\_Start.png**

**┃ ┗ 📄 UI\_Icon\_Balloon.png**

**┣ 📂 Sounds**

**┃ ┣ 📄 SFX\_Robot\_Jump.wav**

**┃ ┗ 📄 SFX\_Balloon\_Pop.wav**

**┣ 📂 Animations**

**┃ ┣ 📄 Anim\_Robot\_Walk.fbx**

**┃ ┗ 📄 Anim\_Balloon\_Float.fbx**

**4. 리소스 관리 방식**

**✔ 모든 파일은 버전 관리 (\_01, \_02 등)  
✔ 텍스처 해상도는 최대 2048x2048 유지  
✔ 불필요한 중복 파일 최소화**