**客户端资源目录整理修改注意：**

2015年07月18日

1.旧版本目录最新版本号2088，当前版本号2090。大家更新到2088正常更新就行，如果要更新到2090，建议重新check out一份，以免过多冲突

2.新版本资源目录说明 如图：



Prefabs放置所有的预设，scene放置场景，SourceAsset放置原生的模型贴图材质等。

每个文件夹里有细分，比方打开prefabs/effects/spells/dazhao，可以看到3个文件夹，表示大招用到的材质，贴图，动画。



所以，理论上 SourceAsset里的Texture应该很少（类别不清晰的公用贴图），每个用到的贴图都会放在具体的prefab下，方便以后做打包整理，如果公用放在common或者放在SourceAsset下。

3.最外层Assets目录下不要添加目录，如果需要添加，跟程序确认

4.添加新资源命名需有意义 eg: xg\_ershu.controller(可以上传)，Particle System1.controller(不许上传)

5.目录修改，本想一个个整理过来，把有用的材质留着，后来发现无用的材质上传过多，已经无法完成这样的任务，所以统一删除了材质和贴图，辛苦策划 程序相关同学，重新上传一遍prefab关联的材质贴图到正确的目录下，具体可以参考dazhao\_prepare.

6.鉴于第5点，再次提醒大家如果要更新到最新版，checkout一份，这样可以比对之前的版本 重新关联缺失材质。