**美术资源命名规范**



**Version Control**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Version** | **Date** | **Author** | **Change Description** |
| 1.0 | 06/28/2016 | HuaCheng | Document created |



[美术资源命名规范 1](#_Toc454897030)

[Version Control 1](#_Toc454897031)

[1 资源路径规范 1](#_Toc454897032)

[1.1 资源路径总表 1](#_Toc454897033)

[2 资源命名规范 2](#_Toc454897034)

[2.1 命名方式 2](#_Toc454897035)

[2.2 命名规范明细 2](#_Toc454897036)

# 



# 资源路径规范

## 资源路径总表

下表路径均以Assets作为根目录

|  |  |
| --- | --- |
| 内容 | 路径 |
| 要打包成 assetBundle 的 prefab文件（发布时会自动打包） | Prefab\assetBundle |
| prefab 的零碎素材 | Prefab\resourcesOfPrefab |
| Prefab文件用到的资源 | prefabResources |
| 要打包进程序内的系统素材 | Resources\system |
| 所有外部加载资源 | StreamingAsset |
| 外部加载的 assetBundle 资源生成目录 | StreamingAssets\assetBundle |
| 场景文件 | Scenes |



# 资源命名规范

## 命名方式

资源名采用驼峰方式，首字母小写，如：loginPanel。

英文名字过长（大于8个字母的用简写）可以用简写比如configuration 简写成 cfg。

## 命名规范明细

下表路径均以Assets\Prefab\assetBundle\作为根目录

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 内容 | 路径 | 命名规范 |
| 特效的 prefab文件 | Effects | Efx + 功能+整数id  如：EfxLevelup01 |
| 每个关卡中的 prefab文件 | Maps |  |
| 模型prefab文件 | Models |  |
| 关卡中固定建筑物的 prefab文件 | Models\Buildings | 类型名 + 整数id  Building0001 |
| 活动物体的 prefab文件  英雄的 prefab文件  怪物的 prefab文件  炮塔的prefab文件 | Models\Actors  细分路径按需求定义:  Models\Actors\Heros  Models\Actors\Monsters  Models\Towers | 类型名 + 配置表id  如：  Hero0001  Monster0010  Tower0020 |
| 各个UI界面的 prefab文件 | UI | 具体界面名 + UI命名：  如：LoginUI |

