Dans ce fichier vos assets 3d.

Dans le fichier edits, vos fichiers de travail incrementés:

scenes/edits/bob\_01\_mod.mb

scenes/edits/bob\_02\_uv.mb

scenes/edits/bob\_03\_texture.mb

scenes/edits/bob\_04\_light.mb

scenes/edits/bob\_15\_rig.mb

scenes/edits/bob\_20\_debugShader.mb

...

A la racine du dossier scenes, vos assets définitifs a importer en references dans vos scenes d'anim.

Ces fichiers sont écrasés et mis à jour au fur et à mesure des versions. Mais leur nom ne change pas, ainsi les references se mettrons auomatiquement a jour (avec, il est conseillé, une version proxy pour l'anim):

scenes/bob.mb

scenes/bobProxy.mb

backup:

Ce fichier est capital, en cas d'écrasement d'un version def par une version buggée, du genre qui peuvent vous flinguer toutes les scenes d'anim et stopper la prod, toujours avant d'écraser un fichier def, en faire une copie dans le dossier backup avec la date et le versioner(on peu en avoir plusieurs par jour):

backup/131202\_bob\_01.mb