Ассеты

Пути ассетов

Различные ноды часто принимают в качестве аргумента путь к какому-либо ассету (файлу).

Все пути к ассетам, загружаемым из директории мода, должны быть относительными, т.е. должны указываться без пути к корневой папке мода.

Например, у нас есть обложка мода — **cover.jpg**, которая лежит в папке images. Корректный путь к ней будет выглядеть так: `images/cover.jpg`

Если же обложка лежит в корневой директории, достаточно просто указать имя файла:
`cover.jpg`

> Если ваш мод находится внутри **.scenario**-архива, учитывайте регистр при указании путей. Также регистр важен на **UNIX**-системах (Linux, macOS, Android и т.п.).
>
> Если ваш файл называется **Cover.jpg**, а в пути вы указали **cover.jpg** — будет выдана ошибка.

Виды ассетов

Всего существует 3 основных вида ассетов, их можно загружать из директории мода и из Unity-каталогов:

- `texture` — графический ассет
- `text` — текстовый ассет
- `sound` — звуковой ассет

Также существует ещё 2 вида, которые можно загружать только из Unity-каталогов:

- `prefab` — Unity-префаб
- `sprite` — Unity-спрайт

У каждого параметра, принимающего ассет(ы) в качестве аргумента, будут указаны виды ассетов, которые он принимает.

Revision #13
Created 4 July 2023 04:00:15 by Admin
Updated 13 September 2023 21:51:41 by Admin