bg

Тип: список ресурсных нодов
Типы принимаемых ассетов:

- `texture` — тип по умолчанию
- `sprite`
- `prefab`

Определяет фоны для команды scene.

Ноды данного параметра могут принимать путь к одному или нескольким ассетам:

```
# resources.yaml
---
  bg:
    ext_road_day: bg/ext_road_day.jpg
```

В таком случае указанный ассет — `bg/ext_road_day.jpg` — будет использоваться вне зависимости от настроек анимации фонов в игре.

Чтобы задать разные ассеты для разных настроек анимации, следует указывать пути внутри параметров **`static`** и **`anim`**:

```
# resources.yaml
---
  bg:
    ext_road_day:
      static: bg/ext_road_day.jpg
      anim: ~@bundle[prefab]://bg/ext_road_day.prefab #префаб анимированного фона из каталога "bundle"
    int_bus_day:
      static: bg/int_bus.jpg
      anim: bg/int_bus_2.jpg #статичное изображение, однако оно будет использоваться, если в настройках игры включена анимация фонов
```

Если один из параметров не указан (`static` или `anim`), то в обоих режимах будет использоваться ассет указанного параметра.

Revision #22
Created 4 July 2023 05:29:57 by Admin
Updated 17 August 2023 22:40:31 by Admin