

# bg

**Тип:** список ресурсных узлов

**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