

catalogs

Тип: [список ресурсных узлов](#)

Определяет Unity-каталоги для загрузки ассетов.

В нодах указывается путь к `.json` файлу собранного каталога:

```
# resources.yaml
---
catalogs:
  bundle: catalogs/bundle/catalog.json #определение каталога "bundle"
```

Каталог должен лежать внутри папки мода и не может находиться внутри другого каталога

Также можно указать каталоги для разных платформ:

```
# resources.yaml
---
catalogs:
  bundle: #определение каталога "bundle" под разные платформы
  windows: catalogs/bundle/win/catalog.json
  linux: catalogs/bundle/linux/catalog.json
  macos: catalogs/bundle/mac/catalog.json
  android: catalogs/bundle/android/catalog.json
  ios: catalogs/bundle/ios/catalog.json
```

Список доступных платформ:

- windows
- linux
- macos
- android

- `ios`

Если платформа не указана (как в первом примере), то будет выставлено значение по умолчанию — `windows`.

После определения каталога, вы можете использовать ассеты из него при помощи следующего синтаксиса:

```
~@имяКаталога: //адресАссета
```

Тип ассета указывается в квадратных скобках после имени каталога:

```
~@имяКаталога[типАссета]: //адресАссета
```

Если тип не указан, будет использован тип по умолчанию в зависимости от параметра.

Примеры использования путей с каталогом "bundle":

```
~@bundle: //bg/bus_stop # ассет с адресом bg/bus_stop из каталога
```

```
~@bundle[prefab]: //bg/bus_stop # префаб с адресом bg/bus_stop из каталога
```

Revision #32

Created 4 July 2023 06:07:07 by Admin

Updated 12 August 2023 09:37:47 by Admin