cg

Тип: список ресурсных нодов

Типы принимаемых ассетов:

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

Определяет цг для команды scene.

Синтаксис полностью идентичен bg, отличается только название нода:

```
# resources.yaml
---
  cg:
    d1_rena_sunset: cg/d1_rena_sunset.jpg
    d3_dv_guitar:
      static: cg/d3_dv_guitar.jpg
      anim: ~@bundle[prefab]://cg/d3_dv_guitar.prefab
```

Revision #11
Created 4 July 2023 05:53:28 by Admin
Updated 12 August 2023 09:37:47 by Admin