

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