

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАПКИ RESOURCES В UNITY ДЛЯ ЗАГРУЗКИ АССЕТОВ

На сегодняшний день различные игровые проекты имеют большое количество различных ассетов, которые могут использоваться не всегда и не в полном объеме. Загрузка таких ассетов вне предназначенного для них контекста приводит к увеличению времени загрузки.

Цель нашей работы: изучить специальные папки в игровом движке Unity, изучить специальную папку Resources и способы взаимодействия с ней [1]. Специальные папки в Unity – зарезервированные имена папок, содержимое которых игровой движок обрабатывает специальным образом. Примеры специальных папок:

- Assets – основная папка, содержащая ресурсы, используемые проектом Unity;
- Editor – скрипты, помещенные в папку с именем Editor, рассматриваются как скрипты редактора, а не как скрипты для игры [2];
- Gizmos – позволяют добавлять графику в представление сцены.

Resources – специальная папка, которая позволяет загружать ассеты по требованию из скрипта, вместо того, чтобы создавать экземпляры ассетов в сцене для использования в игровом процессе. Для загрузки ресурсов из специальной папки Resources используется встроенный метод `Resources.Load<T>(string path)`. Вместо T указывается тип загружаемого ассета, которым могут быть текстуры, эффекты и префабы. В качестве переменной указывается относительный путь.

Динамическая загрузка ассетов при помощи папки Resources чаще всего используется для загрузки только тех ресурсов, которые будут использоваться в текущем контексте, тем самым значительно уменьшая время загрузки проектов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Руководство: Специальные Папки Проекта [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://docs.unity3d.com/ru/530/Manual/SpecialFolders.html>. – Дата доступа: 09.04.2024.

2. A Brief Anatomy of A Unity Project Folder [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://medium.com/@jsj5909/a-brief-anatomy-of-a-unity-project-folder-563bd3f4ad40>. – Дата доступа: 08.04.2024.