# Unity Sprites

## Sprite Packer

Sirve para optimizar el dibujado en pantalla y asi aligerar la cpu. Se agrupan los sprites iguales de los tiles para dibujarlo junto y aligerar la cpu.

Seleccionamos las imágenes, después en el inspector, Packing Tag, se pone el mismo nombre para agruparlos.

## Frame Debugger

Debug para ver como se dibujan los sprites. Se saca con, Windows, Analysis.

## Propiedades:

Mesh Type: Aplica un Strech a los sprites o los deja a su resolución.

Tight: Lo estecha. Solo pinta lo que no es transparente.

Full Rect: Lo deja con el valor original.

## Sprite Renderer:

Sorting Layer: es la capa donde se va a dibujar el sprite. Se pueden ir dando de alta y el orden que se le indica en la tabla es el siguiente:

El más arriba es el ultimo en pantalla y el mas abajo el primero.

Order in Layer: sirve para establecer que se va a dibujar delante, dentro del mismo sorting layer. Cuanto mas grande es el numero, se dibujaran primero.