**精灵**

使用什么可在项目中创建占位精灵，这样就可以继续开发而无需获取或等待图形？

什么允许从较大的图像中提取精灵图形，并在图像编辑器中编辑单个纹理内的多个分量图像？

应使用什么组件而不是用于3D对象的Mesh Renderer来渲染精灵？

使用什么可根据项目来优化视频内存的使用和性能？

具有多个元素的精灵纹理需要在Inpsector中将Sprite Mode设置为什么？

精灵纹理的很大一部分通常会被图形元素之间的空白空间所占据，而此空间将导致运行时浪费视频内存。为了获得最佳性能怎么办？

Unity 提供了一个什么实用程序来自动执行从各个精灵纹理生成图集的过程？

默认情况下已禁用Sprite Packer，但可从哪里中对其进行配置？

Unity提供了一个什么来轻松地从合成图像中提取元素？

参考文档：Sprite Editor窗口

参考文档：Sprite Packer窗口

最重要的控件是左上角的什么菜单，此控件提供了自动分离图像元素的选项？

可选择在进入什么模式时打包图集，而图集一旦生成，便会从图集获取精灵对象的图形？

用户需要在纹理导入器中指定一个什么，从而为该纹理的精灵启用打包？