精灵图集

精灵图集的作用？

作用：减少DrawCall，每个纹理发一个DrawCall，每个图集也是一个DrawCall。

变体精灵图集？

变体图集的主要目的是创建不同缩放分辨率的图集，为不同硬件平台创建各种变体图集。

变体图集接受主图集内容的副本以用作自己的内容，它的纹理分辨率是主图集的纹理分辨率乘以缩放因子。变体图集的Scale值在0.1 到1的范围内。

精灵图集工作流程？

1.创建精灵图集资源。

2.选择一组要打包到精灵图集中的对象。

3.在精灵图集上启用Include in Build以便将精灵图集包含在项目中。

4.（可选）创建变体精灵图集。

5.（可选）准备要分发的精灵图集。

6.（可选）优化项目中的精灵图集的使用和大小以提高性能。

如何优化精灵图集的使用和大小以提高性能？

1，Unity每次会加载精灵所属的精灵图集以及该精灵包含的所有纹理。为了优化，场景中激活的所有或大多数精灵都应属于同一个图集。

2，另一种方法是减少精灵图集中打包纹理之间的空白空间。设置 Max Texture Size。

禁用“Include in Build”？

如果禁用“Include in Build”，Unity仍会将精灵图集打包到项目的Assets文件夹中的\*.spriteatlas文件中。

但是，如果精灵引用已禁用的精灵图集中的纹理，则由于引用纹理不可用或未加载，该精灵将不可见。要加载精灵图集，必须使用脚本通过后期绑定执行此操作。

打包图集的策略是什么？

测试图集占用内存情况？