

# Programming

## Wie kann ich in Unity den Sprite Packer aktivieren?

- Der Sprite Packer fasst mehrere **Sprite-Texturen** und deren **Sprite-Elemente** in einem sogenannten **Sprite Atlas** zusammen (es wird eine gemeinsame Grafikdatei erstellt, was den Speicherbedarf verringert).
- Standardmäßig ist der Sprite Packer in einem Unity-**Projekt deaktiviert**.
- Um ihn **einzuschalten** bzw. **anzuschalten**, wählen Sie in Unity den Menü-Punkt **Edit - Project Settings...** (es öffnet sich ein neues Fenster).
- Wechseln Sie links auf den Bereich **Editor**.
- Hier können Sie unter dem Abschnitt **Sprite Packer** aus den Optionen **Disabled** (deaktiviert), **Enabled for Builds** (aktiviert den Sprite Packer für Builds) und **Always Enabled** (immer aktiviert) auswählen.

Eindeutige ID: #2386

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-11-13 20:46