

Criando seu próprio atlas

Quando trabalhamos em um projeto com diversas imagens, precisamos otimizar o uso de memória do nosso computador. Para isso é comum criarmos **atlas** com as imagens que iremos utilizar dentro do jogo.

Um **atlas** é um conjunto de imagens que foi colocado junto dentro de uma única imagem. Assim nosso computador só precisa carregar na memória RAM aquela única imagem que contém todas as outras. Para criar um **atlas**, utilizamos um programa chamado *Texture Packer* (<https://www.codeandweb.com/texturepacker/download>). esse programa automatiza o processo de criação de um **atlas** e facilita nosso trabalho.

Crie um atlas utilizando as imagens das animações da jogadora e do zumbi que você tem em seu projeto. Depois disso, leia o **atlas** dentro da Cocos e observe como a Cocos abre esse tipo de arquivo.