

Atlas de Imágenes

Un Atlas recoge muchos grupos de imágenes, que paquetiza en un solo fichero asociándole un JSON.

Para ello usaré un programa llamado [TexturePacker](#) Online.

Las imágenes del personaje que nos interesan (Idle, Run y Jump), son las que arrastraré al TexturePacker.

Necesitaremos un JSON y una imagen de esas animaciones.

En la escena de carga, cargo el Atlas indicando su nombre, su imagen y su JSON.