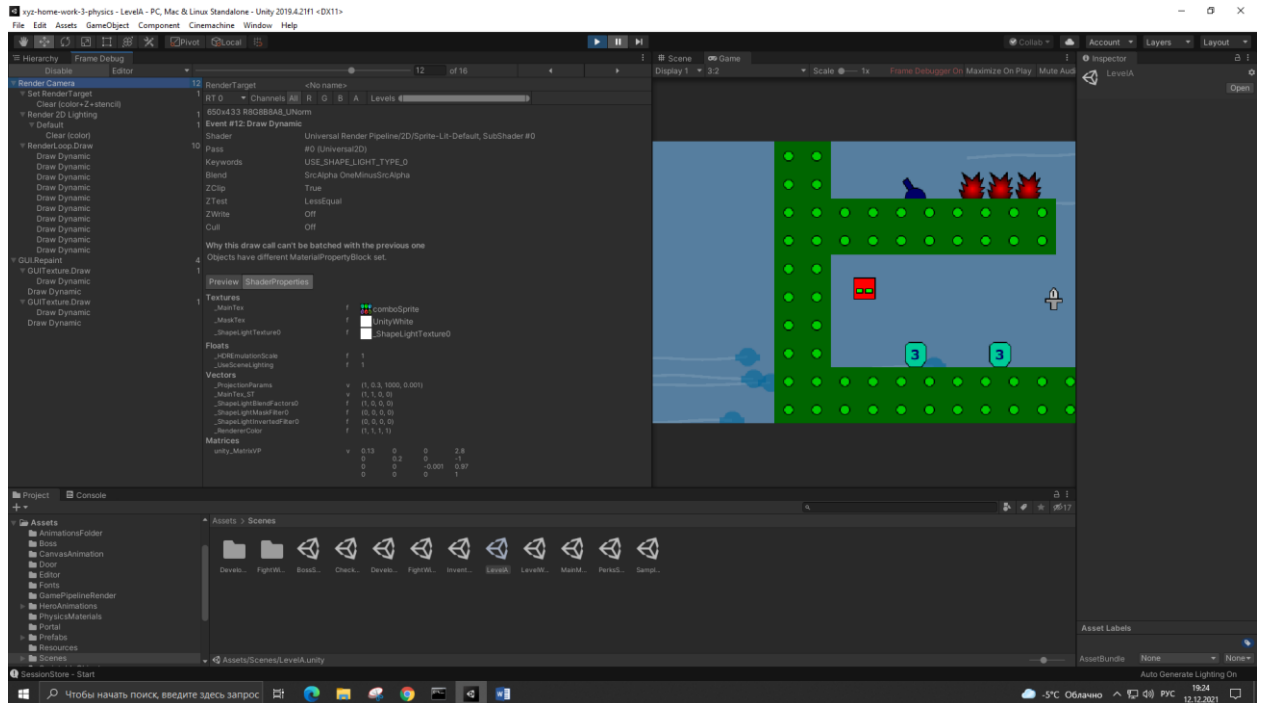
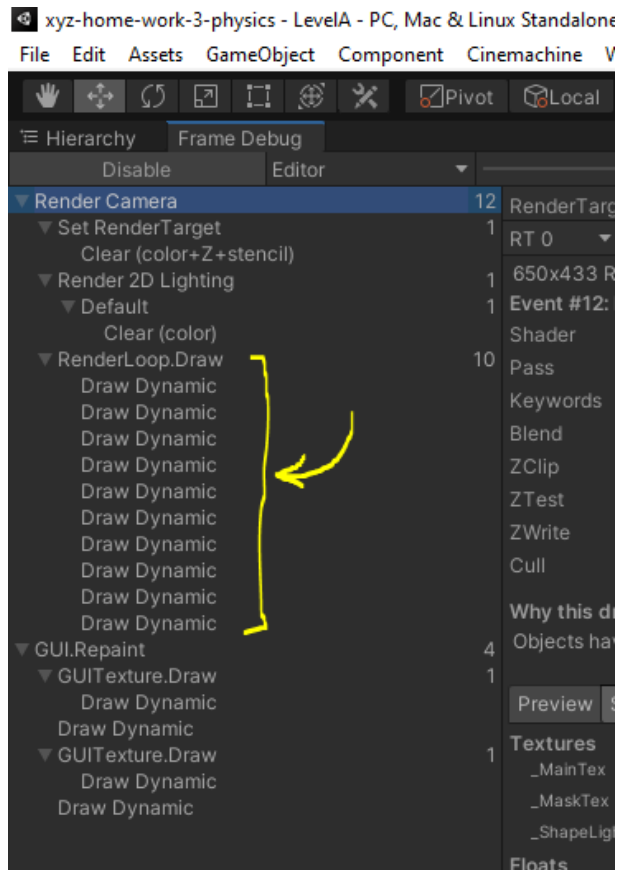


# Сцена – LevelA

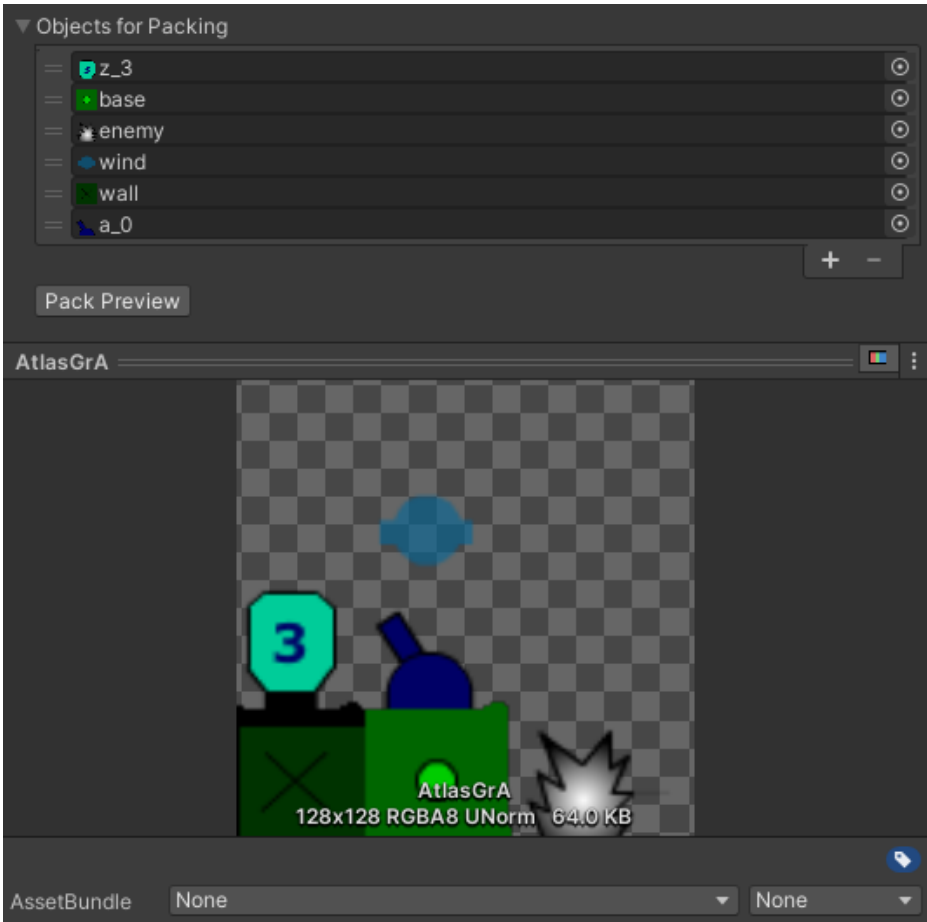
## Анализируемый кадр



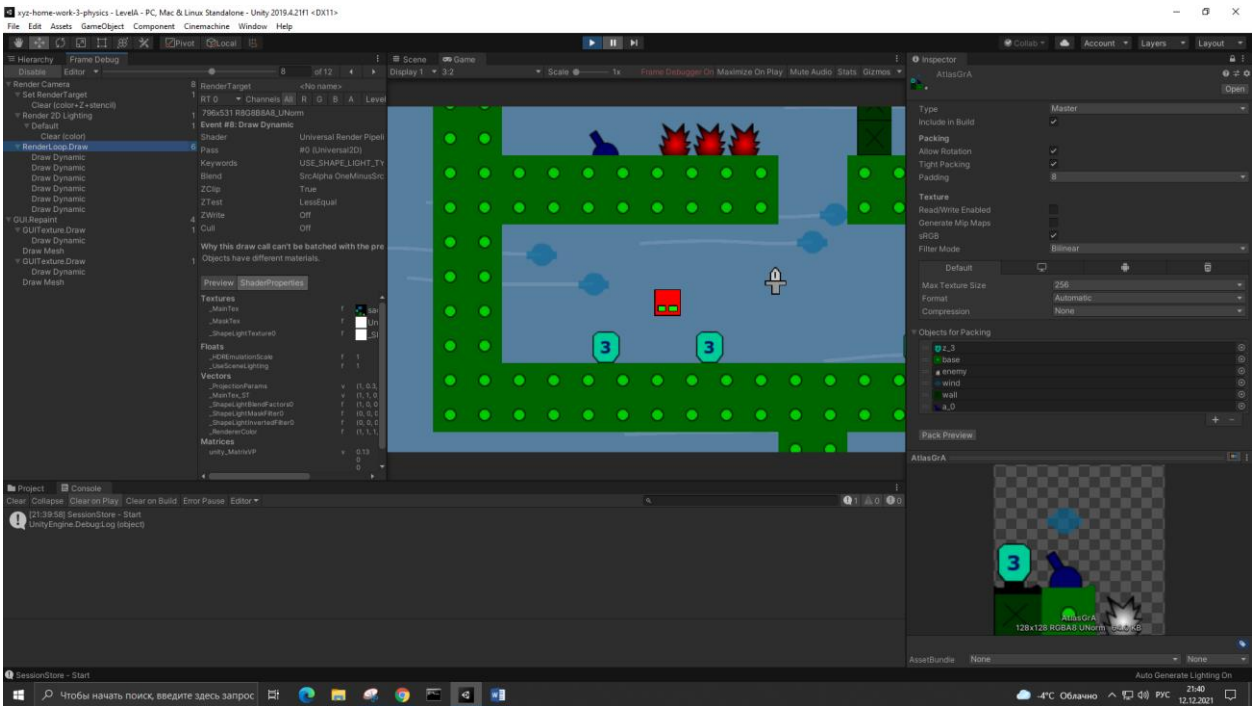
## Вызываемые Draw Calls



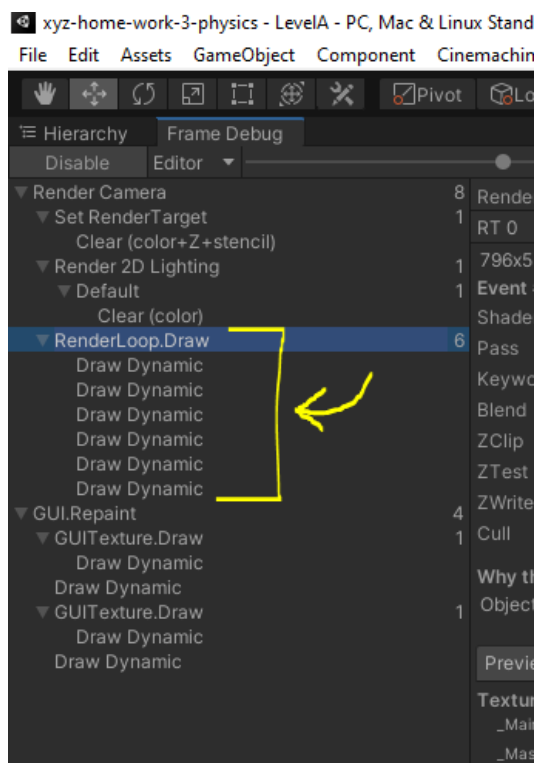
## Создаём атлас со спрайтами, которые могут часто находиться вместе в одном кадре



## Теперь снова смотрим Draw Calls



## Смотрим количество Draw Calls



Количество Draw Calls уменьшилось

Таким образом, уменьшилось количество обращений к графическому API

Смотрим количество кадров в секунду через Stats



# Просмотр затрачиваемой памяти

