

Новый выпуск

Размер файла stex примерно в 8 раз больше, чем размер исходного файла jpg после импорта. #29415

Закрито lefay1982 открыл этот вопрос 3 июня 2019 г. · 5 комментариев

lefay1982 прокомментировал 3 июня 2019 г. · отредактировано

Версия Годо:

3.1.1









ОС/устройство, включая версию:

BCE

Описание проблемы:

у меня размер текстуры jpg составляет 6,5 м, когда я использую ее в godot, после импорта размер этого файла в папке .import составляет 52,5 м.
почему он настолько больше исходного файла?

как я могу уменьшить размер файла для него?

 bg.tpsheet	31 KB	2019/5/31 23:50	TPSHEET 文件
 bg.tpsheet.import	15 KB	2019/6/2 12:15	IMPORT 文件
 bg-1.jpg	6,657 KB	2019/5/31 23:50	ACDSee 9.0 JPE...
 bg-1.jpg.import	1 KB	2019/6/2 12:15	IMPORT 文件
 bg_ZOO.jpg-bfff4101c3bf06449185d0c605151e68.stex	517 KB	2019/5/28 21:58	STEX 文件
 bg-1.jpg-eda8bd157b2be925977bbce3e0ced08a.md5	1 KB	2019/6/2 12:15	MD5 文件
 bg-1.jpg-eda8bd157b2be925977bbce3e0ced08a.stex	53,798 KB	2019/6/2 12:15	STEX 文件
 bottle_message.ogg-148f3f0f62b93ba50a15f99ed042a562.md5	1 KB	2019/6/2 12:15	MD5 文件

lefay1982 прокомментировал 3 июня 2019 г. · отредактировано

Я нашел конвертацию jpg в png RGB8888, размер тоже 55м.
Это StreamTexture от Godot, конвертирующий jpg в png, поэтому размер стекс-файла jpg становится больше?



lefay1982 изменил название ~~Размер файла stex больше, чем размер исходного файла jpg после импорта.~~ Размер файла stex в 5 раз превышает размер исходного файла jpg после импорта. 3 июня 2019 г.



lefay1982 изменил название ~~Размер файла stex в 5 раз превышает размер исходного файла jpg после импорта.~~ Размер файла stex примерно в 8 раз больше, чем размер исходного файла jpg после импорта. 3 июня 2019 г.



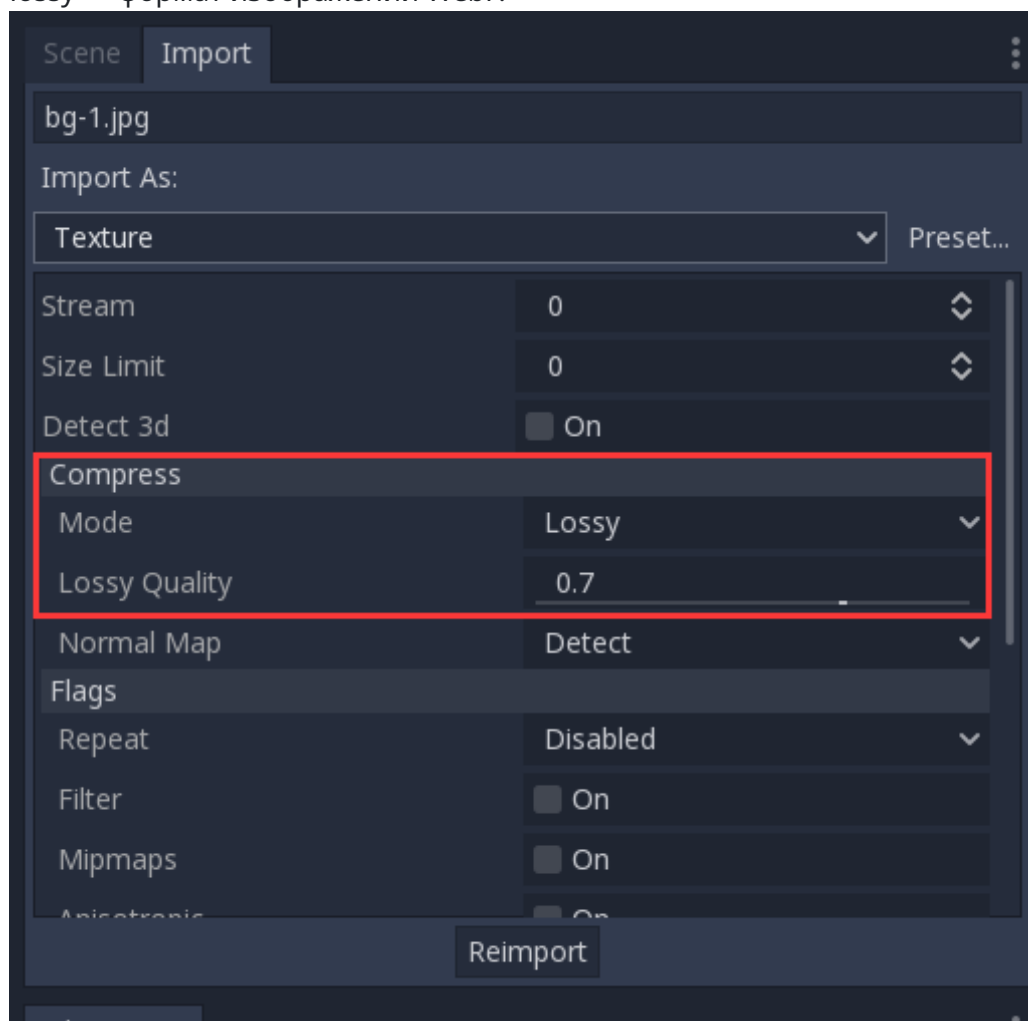
КоБеВи добавил [обсуждение](#) [тема: импорт](#) этикетки 3 июня 2019 г.

lefay1982 прокомментировал 3 июня 2019 г. • отредактировано ▾

Я использую повторный импорт jpg в формат с потерями и качеством 0,7, что позволяет уменьшить размер стекса.

Настройка по умолчанию — без потерь, формат изображения PNG.


lossy — формат изображений WebP.



	bg.tpsheet-30a4d78db60b90ba8101060ab4423d84.res	1 KB	2019/6/3 18:07	Compiled Resou...
	bg-1.jpg-eda8bd157b2be925977bbce3e0ced08a.md5	1 KB	2019/6/3 20:28	MD5 文件
	bg-1.jpg-eda8bd157b2be925977bbce3e0ced08a.stex	3,631 KB	2019/6/3 20:28	STEX 文件
	bottle_message.ogg-148f3f0f62b93ba50a15f99ed042a562.md5	1 KB	2019/6/3 18:07	MD5 文件

1



 **Ритео** упомянул об этой проблеме 4 декабря 2020 г.

android.apk\assets\import никогда не сжимается # 44078

 **Закрито**

огонь прокомментировал 12 января 2021 г. ...

Есть ли что-то, что нам следует сделать? Как по умолчанию использовать сжатую видеопамять?

Калину прокомментировал 12 января 2021 г. • отредактировано ...

Есть ли что-то, что нам следует сделать? Как по умолчанию использовать сжатую видеопамять?

Это уже относится к активам, используемым в 3D. Сжатие VRAM не следует использовать в 2D, поскольку там слишком заметны его артефакты. Для 2D-сжатия WebP — хороший выбор, позволяющий сэкономить на объеме хранилища. Имейте в виду, что это *не* уменьшит использование видеопамяти, поскольку изображение все равно будет распаковано при загрузке в графический процессор.

Кроме того, ожидается, что сжатие VRAM приведет к созданию файлов большего размера по сравнению с JPEG (или даже иногда PNG). Сжатие VRAM имеет *фиксированный* коэффициент сжатия (обычно 4:1 или 6:1), в отличие от JPEG и PNG, которые имеют переменный коэффициент сжатия в зависимости от содержимого.

Можно было бы [сжать текстуры, сжатые VRAM](#), для меньшего установочного размера, но это значительно замедляет загрузку. Godot 4.0 также будет поддерживать сжатие Basis Universal, что приводит к еще меньшему размеру текстур, но сжимается *очень* медленно (и еще медленнее распаковывается по сравнению со стандартными текстурами, сжатыми с помощью VRAM).

огонь прокомментировал 12 января 2021 г. ...

Закрито из-за анализа Калину, поскольку мы оптимизируем другие преимущества и не можем получить все.



 **пожар** закрыт, это завершено 12 января 2021 г.



 **огонь** добавил **в архиве** этикетка 12 января 2021 г.

Бесплатно зарегистрироваться

присоединиться к этому разговору на **GitHub** . У вас уже есть аккаунт? [Войдите, чтобы комментировать](#)