

# Flutter 加载项目中图片 加载本地资源图片

五彩的石头

- 1.在项目根目录 (lib,build的平级) 下建一个文件夹名字叫 assets(名字你随便取),然后在 assets 下建立 video , images, localData 等等本地资源文件夹 (具体看你需要,如果只有 images 就建一个图片文件夹就行)
- 2.通常在真实开发中,不同模块的图片肯定会分文件夹,比如 home,mine,所以在 images 下再细分文件夹就行.建个 home 和 mine 文件夹
- 3.在真实开发中肯定会有 2x 图 3x 图,如何设置呢,答:在 mine 下再设置 2.0x 和 3.0x 文件夹,把 2x 图和 3x 图放在对应文件夹中,把 1x 图直接放在 mine 下就行,这几个 x 图片名称要取成一样的,不要加 @2x@3x.这样系统加载的时候会根据设备自动区分加载对应的图片
- 4.注册这些资源在 pubspec.yaml 中,把 assets 注释打开 (这块地方尤其要注意空格缩进,这个文件对空格缩进及其敏感),然后写上路径,还是以 mine 为例,assets/images/mine/ 这样写就可以了,不用再继续写 2.0x 和 3.0x 文件夹名字,更不用再详细写出图片名了,是不是很省事,写完路径名字后,flutter

packages get 安装一下,或者点击 vscode 右上方,一个小盒子加一个蓝色下箭头那个图标,哈哈

5.使用图片,Image.asset('assets/images/mine/navBack.png',width: 16,height: 16),这样用就 ok 了.不用把 2.0x 和 3.0x 文件夹名字也写上去,系统会默认找到对应的图,还有就是不要忘记写.png 或.jpeg 等等后缀

6.其实目前客户端真实开发中,很少用到 1x 图,但是,你如果不放 1x 图,直接在文件夹里放 2x3x 图,是不行的会报错,但是 123x 都放的话,图片文件好大啊,我目前是,只放 2x 和 3x,那怎么放呢,下面说.

7.把 2.0x 文件夹删了,3.0x 留着继续放 3x 图,在 1x 图的位置,直接用 2x 图就行了,用的时候记得要设置图片大小,否则让他自适应的话他会按 1x 去自适应.

8.每次在文件夹增加完删除完图片或者移动过图片路径的话,要记得 flutter packages get(其实大部分的时候他会自动执行),如果加载图片还报路径找不到的错误,别犹豫,关了 vscode 重新打开 flutter run 就行了.



```
leading: IconButton(  
  icon: Image.asset('assets/images/mine/navBack.png', width: 16.sZS, height: 16.sZS, ),  
  onPressed: () {  
    // ...  
  },  
),
```

直接按 1x 路径, 图片名写就行