

PngConvert

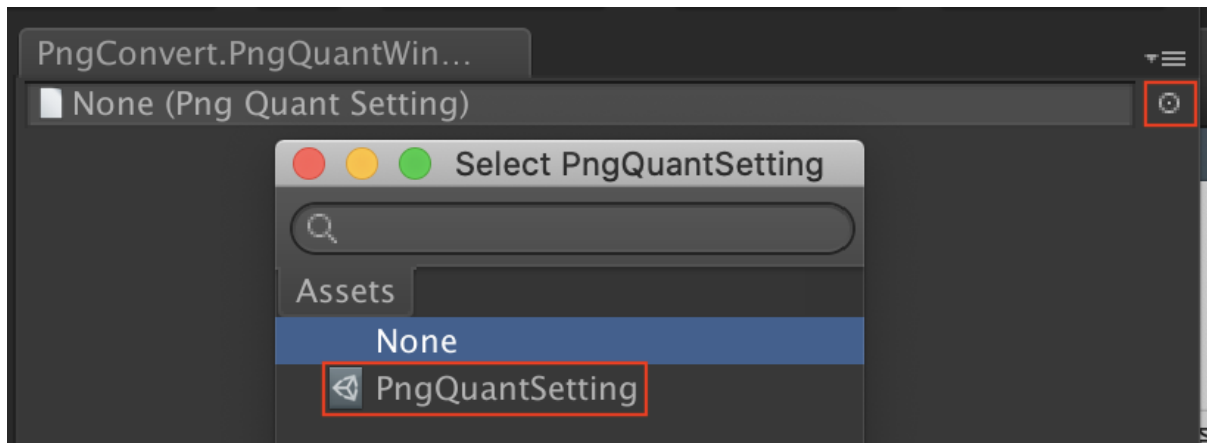
개요

- 이미지 손실압축 프로그램(PngQuant)을 실행해주는 C# 헬퍼 클래스
- Unity
 - Unity Editor에서 사용할 수 있는 에디터 윈도우 및 인스펙터 GUI 제공
 - ScriptableObject형식의 설정파일(PngQuantSetting)로 기능 제어

사용법

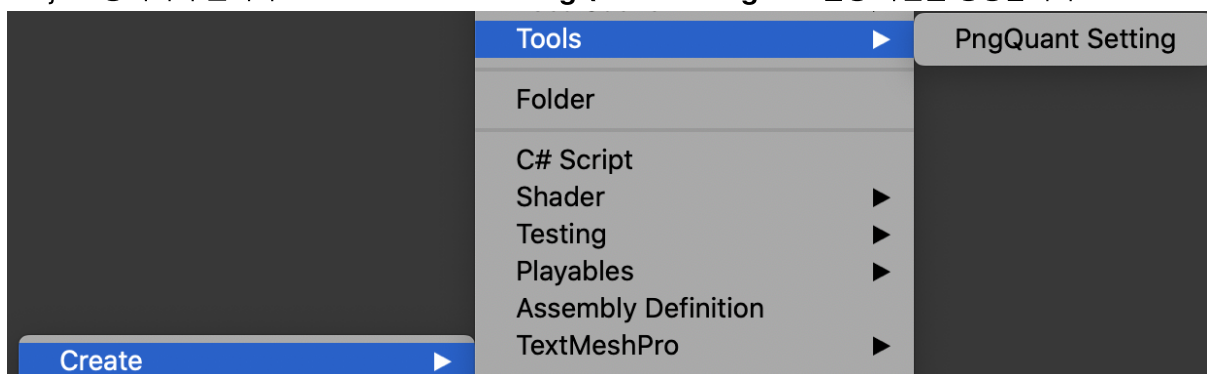
에디터 윈도우

1. 유니티 상단 메뉴의 **Tools → Png Converter** 선택
2. 기본적으로 생성되어있는 설정파일을 선택합니다.



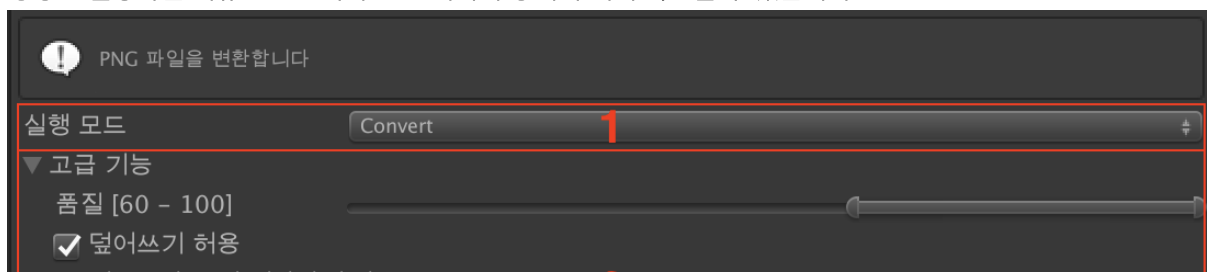
설정파일 생성

- Project 창에서 우클릭 후 **Create → Tools → PngQuant Setting** 으로 설정 파일을 생성합니다.



설정파일 상세

- 생성된 설정파일 메뉴를 인스펙터 또는 에디터 창에서 에서 확인할 수 있습니다.



☒ 원본보다 크면 변환하지 않음
 ☒ 메타데이터 제거
 ☐ Floyd-Steinberg 디더링 사용 안함
 ☒ 결과로그 출력

2

3

내보내기 폴더 :

파일 목록 초기화

X	Preview	test5.png	[427 KB]
X	Preview	test1.png	[2 MB]
X	Preview	test3.png	[411 KB]
X	Preview	test6.png	[400 KB]
X	Preview	test2.png	[2 MB]
X	Preview	test4.png	[402 KB]

4



Assets/Plugins/PngConvert/Editor/Tests/Sample/Original/test1.png

[실행]
 5
 [설정 저장하기]


 [파일 추가]

6

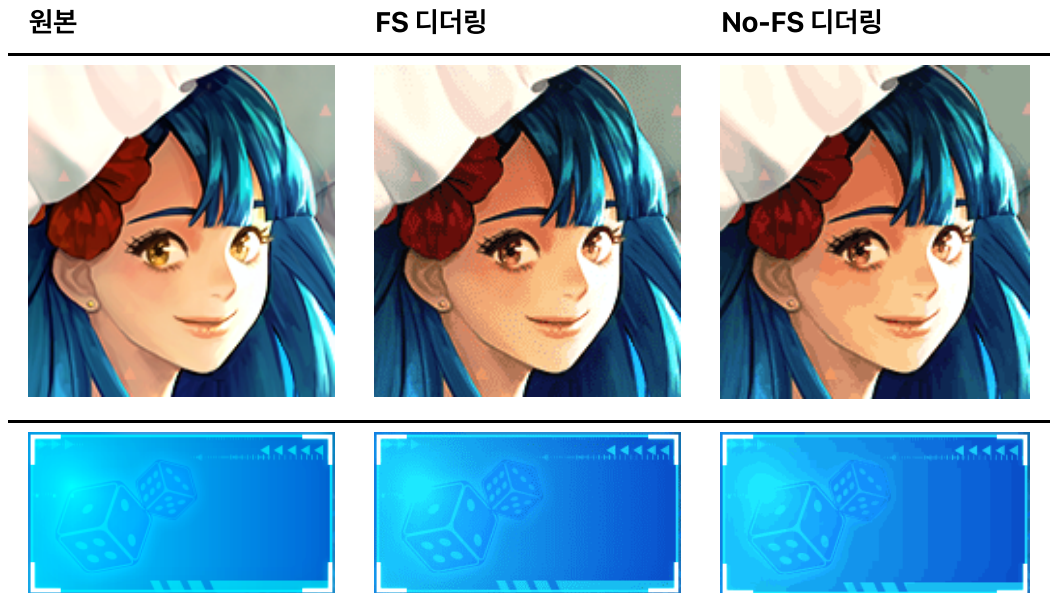
 [내보내기 폴더]

1. 실행 모드

- 기본적으로 Convert만 사용됩니다.

2. 고급 기능

- 변환 옵션 및 디버그 옵션을 선택합니다.
- 덮어쓰기 허용
 - 변환된 파일을 덮어쓸지 선택
- 원본보다 크면 변환하지 않음
 - 변환된 결과물의 예상 크기가 원본보다 같거나 큰 경우 변환을 생략
- 메타데이터 제거
 - 변환시 생성되는 이미지 메타정보를 제거합니다.
- Floyd-Steinberg 디더링 사용 안함
 - Floyd-Steinberg 디더링 사용 여부를 선택합니다.
- 참고자료



3. 내보내기 폴더

- 변환된 파일을 저장하는 폴더 경로

4. 파일 목록

- 변환하기 위해 추가된 파일 목록
- X 버튼으로 추가된 파일을 제거하거나 **Preview** 버튼으로 이미지를 미리보기 합니다

5. 실행 및 설정 저장

- 실행 : 현재의 설정으로 변환을 실행합니다
- 설정 저장하기 : 변경된 설정값들을 파일에 저장합니다
(주의 : 설정 변경후 저장하지 않은 변경사항은 유니티 재실행시 유실됩니다.)

6. 드래그 앤 드랍

- 파일 추가 : 추가할 파일이나 폴더를 드래그 앤 드랍으로 끌어놓습니다.
(파일이나 폴더는 복수로 선택이 가능하고, 선택된 폴더의 경우 하위 폴더에 있는 이미지도 포함됩니다)
- 내보내기 폴더 : 변환된 파일을 저장할 폴더를 끌어놓습니다.