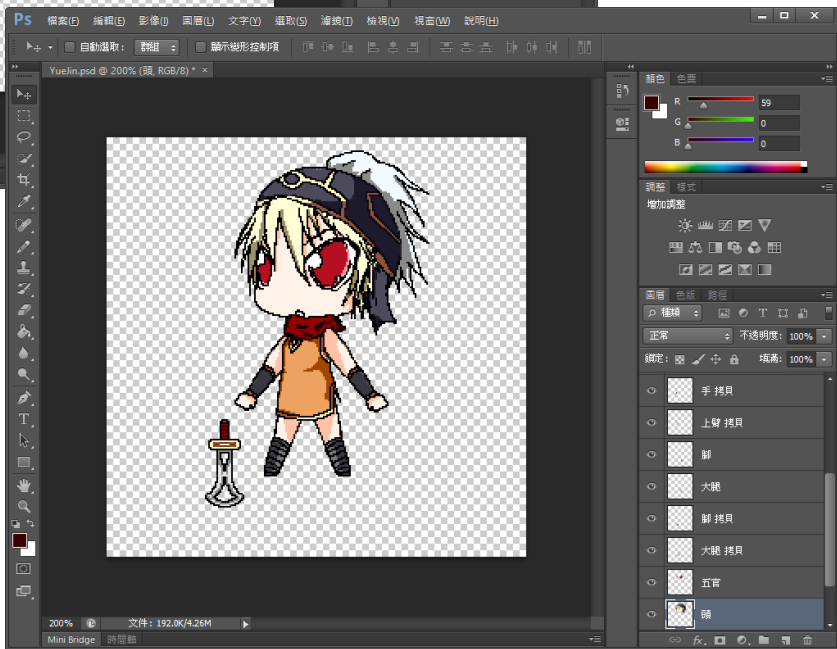
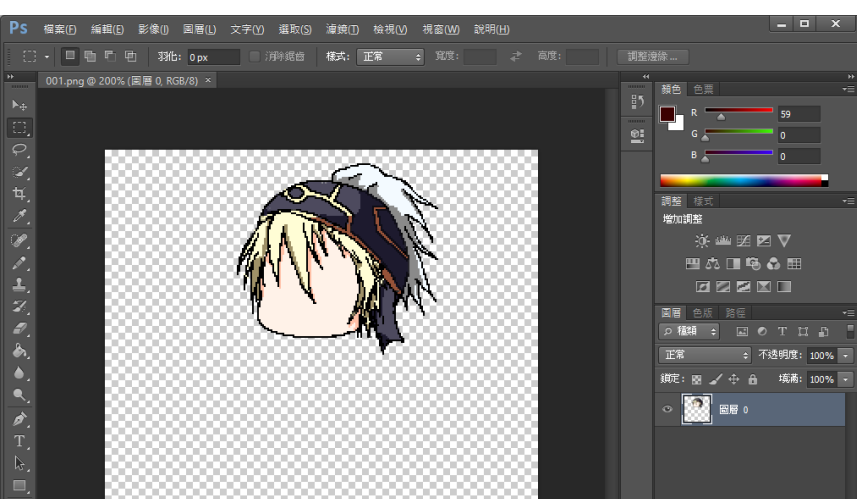


串圖程式

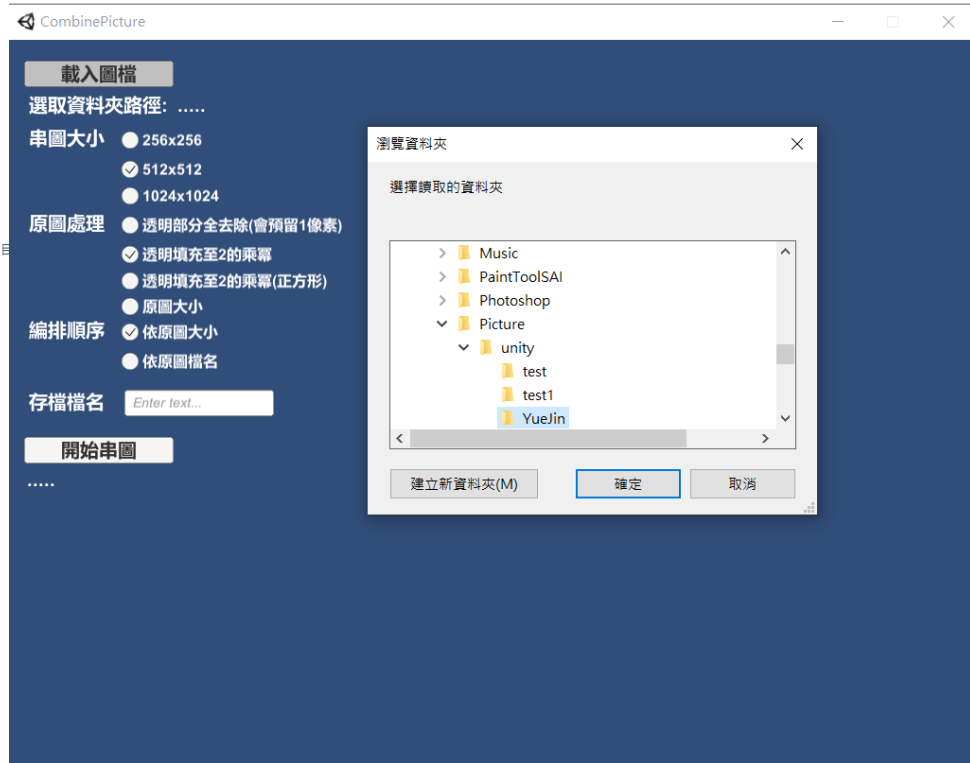
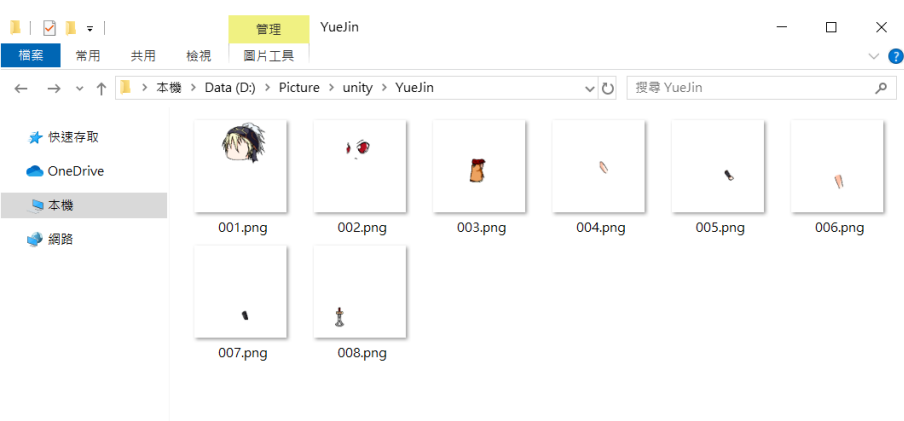
使用 Unity 3D 開發

運用 Compute Shader 對指定資料夾內的所有圖片進行實際圖片大小範圍偵測並處理

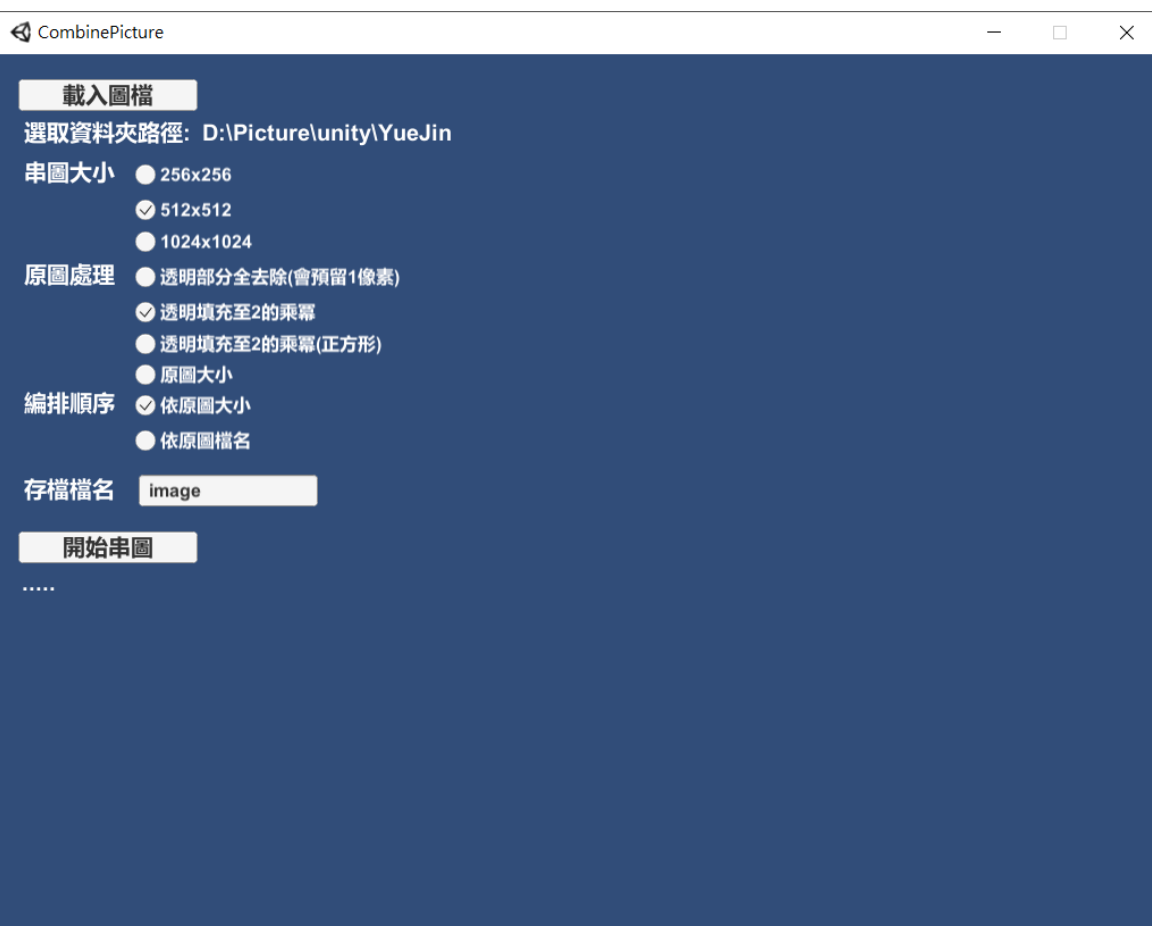
再將處理完後的圖片串接成一張圖
用以避免專案開發時有大量散圖



繪製專案要使用的 2D 圖時
經常會有分開繪製的各個單張圖片
或是將一張圖片的各圖層分開存為各個獨立的
圖檔的狀況
但是在大小調整、圖像位置校正時就會比較
麻煩



將要處理的圖放在同個資料夾內
使用串圖程式讀取資料夾



讀取完後選取想要進行的處理方式

1. 串圖大小

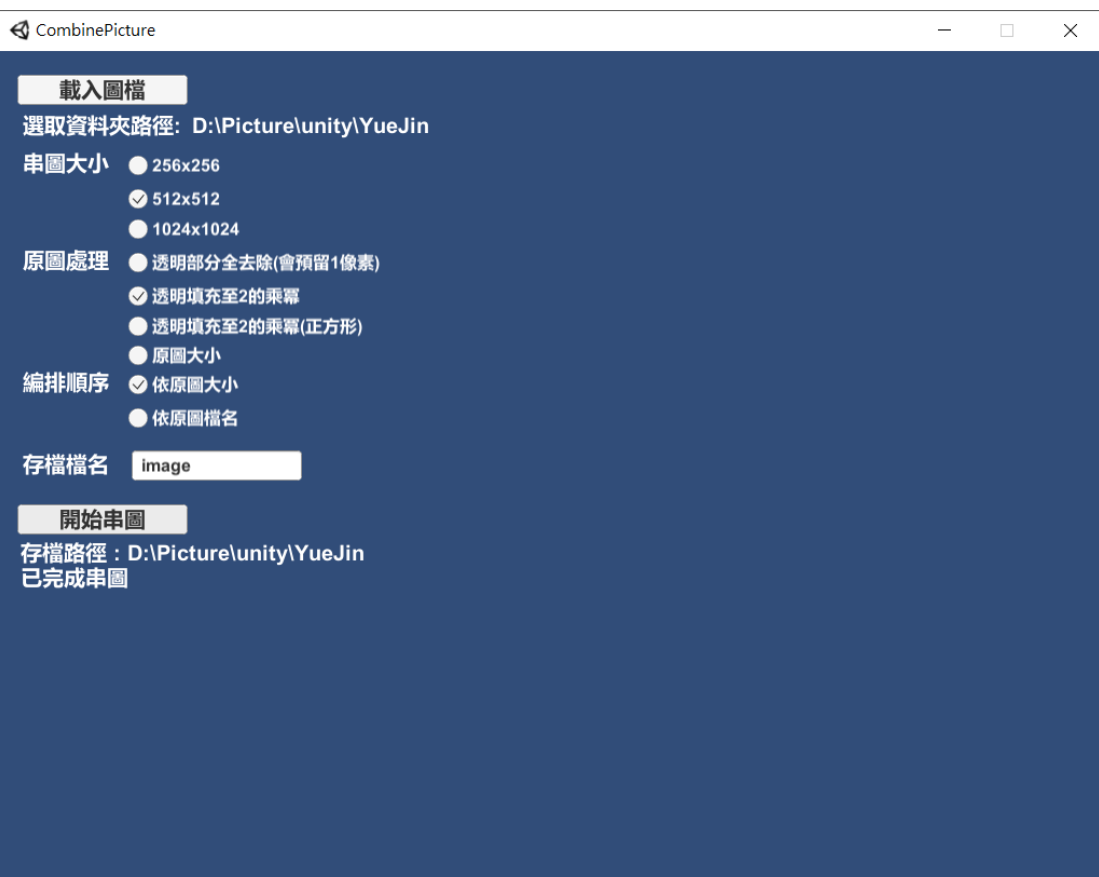
最後產生出來的圖片的長寬

2. 原圖處理

- I. 將原圖透明部份去除，只留下能保留圖片範圍的最小的矩形部分
- II. 長寬縮為能保留圖片範圍的最小的 2 的乘冪的矩形
- III. 長寬縮為能保留圖片範圍的最小的 2 的乘冪的正方形
- IV. 維持原圖

3. 編排順序

依照原圖 (處理後) 的長寬大小排列
或是依照原圖檔名排列



最後點選『開始串圖』即可
過程中會跳出讓使用者選擇存檔路徑

相片 - image.png

image.csv - LibreOffice Calc

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 插入(I) 格式(O) 樣式(Y) 工作表(S) 資料(D) 工具(T) 視窗(W) »

Liberation Sans 10 B I U A

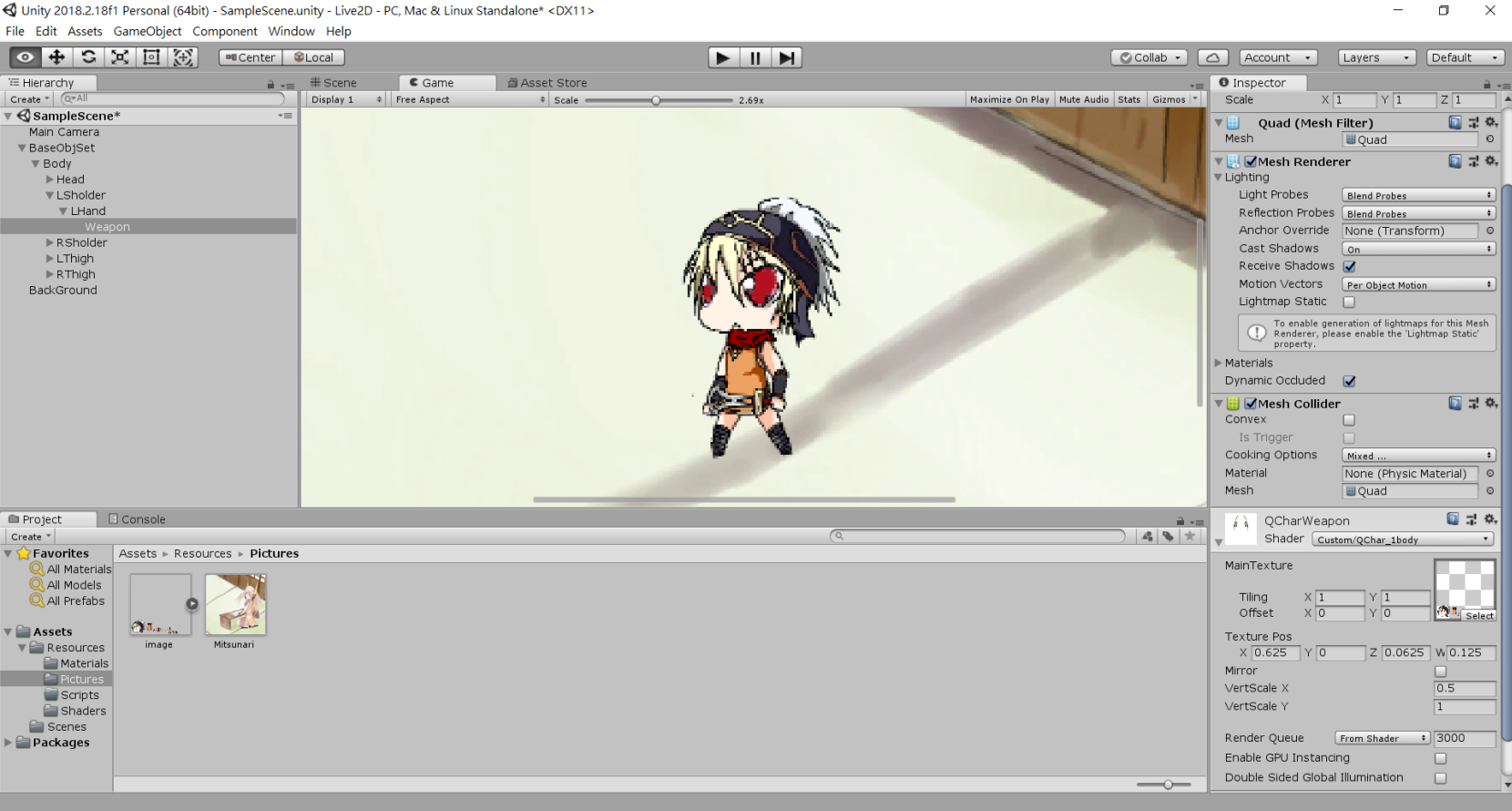
A1 fx Σ = 001.png

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	001.png	0	0	0.25	0.25			
2	003.png	0.25	0	0.125	0.25			
3	002.png	0.375	0	0.125	0.125			
4	004.png	0.5	0	0.0625	0.125			
5	006.png	0.5625	0	0.0625	0.125			
6	008.png	0.625	0	0.0625	0.125			
7	005.png	0.6875	0	0.0625	0.0625			
8	007.png	0.75	0	0.03125	0.0625			
9								
10								
11								
12								

工作表 1 / 1 預設 英文(美國) 平均值: 總和: 0 100%

最後產生串接完的 png 檔
和每張圖的串接資訊的 csv 檔
csv 檔的資訊為

1. 原圖檔名
2. 此圖左下角的 x 位置 (範圍 0~1)
3. 此圖左下角的 y 位置 (範圍 0~1)
4. 此圖長度 (範圍 0~1)
5. 此圖高度 (範圍 0~1)



搭配 Shader 處理
就可以將串接後的圖在專案中進行各種運用