

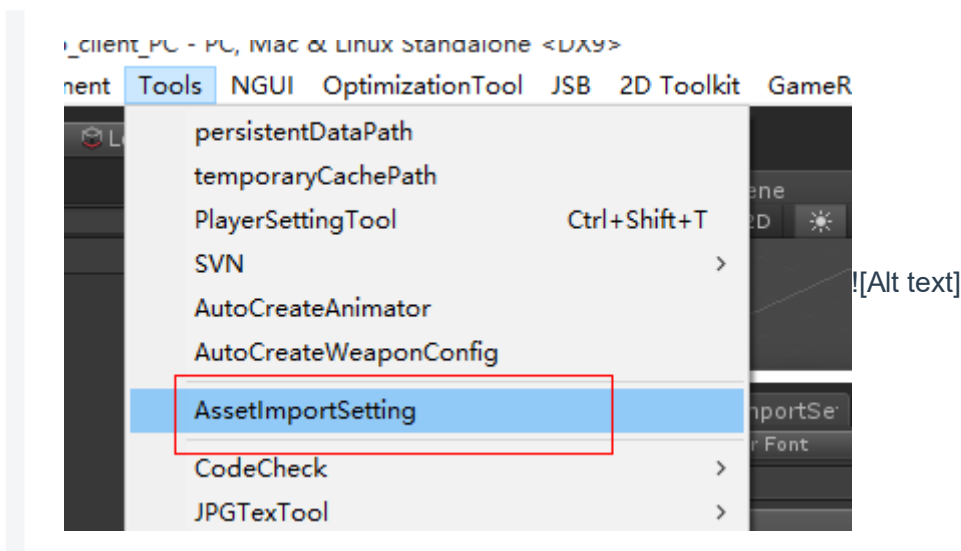
# 图集压缩规范

## 压缩原理

- 在安卓平台上使用ETC格式进行压缩，由于ETC不支持Alpha通道。所以会降Alpha通道分离到单独贴图在Shader里取2张贴图进行合并。同时Alpha贴图会降低到原图集一般的大小。
- 在iOS上使用PVRTC RBG 4bit，跟安卓平台类似分离Alpha通道。由于PVRTC只支持长宽一致的贴图，所以如果原图集不是长宽一致，在打包时会填充成长宽一致的图集。
- 关于iOS上字体不压缩，未处理字体填充后UV无法对应的问题。且大部分字体可用16bit，所以未深入研究。

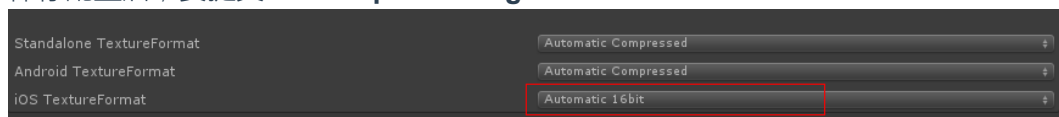
## FAQ

### 1. 工具入口在哪？



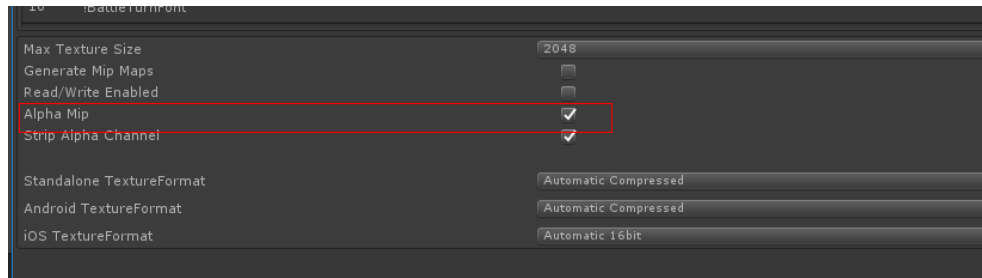
### 2. 字体特殊处理

字体在iOS上无法压缩，需要手动选择16bit  
保存配置后，要提交**assetImportConfig.txt**



### 3. 图片边缘出现黑色像素或透明过度出现锯齿怎么解决？

- 先尝试取消勾选Alpha Mip，即Alpha贴图保持和原图集一样的大小。



- 如果还是比较明显则尝试使用AutoMatic 16bit
- 如果色阶比较明显，则使用AutoMatic TureColor，同时考虑降这张贴图单独分离到一个较小图集。