# 图片资源建立方法

## For 美工：

1. 美工做出小图，并命名好，放在同一个文件夹里面。建议名称：1.png, 2.png。
2. 编写新的格式的XLXS文件。
3. 运行Resource Generator.jar。
4. 利用Resource Viewer查看效果。

## For 程序：

1. 编写新的XLXS格式。  
   输出.res在同一个文件夹中  
   相同部分的文件放在同一个文件夹中，名字用1,2….,来命名。用文件夹区分。
2. 重写Resource Generator，利用Texture Packer的命令行功能来完成。  
   生成两个jpg以及一个json，再把XLXS的信息拼合到.res当中。
3. 重写Resource Viewer。  
   读取RES文件，显示动画。

## JSON格式

{

“rid”: ….,

“anchorX”:…,

“anchorY”:…,

“animation“:{…,…,…,…}

}

{“frames”:…} //此处由Texture Packer生成