1. 编译 :

启动TextureCompressTool/目录下 的PVRUtil.sln vs2010的方案文件，直接编译生成 PVRUtil.exe 执行文件。

1. 运行：

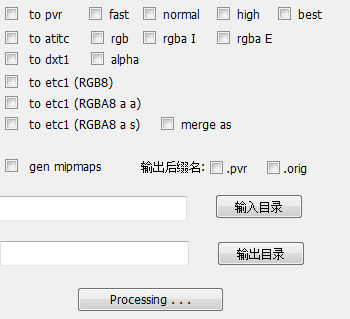
将TextureCompressTool/Debug/下生成的PVRUtil.exe 文件拷贝到 TextureCompressTool/PVRUtil/目录下，该目录下包含了调用外部的所有dll和exe 。

1. 使用：

选择需要压缩的纹理格式(下面详细介绍)，选择输入目录，也就是即将压缩的纹理所在的目录，工具会收集该目录下所有的png,jpg,(部分压缩格式支持tga压缩，不支持递归搜索子目录)textures，选择输出目录，根据需要勾选 Mipmap,以及压缩后纹理的后缀名,目前支持2种 pvr(.pvr 后缀), orig（original 保持原文件后缀名不变）

点击Processing 开始压缩，压缩过程中， 工具左边有个消息输出窗口，会打印输入目录中的textures 的压缩进度，如果遇到

非 .png, .jpg, .tga 格式的图片会输出warning 消息，另外工具不支持rgba16,的图片压缩，在压缩过程中，工具中的所有可勾选的控件呈现不可操作的状态，也无法取消，请耐心等待到压缩完成。另外输入输出目录不支持手动填写文本框，必须通过弹出目录选择对话框来选择。当第2次选择不同格式纹理压缩的时候请将上次勾选项取消。

****

1. PVR 压缩纹理 (powerVR , )：

Pvr 压缩格式支持4种不同的质量，但是大小一样，fast 生成速度最快，但是质量最挫，best 生成速度最慢，质量最优。首先勾选to pvr， 同时勾选一种质量(normal是官方推荐的development格式，兼顾速度和质量)，fast, normal, high, best只能选择一个。工具生成的是 PVRTC4BPP格式纹理，它没区分RGB或RGBA， 如果原纹理是RGB那么压缩的只包含RGB，RGBA同理。根据需要勾选mipmaps, 输出后缀，输入输出目录，点击processing 开始压缩。如果要查看压缩的效果，将生成纹理后缀改成.pvr， 然后启动执行目录下的PVRTexToolGUI.exe查看。

1. Atitc 压缩纹理(andreno):

Attic 支持 rgb, rgba interpolate, rgba explicit ，根据原始图片的格式选择相应的压缩格式。首先勾选 to attic ,然后如果原纹理是RGB ,那么同时勾选 rgb， 如果原纹理rgba ，那么同时勾选rgba E 即可，选择mipmap，后缀，输入输出目录， processing ….

如果要查看压缩的效果，将生成纹理后缀改成.dds， 然后启动执行目录下的TheCompressonator.exe查看。

1. dxt1 压缩纹理(tegera)：

dxt1有alpha 选项，如果原纹理不包含alpha ,那么勾选dxt1即可，否则同时勾选alpha，选择mipmap，后缀，输入输出目录， processing …

如果要查看压缩的效果，将生成纹理后缀改成.dds， 然后启动执行目录下的TheCompressonator.exe查看。

1. etc1 压缩纹理(GLES2 standard):

etc1 原生只支持 rgb8 格式的压缩，如果原始图片不含alpha通道，那么勾选 to etc1(rgb8)即可，如果原始图片含alpha,那么工具提供两种方案：

1. to etc1(rgba8 aa)将原图中的rgb 和 a 分别抽离出来，然后拼成一张 w X 2h分辨率的压缩图。
2. to etc1(rgba8 as)将原图中的rgb 和 a 分别抽离生成两个.ktx文件，如果同时勾选merge as 那么工具会将 rgb, a 两个ktx 文件 pack 到一个png文件，这是目前使用的方案。

如果原始图片不含alpha，直接勾选 to etc1(rgb8), 根据需要勾选mipmaps, 输出后缀，输入输出目录，点击processing 开始压缩。

如果原始图片含alpha, 勾选 to etc1(rgba8 as) 同时勾选

merge as，根据需要勾选mipmaps, 输出后缀，输入输出目录，点击processing 开始压缩。

如果要查看压缩的效果，然后启动执行目录下的PVRTexToolGUI.exe查看文件名对应的.ktx和alpha.ktx 文件。