# UI图片资源管理

## 图片资源的管理方法

1.图片资源导入选项：

美术资源提供格式png，需要拉伸的（如标题，边框等）要使用九宫格；

Texture导入Unity，TextureType选 Sprite(2D and UI), 不勾选Gen Mipmap；

其他对于程序特殊要求单独处理（atlas\_Map\_New\_Translucent这样需要用alpha控制逻辑的，导入时需要开启Read/Write选项）；

2.图集：

UI制作时应尽量减少散图的出现，应根据用途将图片拼进同一张图集，不需透明渐变的图和透明图要分开打图集；

图集命名必须是atlas\_XXX\_New的格式，如果是保留透明度的，要以\_Translucent结尾；

制作时使用TexturePacker拼成图集Atlas，保证**正方且边长是2的幂数（POT）**，最大尺寸1024\*1024；

分类上，目前用途广泛的图放在atlas\_CommonBg\_New 和atlas\_CommonIcon\_New 中，同时每个UI另可以有专属图集如（透明不透明最多各一个）；每个UI引用图集数要达到最小，原则上每个UI引用图集数量不超过4个，后期应该将相近和交叉功能的图集合并；

3.散图：

制作时要在需求中规格化控制尺寸；图标的开发规划在  
svn://10.35.49.171/M1Project/需求管理/A02\_美术需求/A03平面需求/A01\_UI需求/0002图标相关需求.xlsx和svn://10.35.49.171/M1Project/需求管理/A02\_美术需求/A03平面需求/0006《Tera》UI完成流程.docx；立绘等也应有相应规划；

**尺寸上，能压缩的要保证正方且边长是2的幂数（POT）；不能压缩的也要使最长边缩至邻近的2幂以内（保持宽高比）,且长宽是4的倍数，例如65-〉64；**

散图命名应遵守规则见svn://10.35.49.171/M1Project/需求管理/A02\_美术需求/A03平面需求/0006《Tera》UI完成流程.docx

程序控制的图标图集放在Output/CommonAtlas/Icon目录下，在Prefab中不要引用；

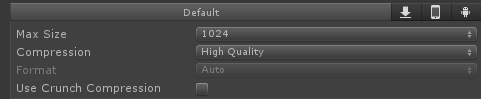
非程序控制的Texture，放在Output/CommonAtlas/Image目录下，非程序控制的图集可以被界面Prefab引用；

1. 图片资源压缩选项：



依次是Default，PC，Android（AOS），IOS

在后3项不勾override的情况下，会使用Default下的设置；



MaxSize是指图片在游戏中实际的尺寸（只在小于图片时有效），一般选1024，对于原图很大实际需要很小的时候有用，比如某些模糊图可选128或256；

Compression 压缩质量，只影响图片的压缩格式，对AOS，IOS意义不大，一般选None，Normal，High；None表示不压缩，Normal表示普通压缩...；

Use Crunch \*\*\*一定不要勾，这是有损格式，意思是损坏了也不在乎；

对于AOS，IOS; UI图片在移动设备上都尽量使用高品质压缩，必要时不压缩；

当要与Default不同时，要勾选override；

启用压缩时一定要勾选override（例如

），选择压缩格式，然后将Compressor Quality选到Best

；

IOS压缩格式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **图片类型** | **RGB** | **RGBA** |
| **压缩** | RGB PVRTC 4bits | RGBA PVRTC 4bits |
| **不压缩** | RGB24 | RGBA32 |

注意，图片边长需要是POT

AOS压缩格式

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **图片类型** | **RGB** | **RGBA** |
| **压缩** | RGB ETC2 4bits | RGBA ETC2 8bits |
| **不压缩** | RGB24 | RGBA32 |

注意是ETC2 不是 ETC，边长需要是4的倍数  
  
高质量压缩后也会出现条文，边缘不连续，噪点，需根据实际情况调整；

对于不精确图还可使用16bit，但比32bit少了一半颜色；