<https://blog.csdn.net/hunter_wwq/article/details/54618146>

最近项目上出现bug，在压缩图集的时候出现一些贴图边缘采样不对的问题，比如：   
  
首先这个问题只在ios上出现，android平台上并不会出现，ios上采用pvrtc rgb 4bit压缩算法，android上etc rgb 4bit算法。这个问题首先是pvrtc算法（pvrtextool.exe）本身的问题。如果要从算法本身去解决这个问题，那么能看懂这个算法（fenney03texcomp.pdf）就算你牛逼了，这篇算法完全是图像学的范畴，使用低频信号来做处理。从另外一个角度看，这个问题是图集边缘问题，尝试采用抗锯齿的方式来搞。unity 4.2提供了这么个属性”alpha is transparency”，原理是在压缩之前对贴图进行颜色放大处理来搞定边缘锯齿问题，这个颜色放大处理等同于ps里的最小值滤镜操作，对图片边缘做强化处理。