# Retina屏下图像使用规则

我们在官网上使用了retina.js（http://imulus.github.io/retinajs/）对retina屏做了图像优化处理。

Retina屏实际上是将4个物理像素作为一个显示像素对图片进行显示。所以retina屏下，使用的图片为正常尺寸的2倍大且必须在样式表或标签中将图片大小写死。

举个例子：

一个在web中的图像，我们需要200X400像素大小且命名为image.jpg。

此时，我们需要：

1：制作一张200X400像素的图片，并命名为image.jpg

2：制作一张400X800像素的图片，[并命名为image@2x.jpg](mailto:并命名为image@2x.jpg) [retina图像]

3：在样式表中将img标签写死为img{height:200px;width:400px;}

4：[将image.jpg和.image@2x.jpg](mailto:将image.jpg和.image@2x.jpg)保存在服务器相同目录下面

Retina.js会自动查询图像路径下是否有@2x高清图像，如果有，则在加载完普通图像后继续加载一个高清图像到用户端。

也就是说，今后我们服务器端处理图像时，需要输出2种尺寸图片至同一图像目录。这样我们就可以自动优化retina屏的图像。

需要注意的是：

1：由于@2x图像实际面积是普通图像的4倍，所以在保持图像清晰的情况下，需要尽可能的压缩图片大小，否则整个网站将加载的比较缓慢。

2：部分需要用户上传的图片，比如用户头像这些，可以直接要求用户上传符合@2x尺寸大小的图片。

!特别重要：我们只能使用@2x尺寸缩小至@1x图像，不可将@1x图像放大至@2x。