

Css sprite 图最大的目的是减少开发 html 时产生的 **DOM 数**、**图片数量**、和**图片容量大小**，直接关系到页面的性能（标注栏针对设计师，开发同学大致了解下就可以了）

准备

1、工具准备：

- a) Photoshop：支持 OSX、Windows，付费软件，使用前请先申请
- b) [GIMP](#)：推荐使用，支持 windows、linux，免费软件，[教程手册](#)

2、视觉 demo 到手的时候：

- a) 先拿到设计师提供的视觉 demo，一般情况下，和之前到手的交互稿对比一下，检查是否有大的出入点，再检查是否有标注稿，所以到目前情况下，你手头应该有“交互稿”（除产品页面和复杂的频道页面，其他情况下可能没有）、“视觉稿”和“标注稿”三份。如果遗漏请及时向设计师提出
- b) 再查看页面的结构是否符合[栅格化](#)（[grid-32 系统](#)），满足后，再开始切图工作
- c) 以下以该稿为例：

[交互稿](#)



[视觉稿](#)



[标注稿](#)



切图

1、切图之前的分类工作：

- a) 开始切之前，请用 OOP 的思想去看视觉稿，区分视觉稿是上下结构还是左右结构，以此分区块，当然例子中是上下结构，除开头尾（此处由前端架构提供统一模版：[alibar](#)、[masthead](#)、[footer](#)）还有 9 个独立的完成区块，如下：

[分区块](#)



- b) 再看哪些结构在编写 html 时是一致或是可以抽象的，如下同颜色遮罩表示可以 html 编写时抽象：

抽象



这样，一张 6、7 频的大页面大致就能抽象出只有 7 个“类”，你甚至可以将所有位图文案和单纯位图的结构抽象成一个类，这样分类后，你就可以在相同的“类”中找个性，就是你所要切出来的背景图（背景图不需要包含位图，所以切图时应该位图忽略），这样你在写样式时，也可以用以上的“类”，甚至可以在思想上运用“继承”

- c) 然后就可以去除重复的和不必要去搭理的位图了，结果如下：

构思



- d) 以上步骤都应该在你脑袋中完成

3、切图前准备工作：

- a) 先去除图片表面能用样式获得的字体的文案(Tahoma Arial 宋体 黑体 微软雅黑 sans-serif)
- b) 忽视由单一颜色构成的矩形色块

4、切图：

- a) 相同图形、icon 只需要切出一份
- b) 如需兼容 ie6,图中不能有半透明效果，只能使用全透明或不透明
- c) 抠除杂边

原因：同一图片（icon）可能会在不同颜色背景的容器中使用，如果不抠除图片（icon）的杂边，杂边的颜色将会覆盖在颜色差异很大的背景颜色上，使用户体验不佳

合并

1、一般情况下合图规则：

- a) 一般排列的图以该小图左上角起始点在横纵坐标 50px 倍数上排列（和设计师的约定）
- b) 小图不多的情况下，应优先考虑单一方向排图

例一：第一张排布在 css sprites 的图尺寸为宽 136px 高为 48px 座标为（x：0px，y：0px），第二张排布的图如果横向起始位置应该在座标为（x：150px，y：0px），如果纵向排布时起始位置应该在横向座标为（x：0px，y：50px）

原因：在背景为透明、各需要合并的图不变的情况下，css sprites 图的尺寸大小对整体容量大小影响非常小（[不过会影响到客户端内存的占有量](#)）。以 50px 倍数为单位的座标相对于 10px 更容易直观的让肉眼确认小图大致坐标起始点位置

2、平铺图的排布：

- a) 横向平铺的图不能和纵向平铺的图合在一张 css sprites 图中
- b) 单纯平铺图构成的 css sprites 图，平铺方向预留的尺寸建议为 8px
- c) 在满足上面条件的同时，假如由非平铺图合成的 css sprites 图的宽度小于 200px，那么应该优先考虑把横向平铺的图合并到上面提到的 css sprites 图的下方，并将补足需要平铺的图的宽度
- d) 在满足规则 a) 的同时，当非平铺 css sprites 图的高度小于 200px，同样对待需要纵向平铺的图

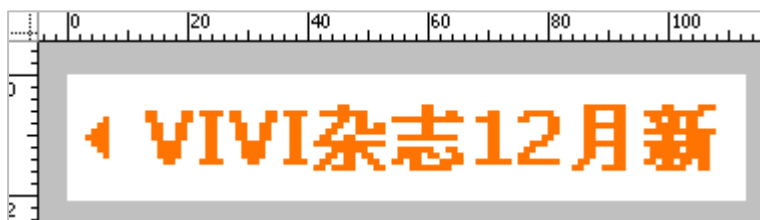
原因：同一网络单一线程条件下，一张 100kb 大小的图下载时间总会比 2 张 50kb 大小的图的下载总时间快，所以应尽量减少图片数量，优化页面等待时间

3、排布有上下文关联的 icon 图：

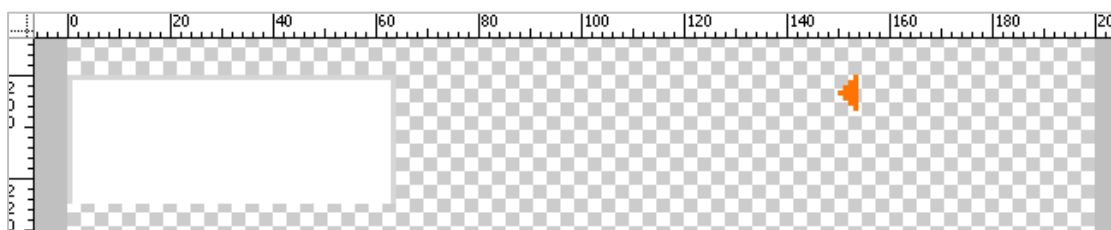
- a) 根据上下文相对 icon 的方位排布在 css sprites 图中
- b) 或者 css sprites 尺寸允许的情况下排布时保留 icon 关联上下文相对方位和尺寸，但没有前者便于适应变动

例一：icon a 在原 demo 中和它右侧的文案一起构成一个链接，那么这个 icon 优先放在 css sprites 中的最右侧

实际 demo 中



放到 css sprites 中的最右侧



例二 :某一浮出层主要功能是提供一个用户告知功能 ,框体内由一个成功标示 icon 和 4 行文字构成 , 4 行文字的高度超过 icon 本身 ,这时候在满足例一的同时排布 icon 应预留文案的高度在 css sprites 图中

例三 :某一固定高度的区块只有底边需要切出来的情况下 ,应该放在 css sprites 图中的最上方。

原因 :在背景图不设置平铺的情况下 ,icon 在边缘方向不会再有任何图像 ,适合制作自适应长度文案 ; 例二中的做法是为了减少 DOM 数 ,如不预留高度 ,那么 icon 所处的容器和文案的容器只能做成不相同两个容器

4、建议保存为 png-8 (透明) 格式

a) 用 photoshop 保存时 “文件” -> “储存为 WEB 和设备所用各式”

b) 用 GIMP 保存时 “图像” -> “模式” -> “索引” -> 点选 “生成优化色板”、“最大颜色数量 (256)” -> “转换”, “文件” -> “另存为” -> 选择 png 格式 -> 一路确定下去

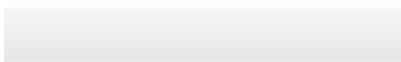
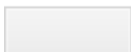
原因 :各种能透明处理 (不代表半透明) 的图片格式中 ,在同样的图片保存后 ,png-8 容量相对较小

5、最后的结果

a) 输出如下 :

HOT

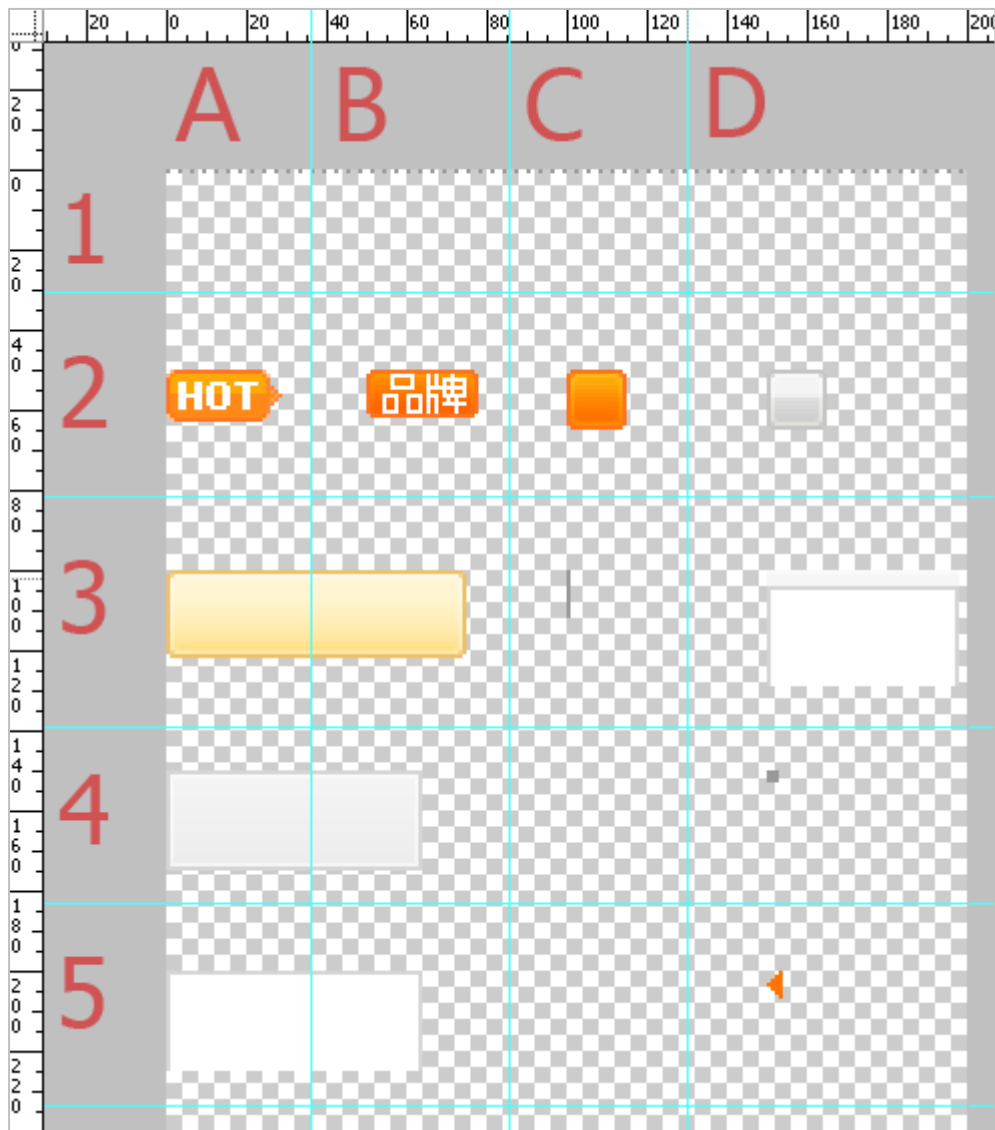
品牌



标注

1、用 photoshop 中的参考线划给 Css sprites 图分区块：

- Css sprites 图中，横向或纵向的每两块小图之间就随意划一条参考线
- 横向每两条参考线之间从左到右以大写字母 A-Z 标记，纵向每两条参考线之间从上到下以数字 1 开始标记（如下图）



- Css sprites 图中，每块图的“区间识别号”就是该图最左上角所处的区间坐标
- 最后合并的 Css sprites 图以单个小写字母 a-z 命名保存

2、在视觉 demo 中标明对应 Css sprites 图各小图的所在区域：

- 在视觉 demo 中用“矩形选框工具”选择相应的区域，并右键“描边...”完成区域选择
- 用“图片名_区间识别号”来标明刚选定的并描边的区域
- 用“直线工具”将文案和区域关联起来

