## UI散图设置2次幂格式尝试

原因：IOS的Texture需要图片长宽是2的次幂数，并且是正方形才可以压缩。否则无法压缩占用过度内存。压缩前: 非2次幂尺寸贴图 设置压缩格式，导出RGBA32的贴图资源，贴图尺寸:90\*90 内存大小:31.6k 。压缩后: 2次幂尺寸贴图 设置压缩格式:RGBA Compressed PVRTC4 贴图尺寸:128\*128(需要转成2的次幂数), 内存大小8k，压缩后内存约占原来的四分之一。

测试：程序可以通过制作工具，把UI编辑器中的所有散图修改为2的次幂数的长和宽，修改之后如果是正方形，则在IOS中图片可以压缩。

问题：

1. 因为修改了图片大小，如果不是1比1长宽的图片会有拉伸。
2. 如果代码中调用了Texture的SetNativeSize接口，会把UI中RawImage或者Image的控件设置成原始图片大小，即修改成2次幂长宽后的图片的大小，与原来UI控件的大小不同。
3. 代码中使用SetNativeSize接口设置RawImage(散图)的地方有：UI\_BossComing，Panel\_HeroCard，UI\_HeroInfo，UI\_PVPMatch，UI\_PicNotice，UI\_Unlock。
4. 需要美术和策划整理出超过1024的散图，并且把图片修改到1024以下。（已有统计工具）

由于上述问题：如果要修改散图为2的次幂数格式，影响到的功能较多，所以暂时不做散图2的次幂数格式设置。

测试：测试图片去掉alpha通道，非2次幂尺寸贴图设置成PVRTC4格式导出资源为RGB24格式，贴图尺寸:90\*90,加载到内存中依然是RGBA32格式. 内存大小:31.6k。与原来未压缩相同。

结论：ios平台贴图尺寸为2次幂正方形设置压缩格式才有效。美术在设计散图时尺寸尽可能向目标2次幂正方形方向设计来减少贴图在内存中的占用。

Android测试:

游戏现在使用的散图(90\*90大小)贴图格式：ARGB32 在内存中大小为：31.8k

去掉alpha通道的图片(90\*90大小)，压缩格式为：RGB24 在内存中大小为:23.9k

由上可知：去掉Alpha通道的图，确实可以省掉部分内存。

待做：

1、后面程序会做一个检测不需要alpha通道图片的工具，需要美术配合删掉这些图的alpha通道。