UI图集在Android平台上使用ETC2压缩的的好处：

1 游戏加载图片到内存的时候无需解压图片到内存，减少内存的使用

2 由于无需解压纹理到内存就能够提高纹理的加载速度

3 减少GPU传输带宽的数据量，ETC2是当前所有android设备GPU硬件支持的纹理格式，可直接传输ETC纹理数据，而不是解压后的纹理数据

Sprite Packer学习（2017后的版本使用sprite altas替代了它，这是一种资源，还有一个新功能sprite mask）

