# Unity纹理

## 支持的文件格式

Unity可读取以下文件格式：BMP,EXR,GIF,HDR,IFF,JPG,PICT,PNG,PSD,TGA,TIFF

## 导入纹理

## HDR纹理

从包含 HDR 信息的 EXR 或 HDR 文件导入时，纹理导入器会自动为输出纹理选择正确的 HDR 格式。此格式会根据您要构建的目标平台自动更改。

## 纹理尺寸大小

纹理尺寸大小应该是每边为 2 的幂。纹理不必是正方形；也就是宽度可与高度不同。

通常，只应将 NPOT 大小用于 GUI 用途。可以使用纹理导入器的 Advanced 部分中的 Non Power of 2 选项在导入时放大 NPOT 纹理资源

在 Unity 中可以使用 NPOT（非 2 的幂）纹理大小。但是，NPOT 纹理大小通常需要稍微多一点的内存，并且 GPU 的采样速度可能更慢，因此，只要有可能，最好使用 2 的幂大小以提高性能。

如果平台或 GPU 不支持 NPOT 纹理大小，Unity 会对纹理进行缩放和填充以达到下一个 2 的幂大小。此过程会使用更多内存并使加载速度变慢（尤其是在较旧的移动设备上）。

## 法线贴图

法线贴图由法线贴图着色器用于使简单多边形模型看起来好像包含更多细节。

Unity 使用编码为 RGB 图像的法线贴图。您也可以选择从灰度高度贴图图像生成法线贴图。

## Alpha 贴图

Alpha 贴图是仅包含 Alpha 信息的纹理。可以使用 Alpha 贴图对材质应用不同级别的透明度。

在 Unity 中，可以通过如下方式来创建 Alpha 贴图：创建在 Alpha 通道中包含信息的纹理，或创建灰度纹理并将灰度值转换为 Alpha 值。

## 细节贴图(Detail maps)

如果您想创建地形，通常要使用主纹理来显示地形的各个区域，如草地、岩石和沙地。如果地形很大，可能会变得非常模糊。细节纹理通过在靠近主纹理时淡入小细节来隐藏这一情况。

绘制细节纹理时应注意，中性灰色不可见，白色使主纹理变亮两倍，黑色使主纹理完全变黑。

## 反射（立方体贴图）Reflections (cubemaps)

要将纹理用于反射贴图（例如在反射探针或立方体贴图的天空盒中），请将 Texture Shape 设置为 Cube。

## 各向异性过滤(Anisotropic filtering)

各向异性过滤可提高从掠射角度查看时的纹理质量。此渲染在显卡上会占用大量资源。增加各向异性的级别通常是 ground 和 floor 纹理的好主意。使用 Quality settings （质量） 设置可强制对所有纹理进行各向异性过滤或完全禁用它。但是，如果纹理的各向异质分等级(Aniso level)在 Texture Import Settings 中设置为 0，则强制各向异性过滤不会显示在此纹理上。