**Форматы, поддерживаемые Unity:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Формат** | **Достоинства и недостатки** |
| PNG | Повсеместно используется в Интернете. Сжатие без потерь; есть альфа-канал |
| JPG | Повсеместно используется в Интернете. Сжатие с потерями; нет альфа-канала |
| GIF | Повсеместно используется в Интернете. Сжатие с потерями; нет альфа-канала. (Технически потери возникают не из-за сжатия, а в результате преобразования к 8-битному изображению. Но конечный результат все равно один и тот же) |
| BMP | Формат, по умолчанию используемый в Windows. Применяется без сжатия; нет альфа-канала |
| TGA | Повсеместно применяется в трехмерной графике; во всех прочих областях малоизвестен. Используется без сжатия, но возможно и сжатие без потерь; есть альфа-канал |
| TIFF | Повсеместно применяется в цифровой фотографии и издательском деле. Используется без сжатия, но возможно и сжатие без потерь; нет альфа-канала |
| PSD | Собственный формат Photoshop. Используется без сжатия; есть альфа-канал. Основным достоинством является возможность непосредственной работы с файлами в Photoshop |

**Формат трехмерных файлов:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Формат** | **Достоинства и недостатки** |
| FBX | Сетки и анимация; рекомендуемый формат |
| Collada (DAE) | Сетки и анимация; еще один хороший вариант, если формат FBX недоступен |
| OBJ | Только сетки; это текстовый формат, который иногда используется для трансляции в Интернет |
| 3DS | Только сетки; достаточно старый и примитивный формат |
| DXF | Только сетки; достаточно старый и примитивный формат |
| Maya | Работает через FBX; требует установки этого приложения |
| 3ds Max | Работает через FBX; требует установки этого приложения |
| Blender | Работает через FBX; требует установки этого приложения |