**Unity3D教程：导入贴图**

Posted on 2013年07月01日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 78 次

Unity资源导入：对于游戏中资源导入可以导入图片，网格等。Project面板右键—〉import new asset。

图片：导入图片后再Project面板选中，会在Inspector面板出现其属性设置。

说说几个重要的：

TextureType：贴图类型，这会影响选择类型贴图时候有限选择。

AlphafromGrayscal:使用灰度创建Alpha，当需要unity为贴图创建一条alpha通道，使用它转换得到的灰度值来渲染透明度，可以开启它。

WrapMode：所谓的包裹模式，决定贴图会无限次平铺还是只会一次。Repeat就是重复平铺。Clamp会让贴图的边缘拉升并在改变大小时候填满任何缝隙。

FilterMode：所谓的图像过滤模式，在拉伸时候对贴图过滤，比如[Point]点过滤，在很近看贴图时候，可能感觉不均。Bilinear它会时近看贴图显得模糊。Trilinear它会在不同mipmap层次之间模糊。

AnisoLevel：设置各项异性过滤器的级别，同属的可以理解为当你从一个比较陡的角度来看，贴图现实的可以有多细腻，渲染的等级越高，越占内存。

想要确定贴图页面会占用多大内存，可以长X宽，再乘以他的位深度[bpp,每像素位数]，如果贴图包含mipmap，还需要扩大1.33倍。//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com

网格：

网格就是那些Maya ，C4D，3DSMAX，C3D，LW等软件导出的文件。比如导入一个.fbx文件。选中后，在Inspector面板中。看到居多属性。慢慢解释吧。

Meshs：

ScaleFactor：缩放系数，使用这个属性在导入资源后设置其大小，调整资源在场景现实过大，或者过小的问题。

MeshCompression：网格压缩的比例[Off，Low，Medium，High]不可否认，压缩时可以节约内存的。

OptimizeMesh：为提高GPU性能记录网格顶点和索引。

GenerateColliders：是否在场景中让网格对象具有碰状体表现，通俗的说就是实心的，不可以穿体而过。

SwapUVs：交换UV，当你导入一个网格对象时候，着色器可能会使用错误的UV通道，若果发现资源异常[比如带光照图时候]，选中这个复选框。

Generate Lightmap UVs：为UV2生成光照贴图。

Normals&Tangents：

该项设置计算法线切线

Normals：计算法线，import表示使用导入的网格法线，Calculate表示从新计算网格法线。

Tangents：计算切线，import表示使用导入的网格切线，Calulate表示从新计算切线。

Smoothing angle：法线平滑角度，告诉引擎在角度值为多少时候吧一个边缘视为硬边缘。

Split Tangents：是否分离切线,如果模型在场景渲染后现实UV缝隙，要开启它。

Materials:

Import Materials:是否导入材质，默认选中。

Material Naming:材质名字生成模式。请自便。

Material Search：材质搜索方案。请自便。

大量对象选择分组和控制：

往往有一群对象需要整体移动。常见方法有2种。

1.创建一个空的游戏对象，放在[0，0，0]处，再把所有对象作为该对象子对象。随后选择该对象进行位移，就可以控制整体群组的位移。

2.使用选择分组。选中场景中几个物体，进入EditàSaveSelection1.此时取消场景中被选中的后，再次进入EditàLoadSelection1 此时刚才被选中保持的对象这时候又被全部选中了。