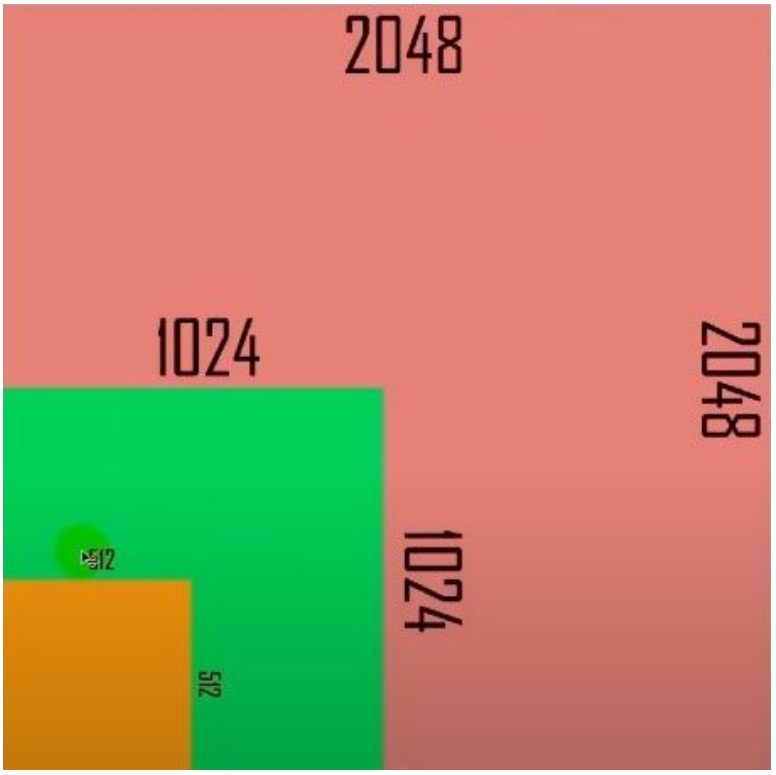
# Texturen Optimizazioa Unityn

Asset baten materialak lantzeko **Photoshop** eta **Substance painter** erabiltzen dira. Hautetan textura mapa desberdinak lantzen ditugu kalitate altu eta erresoluzion nagusienean ( Texel Density Budgetaren araberakoa).

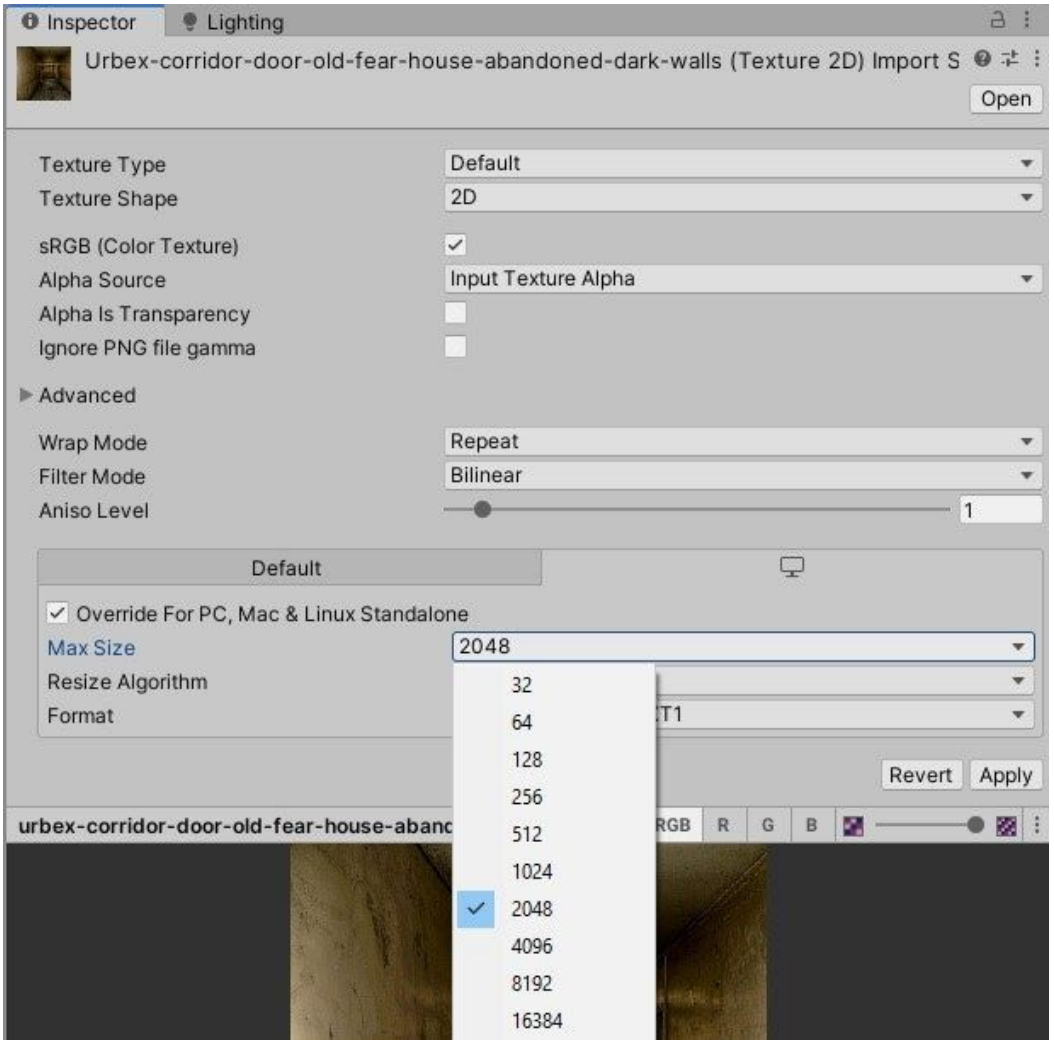
Baina Unity barruan , agian ez da beharrezkoa jatorrizko pixel tamaina mantentzea zeren ikuslearen ikuspuntuarekiko mantentzen duen erlaziona ez bait da oso asset handia edo garrantsitsua. Adibidez ; Botilla txiki bat mahai baten gainean . ez gara orokorrean gehiegi urbilduko , beraz textura tamaina txikiago bat jarri diezaiokegu memorian duen karga arinduz eta bisualki talka gutxi sufrituz.

Beraz material bakoitzeko texturak moldatu ditzazkegu beharrizanen arabera. Pantailan izango duen garrantzia eta helburua izango den plataformaren araberakoa. ez dira berdinak izango mugikor baten potentziarako edo PC baten potentziarako egokitutako texturak.

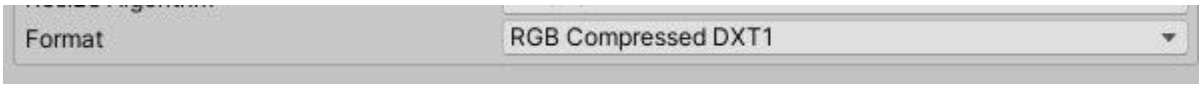
Moldaketa beti izango da 2ko potentzietan:
8,16,32,64,128,256,512,1024,2048,4096,...



Unityn textura bat  kargatzen dugunean Inspectorrean badugu atal bat, non balio hoiek aldatu ditzazkegu, textura horren tamaina handiena mugatuz.




Baita Textura horri konprimitu dezakegu  horren pisua memorian txikiagoa izan dadin. Kalitate bisualaren aldetik apenas nabarituko da aldaketa.


Format
RGB Compressed DXT1