修订历史记录

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 日期 | 版本 | 说明 | 作者 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

对象管理

预先分配固定数量的对象（譬如坦克模型）。主要对外两个功能，一是申请对象，从未使用中选择一个，并将其标识为已使用；二是归还对象，将其标识为未使用，可供下次申请使用。

meshbaker 使用经验

（1）保证种子的Animator上的Culling modle 为Always Animate，否则不能执行动画

（2）meshbaker的Renderer要改成 SkinMeshRenderer，否则不能执行动画

（3）官方和网上的代码合不成功怎么办：

官方代码是2的版本，网上很多也是，但也有版本3的。无论如何，按别人的来都不成功，各种报错。我怀疑是我当前使用的版本有问题。不过依然通过以下方式完成了。

首先要使用一次正常的手工合并，保存4样东西。合并后的材质，材质合并结果，隐藏后的种子，整个meshbaker。手工合并后自动生成，后两者手工保存成prefab

其次程序中，通过资源加载的方式读出以上4种，其中前两样，要设置到加载的meshbaker中。然后再按官方代码合并。

（4）合并好后，通过种子进行移动，动画等操作。但如果位置超出合并后的SkinMeshRenderer的bound就看不见了。这时可以人为的在合并前将4个种子放到最大地图的4个角，这样合并出来的bound的extend就是那4个角。

缓存池

pool和creator的关系：pool聚合creator

creator可以抽象出来，for meshbaker也可以for简单的加载资源，实例化n个。

目前的代码所有类型都合并到1个mesh中,最终会超过上限，爆掉，这个需要解决。

每次合并单独的生成器？