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？

已解决。每次合并时，创建新的meshbaker对象。

队列的Peek到底是个什么东西。如果队列为空，不能取的。现在加了个总数控制。

生成出来的模型不要挂在一个对象下面，这样会爆掉

Mono的初始化最好写Awake中，之前CharController写在Start中，当创建完一批对象，再次创建就会出现异常的情况，大概是感觉Start里的函数没被执行。没有深入查，简单改成AWake就好了。

pool中的对象也应该可以删除。因为不能再runtime中无限制的增加不删除。除了场景切换之外，还存在对象的位置现在太远了之类，这时应该可以在场景管理里进行删除，同时删除缓存中的数据。

需要一个插件来获取机器配置，根据配置来动态调整一些runtime参数。比如对象生成器一次生成的数量之类的。

如何提高meshbaker的速度？提高不了的，可以预先在场景中合并几个，单独管理。这样启动就没了合并时间。但有额外的操作，比如也要控制大小，对象资源改变时，要改场景。具体问题实际中再去思考解决。

角色资源如何释放？除了模型还有被挂在上面的特效，甚至还有头顶血条的UI之类。应该和模型一起释放，先释放特效什么的，最后才释放模型，不然会导致泄露。

角色的Commond类应该被抽象，然后搞个带参数的工厂，这样就可以坦克和士兵共用CharController，并能使用不同的Commond类