|  |  |
| --- | --- |
| **BUG** | |
| 1 | * 在inspector中，改变text，出现乱码。 * 由于font在RebuildMaterial时会新建mainTexture，导致其它clone得到的material的mainTexture得不到更新。已修改为RebuildMaterial时，不新建mainTexture，而是重新Load数据。 * 85720e740a260d386d4d9d59c96eb46fb63295ae |
| 2 | * 由于[euler角的多种表示方法](https://stackoverflow.com/questions/11103683/euler-angle-to-quaternion-then-quaternion-to-euler-angle)，输入(0, 180, 0)转成quaternion再转回euler角时，变为(180, 0, 180). |
| 3 | * 在渲染house.fbx时，由于renderable达4000+，帧率很低。 |

|  |  |
| --- | --- |
| **TASK** | |
| 1 | * 导入带light, camera的fbx，使用test\_light\_camera.fbx. |
| 2 | * 加入Profile的UI，用来查看帧率，drawcall，以及Sample所统计的耗时。 |
| 3 | * 初步根据entity在NDC中的对角线尺寸，拣选。 |