

# 材质球替换插件使用说明

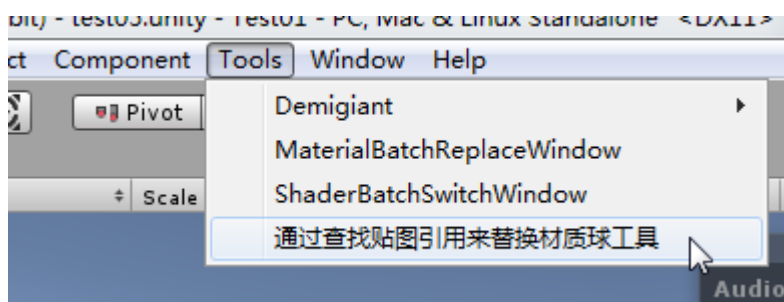
本插件用于以下情况：

场景中或工程中有多个不同的材质球，但（完全/部分）使用了相同的纹理文件。这种情况会导致增加无谓的drawcall开销。

这种问题在多名美术人员协作时容易出现

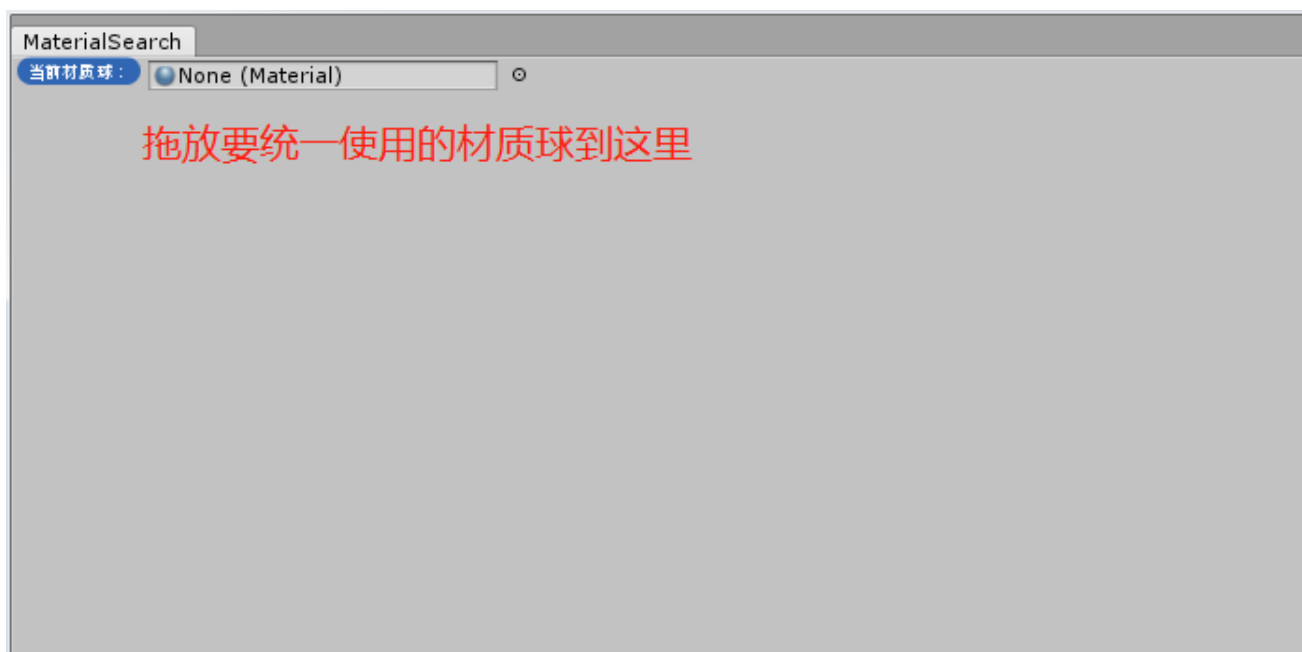
使用此插件可在整个工程范围内，通过指定一个材质球，沿着该材质球所使用的纹理，来查找所有其他使用了相同纹理的材质球，并实施MeshRenderer中的替换动作。节省手动工作量，避免人工失误

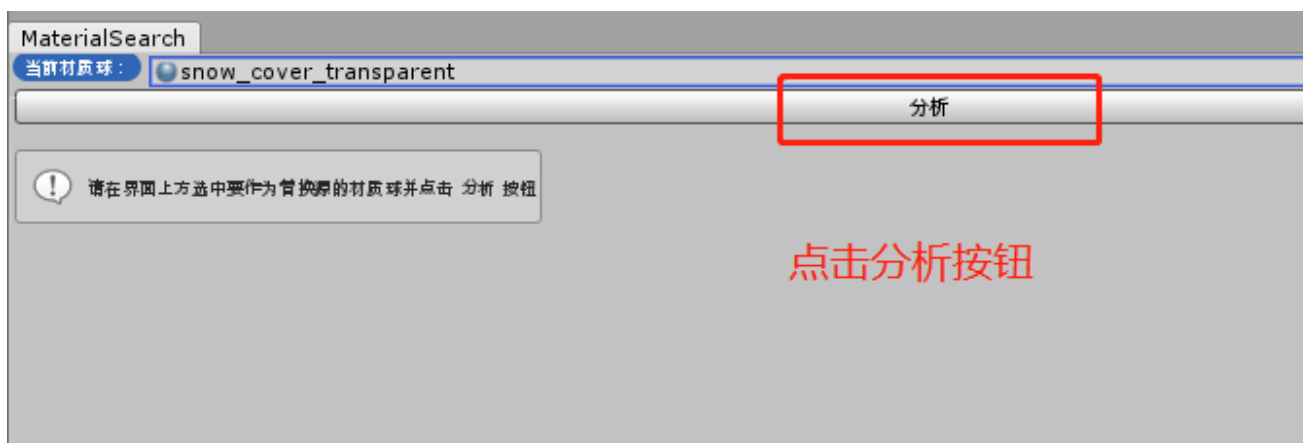
## 插件入口



## 使用步骤

### 1. 选定材质球



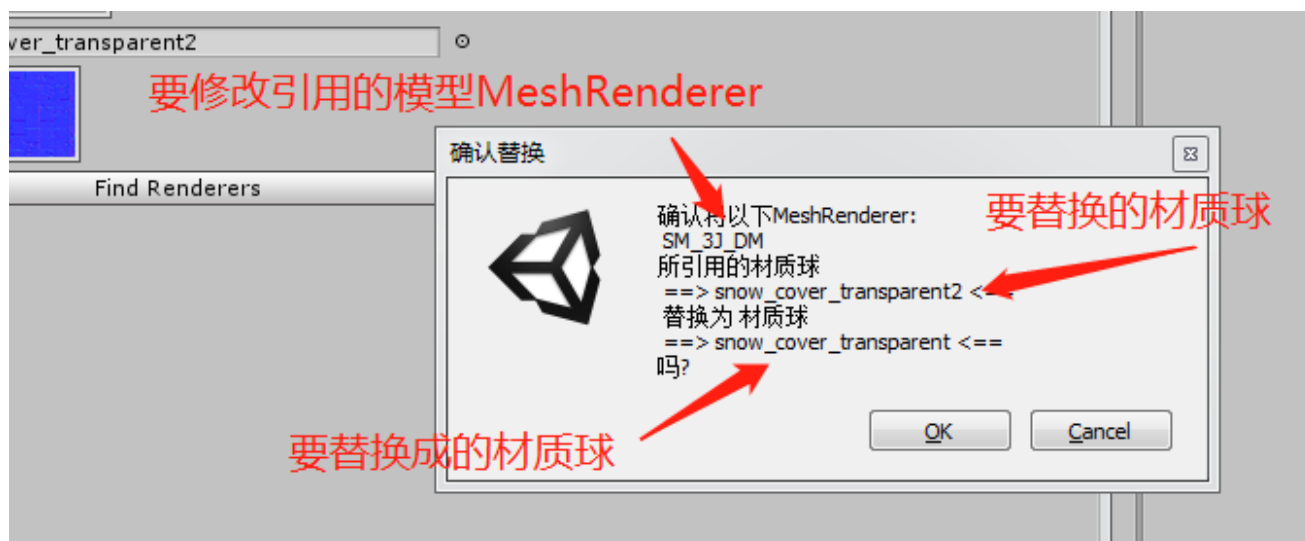


## 2. 筛选目标纹理









点OK二次确认即可完成替换