合并当前物体下所有网格的代码：

using UnityEngine; using System.Collections; public class CombineMeshes : MonoBehaviour { void Start() { MeshFilter[] meshFilters = GetComponentsInChildren<MeshFilter>(); CombineInstance[] combine = new CombineInstance[meshFilters.Length]; int i = 0; while (i < meshFilters.Length) { combine[i].mesh = meshFilters[i].sharedMesh; combine[i].transform = meshFilters[i].transform.localToWorldMatrix; meshFilters[i].gameObject.active = false; i++; } <!--DVFMTSC--> Unity3D教程手册 transform.GetComponent<MeshFilter>().mesh = new Mesh(); transform.GetComponent<MeshFilter>().mesh.CombineMeshes(combine); transform.gameObject.active = true; } }

结合网格有利于性能最优化。如果mergeSubMeshes为true，所有的网格会被结合成一个单个子网格。否则每一个网格都将变成单个不同的子网格。如果所有的网格共享同一种材质，设定它为真。如果useMatrices为false，在CombineInstance结构中的变换矩阵将被忽略。