Remove Zero Sized Polygon

/ 移除为零的面

移除面积为零的面。

应将此组件添加到具有 SkinnedMeshRenderer 组件的游戏对象中。

> 由于此组件在构建中最后才运行，因此该组件不是修改编辑蒙皮网格组件。
>
> Merge Skinned Mesh 组件合并的 SkinnedMeshRenderers 中不起作用。

好处

通过移除面积为零的面，可以降低渲染成本，这对外观的影响几乎为零。

注意

在某些着色器中，即使模型网格中的面大小为零，也会用于某些特定的视觉效果，所以此组件可能会对外观产生影响。

设置

此组件目前没有任何可用配置。

注意

此组件由 Trace and Optimize 组件自动添加。我建议你使用 Trace and Optimize，而不是手动添加此组件。

Revision #4
Created 6 July 2024 02:56:38 by Hrenact
Updated 6 July 2024 03:44:57 by Hrenact