布料 Cloth

Cloth 组件对性能的影响非常大，应尽量谨慎使用。

对于合理数量的顶点（约20万顶点内），每增加1000个顶点，Cloth 组件会增加约0.2毫秒的帧时间。超出这个范围后，帧时间会急剧增加，然后逐渐趋于平稳，但这种情况通常只发生在顶点数量非常大的情

需要注意的是，这个20万顶点的限制是针对整个房间的。Cloth 组件的数量本身对性能的影响似乎不大，主要取决于 Cloth 顶点的数量。

然而，由于 Mirror 和 Shadow Clones 的存在，本地Avatar的 Cloth 会被模拟三次，因此顶点数量要计算三倍。

此外，Colliders 会使 Cloth 组件的帧时间增加大约两倍，每增加10个 Colliders，每个 Collider 会额外消耗约7%的帧时间。

Revision #2
Created 8 August 2024 15:06:06 by 你亲爱的酒保K
Updated 8 August 2024 15:24:57 by 你亲爱的酒保K