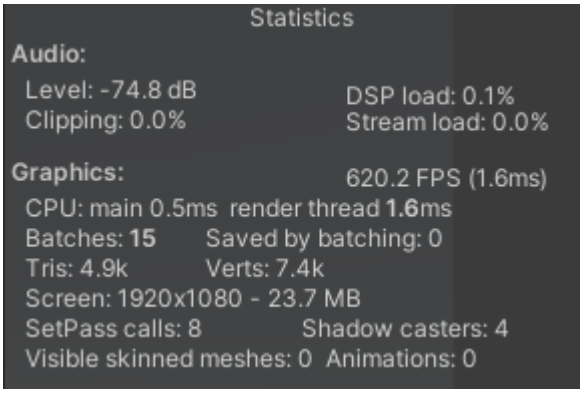
Stats面板



空场景的2个batch：天空盒 + 屏幕的底

SetPass calls: Set Pass Call代表渲染状态切换，主要出现在材质不一致的时候，进行渲染状态切换。我们知道一个batch包括，提交vbo，提交ibo，提交shader，设置好硬件渲染状态，设置好光源属性等（注意提交纹理严格意义上并不包括在一个batch内，纹理可以被缓存并多帧复用）。如果一个batch和另一个batch使用的不是同种材质或者同一个材质的不同pass，那么就要触发一次set pass call来重新设定渲染状态。例如，Unity要渲染20个物体，这20个物体使用同种材质（但不一定mesh等价），假设两次dynamic batch各自合批了10个物体，则对于这次渲染，set pass call为1（只需要渲染一个材质），batch为2（向GPU提交了两次VBO，IBO等数据）。

GPU:mainthread：主线程，monobehaviour

render thread：专门的一个线程来控制我们的GPU

Batchs：游戏场景中的物体，分几个批次，提交给GPU绘制

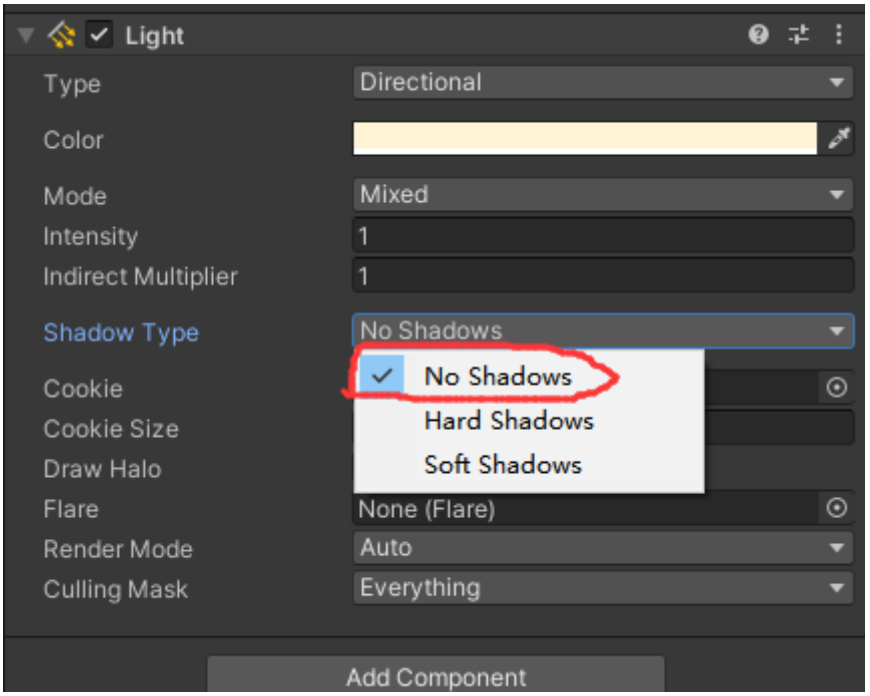
Save By Batches：多少物体被合批绘制了

Shadow casters：阴影开销

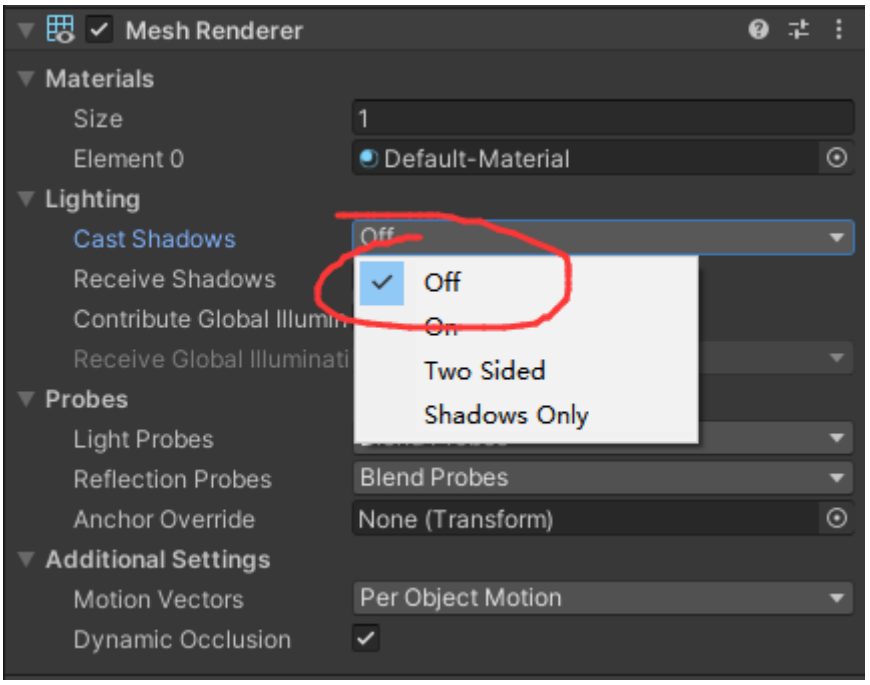
Visible Skinned Meshs:游戏场景中可见的skinnedMeshrender的数目

Animation：动画开销

阴影开销（set pass casters）,看不见的杀手



物体单个关闭阴影



Animation，SkinnedMeshRenderer开销

Animatior替换Animation

将动画生成到Shader，并合批

合批次数上限：一个批次总顶点单元少于900　（模型总顶点数小于900）

unity的几种合批方法