资源优化方案

1.骨骼 主角和怪物骨骼数量要求在30以下

2.模型面数 1k以下，尽量不要超过2k

3.动画文件数量 animation文件数量控制，越少越好

4.draw call 同屏draw call 总数不得超过200（场景 角色 骨骼 特效）

5.贴图，角色怪物贴图不超过1张，大小不超过256\*256 使用tga或者png，所有美术内容尽量减少贴图数量，能合并尽量合并

6.阴影，不制作实时阴影，角色怪物可以做面片假阴影

7.场景灯光，不使用unity实时灯光，使用灯光探测器

8.文档目录管理，尽量控制通用，主角部位尽量少，可考虑时装 ，武器 头发

9．UI控制资源，比较耗





