怎么样实现渲染优化

1动静分离

分离静态和动态元素：将静态和动态UI元素分开到不同的Canvas中，

2以利用批处理，减少Draw Call

封包 拆包 粘包

TCP是面向字节流的协议，就是没有界限的一串数据，本没有“包”的概念，“粘包”和“拆包”一说是为了有助于形象地理解这两种现象。

网络传的是字节流

TCP协议粘包拆包问题是因为TCP协议数据传输是基于字节流的，它不包含消息、数据包等概念，需要应用层协议自己设计消息的边界，即消息帧（Message Framing）。如果应用层协议没有使用基于长度或者基于终结符息边界等方式进行处理，则会导致多个消息的粘包和拆包。

网络传输——》网络缓冲区

这个不是直接接受到这个字节流