工作的电脑是win7系统，使用visualstudio217，经常发生vs异常无反应问题，于是决定将系统换成win10，系统装好后，运行unity发现Graphics帧率只有二三十。使用profiler查看，发现cpu的占用率百分之九十多都被GFX.waitForPresent 占用。网上查了查原因，导致这个问题是因为CPU在等待GPU的渲染，说明，GPU渲染出现问题，然而系统升级前不存在这个问题，说明应该跟项目无关，而且查了关于unity的优化方面GFX.waitForPersent是不需要特地优化的，只要把其他能优化的优化好，这个值自然会下将，后来只能考虑系统问题，首当其冲的就是驱动问题，查看了设备管理器，没有感叹号，说明具有可供正常运行的驱动，但是为什么渲染有问题，渲染一般就是显卡问题了。所以安装了一个驱动精灵进行了检测，确实显卡驱动（Intel（R）HDGraphics）,声卡（Real tek High Definition Audio）,主板(Itel(R)Management engine interface)都没有，下载安装后一切正常。

那么为什么新装的系统没有这些驱动，系统正常运行而且设备管理器里没有驱动异常提示呢？对于显卡驱动，因为Windows自带的只是最基本的VGA驱动，只提供基本的显示功能，并不能发挥显卡的种种特性。所以，实际上全新安装的系统，也是有显卡驱动的，只不过这个驱动只能保证最基本的画面显示而已。因此要想发挥显卡特新需要重新安装对应的显卡驱动，其他驱动也是这样。