1. 静态批处理

静态批处理会造成内存开销

物体必须勾选static

隐藏的物体和后加载的物体不会享受静态批处理，需要手动调用StaticBatchingUtility.Combine()。

当有光照贴图时，如果同一个材质的两个物体指向了不同的光照贴图，则不会批处理。

1. 动态批处理

300面以下

不能用蒙皮

Shader不能用多pass的

发现一个怪的，大地图里，批处理的树只要改变了距离摄像机的位置，动态批处理就会直接失效，暂没找到原因

1. 手机中有降低分辨率的设置，如果降低分辨率帧数有显著提升，则代表性能瓶颈在gpu端，提升的办法是优化shader，比如主城里的t4m的shader有三张法线贴图，如果去掉可以提升很多帧数，另外，一个比较重要的技巧就是手动设置分辨率，很多手机默认都是1920的分辨率，而他的gpu并不强，这就导致卡顿，此时可以强制分辨率为1280.详见一下两篇文章

https://www.cnblogs.com/zblade/p/6424405.html

<http://www.xuanyusong.com/archives/3205>

1. 烘焙的光照贴图要烘焙到一张，否则draw call会增加很多，经测验，帧数提升很明显
2. 法线贴图尺寸对效率影响很大，并且法线贴图本身就很耗，和法线贴图张数有关
3. 模型的Rig里有个 Optimize Game Objects选项，勾上之后模型中的骨骼会隐藏，可以提高性能
4. 关于unity为何会转为Texture2d格式：
   1. 由于jpeg不支持透明度，png的压缩算法又是像素依赖的，无法实现单像素解析，无法发挥显卡优势
   2. Jpeg和png最终显卡解码后都会转为rgba纹理
   3. 综上所述这俩格式并不能直接使用，需要转为texture2d格式，然后根据开发者的压缩格式的设置，来决定最终的assetbundle格式及大小
   4. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/59518368>