一.包体大小优化

1.检查所有Resources文件夹，移出无效的资源。

2.AB打包时分好包名，去掉重复依赖，提出公共依赖，比如字体文件单独打一个包

3.没有必要时，Minimap不要勾选

4.贴图压缩 android下使用RGBA Compressed ASTC 8x8 block

二.性能优化

1.drawcall

2.bakemesh

3.Gpu instance

static batch要预先放在场景中才有用，不能动，手机上要快一点（帧率）（电脑上慢一点）

static batch可以针对使用了同一材质的不同的mesh进行合批，gpu instance必须时统一模型

图形渲染及优化—Unity合批技术实践

http://gad.qq.com/article/detail/28456

4.图集打包

5.遮挡剔除

6.Lod

7.GC

1>避免使用 foreach

2>stringBuilder代替string 操作

3>对象池

4>缓存，在awake中去一次变量，用的地方使用这个缓存。

5>少量使用LINQ命令，因为它们一般会分配中间缓存，而这很容易生成垃圾内存

6>gameobject 的tag,name GC很高，使用go.CompareTag (“human”)代替tag

8.骨骼优化。

9.SRP Batcher  
https://connect.unity.com/p/srp-batcher-jia-su-xuan-ran

三.卡顿

1.预加载资源包，使用chunkbase打包，加载的过程显示在进度条中

2.根据手机评级使用高中低模型。

3. Job System 单帧复杂计算，多线程同步的