**Unity 5 中的全局光照技术详解** [**https://blog.51cto.com/dasein58/4583414**](https://blog.51cto.com/dasein58/4583414)

### 【Unity3D】【Shader】 <https://blog.csdn.net/poem_qianmo/category_2681301.html>

# Unity：现在您正在考虑使用组件 <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/unity-now-youre-thinking-with-components--gamedev-12492>

## [C# Socket编程 同步以及异步通信](https://www.cnblogs.com/asdyzh/p/9839779.html) <https://www.cnblogs.com/asdyzh/p/9839779.html>

# 利用Unity UGUI制作酷炫UI效果（制作篇）<https://zhuanlan.zhihu.com/p/22409770>

# Unity中的渲染优化技术 <https://blog.csdn.net/e295166319/article/details/79107399>

# Unity中的渲染优化技术 <https://juejin.cn/post/7064795716878762014>

# Unity的内存管理与性能优化 <https://zhuanlan.zhihu.com/p/362941227>

# 了解自动内存管理 <https://docs.unity3d.com/cn/2018.4/Manual/UnderstandingAutomaticMemoryManagement.html>