静态与动态批处理

优化几何体顶点数

使用LodGroup技术

遮挡剔除

视椎体剔除

层剔除距离（layerCullDistances）

渲染顺序（非透明物体从前到后，透明物体从后到前，利用传统的深度测试可以减少overdraw，如果利用early-z可以在不执行片元着色器的情况下减少overdraw，性能更好，不过属于硬件优化）

减少纹理大小

MIpmap

设置分辨率

Shader的lod技术

引擎已做的优化

动态批处理

视椎体剔除

渲染顺序