**动态合批**

**动态合批的作用是什么？**

减少Draw Call。

**动态合批的工作原理是什么？**

动态批处理的原理是每一帧把可以进行批处理的模型网格进行合并，再把合并好的数据传递给CPU，然后使用同一个材质进行渲染。好处是经过批处理的物体仍然可以移动，这是由于Unity每帧都会重新合并一次网格。

**动态合批有哪些限制？**

动态批处理有很多限制，比如在使用逐对象的材质属性时会失效，网格顶点属性规模要小于900等等，该技术适用于共享材质的小型的网格。