**Set Pass Call**

**What:**

**Why:**

**How:**

**什么是Set Pass Call？**

Set Pass Call表示改变渲染状态

**什么情况下会触发Set Pass Call？**

切换材质或切换同一材质中不同Pass时都会触发一次Set Pass Call。

Set Pass Call比Draw Call更耗时，所以URP不再支持多Pass。

**常见的渲染优化方法有哪些？**

动态批处理和静态批处理，GPU Instancing和SRP Batcher。