**SRP Batcher**

**What:**

**Why:**

**How:**

**SRP Batcher的作用是什么？**

SRP Batcher不会减少Draw Call数量，但可以减少Set Pass Call的数量。

**SRP Batcher什么情况下被打断？**

SRP Batcher是否会被打断的判断依据是Shader变种，即使物体之间使用了不同的材质，但是使用的Shader变种相同就不会被打断，传统的批处理方式要求使用同一材质。

**如何判断Shader是否满足SRP Batcher标准？**

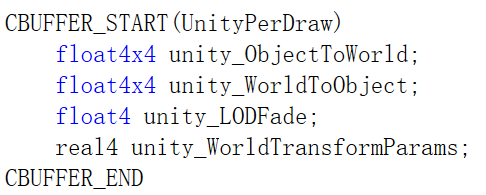
1. 查看Shader的Inspector提示
2. 查看Statistics面板的Saved by batching信息
3. 查看Frame Debug的SRP Batching条目

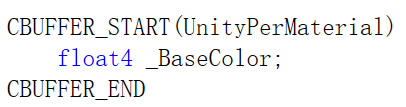
**如何使用SRP Batcher？**

Unity引擎的内建变量声明在UnityPerDraw CBUFFER中。

Shader中的变量数据声明在UnityPerMaterial CBUFFER中。

1. 声明常量缓冲区





1. GraphicsSettings.useScriptableRenderPipelineBatching = true;