**GPU Instancing**

**What:**

**Why:**

**How:**

**什么是GPU Instancing？**

将数据一次性发送给GPU，使用一个Draw Call让渲染流水线利用这些数据绘制多个相同的物体，这就是GPU多例化（GPU Instancing）技术。

**GPU Instancing的限制是什么？**

物体具有相同的网格

**如何使用GPU Instancing技术？**

1，#pragma multi\_compile\_instancing

2，使用宏管理结构体UNITY\_VERTEX\_INPUT\_INSTANCE\_ID，UNITY\_SETUP\_INSTANCE\_ID和UNITY\_TRANSFER\_INSTANCE\_ID宏

3，使用UNITY\_INSTANCING\_BUFFER\_START和UNITY\_INSTANCING\_BUFFER\_END替换CBUFFER\_START和CBUFFER\_END管理属性；

4，使用UNITY\_ACCESS\_INSTANCED\_PROP访问属性；（此时已经支持GPU Instancing）

5，public static void DrawMeshInstanced(Mesh mesh, int submeshIndex, Material material, Matrix4x4[] matrices, int count, MaterialPropertyBlock properties);