**动态合批**

**What:**

**Why:**

**How:**

**动态合批的原理是什么？**

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。

**动态合批的优劣**

好处：经过批处理的物体仍然可以移动，减少Draw Call。该技术适用于共享材质的小型的网格。

缺点：这是由于Unity每帧都会重新合并一次网格。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。

**如何在渲染管线中启动动态合批？**

var drawingSettings = new DrawingSettings(unlitShaderTagId, sortingSettings) {

enableDynamicBatching = useDynamicBatching,

enableInstancing = useGPUInstancing};