**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。

**动态合批的好处**

经过批处理的物体仍然可以移动，可以减少Draw Call。

**动态合批的限制**

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，物体需要使用相同的材质。

**如何在渲染管线中启动动态合批？**

var drawingSettings = new DrawingSettings(unlitShaderTagId, sortingSettings) {

enableDynamicBatching = useDynamicBatching,

enableInstancing = useGPUInstancing};