**Unity3D教程：DrawCall优化**

Posted on 2013年07月16日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b) /被围观 130 次

Unity3D 对于移动平台的支持无可厚非，但是也有时候用Unity3D 开发出来的应用、游戏在移动终端上的运行有着明显的效率问题，比如卡、画质等各种问题。自己在做游戏开发的时候偶有所得。对于主要影响性能的因素做个总结。

主要因素有：

1.Drawcall 值过大

Drawcall 值过大，所需要的 GPU 的处理性能较高，从而导致CPU的计算时间过长，于是就卡了。

2.点、面过多

点、面过多，GPU 根据不同面的效果展开计算，并且CPU计算的数据也多，所以效果出来了。

由于Drawcall 值过大所引起的卡的问题我所做的优化方式有：

1.对于模型：

Mesh 合并，有个不错的插件（DrawCall Minimizer   --->  直接上Asset Store 下载即可，免费的，而且有文档，很容易上手）

2.对于UI:

尽量避免使用Unity3D自带的 GUI 换用 NGUI或者EZGUI；因为这两个UI插件对于UI中的图片处理是将UI图片放置在一个 Atlas 中，一个 Atlas 对应一个Drawcall

3.对于灯光：

可以使用 Unity3D 自带的  Lightmapping 插件来烘焙场景中的灯光效果到物体材质上

4.对于场景：

可以使用 Unity3D 自带的 Occlusion Culling 插件把静止不动的场景元素烘焙出来

5.对于特效：

尽量把材质纹理合并