一个角色仅使用一个SkinedMeshRenderer（后简称 SMR），在 Unity 中您应该每个角色仅使用一个 SkinedMeshRenderer 来绘制。一般来说单个角色没必要用到两个或更多的网格。而且，Unity 在优化视景裁剪和更新角色包围体时，是基于仅有一个动画组件和一个 SMR 的假设的。所以，如果你最求性能，就不应该为一个角色使用多个SMR。如果你用了两个SMR，则时间消耗可能是用一个 SMR的两倍！不要使用过多的材质你还应该尽可能地减少角色所用材质的数量。你应该只有一个理由使用多个材质：那就是你想使用多个着色器。但是，大多数情况下，每个角色 2-3 个材质就够了。如果你的角色还有一把枪，那你应该考虑把枪作为另外一个物体，因为它可以 从角色身上拿走。  
  
    减少骨骼数量  
  
    中型的 PC 游戏每个角色一般使用 15-60 个骨骼。骨骼越少，计算执行速度越快。一般用 30 个骨骼就可以在 PC 游戏中获得很好的表现效果，同时在手机平台上也如此。我们建议如果不是特别有需要的话，在手机平台上单角色的骨骼不要超过 30 个，在 PC 平台上也尽量只用 30 个左右的骨骼。  
  
    三角片数量  
  
    究竟用多少三角片取决于你所要求的细致程度和游戏运行的目标平台。一般手机上单角色 200-1500，PC 上 500-6000 个三角片都是合适的。 如果你想同时显示很多个角色，或者想在较早的硬件平台上流畅运行，那么就需要再削减三角片数量。举个例子：半条命2 每个角色用 2500-5000 个三角片，在 PS3 或者 Xbox360上运行的下一代的AAA  游戏一般每个角色 5000-7000 三角片。  
  
    将 IK 和 FK 分开  
  
    将 IK 和 FK 分开。当 Unity 导入模型动作时，IK 节点会被烘焙成 FK，因为 Unity根本不需要IK节点。你可以在Uniy中将IK节点对应生 成的GameObject删除，或者直接在建模工具中将IK 节点删除后再导入。这样， Unity在绘制每帧时就不需要再考虑 IK 节点的动作了，由此提高了性能。所以，建模时将 IK 和 FK 混在一起可不是什么好主意。正确的做法是：你应该将 IK 和 FK分成两组。这样删除的时候就非常方便。  
  
    创建可重用的Rig  
  
    创建并使用可重用的 rig。这样，你就可以将一套动作应用到不同的角色。  
  
    为骨骼取直观易懂的名字  
  
    为骨骼取上直观易懂的名字。对于人物角色，为骨骼取个正确的名字尤其重要。举个例子：如果你要让一个角色进入纸娃娃状态 ,你就需要正确定位角色的各段骨骼。如果名字取得不好，程序的兄弟写起脚本来就很费劲。