引入
为了更好地理解本节的数据，我想指出以下两点：
- 所有测试都没有包括任何状态行为(State Behaviour)。如果一个控制器的任何动画层上有一个或多个状态行为，所有这些控制器的运行时间会增加50%。无论使用哪种状态行为，这种增加都是存在的。由于默认的Action & Gesture层中包含状态行为，这种额外的开销可能会出现在每个使用的Avatar上。由于这种开销总是存在的，我在测试中选择不包含它，因为我的测试目的是进行比较。然而，如果你查看原始数据，可能需要在结果上增加50%的开销，以获得实际的帧时间。
- Animator Controller的性能不会线性缩放。我将在后文详细讨论，但需要注意的是，两个拥有100个动画层的Avatar并不会比一个拥有200个动画层的头像更慢。优化Animator Controller是有益的，因为减少帧时间是有好处的，但如果你发现一些异常数据（例如，按线性缩放计算，40个头像每个有50个动画层应该需要68毫秒，但实际上只需6.4毫秒），这表明可能有问题。
我将首先介绍单个Controller的帧时间性能，然后讨论在使用多个Controller时性能的变化。
Revision #1
Created 8 August 2024 14:24:38 by 你亲爱的酒保K
Updated 8 August 2024 15:21:07 by 你亲爱的酒保K