在苹果和安卓手机平台中让DrawEngine在FMX中加速工作

非加速接口库：DrawEngineInterface\_SlowFMX.pas

非加速接口库直接使用FMX内置矩阵进行图片的缩放和旋转绘制，外部光栅到GPU内部光栅转换无硬件加速

针对IOS与Android的硬件加速接口库：DrawEngineInterface\_FMX.pas

加速接口库直接OpenGLES阵进行图片的缩放和旋转绘制，外部光栅到GPU内部光栅转换有硬件加速。在真机设备提速50%，每贞可支持2000条+绘制命令，能跑满60fps限速贞。

更多加速理论请参考老猫群的” canvas硬件加速详解.pdf”，这份文档年代久远，编写与XE7时代。

正常编译DrawEngineInterface\_FMX.pas库需要修改官方源码

1. 安装带源码的任意XE版本
2. 把FMX.Canvas.GPU.pas复制到你的工程目录下
3. 在FMX.Canvas.GPU.pas中添加一个全局变量lastCanvasHelper: TCanvasHelper;

在TCanvasGpu.CreateResources方法中初始化全局变量

class procedure TCanvasGpu.CreateResources;

begin

FCanvasHelper := TCanvasHelper.Create;

FStrokeBuilder := TStrokeBuilder.Create;

lastCanvasHelper:=FCanvasHelper;

end;

在TCanvasGpu. FreeResources方法中重置全局变量

class procedure TCanvasGpu.FreeResources;

begin

FStrokeBuilder.Free;

FCanvasHelper.Free;

lastCanvasHelper:=nil;

end;

by qq600585

2018-5-24