

Contents

1	前言	4
2	UnityProfiler	4
2.1	简介	4
2.2	命令手册	4
2.2.1	alloc	4
2.2.2	frame	4
2.2.3	next	4
2.2.4	prev	4
2.2.5	stat	4
2.2.6	find	4
2.2.7	list	4
2.2.8	info	4
2.2.9	fps	4
2.2.10	help	4
2.2.11	quit	4
2.3	使用案例	4
2.3.1	追踪渲染丢帧	4
2.3.2	追踪动态内存分配	4
2.4	小结	4
3	MemoryProfiler	4
3.1	简介	4
3.2	命令手册	4
3.2.1	read	4
3.2.2	load	4
3.2.3	track	4
3.2.4	str	4
3.2.5	ref	4
3.2.6	uref	4
3.2.7	REF	4
3.2.8	UREF	4
3.2.9	kref	4
3.2.10	ukref	4

3.2.11	KREF	4
3.2.12	UKREF	4
3.2.13	link	4
3.2.14	ulink	4
3.2.15	show	4
3.2.16	ushow	4
3.2.17	find	4
3.2.18	ufind	4
3.2.19	type	4
3.2.20	utype	4
3.2.21	stat	4
3.2.22	ustat	4
3.2.23	list	4
3.2.24	ulist	4
3.2.25	bar	4
3.2.26	ubar	4
3.2.27	heap	4
3.2.28	save	4
3.2.29	uuid	4
3.2.30	help	4
3.2.31	quit	4
3.3	使用案例	4
3.3.1	检视内存对象	4
3.3.2	追踪内存增长	4
3.3.3	追踪内存泄漏	4
3.3.4	优化 Mono 内存	4
3.4	小结	4

1 前言

2 UnityProfiler

2.1 简介

2.2 命令手册

2.2.1 alloc

2.2.2 frame

2.2.3 next

2.2.4 prev

2.2.5 stat

2.2.6 find

2.2.7 list

2.2.8 info

2.2.9 fps

2.2.10 help

2.2.11 quit

2.3 使用案例

2.3.1 追踪渲染丢帧

2.3.2 追踪动态内存分配

2.4 小结

3 MemoryProfiler

3.1 简介

3.2 命令手册

3.2.1 read

3.2.2 load

3.2.3 track

3.2.4 str

3.2.5 ref