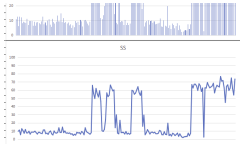


2017/10/9

shell 脚本通过 `dumpsys SurfaceFlinger --latency` 数据计算 FPS 和评价流畅度。 · TesterHome



[sandman](#) · #11 · [2020年8月20日](#) 作者

[#166 @shangyan_huang](#) 什么图？cv直接read作图的？我工具里提供了cv转hdf交互图的脚本。

至于帧率，本身视频的帧率就是动态的，一般是23到25帧吧，得看具体的码流。如果帧率到了50到60帧就是UI刷新的帧率了，可能是加载缓冲，切换内容之类的UI展示操作引起帧率提高。



အမည်အားဖြင့် - #12 - [ကမ္ဘာ့အသံအသံ](#) ခုစာ

PS播放器本身在处理视频流是有音频处理的，视频播放场景主要可以判断的是帧率提高到50-60的现象基本都是卡顿加载，换内容切换的时刻。

测试是按窗口测试的，如 <http://ip.ch-425-w-SurfaceView>，视频类流畅度我是按2帧每秒值打分的，很多视频流都是24帧的。



[Hauptseite](#) · [Impressum](#) · [Kontakt](#)

[#1288 @xandoo](#) 恩 懂你意思了。sa，漂流都是24，我换25看看。



shanghaio@lancet.com - #14 - 2025@lancet.com

#13楼 @xuanfuman 视频上有弹幕的话 是应该按esc键来取吧？没弹幕的视频才不用？



[sandman](#) · #15 · [timothyschnee](#) 作者

[21.6 原理 \(VideoPlayer原理\)](#) 其实视频播放就是监控SurfaceView的绘制，弹幕的绘制肯定也是在这个window上绘制。



zhengshan_jensen@yahoo.com - #26 - www.fortin.com

[11.2.2.2. Hackman](#) 哦，但是监控的 `dumpsys SurfaceFlinger | grep "-"` 所示window。不是纯视频的话 25帧感觉又不太对



shangshan.luo@usf.edu - 817 - 2004 or 2005

[#162 傅里叶变换](#) 这个频率啊，计算波幅度的 是用的什么理论原理？也和GT不大一样。求了解



[Facebook](#) - #10 - [VoiceMail](#) [Twitter](#)

username 你好，感谢分享，我在测试过程中遇到个问题，我想指定一个surfaceview，然而查看当前显示的窗口名时，有两个同名的surfaceview，请问楼主有没有经验指定其中一个surfaceview

[illegible]

source: #19 - [BibleProject](#) 作者

我想知道这种情况，其实Surface的SurfaceView更多，Dex的编译慢，后面还要上JDK慢。。。
这个不降下SurfaceView-视图的更新SurfaceView窗口重计的情况，其实就是屏幕被SurfaceView分割不同部分分割的，但记录都是记在SurfaceView名下。由于是重新计算帧率会相对单片提高慢一些左右。40帧的情况。多场景将目标帧率30帧提高进行评价就是了。
建议不同UI物使用40帧评价，单场景流式化之帧，多场景流式化20



source: #20 - www.ck12.org 作者

#1788 @xhangzhuo: [https://github.com/xhangzhuo/surfaceflinger](#) 写的很清楚啊基于SurfaceFlinger的数据，数据本身是安卓记录提供的，我只是拿来计算。计算方法和逻辑是我按自己目标需求设定的。



bioRxiv preprint doi: <https://doi.org/10.1101/011016>; this version posted November 11, 2014. The copyright holder for this preprint (which was not certified by peer review) is the author/funder, who has granted bioRxiv a license to display the preprint in perpetuity. It is made available under aCC-BY-NC-ND 4.0 International license.

11.16 [@bluebird](#) 我试了一下蓝控surfaceview, 很遗憾单帧视频得到的平均FPS在15左右, 开启弹幕的情况是在60+, 我的测试对象是弹幕的js, 能简单的做减法来得出吗? 或者我通过提高FPS评价的话就是加上15?。。弹幕的评价应该是60吧






www.ck12.org - #22 - 2008年02月02日 作者

2012 [Video4Linux](#) 单路视频码率还真低，看来视频编码和清晰度打折扣了。弹幕是取的 μ 不是视频，相当于一路是视频的11帧，一路是弹幕 μ 的50-60。一路视频一路 μ 相当于ZS-60来评价了，不过视频本身也有扣分。


就算还是还是加整体溢价吧，按美国整体溢价来看：视频：3.5%；


译基词表还是按整译评估吧，毕竟用户译出来不是“假假-译基”





- [@13944444444](#) [+13](#) [查看历史发言](#)
- [@13944444444](#) 今天刷了一个版本，发现屏幕卡顿2FPS，屏幕-卡顿2FPS，就感觉不太对了，怎么计算的FPS。。中间可能还有其它原因吧。。
- [@13944444444](#) [+20](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 看了3个数据，发现是在设计基本逻辑时没考虑到这个情况，dumpsys SurfaceFlinger--latency SurfaceView的数据在多数情况下是占用一个空行表示的，数据本身是可以分析计算每个SurfaceView的帧率的，空行因为无法计算，所以被设计成每帧每帧空行空行。


[@13944444444](#) 分析帧率时再更新一下这种在window关闭情况下数据处理逻辑。
- [@13944444444](#) [+20](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) PS：为什么把屏幕刷成了两个SurfaceView，很奇怪，我看了下我们的界面UI，发现还是一个SurfaceView，屏幕是占用接近的PageActivity画面。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 之前的版本是刷成了2个SurfaceView的，最新的版本把屏幕刷到了activity上，而这次两个版本需要都刷下，而且我们这边的团队只负责部署，所以希望操作系统的因素来测试。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 测试一下安卓的渲染原理 大牛嘛，测试surface 反而没有记录什么数据。
- [@13944444444](#) [+20](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 先看窗口再测试，不是 这所有数据都是用的SurfaceView，也有你已封就是数据刷的，例如render
- [@13944444444](#) [+20](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) render 是干嘛的，我在本地没有打开，本地是mac。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 呀，那就知道render是干什么的了，这是手机端版本。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)

[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) render 是干嘛的，我在本地没有打开，本地是mac。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 呀，那就知道render是干什么的了，这是手机端版本。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) render 是干嘛的，我在本地没有打开，本地是mac。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 呀，那就知道render是干什么的了，这是手机端版本。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) render 是干嘛的，我在本地没有打开，本地是mac。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 呀，那就知道render是干什么的了，这是手机端版本。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)


[@13944444444](#) render 是干嘛的，我在本地没有打开，本地是mac。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)


[@13944444444](#) 呀，那就知道render是干什么的了，这是手机端版本。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)

[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)

[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)

[@13944444444](#) render 是干嘛的，我在本地没有打开，本地是mac。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)

[@13944444444](#) 呀，那就知道render是干什么的了，这是手机端版本。
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#)

[@13944444444](#) 好的，感谢下 如何看视频刷的哪个窗口呢？
- [@13944444444](#) [+10](#) [查看历史发言](#) [作者](#)

[@13944444444](#) 脚本执行说明很详细的写了

