理想目标帧率60fps(每帧16.6毫秒内)

正常目标帧率30fps(每帧33.3毫秒内)

VR游戏中，则至少需要90FPS

Cpu分析器

Hierarchy栏——注明当前帧cpu和gpu的总耗时

Overview栏——Time ms：按花费时间最长排序；Calls：按当前高亮的帧调用次数最多的函数排序；Self ms：表明此函数自己的耗时；Time ms：表明此函数和它调用的其他函数的总耗时

Shadows.RenderJob：指明渲染问题，shader耗时严重，与阴影有关

Gfx.WaitForPresent：这表明CPU正在等待GPU，等待渲染帧结束，关闭垂直同步VSync(Edit -> Project Settings -> Quality-> Don't Sync)

WaitForTargetFPS：在等待垂直同步,不需要研究这个函数，忽略它

**GC.Collect()**：耗时比较多，游戏有垃圾回收问题

Unity的渲染处理包含三种类型的线程：main thread、render thread和worker threads

[OnWillRenderObject](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnWillRenderObject.html?_ga=2.115017474.446335361.1522371544-942124006.1522371544)或[OnPreCull](https://docs.unity3d.com/ScriptReference/MonoBehaviour.OnPreCull.html?_ga=2.115017474.446335361.1522371544-942124006.1522371544" \t "_blank)函数，这些将会出现在渲染分析器而不是脚本分析器

Gpu分析器

Hierarchy栏——注明当前帧cpu和gpu的总耗时;

如果GPU耗时大于CPU耗时，可以确认游戏是GPU密集