

屏到屏退候此宴候

private void handleFrameAvailable(float[] timeStampAndNanos){

```
mVidderEncoder.drawInEncoder(false);
```

```
mFullScreen.drawFrame (mTextureId, transform);
```

```
mInputWindowSurface.setPresentationTime (timestampNanos);
```

```
mInputWindowSurface.swapBuffers ();
```



http://github.com/gdgrafiablab/e747398a8f0d5e8e7be2e66522a80b43dfe9a1e/app/src/main/java/com/android/grafiab/TextureMovieEnd.java#L325L333L341

单独线程消费输出:最多减1帧(40ms)

• 40ms 一次, 耗时 10ms

• Onms时刻, 输入

• 10ms 时刻, 编码完成

• 40ms时刻, 消费成功

• 延迟为40ms,可降低为10ms

屏到屏延迟优化实例

单独线程消费输出：最多减小 1 帧 (40ms)

- 40 ms 一次，耗时 10ms
- 0ms 时刻，输入
- 10ms 时刻，编码完成
- 40ms 时刻，消费成功
- 延迟为 40ms，可降低为 10ms

CPU 占用优化实例