首先,前期准备工作.查看项目的资源分类情况,明确优化方向.其次,关注场景资源中的摄像机数量和灯光数量.摄像机数量会影响整个渲染流程的复杂度.灯光数量会影响整个场景的光照复杂度和阴影复杂度

之后,记录运行时的信息.平均三角形面数在150万到200万,峰值最高在230万左右.渲染批次在1500次到1800次左右.SetPass calls在200次以上

然后,真机烧录.安卓10FPS,出现地形呈现过曝现象.苹果15FPS,出现莫名的贴图蓝色异常并且没有声音.

最后,真机运行时内存情况与内存耗时分布情况.内存使用方面,安卓1.5GB 苹果1GB.

基本差距在显存方面,延迟渲染下小米占据更多显存.

同时发现在纹理,模型,音效方面的内存超标apk安装包大小560M左右