优化OgreRTShaderSystemStatic的方法：找到OgreKitCore模块中的gkSettings.h，注释掉

#define OGREKIT\_USE\_RTSHADER\_SYSTEM 1，然后重编OgreKitCore，之后将新的libOgreKitCore.a和gkSettings.h拷贝覆盖程序中对应的文件。并去掉Android.mk中的-lOgreRTShaderSystemStatic。注释掉OgreMainStatic模块中OgreBuildSettings.h中的#define RTSHADER\_SYSTEM\_BUILD\_CORE\_SHADERS和#define RTSHADER\_SYSTEM\_BUILD\_EXT\_SHADERS，编译后拷贝新的libOgreMainStatic.a覆盖对应的文件。

优化Plugin\_ParticleFXStatic的方法：找到OgreKitCore模块中的gkSettings.h，注释掉

#define OGREKIT\_USE\_PARTICLE 1，然后重编OgreKitCore，之后将新的libOgreKitCore.a和gkSettings.h拷贝覆盖程序中对应的文件。并去掉Android.mk中的-lPlugin\_ParticleFXStatic即可。

OgreMainStatic 中注掉//#define OGRE\_USE\_FREETYPE可以去掉使用freetype