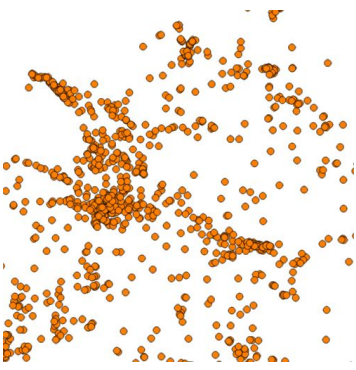
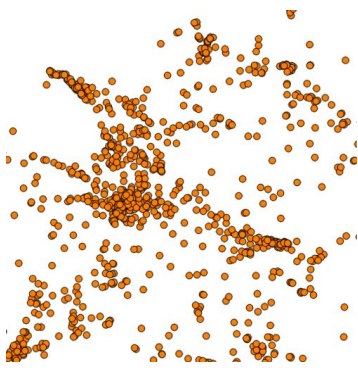




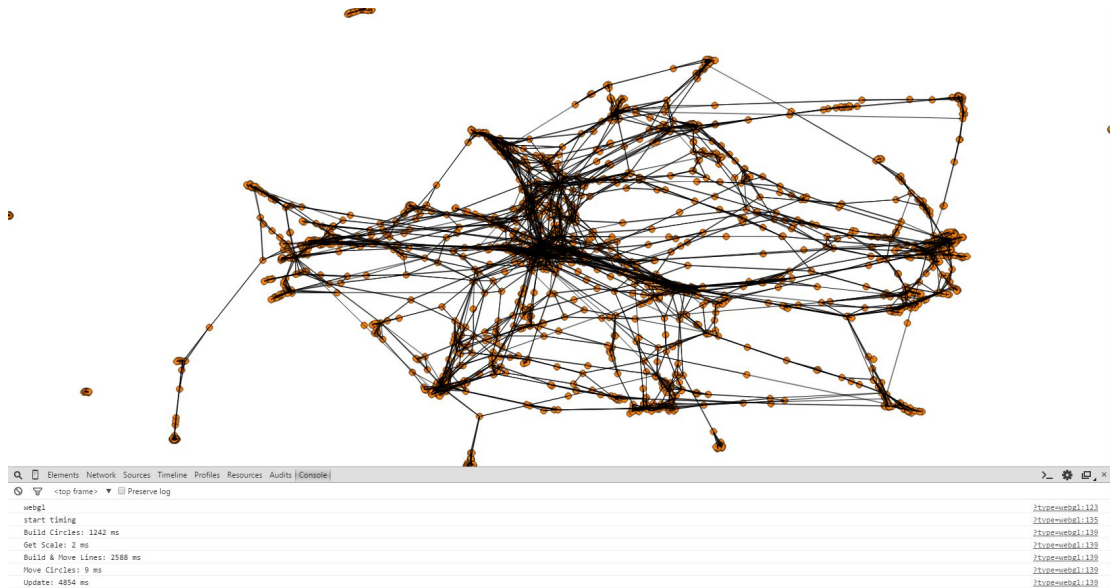
2015/7/27 林涛

提高前端 render 效率的方法

1. 将对象构建放到前面。能明显节省对象构建的时间。
2. 将 Resolution 降低。之前圆使用 8 段曲线构建的,改成 3 段大约可节省一半时间。
3. 改用直线画圆。相同 Resolution 下渲染时间有节省。但为了让直线像圆,就需要有更高的 Resolution,构建时间按 Resolution 增加,Render 时间可能有降低。比如

		
		
Resolution	4	8
Curve/Straight	Curve	Straight
Make(ms, WebGL)	765	1152
Render(ms,WebGL)	678	497

目前 circle 是预构建的，line 是后面画的。



webgl

?type=webgl:135 start timing

?type=webgl:139 Build Circles: 1350 ms

?type=webgl:139 Get Scale: 1 ms

?type=webgl:139 Build & Move Lines: 2972 ms

?type=webgl:139 Move Circles: 18 ms

?type=webgl:139 Update: 3838 ms

canvas

?type=canvas:135 start timing

?type=canvas:139 Build Circles: 1208 ms

?type=canvas:139 Get Scale: 1 ms

?type=canvas:139 Build & Move Lines: 2980 ms

?type=canvas:139 Move Circles: 29 ms

?type=canvas:139 Update: 1040 ms

svg

?type=svg:135 start timing

?type=svg:139 Build Circles: 1171 ms

?type=svg:139 Get Scale: 2 ms

?type=svg:139 Build & Move Lines: 2897 ms

?type=svg:139 Move Circles: 30 ms

?type=svg:139 Update: 1381 ms

效率还需要提高啊！