

COCOS CREATOR 游戏性能优化



by panda

简介

- ➤ 内容以基础的优化原则为主,并不会具体到某种特殊场景的优化
- ➤ 主要以 web 端为主进行展示(很多技巧 native 同样适用)
- ➤ 过程中需要详细讲解的地方可以发弹幕, Jare 老师会打断我
- ➤ 不小心翻车的话,请疯狂发弹幕要求 Jare 老师表演节目~!

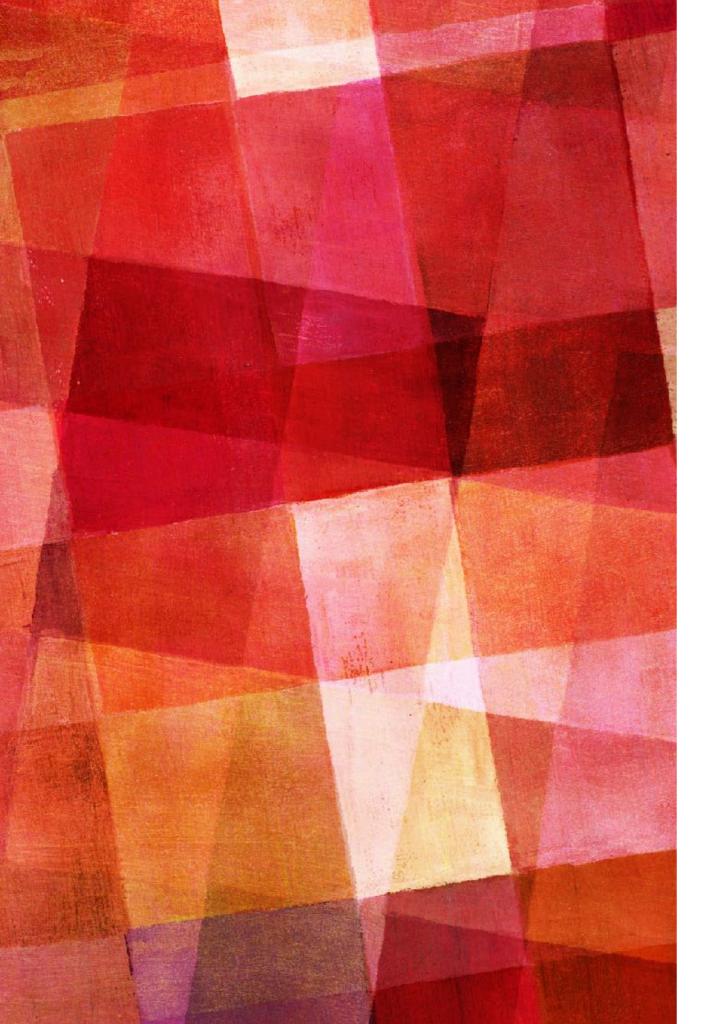
▶ 有抽奖~有抽奖~有抽奖~



66

Less is more POWERFUL





可能涉及到

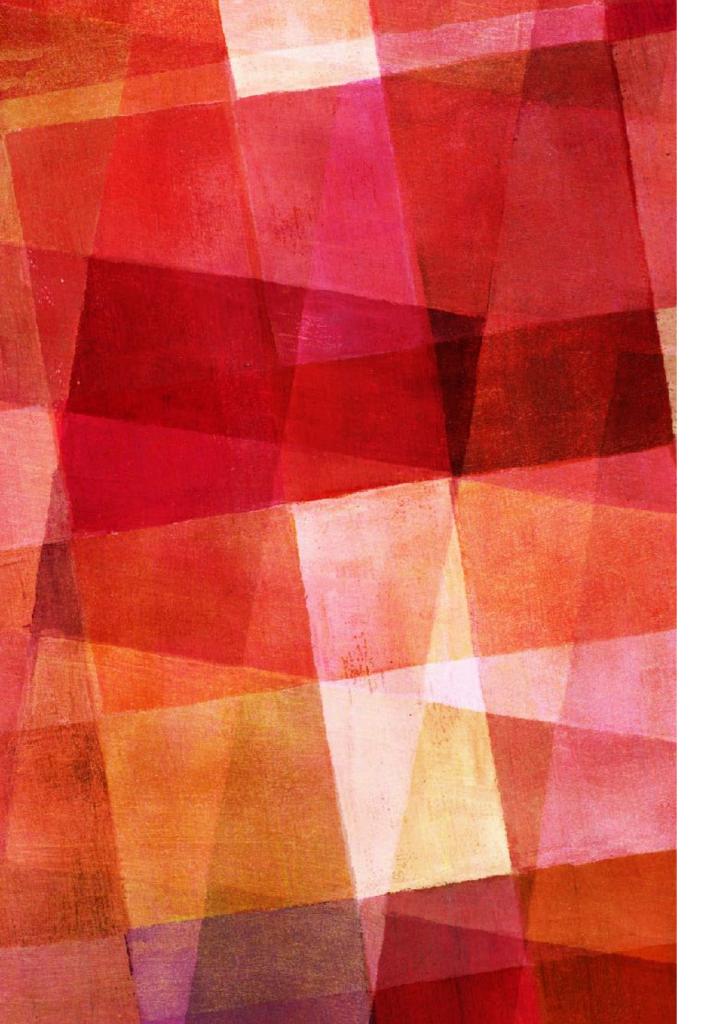
- ➤ 异步启动场景
- ➤ 最大效率利用批处理渲染
- ➤ 最大效率利用脏矩形渲染
- ➤ 使用对象池降低内存开销
- ➤ 释放场景资源
- ➤ 有的没的。。。



异步启动场景

New arrival in 1.2



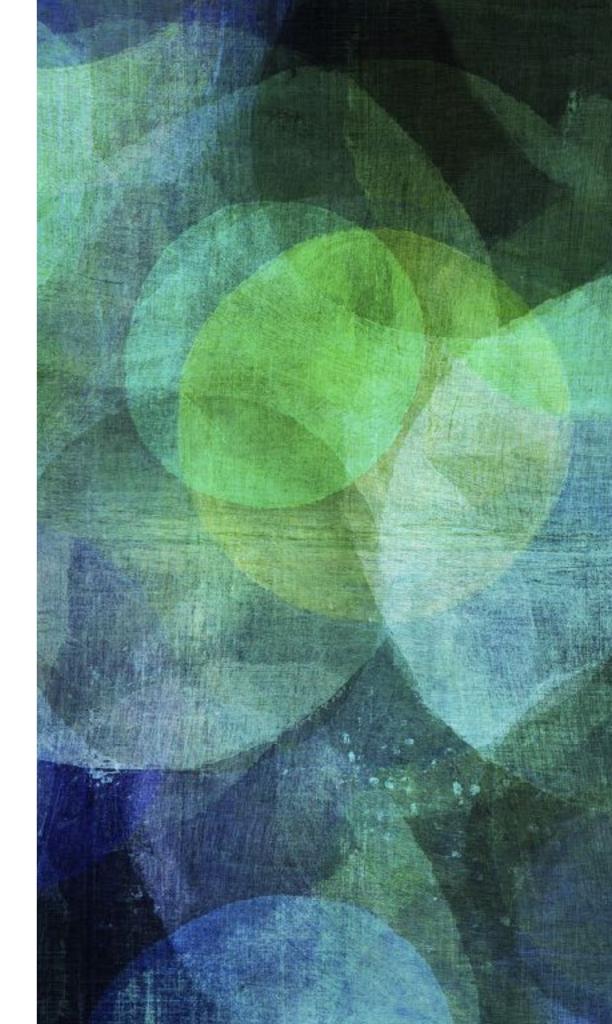


异步启动场景

- ➤ 关闭缓存
- ➤ 使用 Director 事件统计
- ➤ Android Remote Debug
- ➤ DevTools Network 面板
- ➤ 场景 Async Load Assets 属性



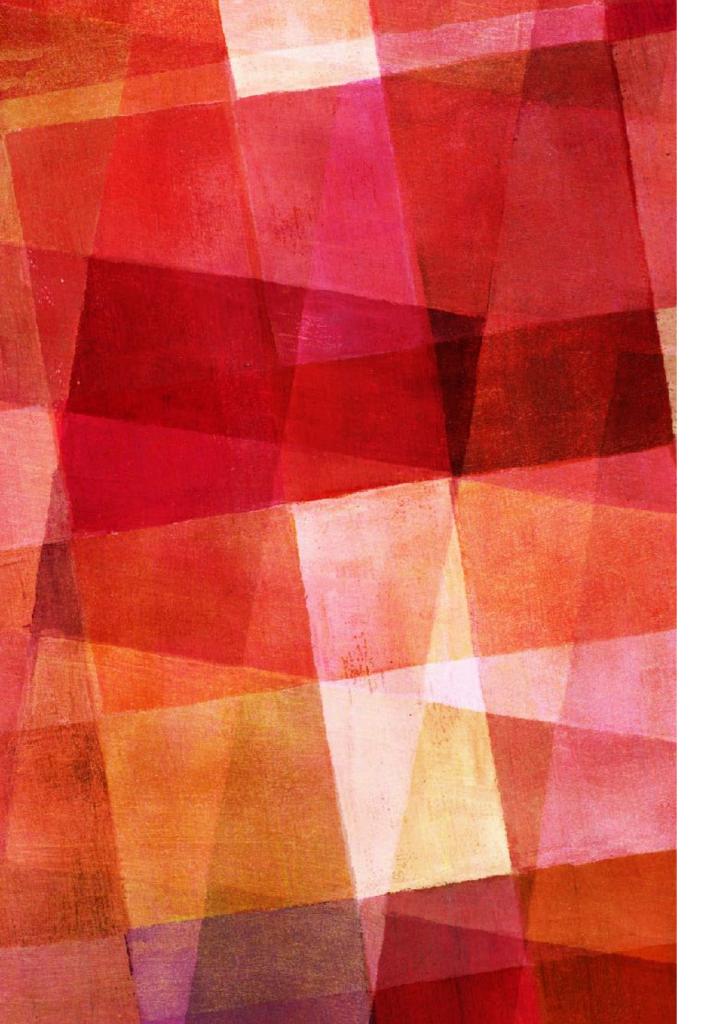
抽笑



自动批处理渲染

New arrival in 1.2





自动批处理渲染

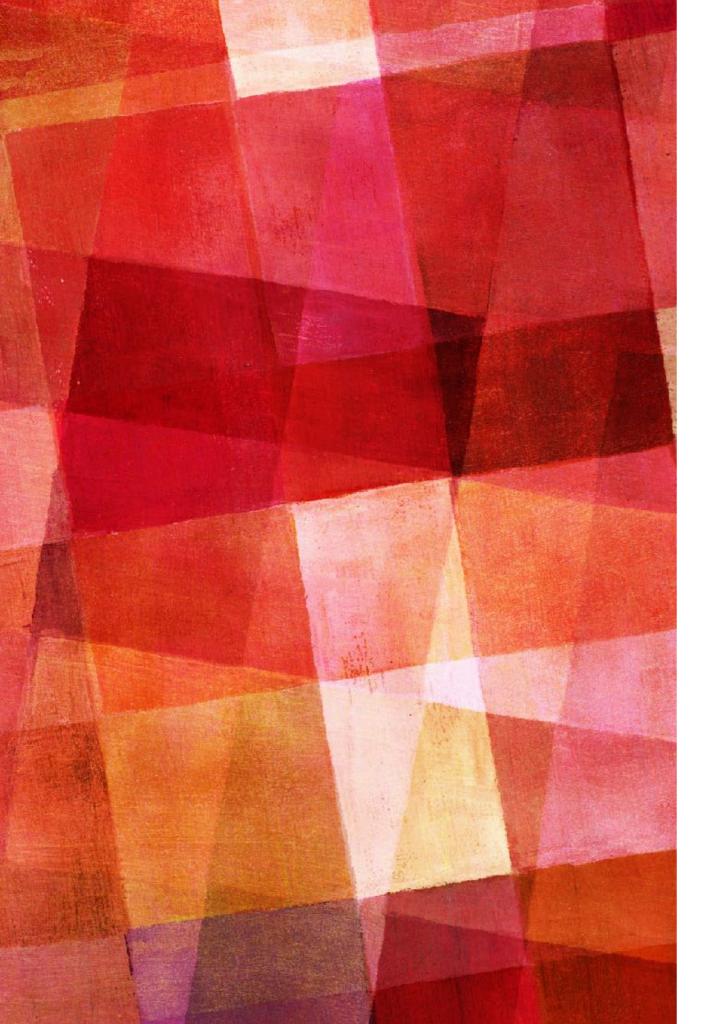
- ➤ WebGL 渲染模式
- ➤ 合图
- ➤ Atlas 替换功能
- ➤ 优化节点树
- ➤ 注意 prefab 和脚本中引用的 spriteFrame
- ➤ Draw call、每帧耗时对比
- ➤ Profiling 确定成果



肚共巨开乡

New arrival in 1.2



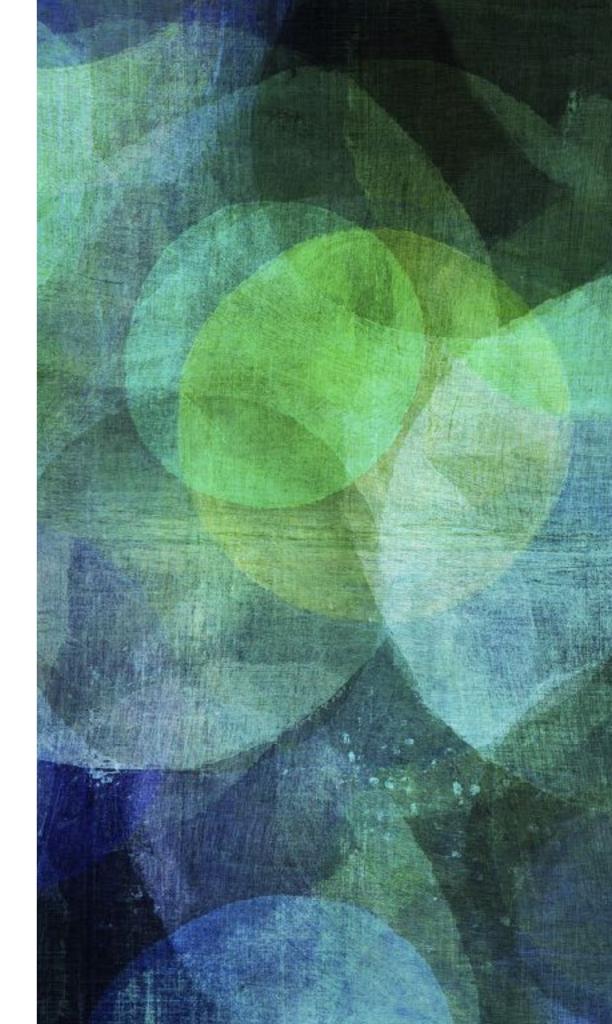


脏矩形

- ➤ Canvas 渲染模式
- ➤ 默认开启
- ➤ 观察 Draw call
- ➤ Profiling 确认成果
- ➤ 适用于静态内容多的场景,不 适用于跑酷等全屏动态的场景

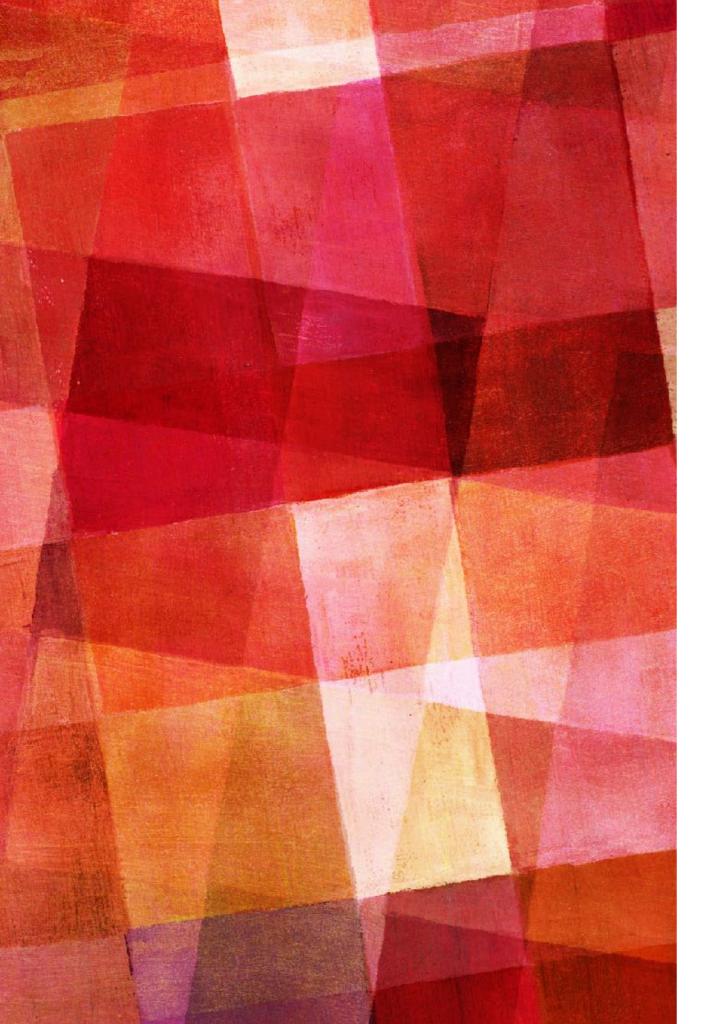


抽笑



对象缓冲池





对象缓冲池

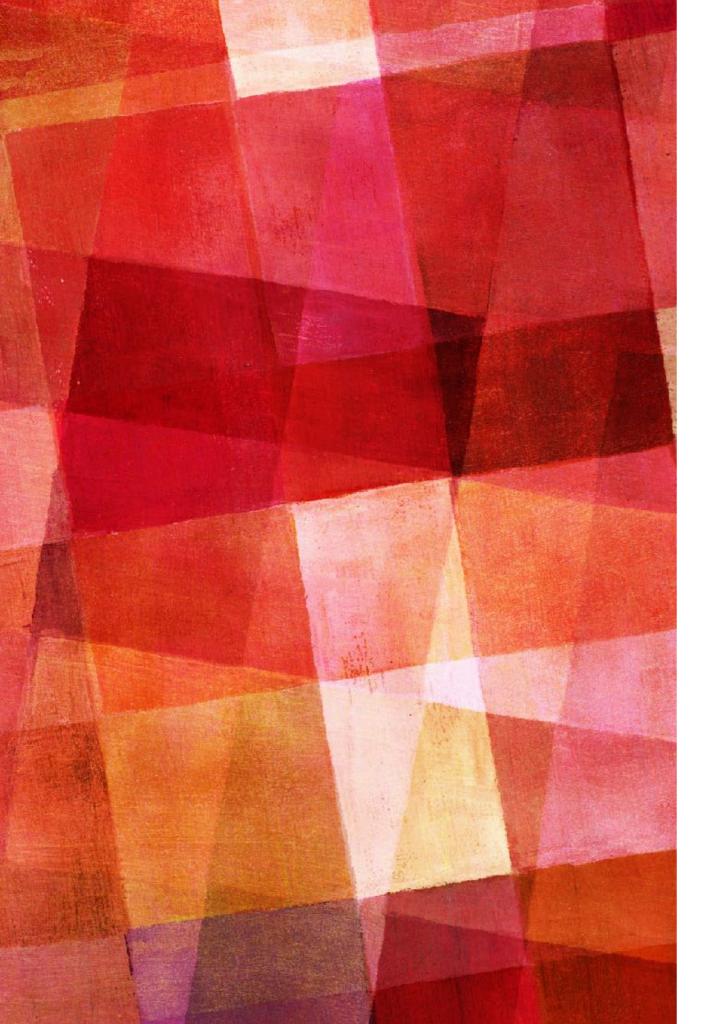
- ➤ cc.NodePool
- ➤ 按照节点类型来对缓冲池进行 分类
- ➤ 复用时重置状态
- ➤ 调试技巧: Memory Timeline



自动释放资源

New arrival in 1.2.1



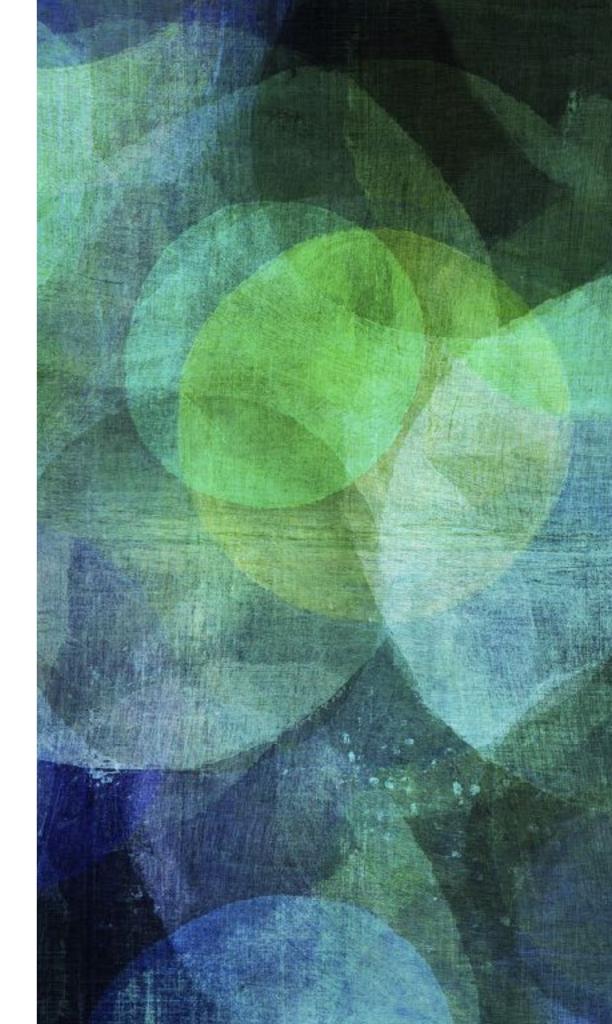


自动释放资源

- ➤ 针对场景有效
- ➤ 勾选场景的 Auto Release Assets 属性
- ➤ 相邻场景共用资源不会释放
- ➤ 适用于不同场景间内容差异比 较大的游戏
- ➤ 不适用于关卡资源重复度高的 休闲游戏
- ➤ 调试技巧: Memory Timeline



抽笑



总结

- ➤ 优化加载: 异步启动场景
- ➤ 优化渲染: 自动批处理渲染, 脏矩形
- ➤ 优化内存: 对象缓冲池, 释放资源
- ➤ 调试技巧:安卓远程调试,活用 Chrome DevTools

Cheers ~



预告

走进神奇的插件系统扩展定制功能不求人

2016.9.6 20h00 by Johnny WU

