

# 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 ~



“

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

.....

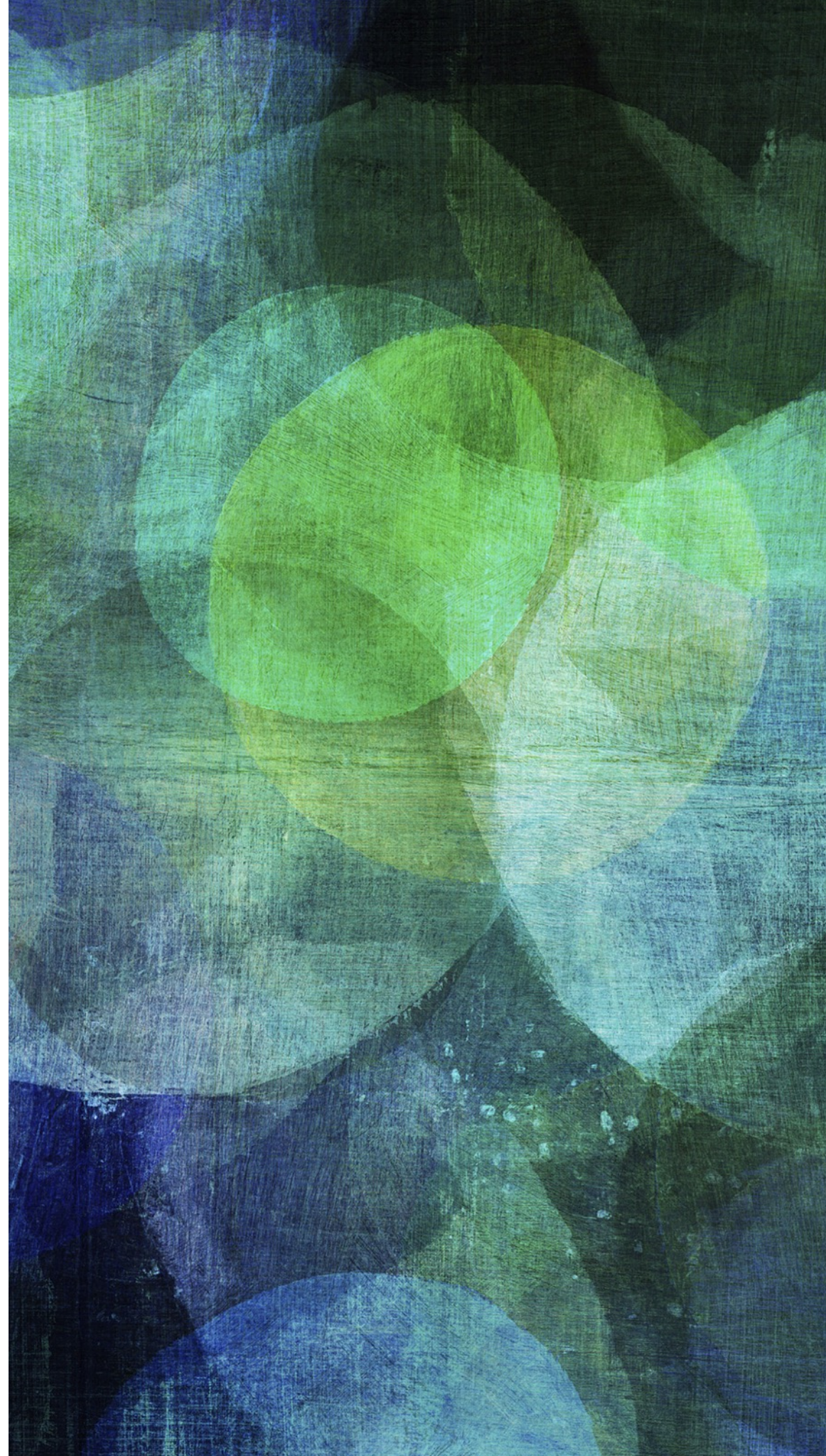
- 关闭缓存
- 使用 Director 事件统计
- Android Remote Debug
- DevTools Network 面板
- 场景 Async Load Assets 属性





# 抽奖

.....



# 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





# 脏矩形

New arrival in 1.2





# 脏矩形

.....

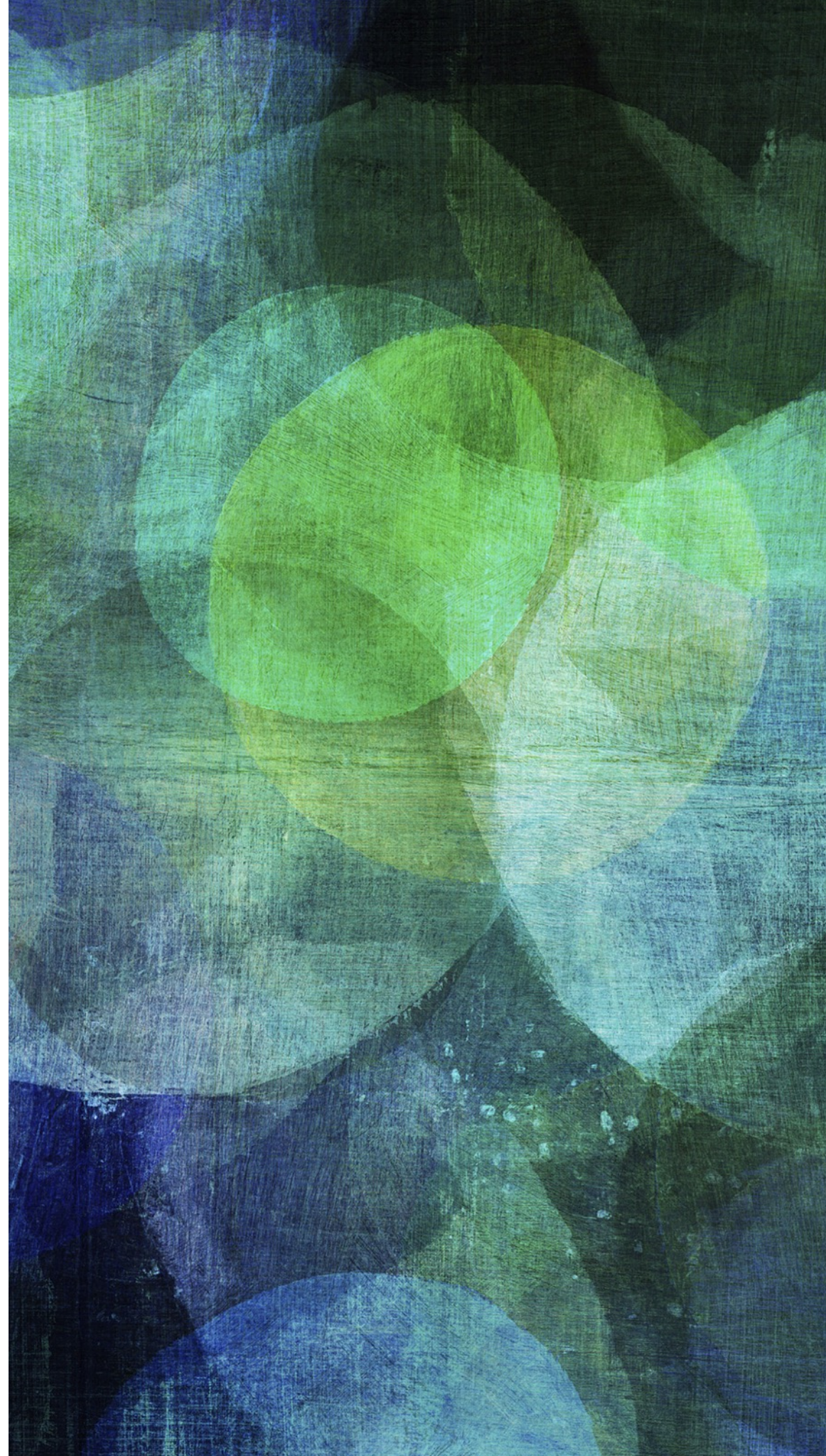
- Canvas 渲染模式
- 默认开启
- 观察 Draw call
- Profiling 确认成果
- 适用于静态内容多的场景，不适用于跑酷等全屏动态的场景





# 抽奖

.....





# 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

.....

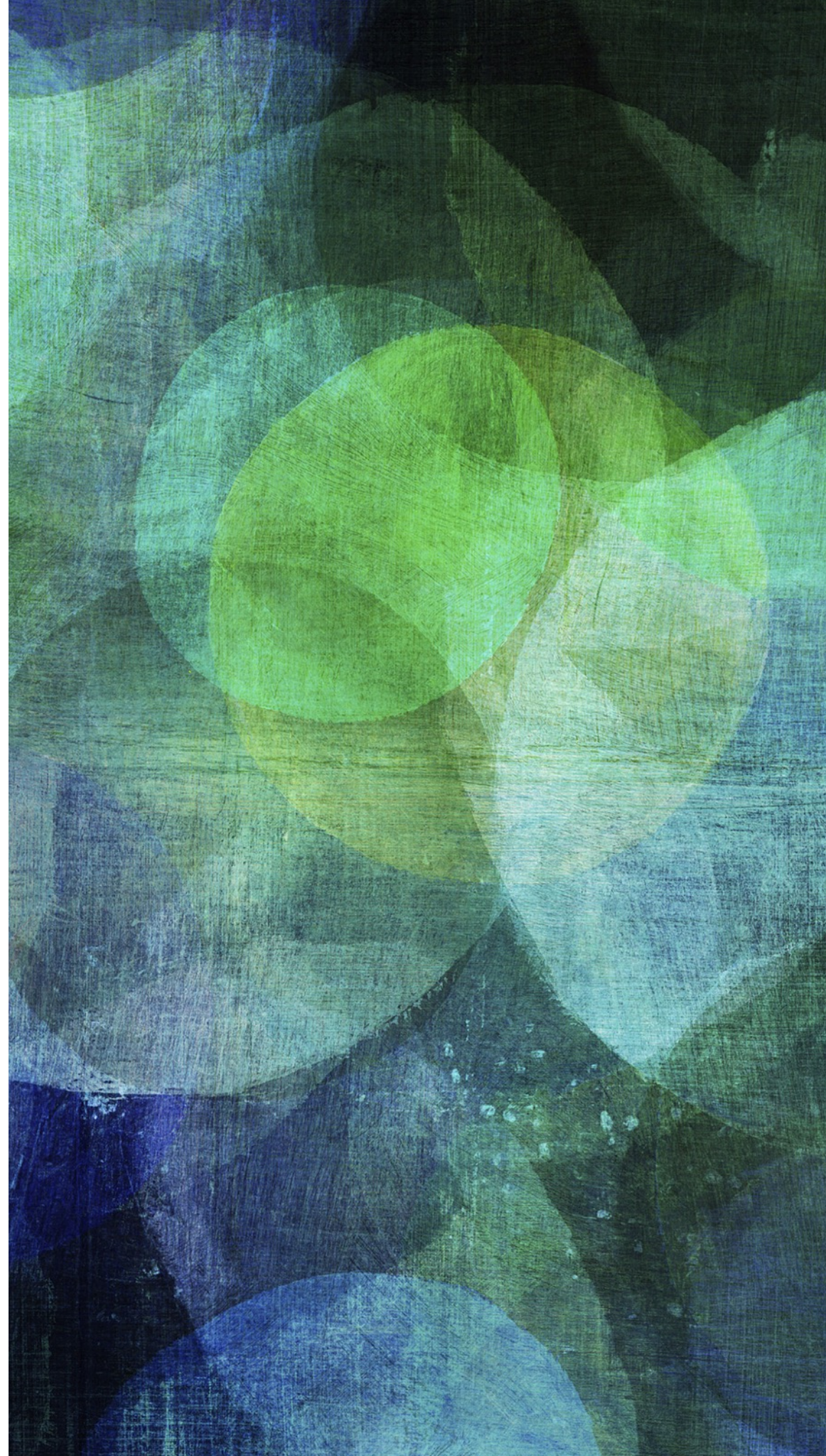
- 针对场景有效
- 勾选场景的 Auto Release Assets 属性
- 相邻场景共用资源不会释放
- 适用于不同场景间内容差异比较大的游戏
- 不适用于关卡资源重复度高的休闲游戏
- 调试技巧：Memory Timeline





# 抽奖

.....





# 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 ~





# 預告

---

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*

