

AGI 依靠更新的固件和视频驱动程序来获取所需信息，第一批支持它的设备是运行 Android 11 的 Pixel 4 和 4XL。我们目前正在与设备制造商以及 SoC 供应商合作，争取支持更多的设备，在此过程中我们发现，只要能够获得 GPU 信息——即使只是在一个设备上——也能够带来很多价值。

在与 Blizzard Entertainment Inc. 及 NetEase, Inc. 的合作中，AGI 帮助即将推出的《暗黑破坏神：不朽》(Diablo Immortal，一款暗黑风格的哥特式动作 RPG 游戏) 节省了 45% 的顶点带宽。

△ 暗黑破坏神：不朽

在与 King 的合作中，AGI 将即将推出的《古惑狼：全速冲锋》(Crash Bandicoot: On the Run!) 的 GPU 帧时间从 11-16ms 缩短到了 8ms 且运行稳定，使游戏减少了电池消耗，运行速度更快，游戏体验更流畅。



△ 古惑狼: 全速冲锋

在与 Jam City 的合作中，AGI 将《面团世界大战: 即时玩家对战》(World War Doh: Real Time PvP) 的 GPU 帧时间缩短了 45%。



△ 面团世界大战: 即时玩家对战

优化教程

我们将在后续发布的信息中，分享有关该工具的使用说明以及如何解决在真实游戏中遇到的常见问题。这里首先演示如何使用 AGI 来寻找游戏纹理中的优化点。

您也可以阅读 Medium 上的 [文章](#) 进一步了解详情。

即刻体验

请 [下载 AGI](#)，并查看 [设置说明](#)。AGI 目前仍在 Beta 测试阶段，难免会存在一些问题。请查看 [版本说明](#) 了解详情。如果您遇到任何问题，请 [反馈给我们](#)。

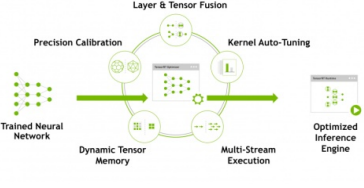


如需了解新设备的支持情况，您可以查看 [设备支持页面](#)。欢迎订阅 [游戏季度简报](#)，随时了解 AGI 以及我们所有游戏开发者工具的最新动态。

发布于 09-24

[图形处理器（GPU）](#) [Vulkan](#) [Android](#)

推荐阅读



[上海] NVIDIA 深度学习性能架构组 TensorRT 软件工程师

Max L... 发表于MADEY...



游戏引擎随笔 0x07：现代图形 API 的同步

丛越



GPU Instancing手机兼容性报告

金城寺

Vulkan同步机制与图形转换的风险

在现代渲染环境中，一个数据帧期间会在GPU上计算通常的并行编程，同步性，完全不可能或管道（顶点/几何/ImaginationTech

2 条评论 [切换为时间排序](#)

写下你的评论...

陈洪锐

现阶段只支持pixel 4上使用，请加入更多的设备

赞

09-24

cloudxiao

你好，这个工具能支持es3吗？

赞

10-13