Windows编辑器下。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | DrawCall | Batches |
| 东部野外total（狩猎战） | 320 | 206 |
| DepthPass.Job | 104 | 40 |
| 场景 | 116 | 66 |
| 人物 | 24（八个角色） | 24 |
| Render.TransparentGeometry  RenderForwardAlpha.Render | 19 | 19 |
| 名字和血条 | 3 | 3 |
| Camera.AAResolve | 2 | 1 |
| Fxpro | 8 | 8 |
| UI | 41 | 41 |
| 伤害数字 | 2 | 2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | DrawCall | Batches |
| 中心都市 | 225 | 115 |
| DepthPass.Job | 0 | 0 |
| 场景 | 176 | 39 |
| 人物 | 27（9个角色） | 27 |
| Render.TransparentGeometry  RenderForwardAlpha.Render | 10 | 10 |
| 名字和血条 | 1 | 1 |
| Camera.AAResolve | 0 | 0 |
| Fxpro | 4 | 4 |
| UI | 32 | 32 |
| 伤害数字 | 0 | 0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | DrawCall | Batches |
| 东部野外自由 | 281 | 193 |
| DepthPass.Job | 92 | 40 |
| 场景 | 102 | 69 |
| 人物 | 18（6个角色） | 18 |
| Render.TransparentGeometry  RenderForwardAlpha.Render | 22 | 22 |
| 名字和血条 | 1 | 1 |
| Camera.AAResolve | 2 | 1 |
| Fxpro | 8 | 8 |
| UI | 33 | 32 |
| 伤害数字 | 0 | 0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | DrawCall | Batches |
| 龟岛野外 | 264 | 111 |
| RenderForwardOpaque.Render | 9 | 6 |
| DepthPass.Job | 98 | 20 |
| 场景 | 100 | 28 |
| 人物 | 6（2个角色） | 6 |
| Render.TransparentGeometry  RenderForwardAlpha.Render | 8 | 8 |
| 名字和血条 | 1 | 1 |
| Camera.AAResolve | 2 | 1 |
| Fxpro | 8 | 8 |
| UI | 33 | 32 |
| 伤害数字 | 0 | 0 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | DrawCall | Batches |
| 武道会(5v5) | 233 | 162 |
| DepthPass.Job | 64 | 24 |
| 场景 | 65 | 36 |
| 人物 | 30（10个角色） | 30 |
| Render.TransparentGeometry  RenderForwardAlpha.Render | 13 | 12 |
| 名字和血条 | 2 | 2 |
| Camera.AAResolve | 2 | 1 |
| Fxpro | 8 | 8 |
| UI | 47 | 47 |
| 伤害数字 | 0 | 0 |

疑问：Wetest测试工具上的DrawCall数据是profiler中的DrawCall数还是Batches数？

Wetest测试工具测试：发布一个测试工程，profiler中的Drawcall数是16，Batches数是10.上传wetest的DrawCall数据时17（发布的工程右下角有一个development build的标记，所以DrawCall数比profiler统计的多1），所以可以认为wetest测试工具上的DrawCall数是就是profiler中的DrawCall数，不是Batches数。