华为mate8：

比克绝技释放：(最低值)（最高值）（平均值）

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CPU时间(ms) | GPU时间（ms） | DC | Batches | SetPassCall | 内存(M) |
| 平时 | 25(56)(40.5) | 35(60)(47.5) | 90 | 91 | 81 | 195.9M |
| 自己放绝技 | 42(83)(62.5) | 52(77)(64.5) | 203(243)  (223) | 95 | 144(158)  (151) | 225M |
| 同屏5个绝技（不包括自己） | 31(148)  (89.5) | 55(83)  (69) | 277(308)  (292.5) | 196(220)  (208) | 162(227)  (194.5) | 223M |
| 同屏9个绝技 （不包括自己） | 60(237)  (148.5) | 89(169)  (129) | 447(461)  (454) | 274(322)  (298) | 210(372)  (291) | 234 |
| 同屏10个绝技 | 185(283)  (234) | 147(374)  (260.5) | 420(697)  (558) | 273(421)  (347) | 355(697)  (526) | 227M |

平时：Cpu时间:40.5 GPU:47.5 DC:90 Batches:91 SetPassCall:81 内存：195.9M

自己：Cpu时间:62.5 GPU:64.5 DC:223 Batches:95 SetPassCall:151 内存：225M

5个：Cpu时间:89.5 GPU:69 DC:292.5 Batches:208 SetPassCall:194.5 内存：223M

9个：Cpu时间:148.5 GPU:129 DC:454 Batches:298 SetPassCall:291 内存：234M

10个：Cpu时间:234 GPU:260.5 DC:558 Batches:347 SetPassCall:526 内存：227M

技能特效是个持续特效，每帧消耗不同，所以上面数据主要记录了一些消耗的平均值。而释放技能的环境条件可能有差距，所以下面的消耗值会通过几个算法的平均值，来降低消耗数值的误差。（观察别人单个绝技消耗。{(9-5)/4=a2}{(5-平时)/5=a1}{(9-平时)/9=a3},

(a1+a2+a3)/3=平均值）

观察别人单个绝技CPU消耗：

(148.5-89.5)/4=14.75。(89.5-40.5)/5=9.8。(148.5-40.5)/9=12。平均为：12.18

观察别人单个绝技GPU消耗：

(129-69)/4=15。(69-47.5)/5=4.3。(129-47.5)/9=9。平均为：9.4

观察别人单个绝技DC：

(454-292.5)/4=40.4。(292.5-90)/5=40.5。(129-47.5)/9=40.4。平均为：40.4

观察别人单个绝技Batches：

(298-208)/4=22.5。(208-91)/5=23.5。(298-91)/9=23。平均为：23

观察别人单个绝技 SetPassCall：

(291-194.5)/4=24.1。(194.5-81)/5=22.7。(291-81)/9=23.3。平均为：23.3

观察别人单个绝技 内存：

(234-223)/4=2.75。(223-195.9)/5=5.42。(234-195.9)/9=4.23。平均为：4.1M

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CPU时间(ms) | GPU时间（ms） | DC | Batches | SetPassCall | 内存(M) |
| 观察别人单个技能平均消耗 | 12.18 | 9.4 | 40.4 | 23 | 23.3 | 4.1M |

自己释放技能的消耗：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CPU时间(ms) | GPU时间（ms） | DC | Batches | SetPassCall | 内存(M) |
| 观察别人单个技能平均消耗 | 22 | 17 | 133 | 4 | 70 | 29M |

每个DC消耗CPU 22/133=0.17ms 。10ms预留给特效表现的话，特效需要控制在10/0.17=59个DC以下。10个技能同时放则，单个技能需要在6个DC以下。

比克四技能：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CPU时间(ms) | GPU时间（ms） | DC | Batches | SetPassCall | 内存(M) |
| 平时 | 25(56) | 35(60) | 90 | 91 | 81 | 195.9M |
| 自己放四技能 | 35(58) | 38(64) | 125 | 121 | 118 | 207.5M |
| 同屏5个四技能 | 58(80) | 80(95) | 226 | 205 | 198 | 211.0M |
| 同屏10个四技能 | 88(218) | 85(240) | 352 | 313 | 336 | 216.4M |

平时:CPU:40.5 GPU:47.5 DC:90 Batches:91 SetPassCall:81 内存:195.9M

1个四技能:CPU:46.5 GPU:51 DC:125 Batch:121 SetPassCall:118 内存:207.5M

5个四技能:CPU:69 GPU:87.5 DC:226 Batch:205 SetPassCall:198 内存:211M

10个四技能:CPU:153 GPU:162.5 DC:352 Batch:313 SetPassCall:336 内存:216.4M

平均消耗：

CPU：

（46.5-40.5）=6。(69-40.5)/5=5.7。（153-40.5）/10=11.25。平均值：7.6

GPU：

(51-47.5)=3.5。(87.5-47.5)/5=8。(162.5-47.5)/10=11.5。 平均值：7.6

DC:

(125-90)=35。(226-90)/5=27.2。(352-90)/10=26.2。 平均值：29.4

Batch：

(121-91)=30。（205-91）/5=23。(313-91)/10=22.2。 平均值：25

SetPassCall：

(118 -81)=37。（198 -81）/5=23.4。(336 -81)/10=25.5。 平均值：28.6

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CPU时间(ms) | GPU时间（ms） | DC | Batches | SetPassCall |
| 4技能 | 7.6 | 7.6 | 29.4 | 25 | 25.5 |

每个DC消耗CPU 7.6/29.4=0.25ms 。10ms预留给特效表现的话，特效需要控制在10/0.25=40个DC以下。10个技能同时放则，单个技能需要在4个DC以下。