

本地资源检测说明文档

按照《本地资源检测组件接入文档》中的操作步骤接入“本地资源检测组件”，并且测试完毕后，可将数据上传，并登录用UWA官网查看报告数据。

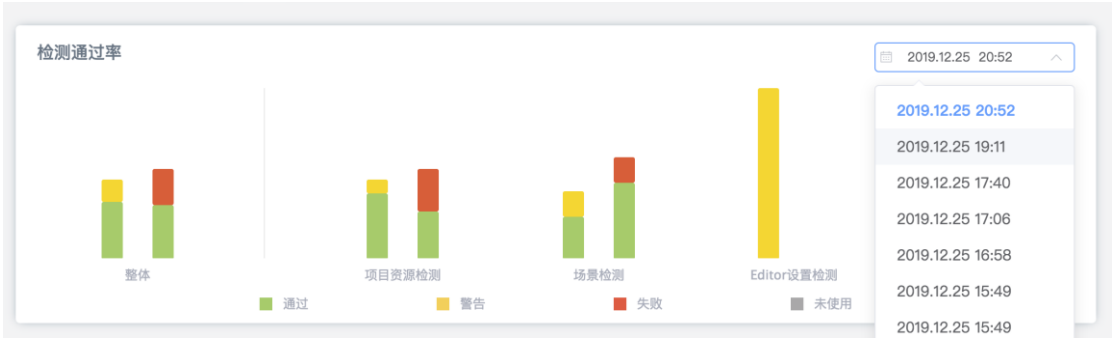
测试报告页面中会详细展示本次测试以及历史测试记录的详细结果，并提供历史记录的对比功能、阈值重新设定功能等，以满足针对不同项目特点的定制化需求。

1. 概览页面

数据上传后，在报告页面会出现【测试概览页】，如下图所示：



- 如上图①： 是本次检测规则数量，本次检测总共使用了 63 条规则；
- 如上图②：显示历史测试的通过率，通过率越高说明潜在的风险越低，鼠标点击图②下方的 “项目资源检测”、“场景检测”、“Editor 设置检测” 和 “代码扫描检测”，可以隐藏或显示检测种类的视图；
- 如上图③：显示的是本次测试的柱状示意图，柱状图中的“绿色”、“黄色”、“红色” 分别代表 “通过”、“警告”与 “失败 “，鼠标悬停柱状图，会有 Tips 显示。
- 上图④：显示的日期下拉菜单，用户可选择指定历史测试记录查看，点击后会显示选中提测记录的柱状图展示，如下图所示：



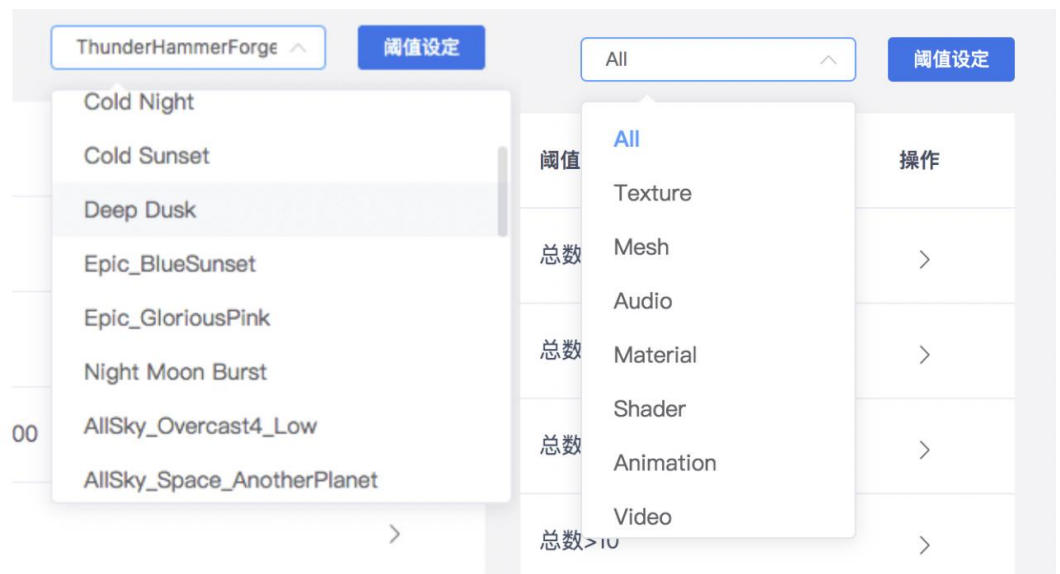
- 如上图⑤：显示的是包含本次测试结果与历史测试结果的报告，点击图⑤最右侧的 “查看” 与 “删除”，可进行相应操作。图中的 “整体”、“项目资源检测”、“场景检测”、“Editor 设置检测” 和 “代码扫描检测” 的数值均为其对应检测项的检测通过率。

2. 报告页面

点击概览页的【查看】可查看每次报告的详细检测情况，如下图所示：



- 如上图①：展示资源检测组件中的 4 个检测种类，点击“项目资源检测”、“场景检测”、“Editor 设置检测”和“代码扫描检测”可以查看符合该类检测的具体页面展示；
- 如上图②：点击下拉框，分别显示“场景检测”中的场景筛选菜单与“项目资源检测”中网格、材质等筛选菜单。



- 如上图③： 点击“阈值设定”可设置相关规则的通过阈值，本文第三节会详细说明；
- 如上图④： 点击“>”可展开具体检测未通过的资源详细信息；

检测结果

检测规则名称

优先级

失败个数

阈值

操作

失败

Compression != Optimal的动画资源

高

1947

总数>0

▼

名称	路径	长度
1	Assets/RawRes/ResLib/EffectModel/tx_renwu	2
1	Assets/RawRes/ResLib/EffectModel/tx_renwu	2
2	Assets/RawRes/ResLib/EffectModel/tx_renwu	2
2	Assets/RawRes/ResLib/EffectModel/tx_renwu	1.266667
action1	Assets/RawRes/Model/Boss/230012	10
action1	Assets/RawRes/Model/Boss/270024	2.133333
action1	Assets/RawRes/Model/Boss/270027	7.333333
action1	Assets/RawRes/Model/Boss/270029	1.333333
action1	Assets/RawRes/Model/Boss/270031	6.666667

- 结合 UWA 大数据和丰富的优化经验，报告在数据检测面板中提供了对应的分析建议，所有的检测结果都有对应的说明注释，帮助开发者及时作出合理的优化策略。该 Tips 涵盖所有主流资源的检测项目，同样也包含场景、Editor 设置和代码检测。

检测结果	检测规则名称	优先级	失败个数	阈值	操作
失败	Compression != Optimal的动画资源	高	40	总数>0	>
失败	精度过高的动画片段	中	60	总数>3	>
失败	包含空纹理采样的材质	高	41	总数>1	>

3. 阈值设定

考虑到检测阈值会受到项目的不同类型和不同的测试用例等多种条件影响，本服务现已支持阈值方案多套保存的功能，便于大家制作更加精细的定制化需求。

点击“阈值设定”，会显示当前选中检测类型的规则设定的阈值展示，如下图所示：

项目 / 本地资源检测 / 测试工程01 / 项目资源检测

导出数据

更新日志 new

相关下载 ▼

项目资源检测

检测结果	检测规则名称	优先级
失败	Compression != Optimal的动画资源	高
失败	精度过高的动画片段	高
失败	包含空纹理采样的材质	高
失败	包含Color属性的网格	高
失败	开启Read/Write选项的网格	高
失败	包含UV2属性的网格	高
失败	纹理采样数过多的Shader	高
失败	包含透明边缘的纹理	高

阈值设定

修改阈值

名称	阈值参数
Compression != Optimal的动画资源	总数 > 0
精度过高的动画片段	总数 > 3
包含Scale曲线的动画片段	总数 > 10
AnimationClip数量过高的AnimatorController	Clip数量 > 30
未使用PCM格式的音频	总数 > 0
未使用Streaming加载的长音频	总数 > 0
包含空纹理采样的材质	总数 > 1
包含相同纹理采样的材质	总数 > 0
包含纯色纹理采样的材质	总数 > 0
包含无用纹理采样的材质	总数 > 0

点击图中的“修改阈值”按钮，可以对当前所有规则的阈值进行自定义设置，如下图所示：

阈值设定

名称

阈值参数

恢复默认值

检测场景中的MeshCollider	总数 > <input type="text" value="0"/>	
检测场景物件与Prefab的连接是否正常	总数 > <input type="text" value="0"/>	
检测场景中的Rigidbody	总数 > <input type="text" value="20"/>	
阴影分辨率设置不规范的灯光	总数 > <input type="text" value="0"/>	
未定义Tag的物体	总数 > <input type="text" value="20"/>	
移动端场景雾效检测	无阈值	
UI子节点数过多的Canvas	UI子节点数 > <input type="text" value="100"/>	
挂载多个AudioListener的物体	总数 > <input type="text" value="0"/>	
挂载Rigidbody的静态物体	总数 > <input type="text" value="0"/>	

修改阈值将导致较长的加载时间，是否确认修改？

放弃修改

保存

修改完成后，可以点击“保存”按钮进行保存，并且该阈值设定适用于所有历史记录，即修改阈值后，历史测试报告中的阈值也会一并改变，以满足用户在实际使用中做同等阈值下的对比。

