|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 24주차 | **기간** | 2023.12.05 ~2023.12.11 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 종강 이후 휴식 및 chaos cloth 프레임 체크 | | | | |

이택희 교수님의 chaos cloth 폴리곤 질문에 대해 다시 한번 찾아볼 겸 테스트를 진행했으며,  
알고있던 프레임보다 조금 더 높은 수치로 적용이 가능함을 확인했다.  
  
아래의 6캐릭터가 착용하고 있는 옷은 약 6000개의 폴리곤을 가지고 있는 옷으로 확인되며,   
필요 이상으로 정교한 모습을 보여 1000~3000 사이의 폴리곤을 가진 옷 메쉬를 이용해 만들어본 뒤 결과를 확인할 필요가 느껴졌다.

신발류, 만화 영화, 스크린샷, 지상이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명스크린샷, 텍스트, 폰트, 디자인이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명  
6 캐릭터를 시뮬레이션 돌려본 결과 약 60프레임이 유지되는 것을 확인하여 문제는 없어보이며,  
옷 메쉬의 프레임을 줄여 만들기, 컬링 등을 활용(프레임 드랍이 발생할 시 커스텀 할 방법이 있다고 하여 찾아볼 예정이다. <https://forums.unrealengine.com/t/chaos-cloth-physics-heavy-performance-impact/1230186>) 등의 방법이 있을 것 같다.  
또한 좌측 선택된 캐릭터의 경우 chaos cloth가 오류가 있는 등 아직 완전한 기술은 아닌 것 같아 조금 더 사용하면서 익숙해져 봐야 할 필요성이 느껴졌다.

의류, 소매, 야외, 상의이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명하늘, 사람, 의류, 노랑이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

샘플 프로젝트 내에 있는 또 다른 옷의 경우 약 68000개의 폴리곤으로 확인됐고,  
해당 옷이 하나만 있음에도 7~8프레임으로 심각한 수준을 보여줘서, 1000~3000의 폴리곤으로 체크해 볼 예정이다.  
또한 너무 정교한 폴리곤으로 인해 물리현상이 이상하게 보이는 증상도 있었다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 27주차 | **다음기간** | 2023.12.26 ~2024.01.01 |
| **다음주 할일** | 휴식 및 chaos cloth 를 활용한 옷 메쉬 만들어 프레임 체크 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |