|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 53주차 | **기간** | 2024.06.26 ~2024.07.02 | **지도교수** |  |
| 이번주 한일 요약 | 플레이어 애니메이션 관련 조정 및 모든 캐릭터로 연결  건물 내 가구 배치 프레임 드랍 현상 완화작업 버그 수정 및 요구사항 진행 | | | | |

* 플레이어 애니메이션 관련 조정 및 모든 캐릭터로 연결  
  플레이어 보행속도 등 애니메이션에 대해 속도가 자연스럽게 보이도록 일부 수정  
  보행 관련 애니메이션 어쌔신 캐릭터에만 적용되어있던 것을 다른 캐릭터로 확대 적용
* 스크린샷, 실내용 화초, 화분, 실내이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명스크린샷이(가) 표시된 사진

  자동 생성된 설명건물 내 가구 배치

건물의 모든 층 내에 가구에 대한 static mesh 배치

* 프레임 드랍 현상 완화작업  
  건물 한 층당 약 60개의 static mesh (대략 월드 내 건물 포함 1000개 이상의 메쉬) 배치로 인하여 프레임 드랍 현상이 발생하였고,  
  언리얼 프로파일링을 통해 원인이 gpu 렌더링 및 chaos 관련 문제임을 파악  
    
  기존 프레임의 경우 평시 50프레임 / 건물 붕괴시 30프레임 (액터를 놓지 않았음에도) 을 보였으나,  
  최적화 작업을 통해 평시 100~110 프레임 / 건물 붕괴시 60프레임 으로 단축  
    
  추가적으로 라이팅의 연산으로 인하여 프레임 드랍이 발생하는 점은  
  box collision을 모든 층에 놓고, 해당 층에 플레이어가 오버랩 되는 경우에 한해서만 라이팅을 키게 함으로써 라이팅 연산을 매우 줄였다.
* 버그 수정 및 요구사항 진행

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 54주차 | **다음기간** | 2024.07.03 ~2024.07.09 |
| **다음주 할일** | 건물 붕괴 시의 가구 오브젝트 관리 이펙트 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |