|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 50~60프레임 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** |  | | |