|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 15주차 | **기간** | 2020.06.22 ~ 020.06.28 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 랜더링 최적화  공룡 모델 리뉴얼 | | | | |

<상세 수행내용>

-공룡 모델 리뉴얼-

새로운 공룡 모델의 정점및 리깅 작업 완료, 현재 애니메이션 작업 들어간 상태.

- 랜더링 최적화 –

랜더링 최적화에 대하여 생각해본 결과

현재 클라이언트는 모델을 사용하는 오브젝트들이 카메라와의 거리가 먼 상태여도 모델을

그리도록 하고 있음. 때문에 그리는 정점의 수가 많기 때문에 이 또한 프레임에 영향을 줄 수 있지 않을까 싶어서 첫번째로 절두체 컬링을 적용하고 통과한 오브젝트들 중, 카메라와의 거리가 먼 오브젝트는 빌보드로 대체하고, 가까이 있는 물체만 모델을 사용하도록 구현해볼 계획.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 월드내에 그리는 정점들의 수가 너무 많은 문제 | | |
| **해결방안** | 카메라와의 거리에 따라 모델대신 빌보드를 사용하도록 한다. | | |
| **다음주차** | 16주차 | **다음기간** | 2020.06.29  ~ 2020.07.05 |
| **다음주 할일** | 랜더링 최적화  공룡 모델 리뉴얼 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |