|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 16주차 | **기간** | 2020.06.29 ~ 020.07.05 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 랜더링 최적화  공룡 모델 리뉴얼 | | | | |

<상세 수행내용>

-공룡 모델 리뉴얼-

애니메이션 적용 완료, 테스트 결과도 문제없음.

마지막 텍스처 작업 들어갔음

-랜더링 최적화-

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 하였다.

그 결과, 이전의 프레임 유지율보다 10프레임 상승한 결과를 볼 수 있었다.

-스프링 카메라 개선 구상-

현재 스프링 카메라로부터 개선할 점 찾고 있음.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** | . | | |
| **다음주차** | 17주차 | **다음기간** | 2020.07.06  ~ 2020.07.12 |
| **다음주 할일** | 랜더링 최적화  스프링 카메라 개선 구상  공룡 모델 리뉴얼 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |