CUDA를 사용한 Unreal Engine에서의 사막 지형 변화

윤우영

한국공학대학교 게임학과

[woodolly17@gmail.com](mailto:woodolly17@gmail.com)

Desert Topography Change in Unreal Engine Using CUDA

Wooyung Yun

Dept. of Game & Multimedia Engineering, Tech University of Korea

**요약**

Unreal Engine에서는 Runtime 중의 Landscape 변경을 지원하지 않는다. 본 논문에서는 CUDA와 Unreal Engine의 Procedural Mesh Component를 사용하여 Runtime에서의 지형 변화를 구현하였다. CPU로 연산하여 지형을 변화하는 방식에 비하여 최대 ??% 속도향상을 이루었다.

ABSTRACT

Abcd

1. **서론**