|  |
| --- |
| **MetaX\_최적화 이슈** |

**■ 배경 모델링 최적화**

- 바닥의 경우 4x4 사이즈의 바닥을 연결해서 12x16을 만드는 방법과 12x16 모델을 외부 제작 툴에서부터 제작해서 들여와 배치하는 방법이 존재한다.

- 스태틱 옵션에서 Batching static을 체크하면 동일한 오브젝트라 판단되는 것을 묶어주어 Batches 값을 줄여줄 수 있는 최적화 기능이다.

- 어짜피 동일한 값을 묶어준다면 4x4 하나의 모델만을 활용해도 문제가 없을 것이나 이 묶어주는 것도 연산이 필요한 부분인 것을 인지해햐 한다.

- 그렇다고 규격대로 모델을 제작하여 불러온다면 리소스 용량이 커질 수밖에 없는 것도 사실이다. 물론 묶는 연산은 줄지만 말이다.

- 모바일 프로젝트의 경우 용량과 메모리관리 두 요소를 모두 중요하게 생각해야 한다.

- 모바일 기준에서 확장이 많은 프로젝트의 경우에는 용량관리에 우선을 둬야 할 듯하다. 대신 씬 단위 요소는 최소화되는 것으로 연출을 해야 할 것 같다.

- 모바일이어도 확장보단 한 씬에 처리되는 것이 많은 형태의 프로젝트라면 다양한 형태의 모델을 활용할 수 있는 얘기이므로 조화롭게 구성하여 활용하는 편이 좋을 듯하다.

- 하지만 테스트 해보고싶다. 두 개의 기능을 모두 활용해보고 싶고 어느정도의 퀄리티까지 수용할 수 있는지 여부를 테스트해보고 싶다. 어느정도 욕심은 버리는 선에서 표현도 활용하고, 다양한 모델타입도 활용하고, 배칭하는 형태까지 작업을 해보자.

- 셰이더의 경우 모바일 셰이더 활용을 권하는 부분이 있으나 범프 / 텍스처를 사용할 경우 메탈릭 텍스쳐를 사용할 수 없게 된다. 현재 우리 프로젝트에서 금속 효과를 위해 스탠다드 셰이더 활용을 해야 할 듯하며 일단 해보고 문제가 발생한다면 교체하는 것을 고려해야 한다.

- 이 또한 맵의 규모가 작다면 활용측면에서 효율적이겠으나 규모가 크다면 지양해야 할 부분인 듯하다.

- 재질은 같은 텍스쳐라면 하나의 재질로 활용하도록 한다. 틸링 값이 다르다는 이유로 재질 개수를 늘리면 setpass 수치가 늘어난다.

- 모델링부터 하나의 재질로 활용할 수 있도록 UV 편집을 진행해서 들여오도록 한다.