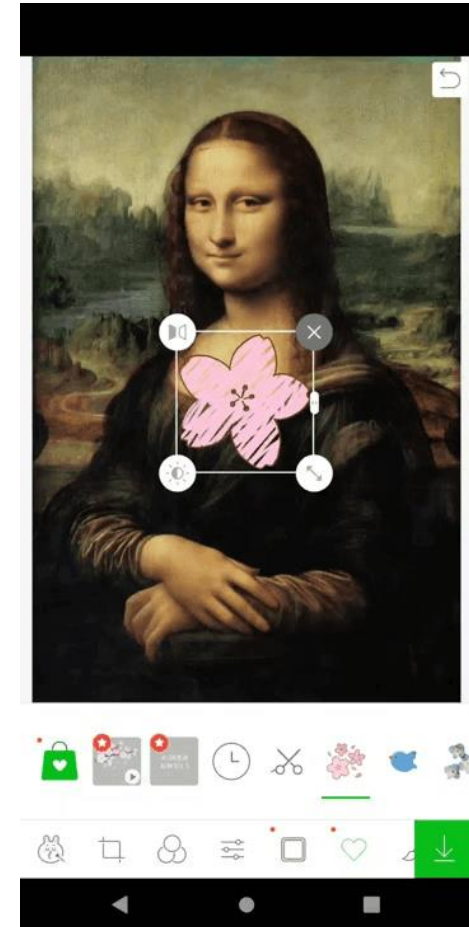


# 스마트폰에서 커스텀 뷰의 이동으로 발생하는 전력 소모를 줄이는 렌더링 최적화 기법

# 연구 동기

- 최근 스마트폰은 고성능의 CPU와 GPU를 탑재하여 많은 전력을 소모하고 있다.
- SNS의 대중화로 스마트폰을 이용한 사진 편집이 많아졌다.
- 사진을 편집하는 중 불필요한 Rendering이 발생한다.



Line camera application

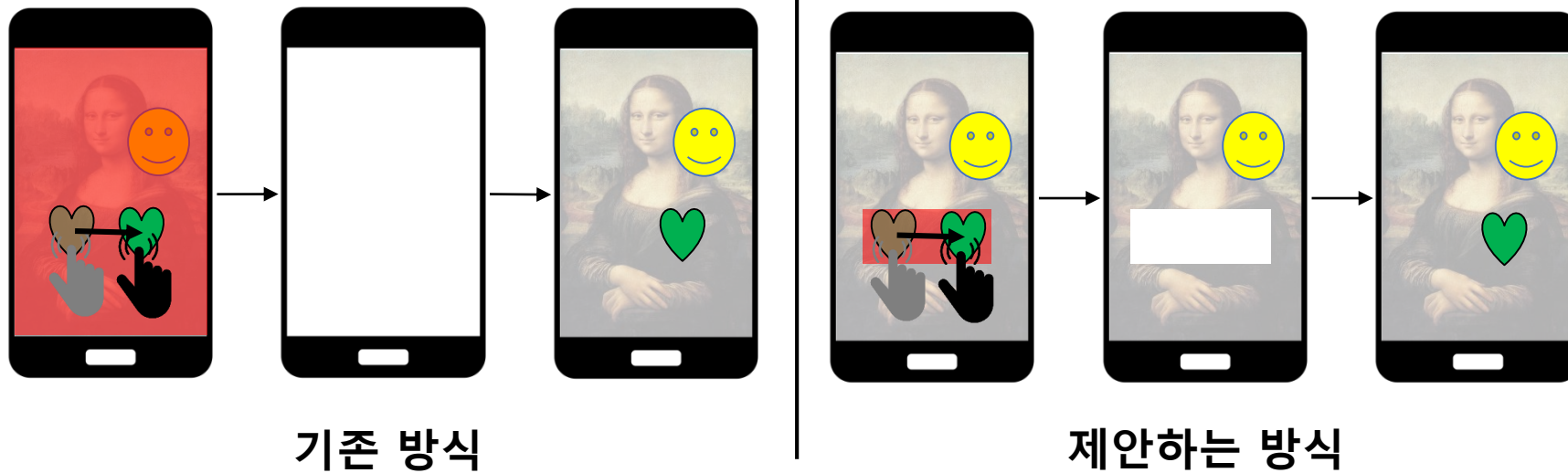
# 문제점, 해결 방안

## ■ 문제점

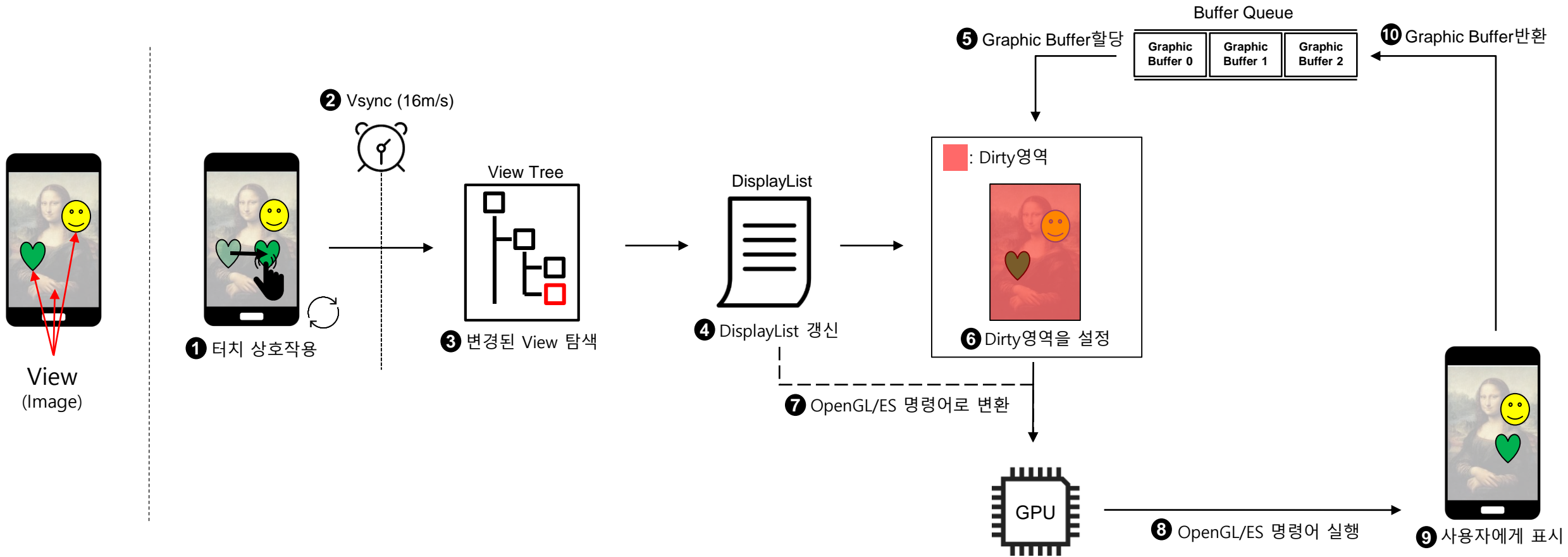
- 불필요한 영역의 rendering으로 배터리 전력의 낭비가 발생
- 사용자가 관심을 가지는 한정적인 영역에 비해 큰 rendering 영역이 설정됨
- 시스템에서 Dirty 영역에 속한 모든 UI의 Rendering을 요구

## ■ 해결책

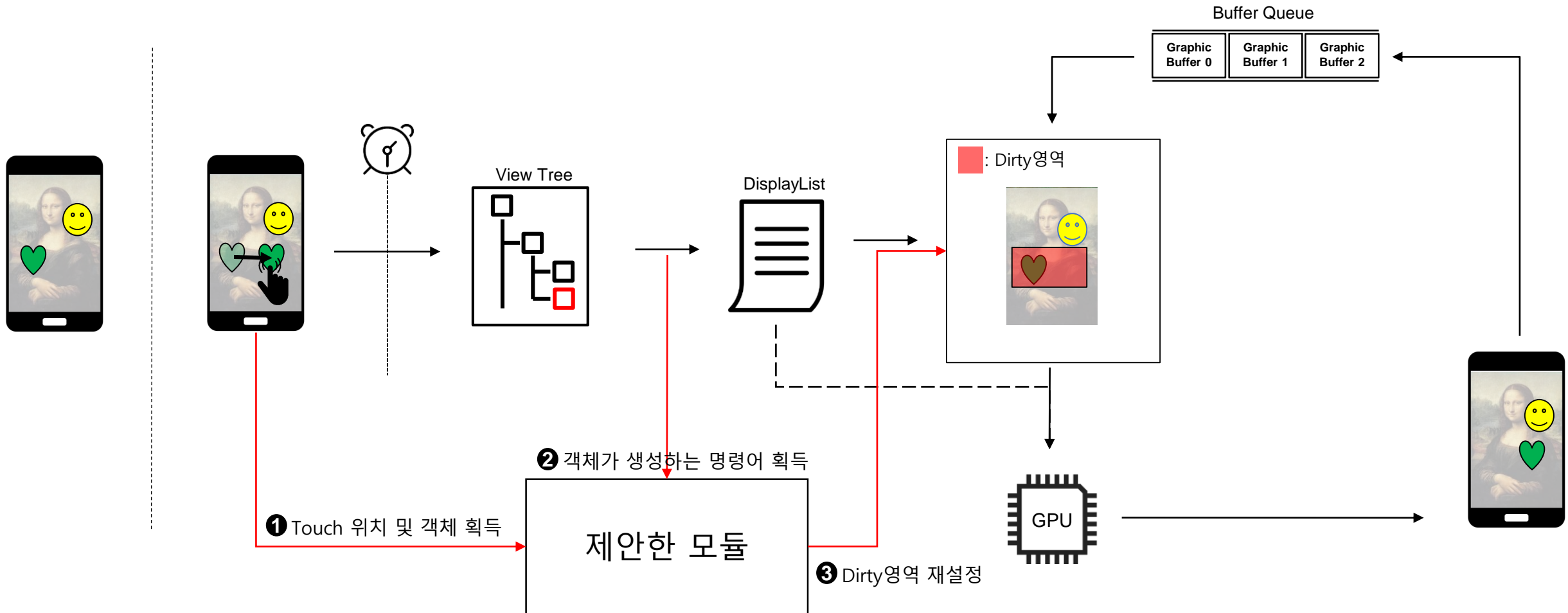
- 사용자가 관심있는 스티커의 영역만을 Rendering하여 **배터리 소모를 최소화**



# 배경 지식



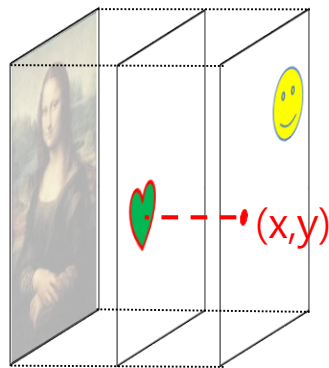
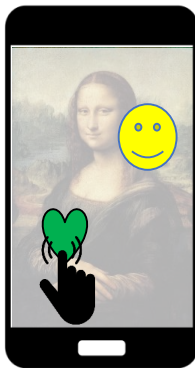
# 제안하는 방식



# 구현1

- Touch 정보 및 객체 획득

- Touch Event가 동작하는 과정에서 방법을 착안
- Touch의 위치 및 사용자의 Touch 상태(드래그)를 획득
- 획득한 정보를 제안하는 모듈로 전달



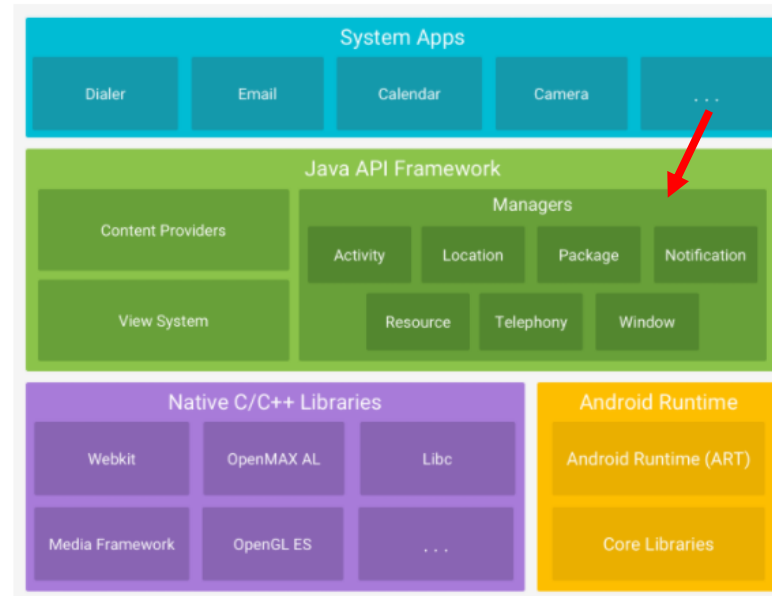
<터치 위치를 이용한 View 특징>



[그림] 안드로이드 Touch Event 전달 방식  
출처: “이것이 안드로이드다” (책)

# 구현2

- 객체가 생성하는 명령어 획득
  - 애플리케이션마다 다른 객체(View)를 사용하여 접근이 제한
  - 객체가 호출하는 Android Drawing API에서 argument를 통해 정보를 획득
  - 획득한 정보로 객체의 크기 및 기울기를 계산



drawBitmap(...)

drawRect (...)

drawPicture (...)

⋮

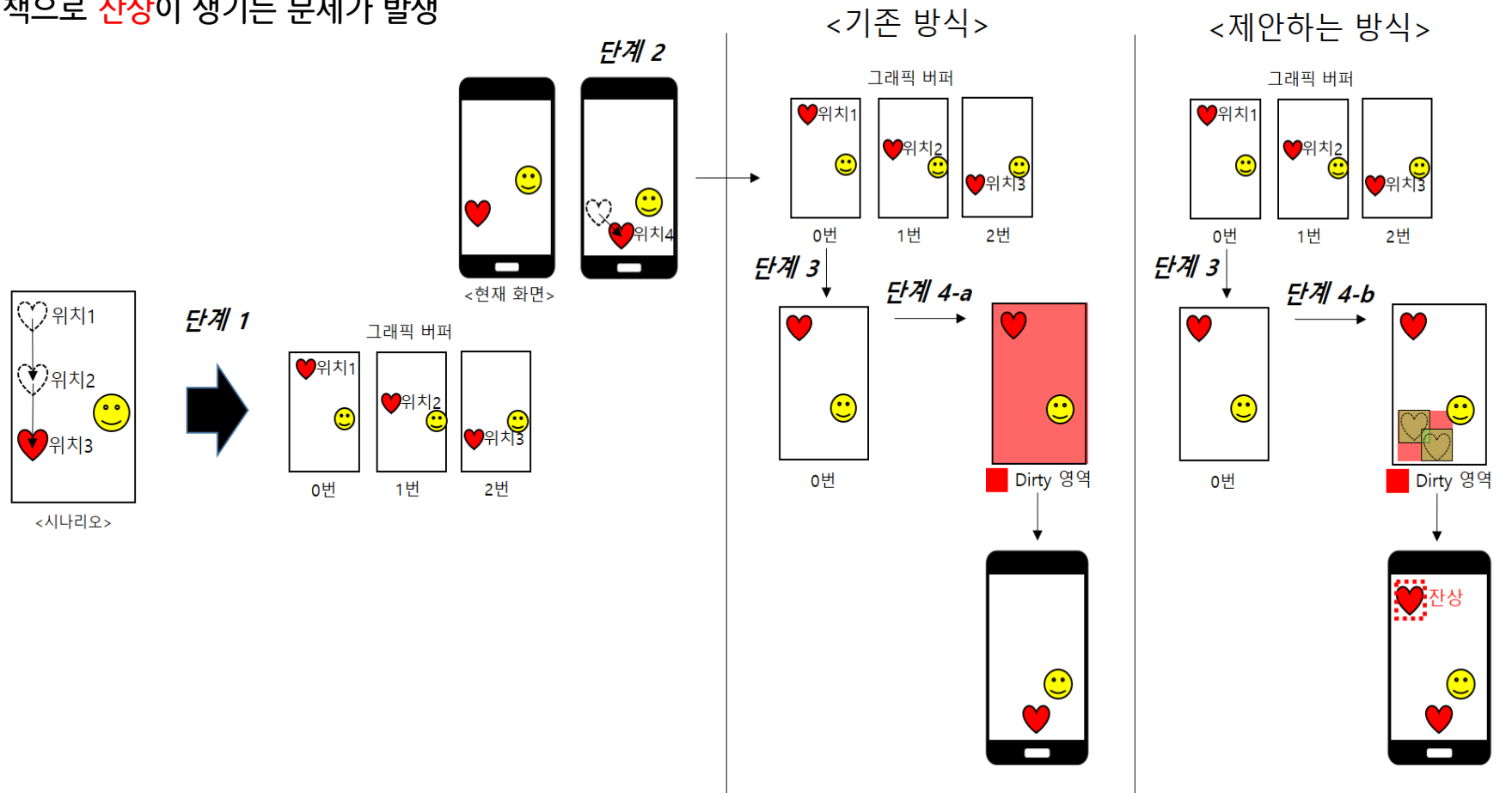
Android Drawing API

[그림] android 플랫폼 아키텍처 일부  
출처: android developers

# 구현3

## ▪ Dirty 영역 재설정

- 이전 단계에서 계산한 결과를 Dirty 영역을 재설정
- 하지만 Triple Buffering 정책으로 **잔상**이 생기는 문제가 발생

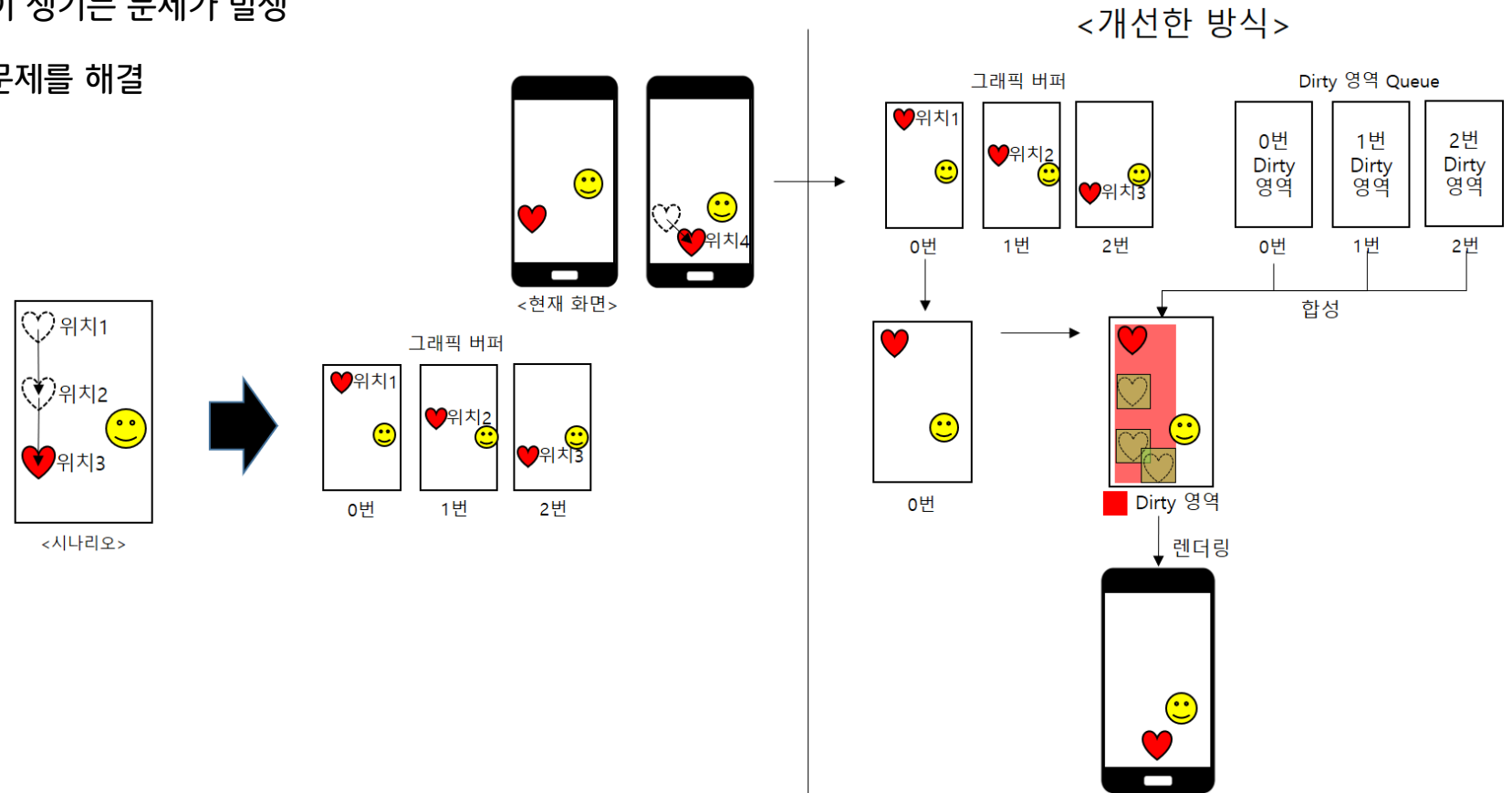




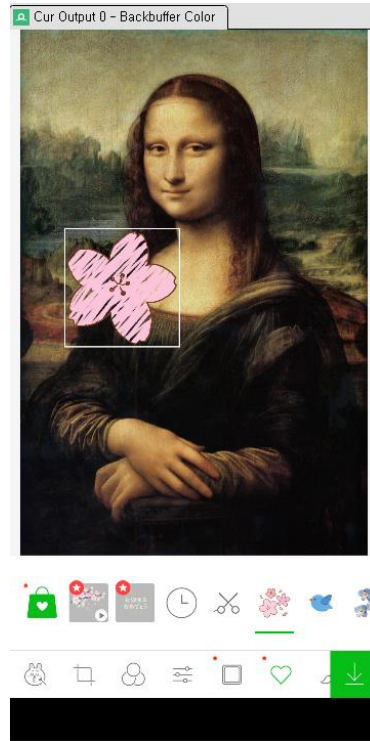
# 구현3

## ▪ Dirty 영역 재설정

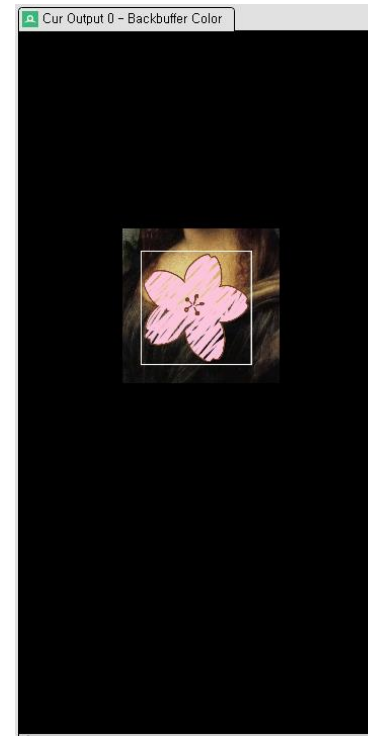
- 이전 단계에서 계산한 영역으로 Dirty 영역을 재설정
- 하지만 Triple Buffering 정책으로 **잔상**이 생기는 문제가 발생
- 이전 Dirty 영역을 기록, 합성함으로써 문제를 해결



# 구현 결과



일반적인 Rendering방식



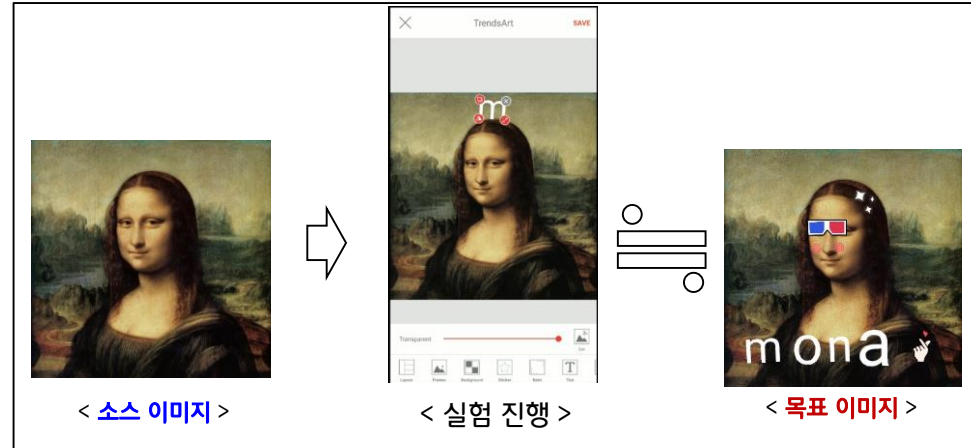
제안한 Rendering방식

# 실험

## ■ 실험 방식

- Youtube에서 조회수가 많은 꾸미기 방식을 차용
- 소스 이미지에 꾸미기가 적용된 목표 이미지를 정의
- 목표 이미지와 똑같이 만드는 과정에서 측정

## 실험 방법



youtube "Popular decorating methods applications"

<https://www.youtube.com/watch?v=CpaLdAq2h18> (1421m view)

<https://www.youtube.com/watch?v=CVzh7szKiCM&t=132s> (500m view)

<https://www.youtube.com/watch?v=nAN-HJc4mwQ> (147m view)

<https://www.youtube.com/watch?v=p629joymqs4> (215m view)

<https://www.youtube.com/watch?v=peptzWIFIsI> (235m view)

# 실험

## ■ 실험 결과

