

Day 14. 보수/오류해결

14-1. 보수

프로젝트의 파일 구조와 이름들을 좀 더 보기쉽게 획일화하고 필요 없는 파일들을 삭제하였습니다.

14-2. 광원 로그 해결

언리얼을 시뮬레이션 하면 빨간 글씨로 lightning needs to be rebuilt가 뜨는게 거슬려 문제 해결을 시도했습니다. 단순히 Build에서 Lightning Quality를 낮췄다가 원래대로 하면 해결되는 문제였으나 빌드과정이 너무 오래 걸렸습니다. 이것은 프로젝트의 용량에 영향을 받는 것 같습니다

14-3. GitHub 업로드

최근 개발에 필요한 어셋을 프로젝트에 import한 이후 github에 등록하려고 하면 오류가 발생하는 문제가 있었는데 찾아보니 100mb 이상의 개별 파일을 업로드 하는 것을 자제하고 한번에 너무 많은 용량을 업로드하면 오류가 발생하니 그룹별로 나눠서 업로드 하면 된다고 나와 있었습니다. 이 방법으로 그동안 업로드 하지 못했던 프로젝트를 다시 업로드 했습니다.

14-4. 새로운 캐릭터

새로운 캐릭터의 Asset을 등록했습니다. 마법을 쓰는 캐릭터였는데 Paragon시리즈들이 UE4에서 만들어진 Asset이라 그런지 UE5에서 불러오자 Cloth에서 Texture가 깨지는 현상이 발생했습니다. 해당 문제는 UE4->UE5를 언리얼 포럼에 검색해보니 Asset Details - Clothings Properties - Cloth Configs - ChaosClothConfig - Collision Properties - Use Self Collisions의 체크박스를 해제 하라고 하는 솔루션이 있었고 이것으로 문제를 고쳤습니다. Texture가 깨졌던 이유는 UE4 -> UE5로 넘어가면서 mesh의 충돌의 관한 호환 문제인 것 같습니다.
