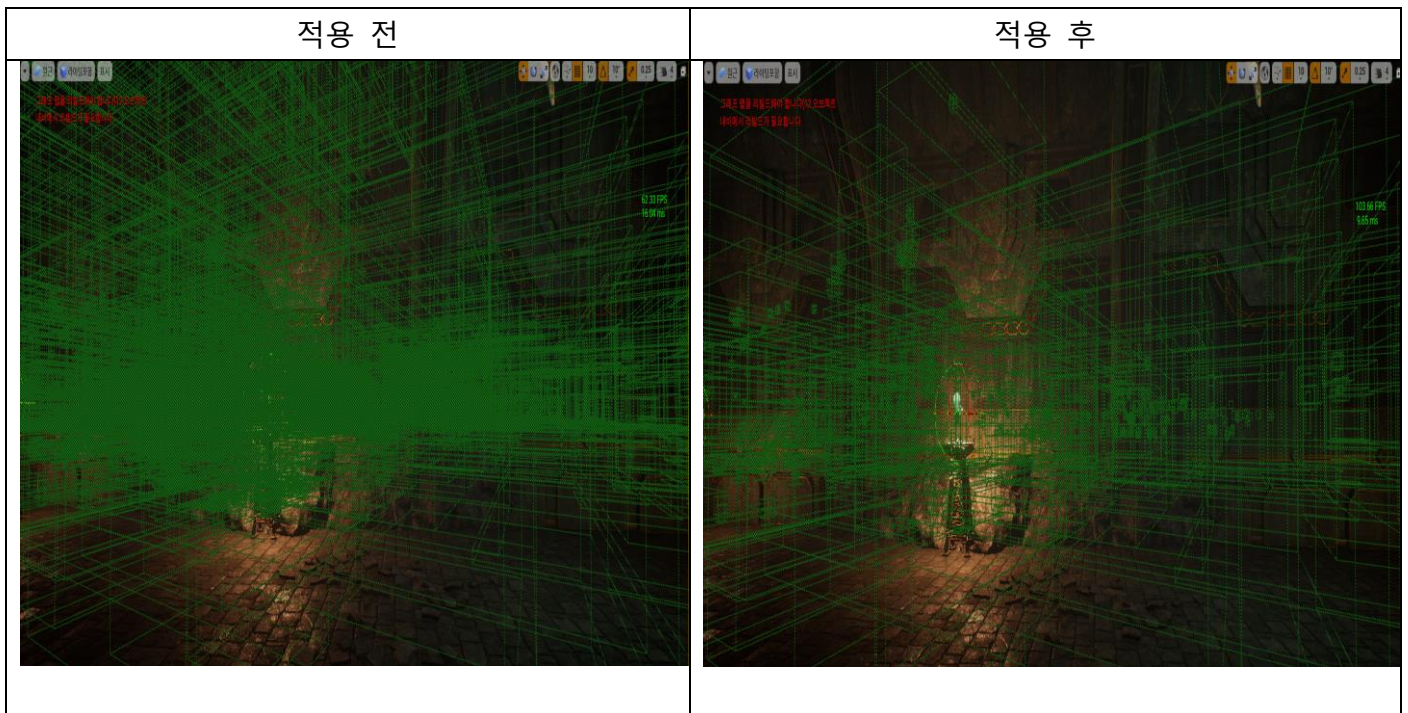


□ 기능 개요

- 가시성 볼륨 및 레벨을 설치하여 **GPU 가시성 검사 비용을 줄여 프레임 성능 향상**
- 차폐 영역 테스트 예시



- . GPU 오클루전 컬링 대상 프리미티브가 감소(r.VisualizeOcclusionPrimitives)
- . 프레임 향상 : 62 FPS -> 103 FPS

□ 설치하면 좋은 상황

- **차폐정도가 클수록**
- GPU 가시성 검사를 많이 할수록
- **전투지역(보스전 등 캐릭터/이펙트가 많이 나오는 장소)**
- 레벨 분리가 잘 안되어있거나, LOD 가 적극적으로 활용되지 않은 장소
- **레이트레이싱 사용 시 부하가 많은 곳**

□ 구성 요소 및 역할

- Runtime Visibility Volume : 볼륨에 중첩되는 액터를 수집.
- Runtime Visibility Level : 레벨에 속해있는 액터를 수집.
- Runtime Visibility Instanced Foliage Actor : 특정 레벨의 IFA 를 수집.
- Runtime Visibility Trigger : 활성화 트리거

○ Runtime Visibility Overrides : 위 요소들을 등록, 가시성 판단 및 적용.

□ 설치 예시

○ 설치 장소 선택

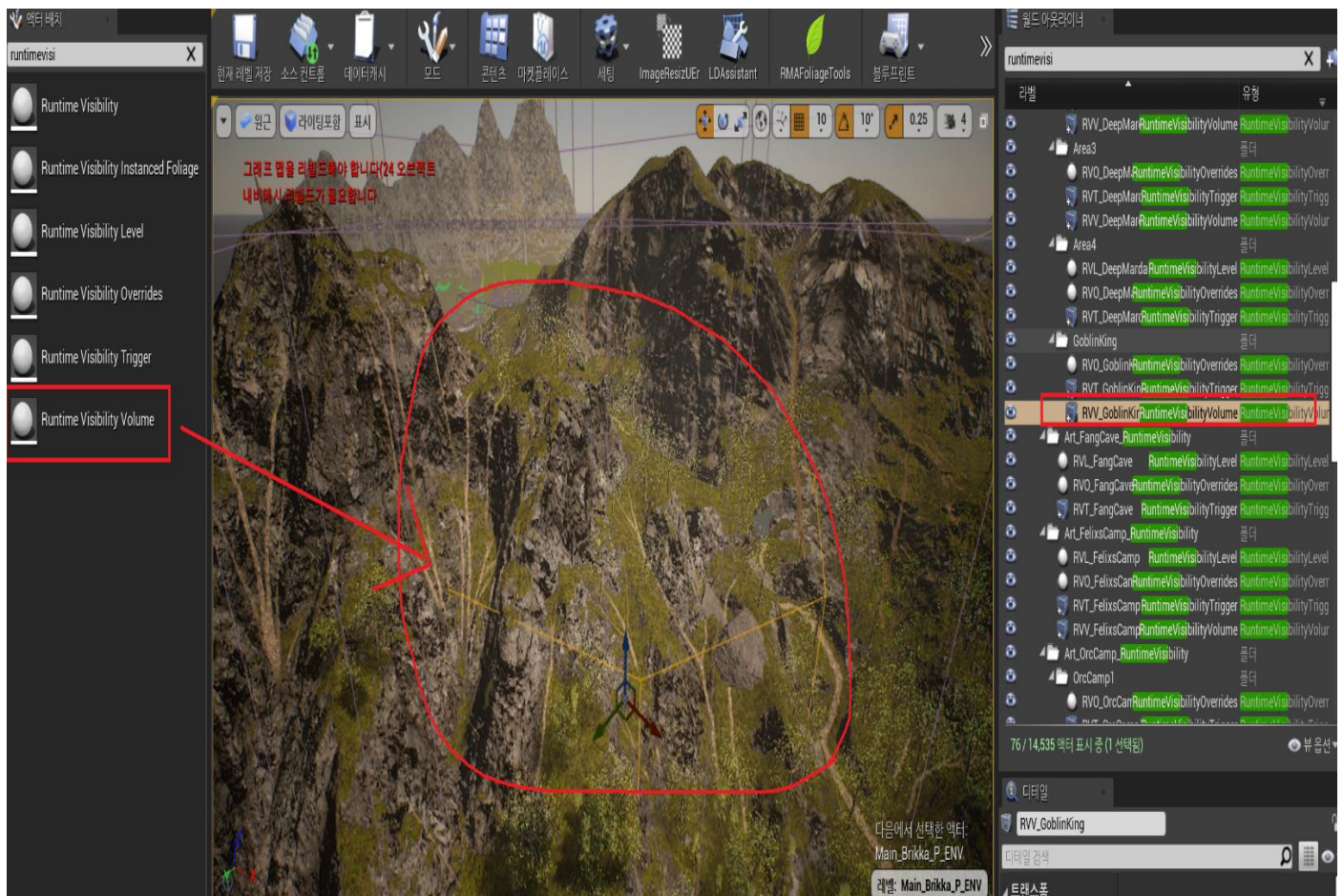


. 내부 : 완벽히 차폐되어 있고 보스 전투 지역이기 때문에 프레임 드랍 확률 높음.

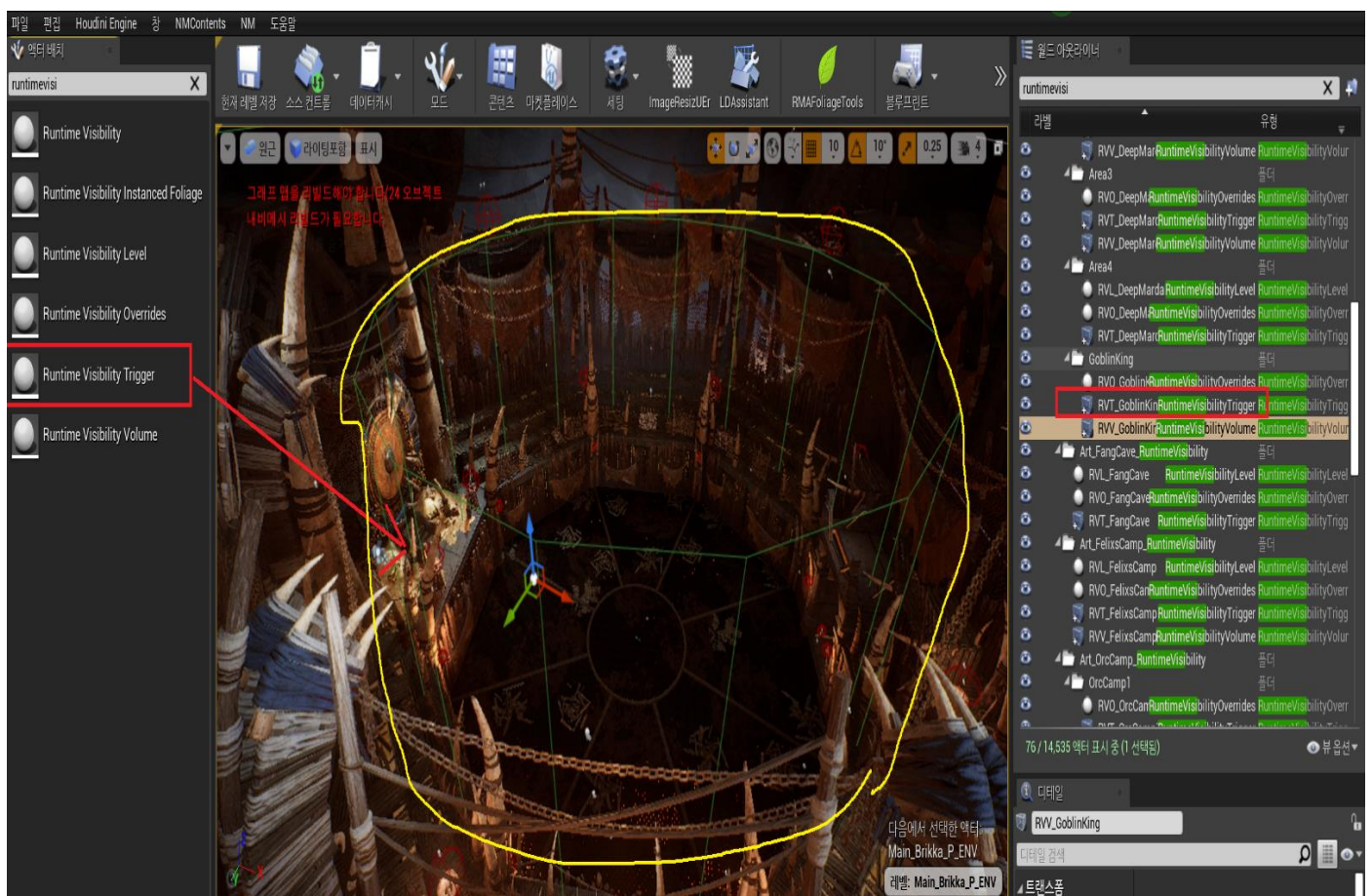


. 외부 : 랜드스케이프, 서브레벨 다수.

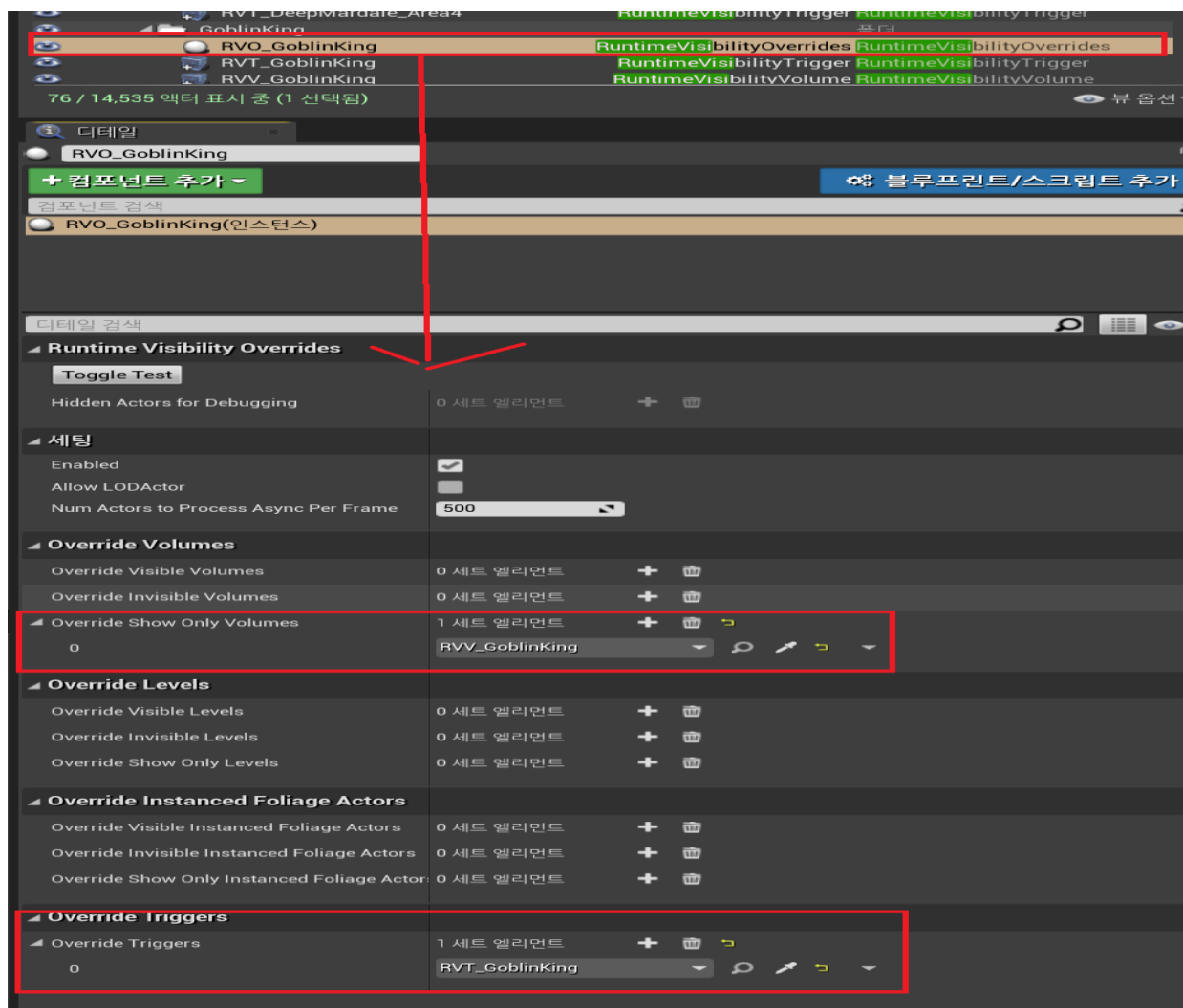
○ 볼륨 설치 : 이 볼륨을 제외한 나머지 액터들은 Hidden 처리.



○ 트리거 설치



○ Overrides 에 Volume, Trigger 등록.



○ Toggle Test 버튼으로 결과 확인 : 볼륨 영역을 제외하고 전부 Hidden 처리됨



○ 오클루전 테스트 : r.VisualizeOccludedPrimitives 1

