2025 한양대학교

SW/ICT/AI 종합학술대회

[분야 : IT/CSE 응용 연구개발]

제목: 유니티 게임 개발 중 최적화 문제 및 애니메이션 조건 모임 충돌 해결

김한빈(22학번), 서연후(22학번)

2025. 11.26

한양대학교 ERICA 소프트웨어융합대학 / 한양대학교 ERICA SW중심대학사업단

01 프로젝트 개요



프로젝트명

프로젝트 sap

기간

2025년 7월 12일 ~ 현재까지 진행중

02 최적화 주요 문제점



많은 타일 로딩시 랙걸림

- 캐릭터를 계속 한방향으로 이동시킬시 랙걸림



내부 엣지 문제

- 평지에서 움직이는데 자그만 한 픽셀 차이로 인해 걸려서 움직이지 않음

03 문제점 개선 계획



코루틴 사용

- 타일 로딩이 많아도 게임이 멈추지 않도록 조정



청크 시스템 도입

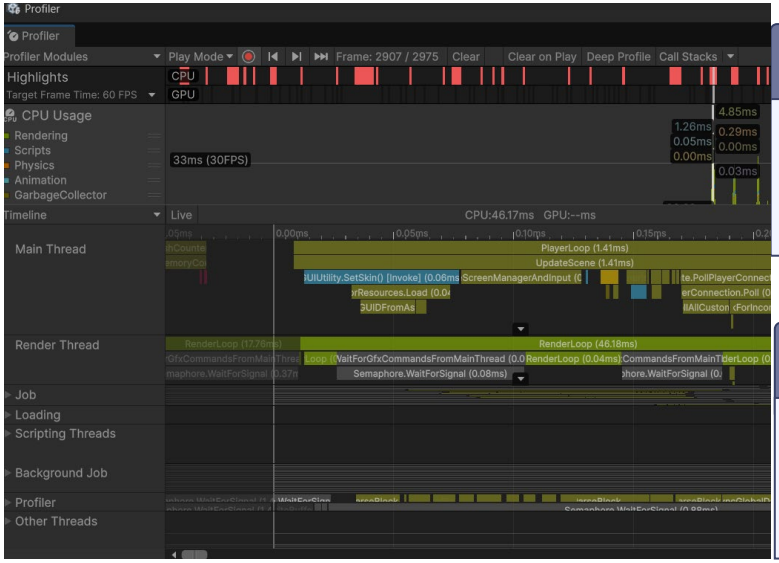
- 이전 방식은 범위내의 타일들 불러와서 로딩함
- 청크를 사용해 로딩수를 줄임



composite collider

- 콜라이더를 하나로 합쳐 캐릭터가 움직이다가 걸리는 일이 없도록 함

04 유니티 프로파일러



소개

게임 실행 중 CPU, GPU, 메모리, 렌더링 등의 리소스 사용량을 실시간 그래프로 시각화.

사용방법

기록 - 스파이크 튀는 구간 확인 - 세부 함수 추적 - 코드 수정

05 유니티 애니메이션 조건충돌





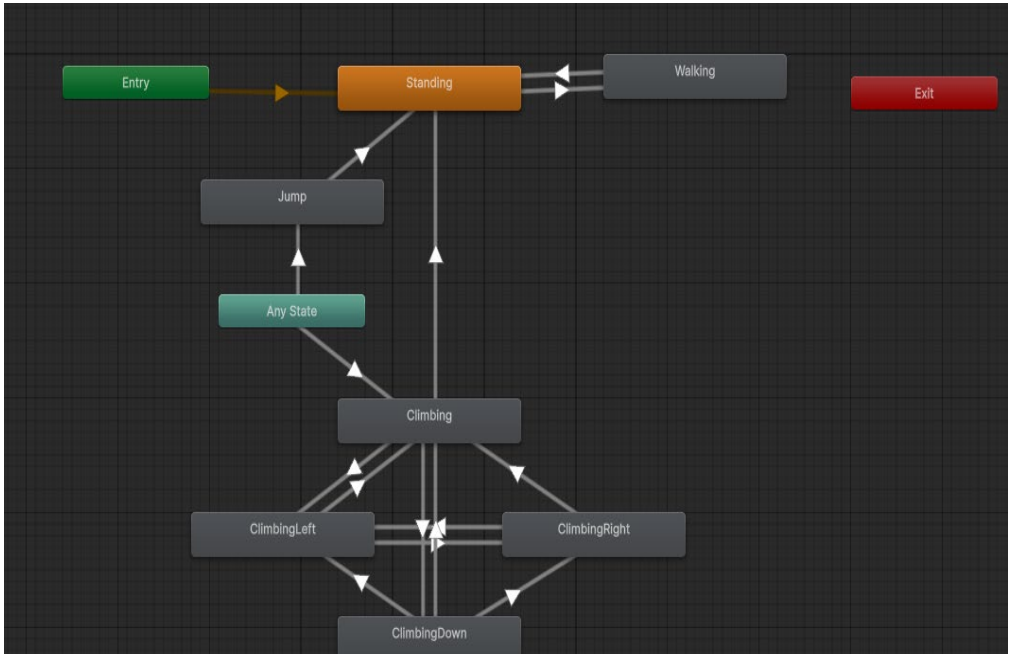
걷기

점프하기

매달리기

10 상태 충돌

수정 방안은..



11 향후 계획

겨울방학까지 스팀 출시

쉐이더

다음 게임은 문서화부터