|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **종합설계 재심사 청구서** | | | | |
| **작품명** | **마지막 달** | | | |
| **청구인** | **학번** | | **성명** | |
| 2016182041 | | 조영환 | |
| 2016182009 | | 김태현 | |
| 2021182021 | | 양영현 | |
|  | | | | |
| **재심사청구 취지 및 이유** | | |  | |
| 1월 15일 졸업작품 제안서를 발표하며 오황석,이대현,정내훈 교수님에게   1. 파도가 게임의 중점이지만 파도의 제작,구성이 부족 2. 페이크 인테리어 기술적 요소가 게임 컨텐츠에 부합하지 않다. 3. 파도제작의 컨셉아트가 없어서 파도가 어떻게 보일지 상상이 안된다. 4. 파도를 제작하는데 다른 파도 제작에 레퍼런스를 확인하고 에셋이 없다면 어떻게 제작할 것인가 에 대한 지적을 받았습니다.   (변경사항)  파도의 컨셉아트,제작 어떻게 제작할지 수정하였습니다.  페이크 인테리어 기술을 다중 오브젝트 폴링으로 기술적 요소를 변경하였습니다.  파도를 제작 관련 레퍼런스를 조사하고 관련 에셋이 있는지 확인하였습니다.  중점 연구과제에서 주기 변화에 따른 파도 구현의 컨셉아트 추가 및 구현 방식을 자세하게 적었습니다.  또한 페이크 인테리어에서 다중 오브젝트 풀링으로 수정하였습니다. | | | | |
| 2024년 01월 10일 | |  | | |
| 청 구 인 | | 성명 조영환 | | 서명 |
|  | | 성명 김태현 | | 서명 |
|  | | 성명 양영현 | | 서명 |
| 지도교수 | | 이용희 | | 서명 |