|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **종합설계 재심사 청구서** | | | | |
| **작품명** | **마지막 달** | | | |
| **청구인** | **학번** | | **성명** | |
| 2016182041 | | 조영환 | |
| 2016182009 | | 김태현 | |
| 2021182021 | | 양영현 | |
|  | | | | |
| **재심사청구 취지 및 이유** | | |  | |
| 지난 12월 22일 졸업작품 제안서를 발표하며 오황석,이대현,정내훈 교수님에게 그래픽 통일성,파도 주기의 물리법칙,졸업작품 제안서의 길이를 지적 받았습니다.  지적 받은 내용을 검토하고 수정하였습니다.  (전)  그래픽 통일성: 물(실제적 그래픽),UI,오브젝트(백터아트)  파도 주기 물리법칙: 시간이 지날수록 밀물/썰물의 주기가 빨라진다.  제안서의 길이: 32페이지  (후)  그래픽 통일성: 백터아트 통일  파도 주기 물리 법칙: 밀물/썰물의 주기가 빨라진다 -> 밀물/썰물의 해수면의 변화가 커진다.  제안서의 길이: 15페이지  지적 받은 내용 외 쉐이더 코드를 이용한 백터 아트 스타일 파도 구현 밀물/썰물에 따라 시간적 분리,공간적 분리가 생기는 게임 개발, 시간에 따라 강해지는 난관을 극복하는 게임 개발을 연구 목적으로 변경하였습니다.  연구목적에 맞는 기술적 요소를 수정하였으며 기술적 요소는 주기 변화의 파도구현,페이크 인테리어,절차적 생성기법을 제작할 예정입니다. | | | | |
| 2024년 01월 10일 | |  | | |
| 청 구 인 | | 성명 조영환 | | 서명 |
|  | | 성명 김태현 | | 서명 |
|  | | 성명 양영현 | | 서명 |
| 지도교수 | | 이용희 | | 서명 |