종 합 설 계 계 획 서

■ 창의작품 □ 전공 융합형 □ Capstone Design형 □ 기업연계형 □ 창업연계형

연구자 (공동연구계획은 연명으로 기입)	학 과 및 전공	학 번	학 년	성 명
	게임공학전공	2016182041	4	조영환
	게임공학전공	2016182022	4	신동원
연구과제명 (국문 20자, 영문 40자 이내 작성)	(국문)리로딩			
	(영문)Reloading			
연구목적(목표)	게임공학과에서 배운 지식을 토대로 Unity엔진을 이용한 카툰 렌더링 과 랜덤 던전 생성을 연구한다.			
연구과제수행 과정 및 방법	Unity쉐이더를 이용한 카툰 렌더링을 제작 랜덤 던전 생성을 제작하기위한 이진 공간 분활 사용			

추진일정

항 목	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월
랜덤 던전 생성 제작								
클라이언트 프레임워크 제작								
리소스 제작, 적용								
카툰 렌더링								
UX/UI 제작								
테스트 및 버그 수정								

기타사항	

위와 같이 종합설계 계획서를 제출합니다.

2022년 6 월 20 일

제출자(공동연구대표) 조 영 환(인)

심사결과		
지도교수의견		
승인 및 확인	연구지도교수 (인)	학부장 임 창 주 (인)