

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					
연구과제명 (국문 20자, 영문 40자 이내 작성)	(국문)리로딩								
	(영문)Reloading								
연구목적(목표)	게임공학과에서 배운 지식을 토대로 Unity엔진을 이용한 카툰 렌더링 과 랜덤 맵 생성을 연구한다.								
연구과제수행 과정 및 방법	Unity쉐이더를 이용한 카툰 렌더링을 제작 랜덤 맵 생성을 제작하기위한 절차적 생성기법 사용								
추진일정	항 목	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월
	클라이언트 프레임워크 제작								
	리소스 제작								
	랜덤 맵 생성 제작								
	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)