

## 컴퓨터소프트웨어학과 연구실별 졸업 논문주제 안내서

연구실명	컴퓨터그래픽스연구실	연구실 연락처	(02) 942-5472
지도교수	최민규 교수님		
연구 분야	컴퓨터 그래픽스, 컴퓨터 애니메이션, 물리기반 시뮬레이션		
선수 교과목	컴퓨터그래픽스, 게임공학		
논문 주제 및 설명	<p><b><u>Unity 3D나 Bullet 등의 게임 물리 엔진을 이용한 컴퓨터 그래픽스 분야의 연구</u></b></p> <p>Unity 3D, Bullet 등의 게임 엔진을 이용하여 간단하지만 물리적으로 재미있는 게임을 제작하는 것을 목표로 함. 기본적으로는 이들 게임 엔진에서 제공하는 기능을 사용하지만, 특별한 용도의 고급 기법의 경우에는 실제로 학생들이 구현하여 사용하는 것이 필요함. 또는 nVidia의 GPU를 이용한 물리 엔진을 사용하는 것으로도 대체 가능. 게임 내용에 대한 구체적인 사항은 학생들과의 논의를 통해서 결정할 계획임.</p> <p><b>H/W 및 S/W 지원 사항:</b> 없음</p> <p><b>필요인원:</b> 3~4명</p>		
	<p><b><u>컴퓨터 그래픽스 분야의 자유 주제 연구</u></b></p> <p>컴퓨터 그래픽스와 관련 있는 어떠한 주제도 가능하며, 팀원들과의 상의 후 주제를 결정</p> <p><b>H/W 및 S/W 지원 사항:</b> 없음</p> <p><b>필요인원:</b> 3~4명</p>		
	<p><b><u>컴퓨터 그래픽스 분야의 자유 주제 연구</u></b></p> <p>컴퓨터 그래픽스와 관련 있는 어떠한 주제도 가능하며, 팀원들과의 상의 후 주제를 결정</p> <p><b>H/W 및 S/W 지원 사항:</b> 없음</p> <p><b>필요인원:</b> 3~4명</p>		