

컴퓨터소프트웨어학과 연구실별 졸업 논문주제 안내서

| | | | |
|-----------------------|---|---------|---------------|
| 연구실명 | 인터랙티브 미디어 연구실 | 연구실 연락처 | (02) 940-5773 |
| 지도교수 성함 | 이강훈 교수님 | | |
| 연구 분야 또는 연구실 소개 | <ul style="list-style-type: none"> - 컴퓨터 그래픽스 - 컴퓨터 애니메이션 - 가상현실 | | |
| 논문연구에 필요한 교과목 | <ul style="list-style-type: none"> - 가상세계 | | |
| 논문 주제 및 설명 | <p>제목: 메타버스 기술 개발</p> <p>설명: 아바타의 동작을 제어하거나 가상세계의 구조를 편집하는 등 메타버스 관련 기술 개발 (유니티, 언리얼 엔진 기반, 오쿨러스 퀘스트 2 HMD 지원)</p> <p>필요인원: 3~4 명</p> | | |
| | <p>제목: 캐릭터 AI 개발</p> <p>설명: 게임, 애니메이션, 메타버스 환경 등에 적용 가능한 지능형 캐릭터 관련 기술 개발 (유니티+ML-Agents, 파이썬+Open AI Gym 등 활용, 고성능 GPU 서버 지원)</p> <p>필요인원: 3~4 명</p> | | |
| | <p>제목: 교육용 VR 콘텐츠 제작</p> <p>설명: 과학, 기술, 공학, 예술, 수학 등 시공간적 이해와 표현 능력을 요구하는 분야의 학습을 보조하는 VR 콘텐츠 제작 (유니티, 언리얼 엔진 기반, 오쿨러스 퀘스트 2 HMD 지원)</p> <p>필요인원: 3~4 명</p> | | |
| | <p>제목: 게임 제작</p> <p>설명: 유니티, 언리얼 엔진 등을 이용한 게임 개발 (자유 주제, 공모전 참가 혹은 앱마켓 출시 필수 요건)</p> <p>필요인원: 3~4 명</p> | | |