

정진하여 성장해 나가는 모델러

# 3D모델링 포트폴리오

임준현





# 정열의 기사: 디케

## 손맵 캐릭터

제작기간 : 6개월(23年11月~24年5月)

열정적이고 정의로운 여기사

사악한 마물들에게 공격당하는 마을 사람들을 구해주는 이타적인 인물

캐릭터 모델링 입문을 위해 공부한 첫 작품입니다.

손맵 캐릭터 전반적인 제작 프로세스를 이해할 수 있었습니다.

Pinterest에서 리서치한 AI원화를 기반으로 재구성하며  
제작한 작품

# | 정열의 기사 :디케

## 상반신



# | 정열의 기사 :디케 포즈전신



# 정열의 기사 :디케

## A포즈 전신



# 정열의 기사 :디케 턴 테이블/원화

AI원화



# 정열의 기사 :디케

## 와이어 /UV 4096x4

얼굴



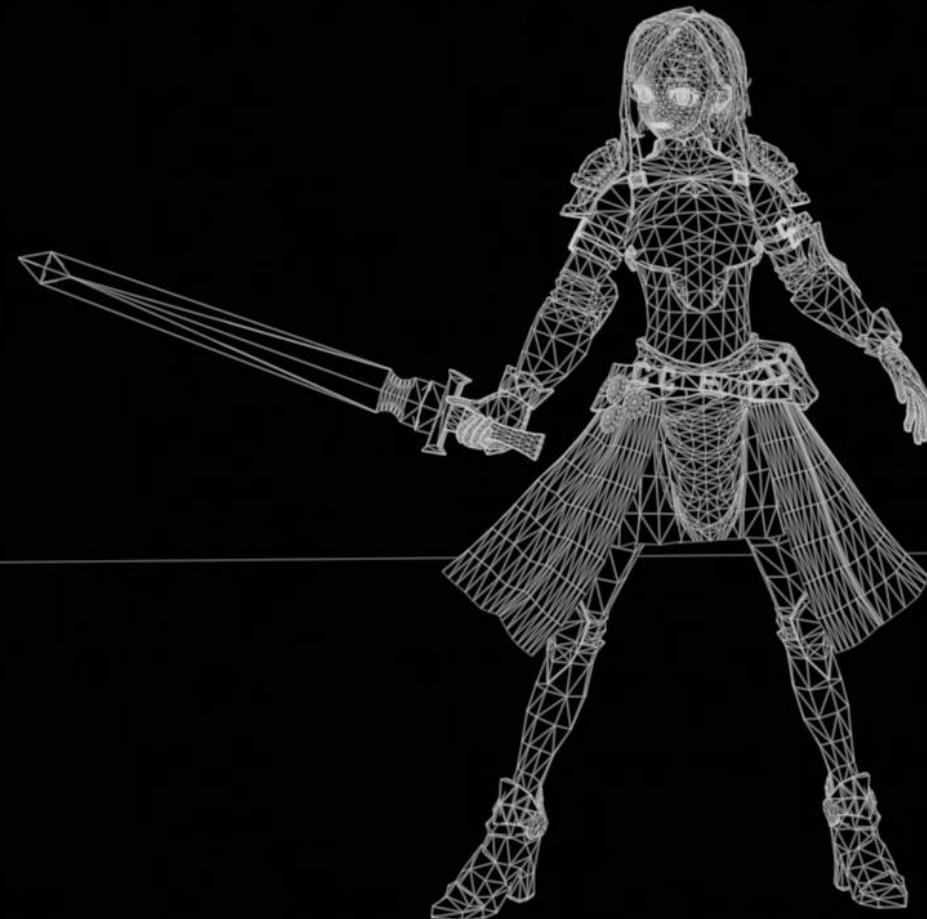
하체/무기



머리카락



상체



# 팀 프로젝트

## Liminal Space

the tunnel

개발기간 : 6개월(24年4月1日~24年9月25日)

참여 인원( 총 11명 )

- 프로그래머 1명
- 원화 2명
- 기획 1명
- 애니메이터 2명
- 캐릭터 모델러 2명
- 배경 모델러 3명
- 배경 아트 팀장**
- 배경 모델링
- 캐릭터 모델링 (일부참여)
- 배경 라이팅 ,포스트 프로세싱 세팅
- 배경 오브젝트 맵 배치

장르 : 1인칭 공포게임

플랫폼 : PC

우리나라의 일상적이고 익숙한 환경 속에서 보여지는 공포스러움을 보여주기 위한 작품

으스스한 광신터널속에 갇힌 주인공은 괴이한 이상현상이 일어나는 광신터널에서 탈출하려 합니다.

### 성장경험

계원예술대학 졸업작품팀을 구하는 과정에서 의도치 않게 실사 그래픽 모델러로써 이 프로젝트에 참여하게 되었습니다.

전혀 모르는 분야의 노말 그래픽 기반의 실사 모델링 분야였기에 졸업작품 시작과 함께 실사 모델링 프로세스에 관해서 공부해야 할 필요성이 생겼습니다.

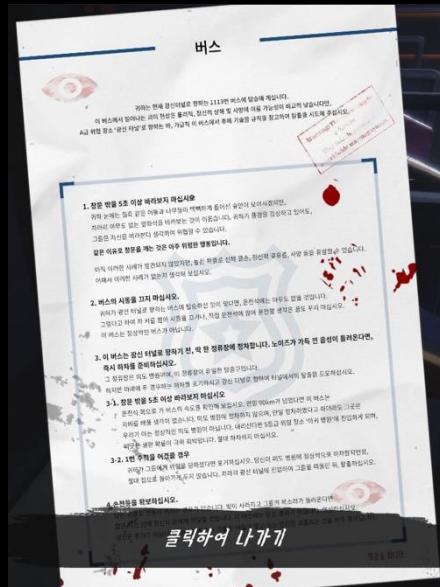
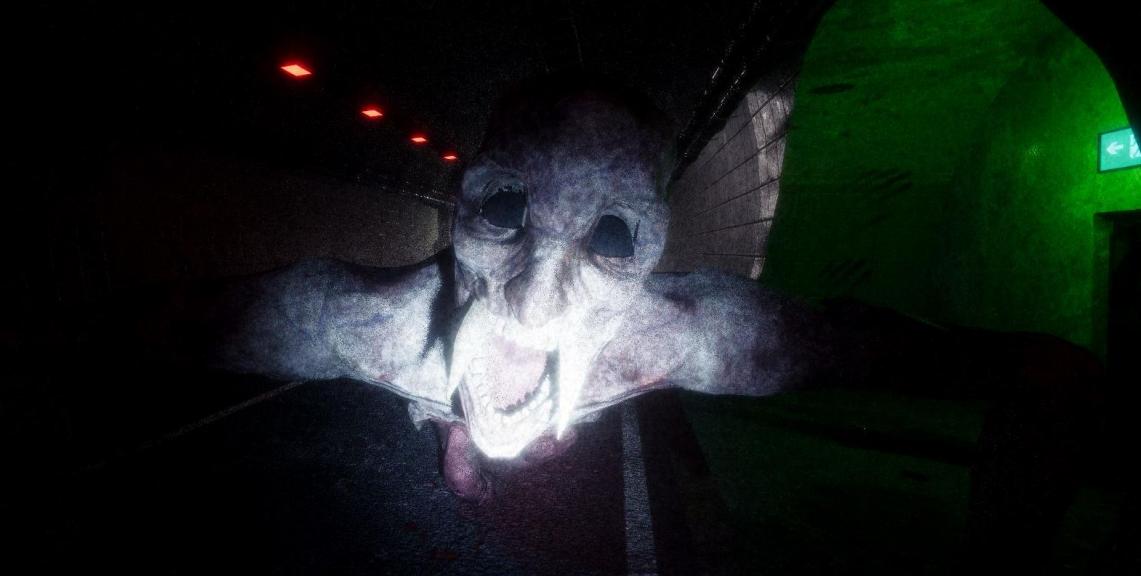
아무래도 처음해보는 작업이였기에 막히는 것도 많았고 모르는것도 많아서 여러가지 역경이 있었지만 결코 좌절하거나 포기하지 않았으며 모르는 분야를

계속 공부하고 개척해 나가면서 제 자신이 지속적으로 성장하려고 노력했었습니다. 졸업작품 과정 속에서 저는 **배경 그래픽 팀장 역할**을 맡게 되었고 주도적

으로 배경 애셋 제작과 유니티 씬 내에서 직접 맵, 오브젝트 배치를 했었고, **유니티 HDRP 환경에서 라이팅을 구현하는 방법과 불투명**을 통해

**포스트 프로세싱을 구현하는 방법 등을 공부하여 직접 씬 내에서 적용해서 배경을 만들어본 경험이 있습니다.**

원하지 않았던 어려운 상황으로 하여금 더 제 자신이 성장할 수 있게 되었던 동기부여가 되었습니다.



플레이 영상

# Liminal Space

---

The tunnel

---



# Liminal Space

the tunnel

배경 씬

버스정류장



터널입구



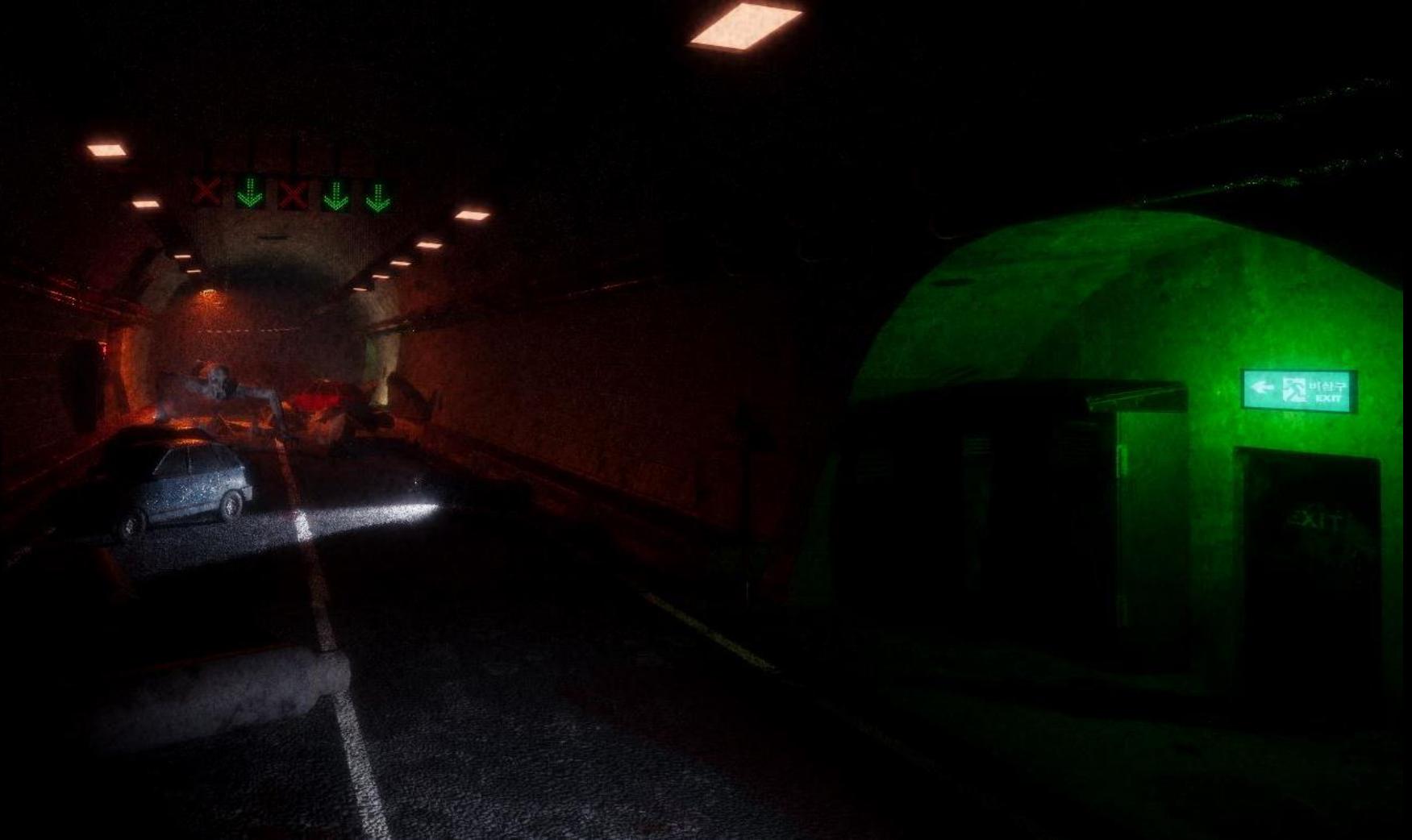
버스 안



버스 안



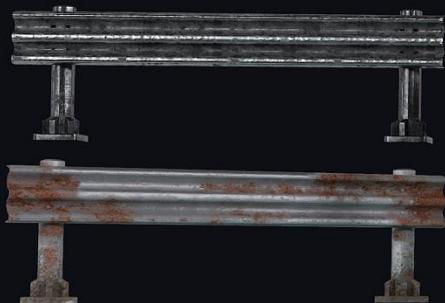
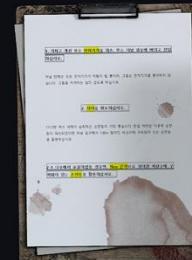
터널 내부



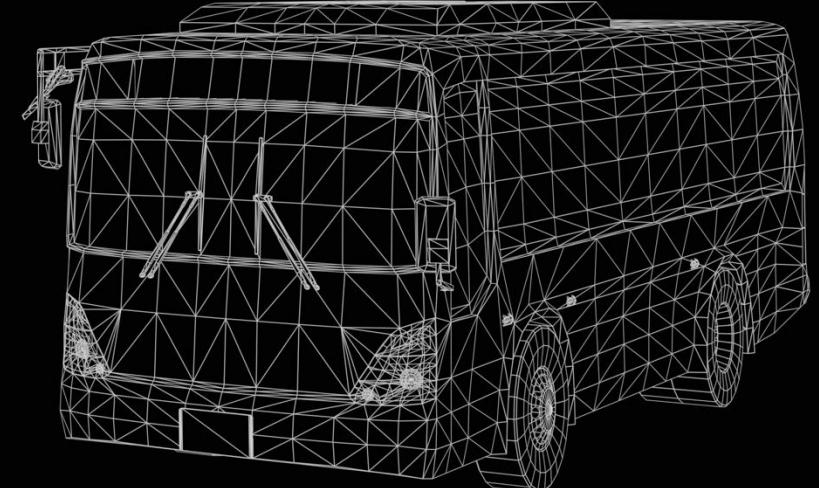
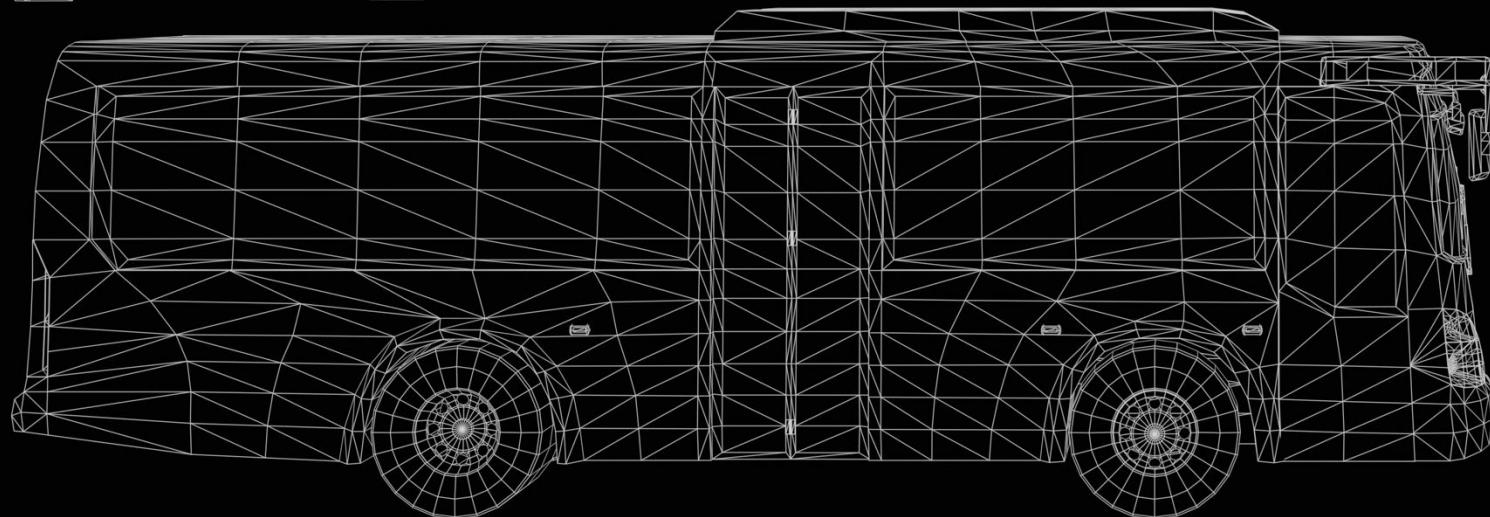
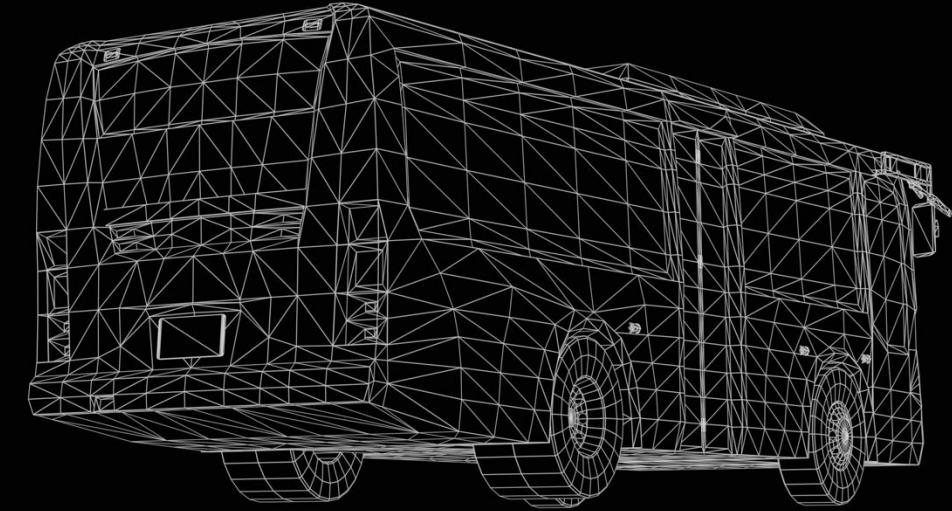
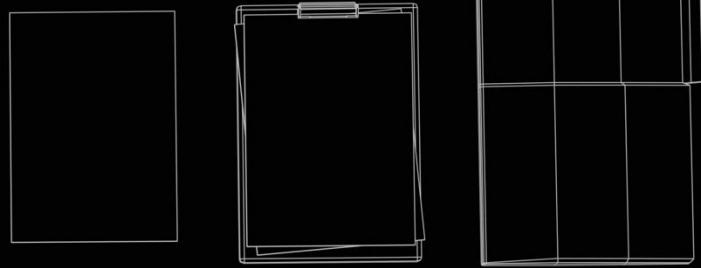
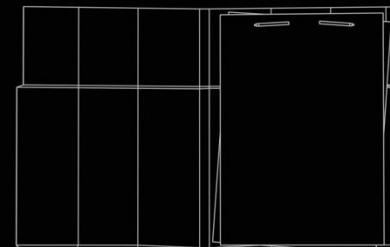
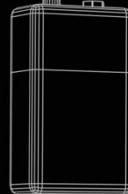
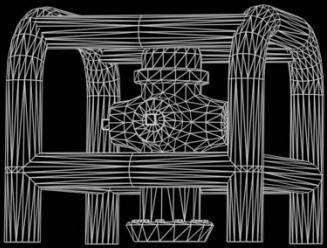
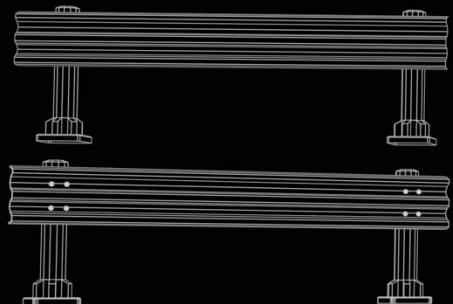
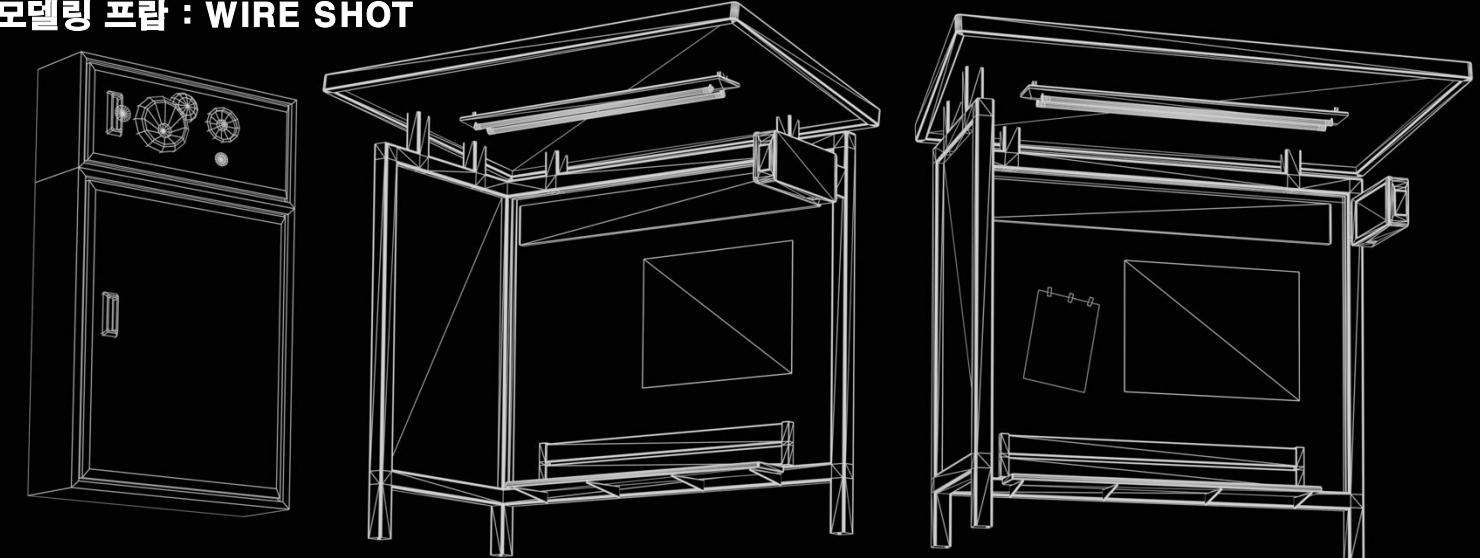
## 안전 지대



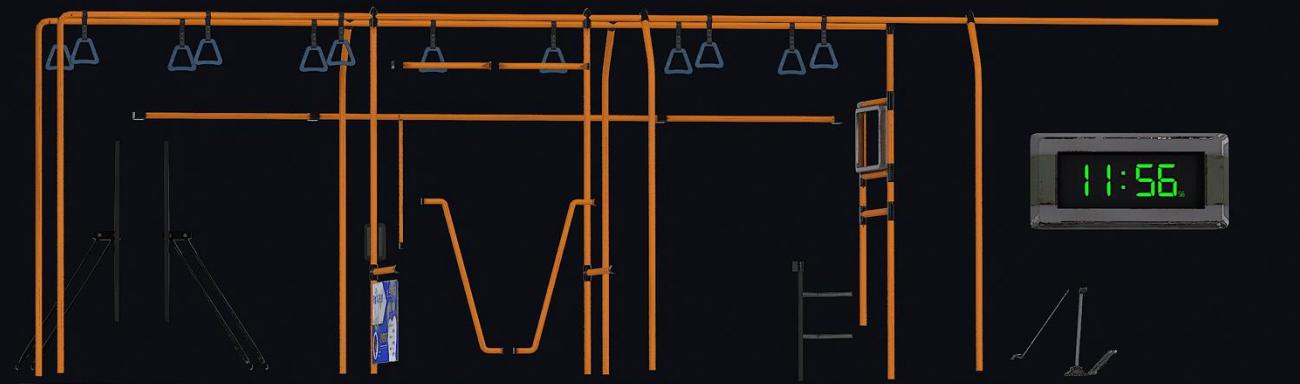
# 3D모델링 프랍



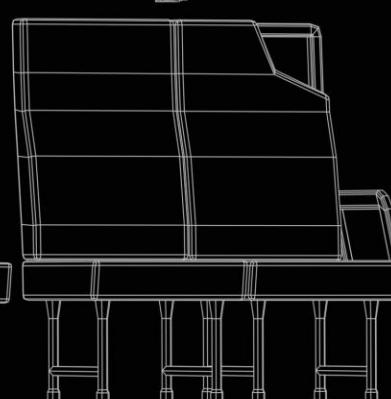
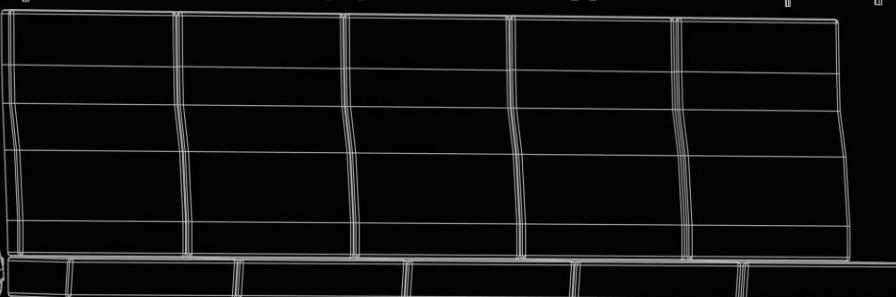
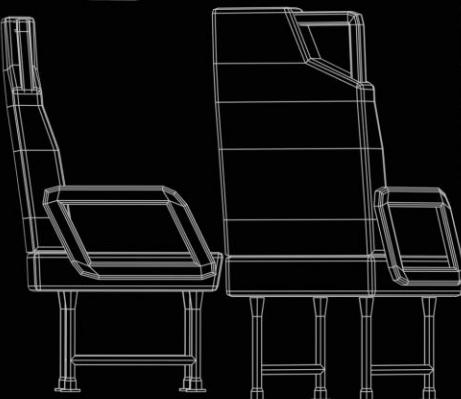
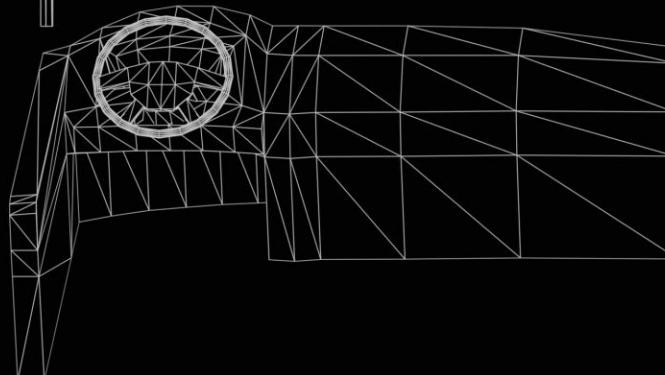
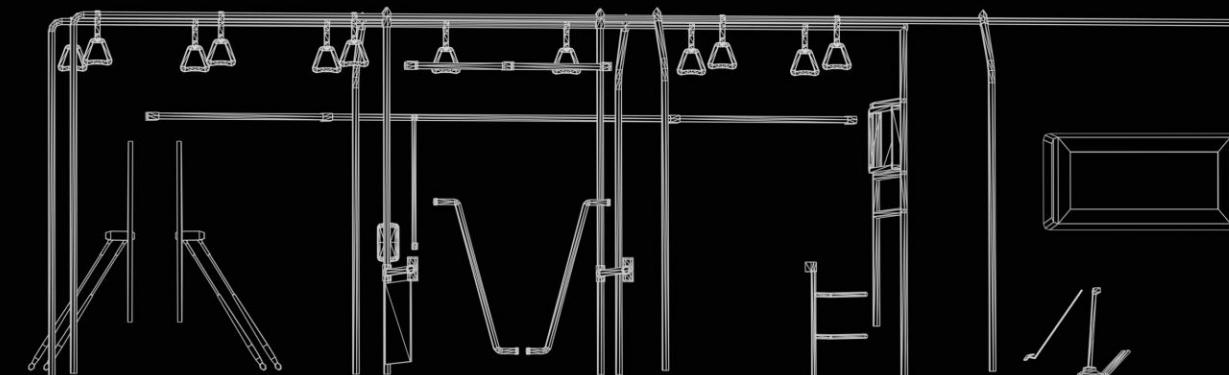
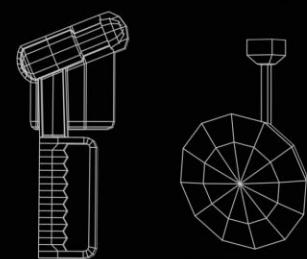
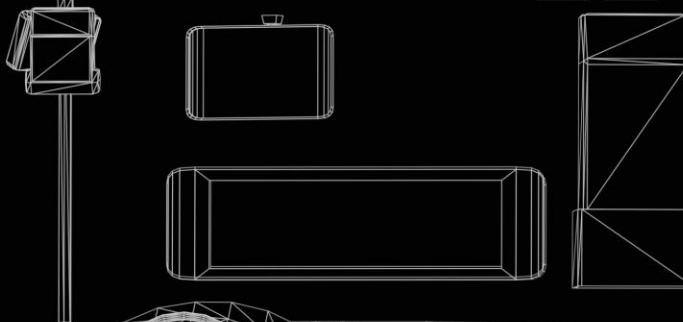
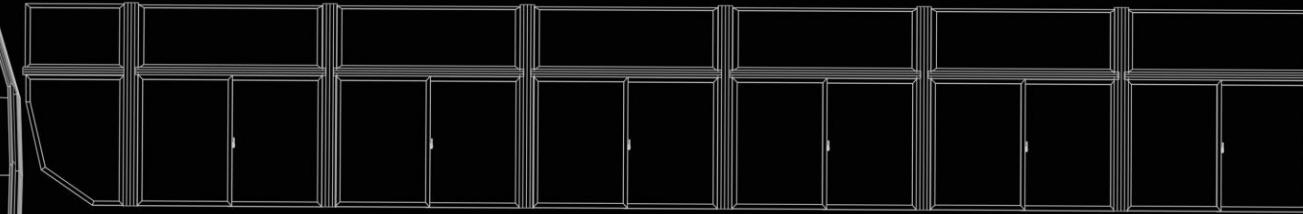
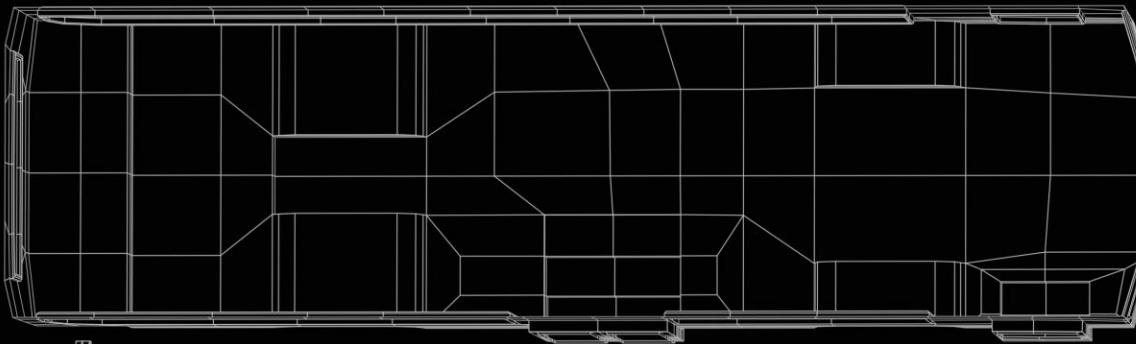
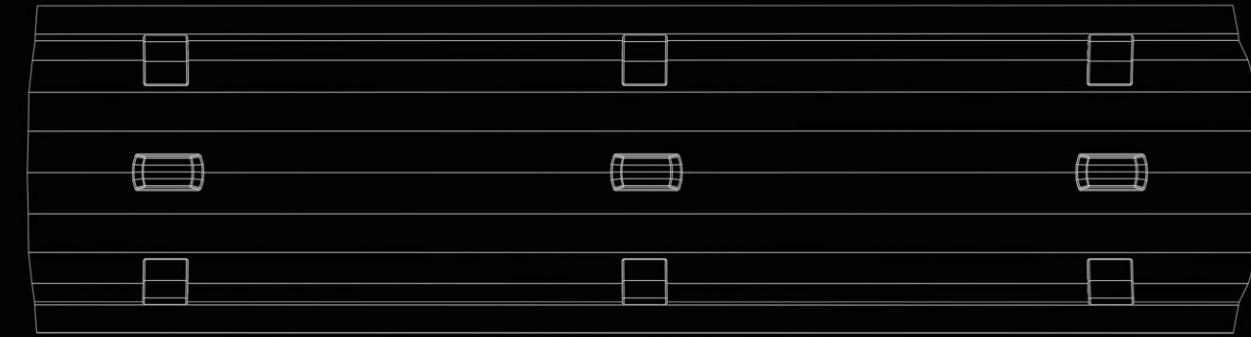
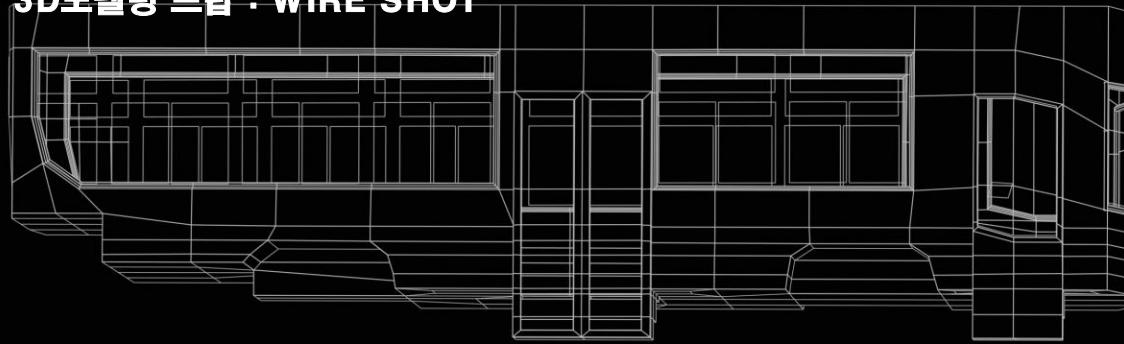
# 3D모델링 프로젝트 : WIRE SHOT



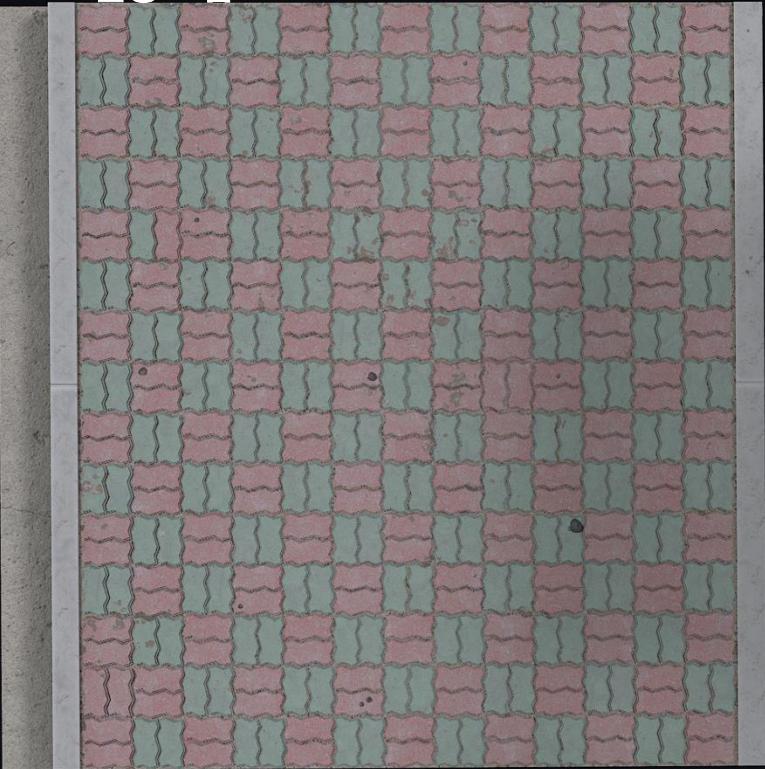
# 3D모델링 프랍



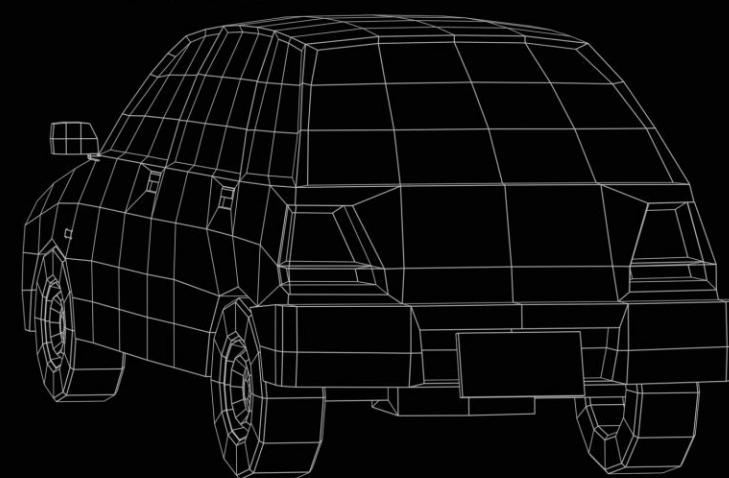
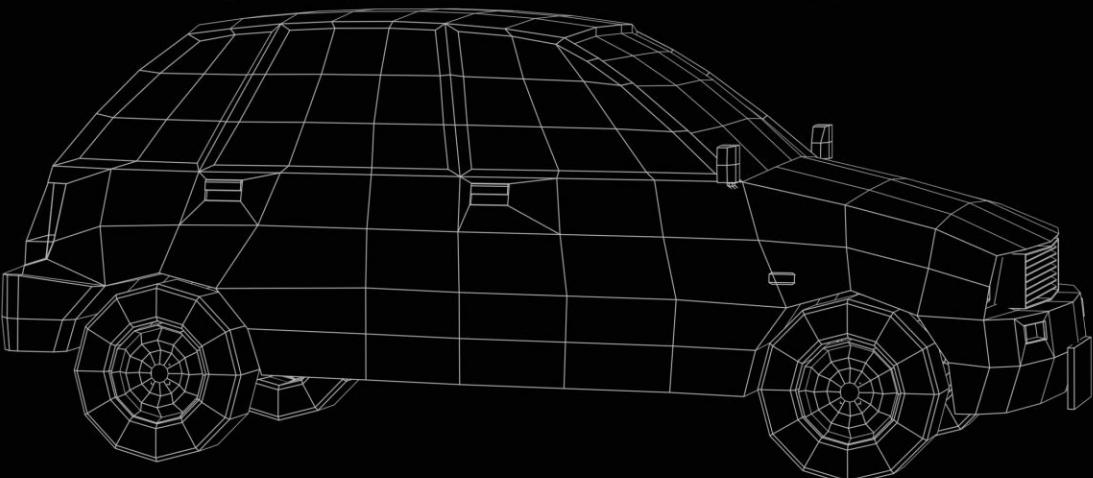
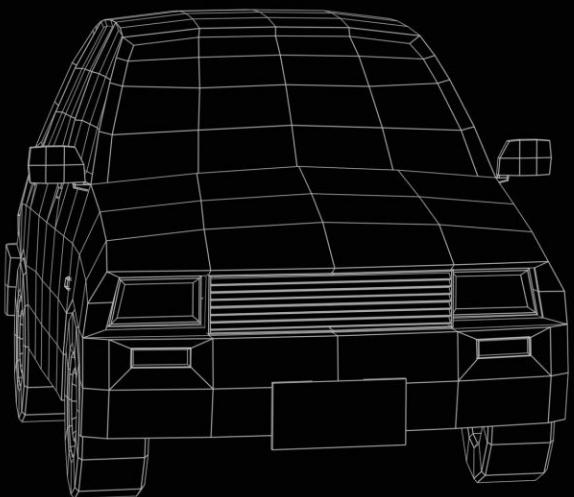
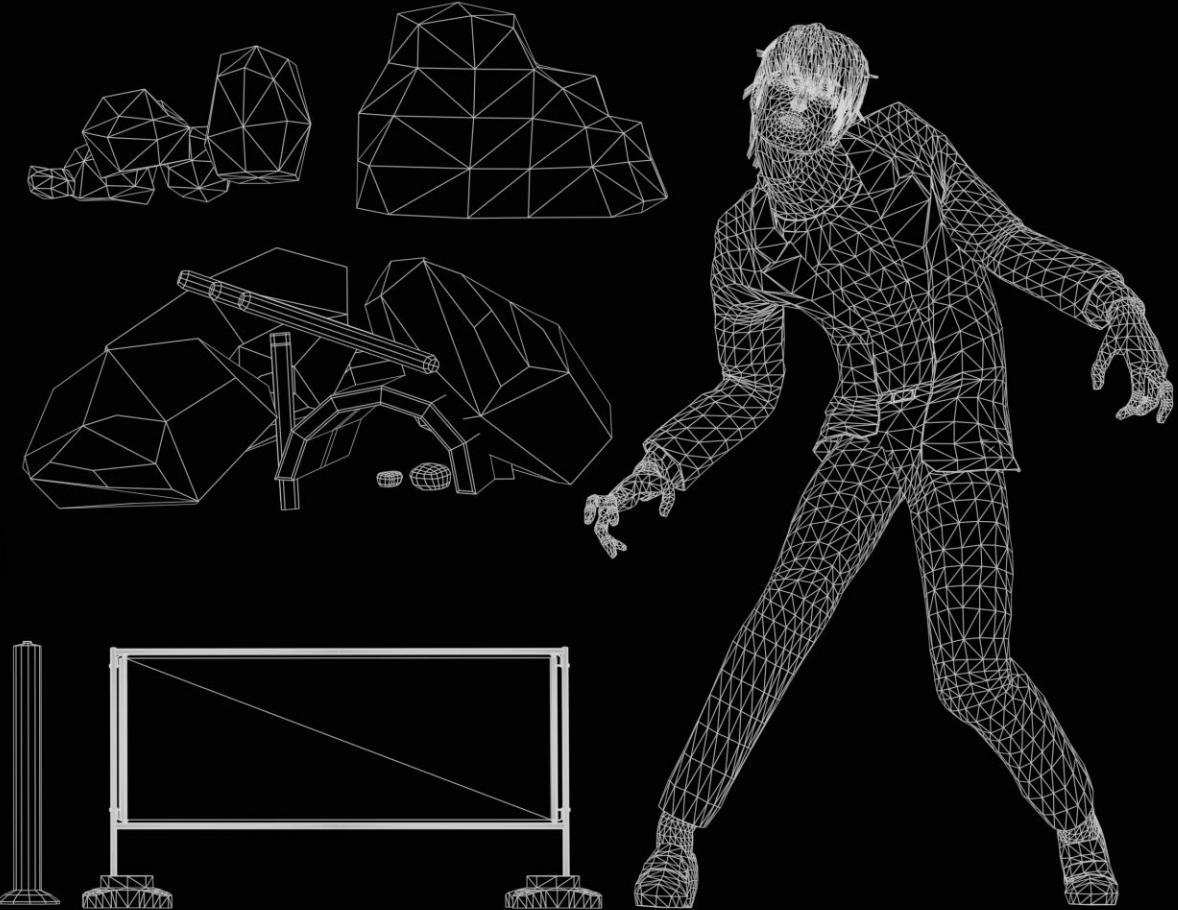
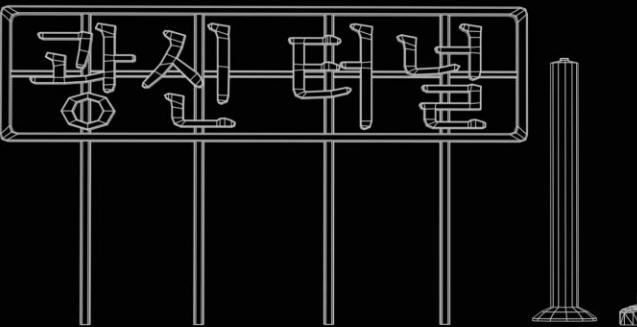
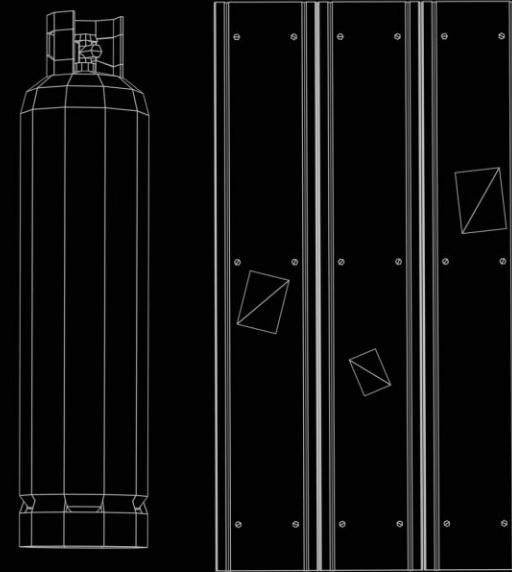
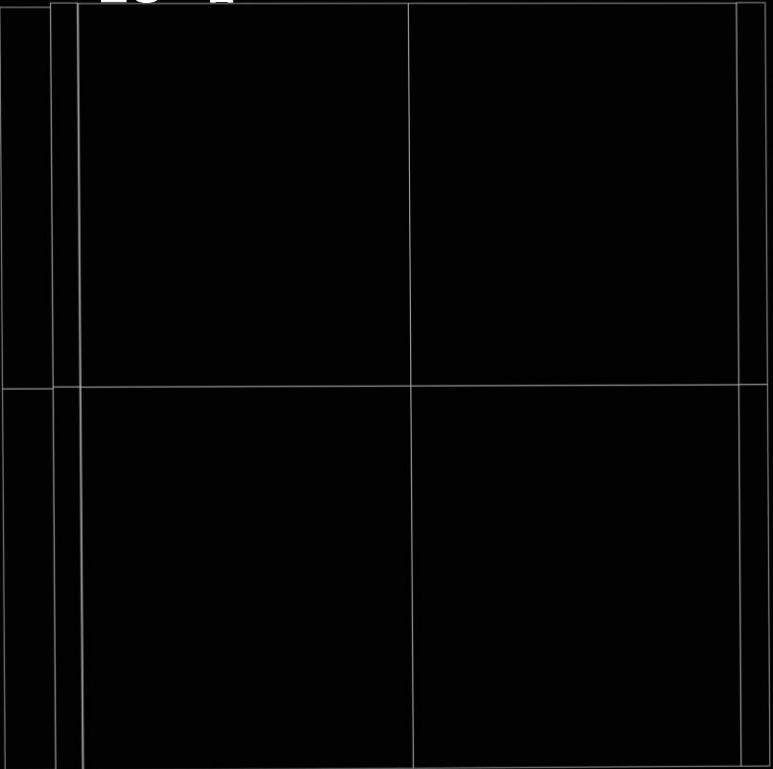
# 3D모델링 프랍 : WIRE SHOT



# 3D모델링 프랍



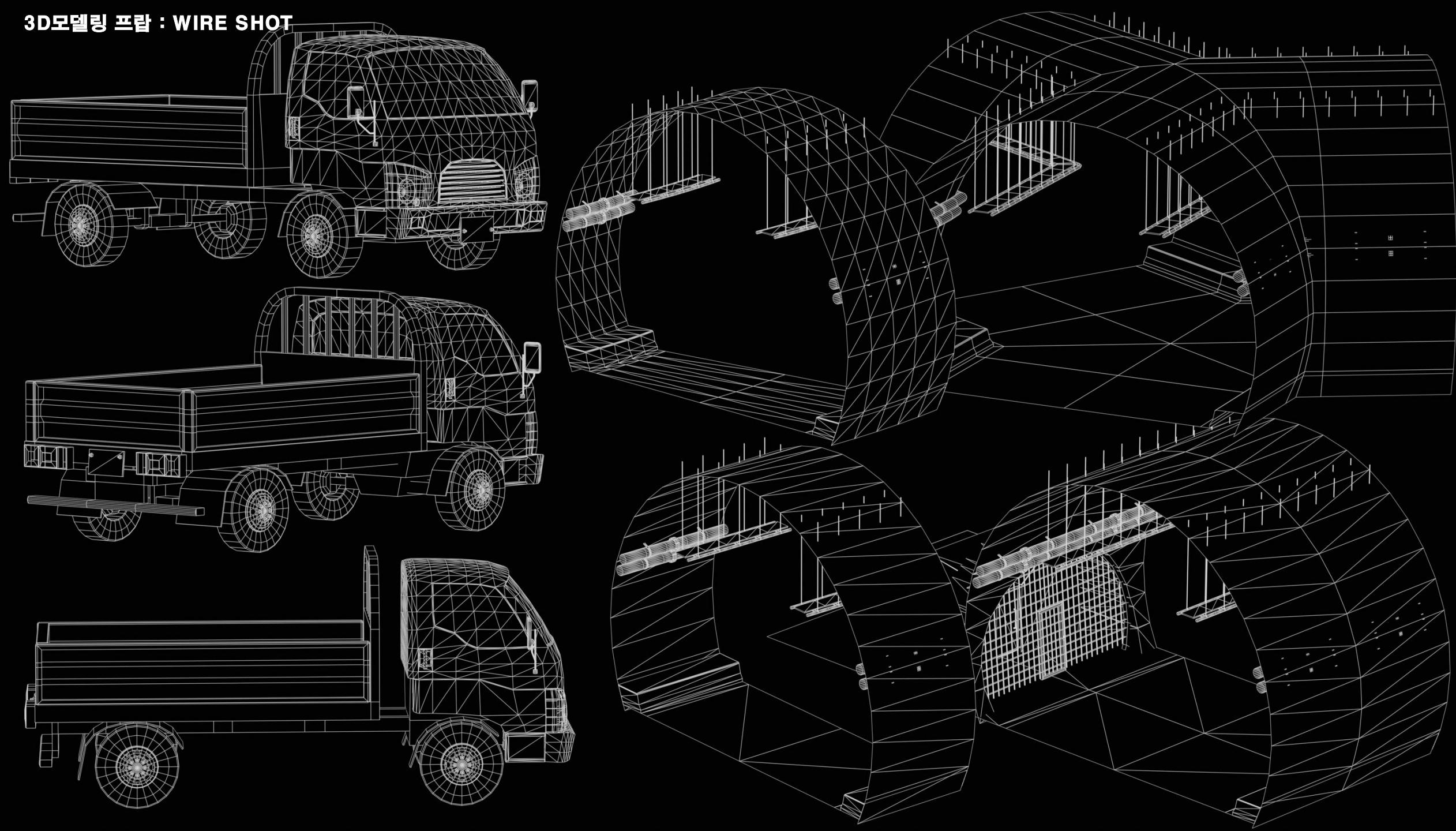
# 3D모델링 프랍 : WIRE SHOT



# 3D모델링 프로젝트



# 3D모델링 프로젝트 : WIRE SHOT



# 경진대회 참여

## [모녀리자] 대학생 AI게임씬 경진대회 제출물

**개발기간 :** 25일(24年10月7日~24年10月31日) > 이어서 개발 (24年12月6日)

### 참여 인원( 총 3명 )

- 3D모델러 , 게임기획 , AI에셋 생성
- 프로그래머
- UI, 애니메이터

### 담당역할

- 팀장
- 게임기획
- 3D모델링
- AI에셋 생성

**장르 :** 3인칭 슈팅게임

**플랫폼 :** PC

미술관의 보안요원으로 근무하는 ‘전단미’는 한밤중 장난스러운 유령의 습격을 받게 됩니다.

유령은 미술관에서 가장 값비싼 명화 [모녀리자]를 훔쳐 도망갑니다.

단미는 유령들을 모두 처치하고 [모녀리자]를 반드시 되찾아야만 합니다.

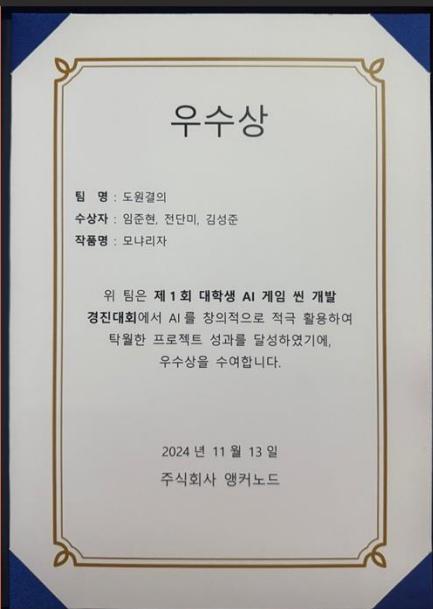


### 성장경험

졸업작품이 끝나고 대학생 AI 게임씬 제작 경진대회를 친구들과 함께 참여하며 개발했던 게임 씬입니다.

팀장으로써 주도적으로 팀을 이끌면서 경진대회를 참여해봤고 중간고사의 촉박한 기간과 적은 인원이였지만 포기하지 않고 열심히 게임씬을 개발하여 우수상을 수상하게 되었습니다. 촉박한 기간과 적은 인원이라는 불리함을 이겨내기 위해 3D게임을 제작할때 적극적으로 이미지 생성 AI를 활용할 수 있는 방법을 다방면으로 생각하며 게임을 기획하였고 AI를 활용, 시간대비 고효율로 게임씬을 제작할 수 있었습니다.

AI를 활용하여 게임씬을 제작해보았던 특수성을 고려했을때 이는 매우 독특한 경험으로 남을 수 있었고. 이미지 생성 AI를 어떻게 다양한 방법으로 활용할 수 있는지 알게되었던 차별화 되는 경험으로써 저를 성장시켰습니다.



# 플레이 영상



단미

야간 근무가 이렇게 지루할 줄이야… 그림들이라도 말을 걸어줬으면 좋겠어. '안녕? 오늘 하루는 어땠어?' 이런 거라도 좋으니깐..

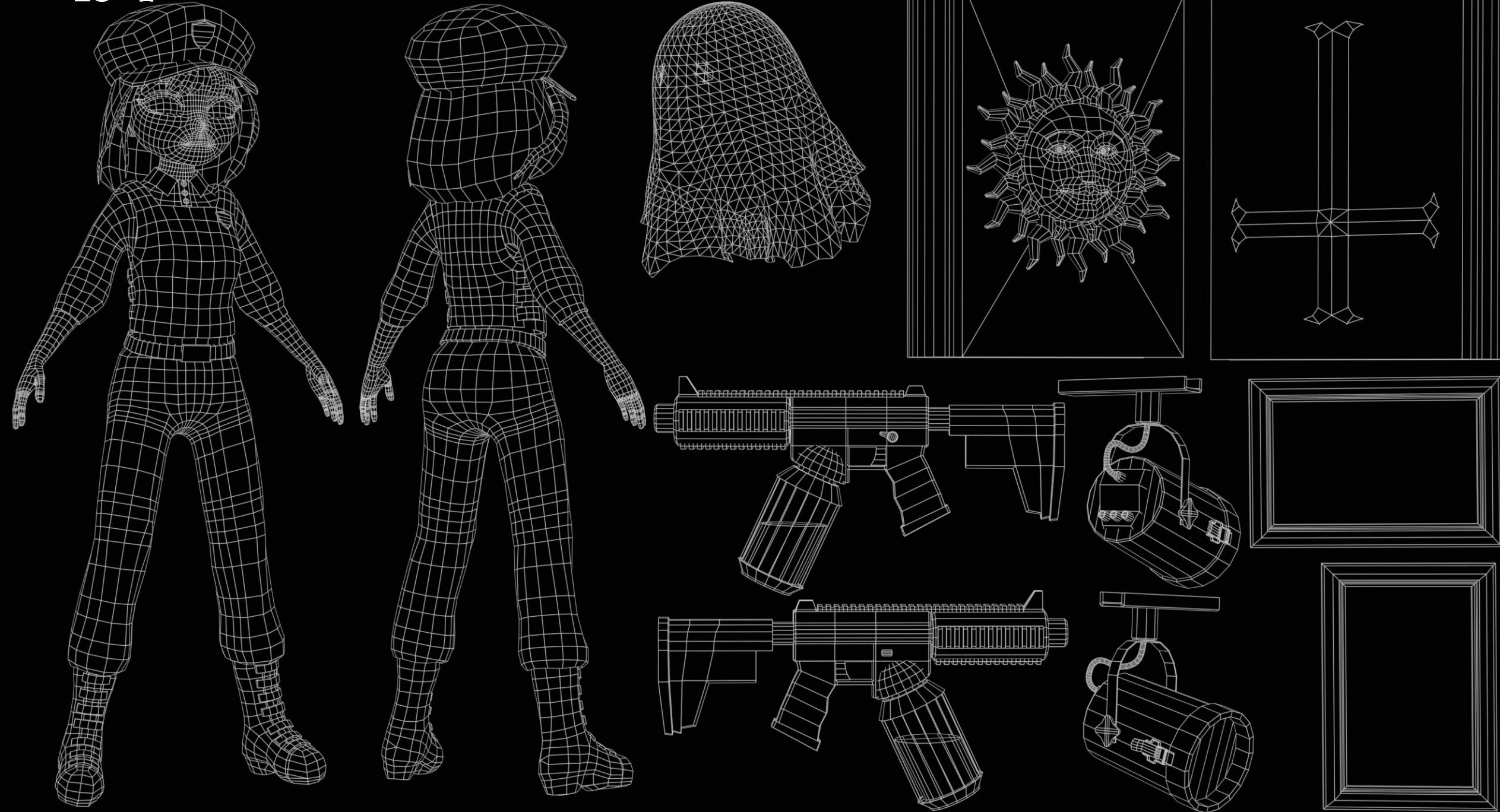
# 모나리자 배경 씬 :미술관 내부



# 3D모델링 프랍



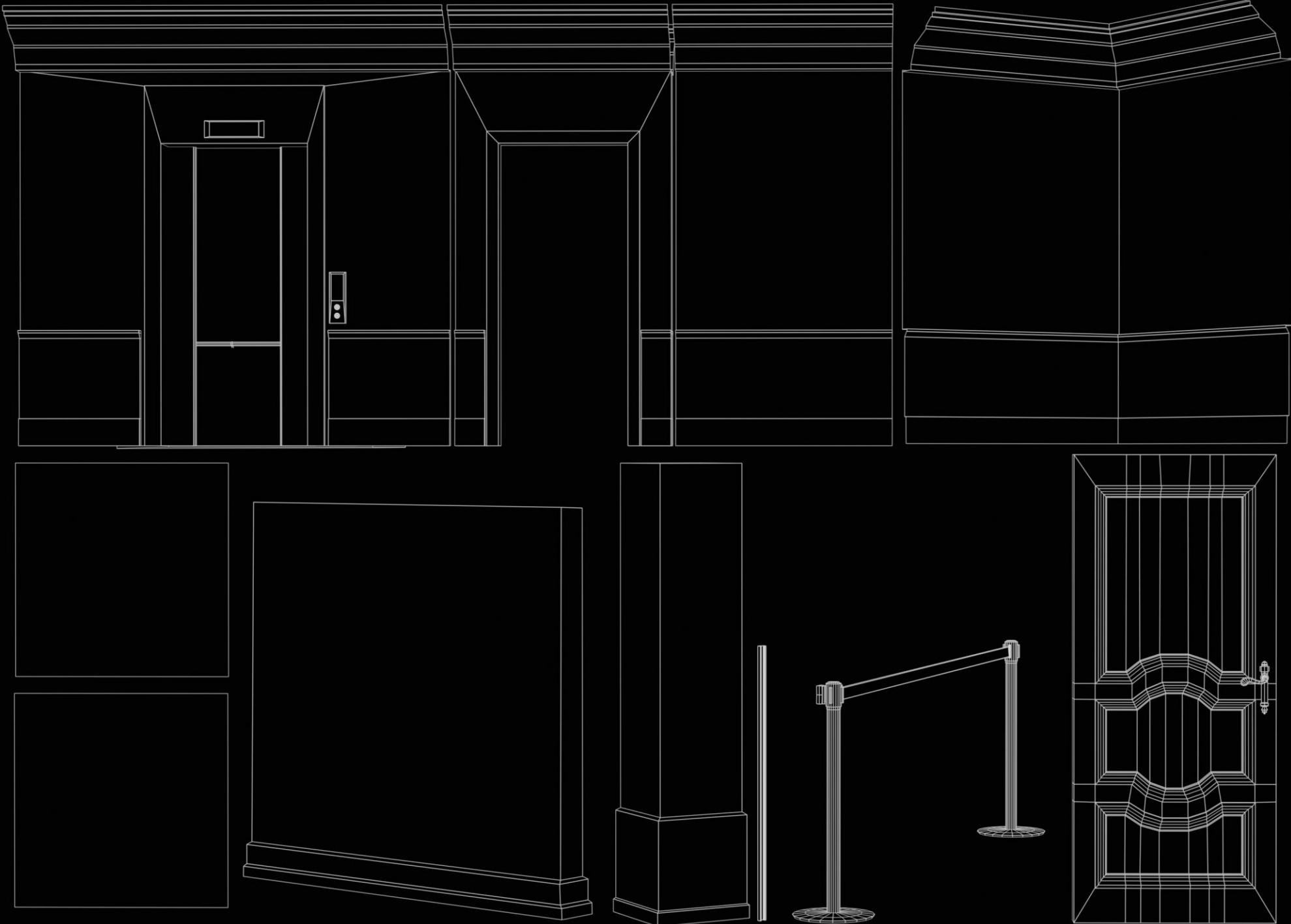
# 3D모델링 프랍 : WIRE SHOT



# 3D모델링 프랍



# 3D모델링 프랍 : WIRE SHOT





## 경험

- \* 계원예술대학 졸업작품 **Liminal Space : the tunnel** 개발
- \* 대학생 AI 게임 씬 개발 경진대회 우수상
- \* XR 융합 콘텐츠 제작을 위한 언리얼 엔진 기초과정 수료

## 학력

- \* 용인 성지고등학교 졸업
- \* 계원예술대학 게임미디어 학과 재학

CLICK!



<https://www.artstation.com/wishmater20010120>

## SKILLS

- 3ds Max
- Substance Painter
- BodyPainter
- Zbrush
- Adobe Photoshop
- Marmoset ToolBag 4
- Unity Engine

## CONTACT

- 임준현
- 010 - 6483 - 4495
- wishmater20010120@gmail.com
- 경기도 용인시