

# PORTFOLIO



22359053 조동우

# CONTENTS

1. PROFILE
2. 개인 작업 1
3. 졸업 작품
4. 드로잉 연습

# PROFILE



## 조동우

- 이메일 [chid0407@naver.com](mailto:chid0407@naver.com)
- 전화번호 010 - 2786 - 6917
- 주소 경기도 파주시 후곡로 80
- 전공 게임 원화

## • SKILL



Unity®



3ds Max

## • 학력

계원예술대학교 게임미디어과 재학

## • 경력

계원예술대학교 게임미디어과 졸업 작품 및 전시 참여

2023 넥슨 하계 게임잼 참여

PROJECT NAME

몽 중 의 퇴 소

3D 모델링 황지수 / 김정아 / 최연우 / 서다빈    2D 원화 박주선 / 문수민 / 조동우    UI 이미희    기획 이재령

'의퇴인의 꿈 속을 탐험하며 퍼즐을 풀고,  
기억의 조각을 찾아 의퇴를 해결하라.'

- 장르 퍼즐 어드벤처
- SKILL 

Ps
- 플랫폼 PC
- 제작 툴 Unity
- 타겟층 스토리 / 어드벤처 장르 게임을 즐기는 10, 20대 유저
- 특징 다양한 맵을 탐험하고 퍼즐을 풀며 스토리를 진행하는 어드벤처 게임
- 참여 분야 캐릭터(PC / NPC) 원화 / 기획



WORK NAME

PC



## INFO

‘몽중의뢰소’의 주인공

의뢰소라는 게임 콘셉트  
따라 탐정 스타일 캐릭터  
디자인

소설 ‘셜록 홈즈’ 배경인  
19세기 영국 복식 참고

## 제작 기간

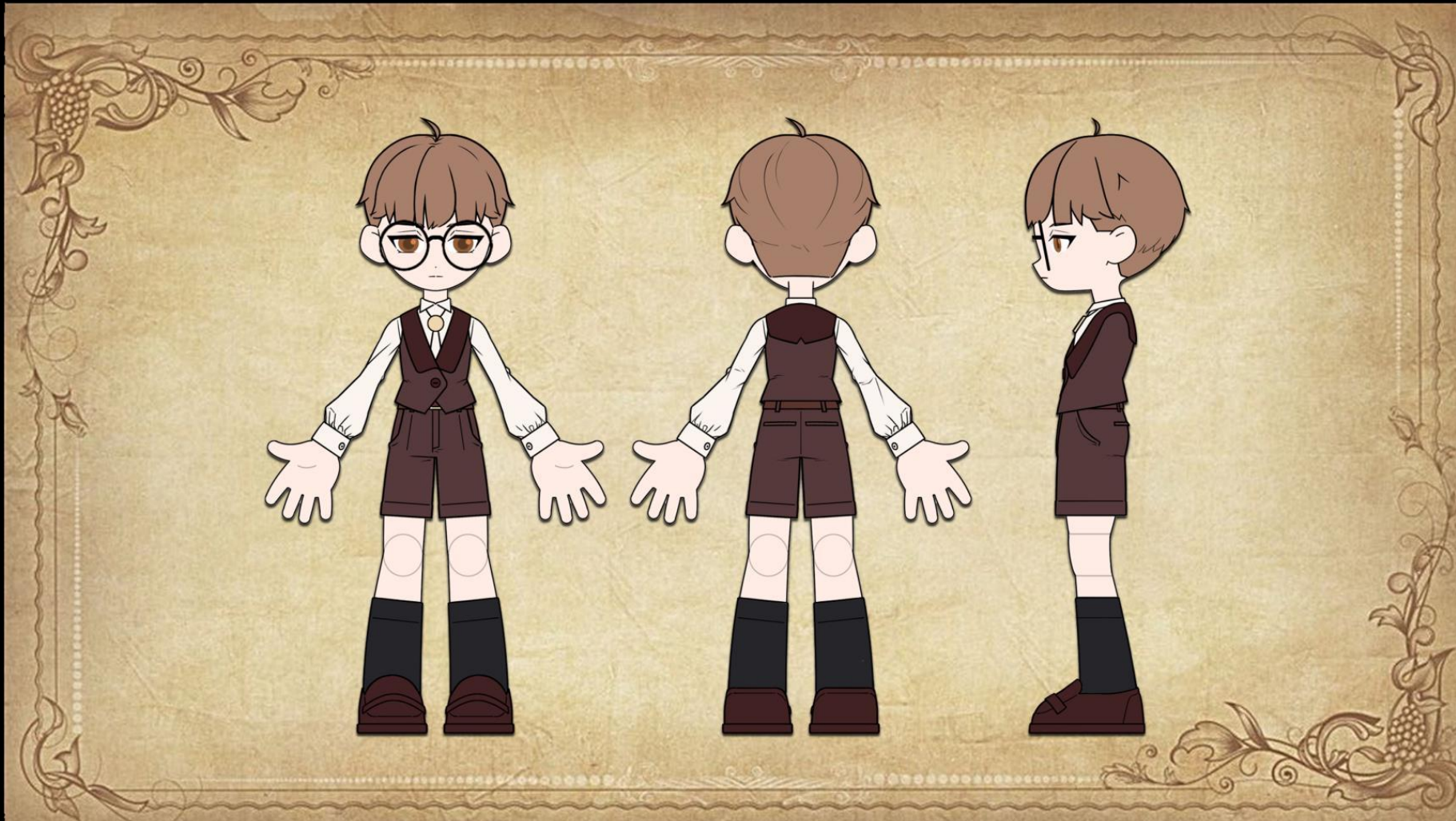
시안 제작 1일

원화 제작 2일



WORK NAME

# 하 루 (NPC)



## INFO

‘몽중의뢰소’의 조력자  
NPC

조력자, 조수 콘셉트에  
맞춰 안경 등 액세서리  
추가

PC와의 의상 콘셉트 통일  
(19세기 영국 복식)

## 제작 기간

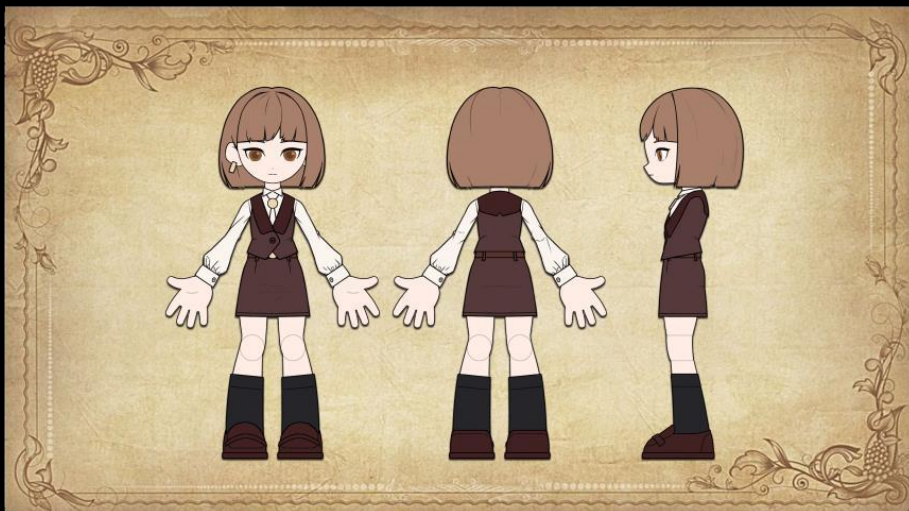
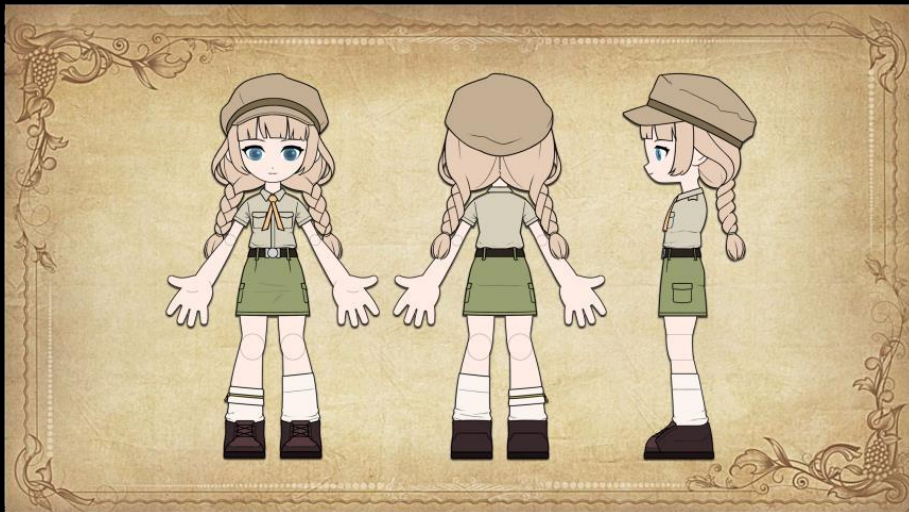
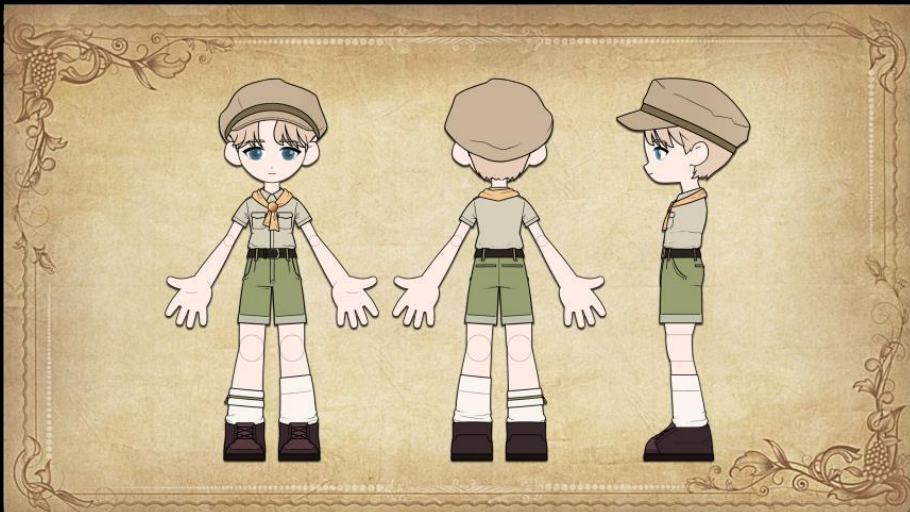
시안 제작 1일

원화 제작 1일



WORK NAME

# 기 타 작 업



## INFO

PC / NPC 캐릭터 성별

반전 시안 :

기획 단계에서 논의된  
성별 선택 기능의 잔재

PC 캐릭터 활동복

디자인 :

활동적인 느낌을 살리기  
위해 보이 스카우트 복장  
참고

## 제작 기간

각 시안 제작 1일

각 원화 제작 1일

PROJECT NAME

# THE GUARDIANS

'로봇과의 전쟁으로 피폐해진 미래, 끝나지 않는 전쟁에 참여하라.'

• 게임 원화 포트폴리오

• SKILL

Ps

• INFO

'SF 배경의 모바일 FPS 게임' 주제로  
게임 원화 포트폴리오 제작

복잡한 디자인 요소를 잘 드러낼 수  
있는 실사체 드로잉 작업





WORK NAME

# CHARACTER DESIGN

**TYPHON** 

**NAME** 잭 쿠퍼

**AGE** 42세

**JOB** 용병

**STORY**  
전쟁 도중 불의의 사고로 중상을 입었다.  
이후 극비 프로젝트를 통해 생체 병기로  
개조되어 최전선에 다시 투입되었다.

**COLOR** 





**M 213 MIMIGUN**  
m 61 발칸포의 축소 파생형인 미니건 모델 중 하나로,  
7밀리 탄을 쓰는 기존 미니건과 달리 최소 10밀리 이상  
대구경 탄환을 사용해 강한 파괴력을 가졌다.

**공격력**   
**사거리**   
**안정성**   
**연사력** 



**POSITION ; TANKER**

**UTIL**

**MOBILITY**  **HP**  
**CROWD CONTROL** **DEALING**



**SIDE** **FRONT** **BACK**



## INFO

게임 콘셉트에 맞춰 산소통, 인공 근육 등 미래  
적인 느낌으로 디자인

탱커/돌격 역할 콘셉트를 살린 보호구, 큰 덩치

## 제작 기간

시안 제작 1일 / 원화 + 일러스트 제작 15일



WORK NAME

# CHARACTER DESIGN

**QUEEN**

**NAME** 알레한드라 길먼트

**AGE** 32세

**JOB** 무법자

**STORY**  
삶의 터전을 잃고 떠도는 무법자 집단의 우두머리. 개조된 신체와 훌륭한 사격술을 바탕으로 집단의 여왕으로 군림하고 있다.

**COLOR** 





**M107 - JUNK**  
저격총을 길거리의 고물과 부품들을 조달하여 개조한 물건. 화력을 높이는 것에 편중된 개조로 안정성은 떨어지지만, 대형 머신의 감판도 한번에 쏠 수 있어 화력이 강하다.

공격력   
사거리   
안정성   
연사력 



**POSITION : DEALER**

UTIL

MOBILITY HP CROWD CONTROL DEALING



SIDE



FRONT



BACK



## INFO

캐릭터 콘셉트에 맞춘 펑크 스타일 복식과 게임 콘셉트에 맞춘 기계 의수 디자인

딜러/저격 역할 콘셉트를 살린 무기 디자인 (저격 총)

## 제작 기간

시안 제작 1일 / 원화 + 일러스트 제작 12일



WORK NAME

# CHARACTER DESIGN

**VETERAN**

**NAME** 존 워커

**AGE** 36세

**JOB** 특수경찰

**STORY**  
군인으로 수많은 전쟁에 참여했고, 퇴역한 이후에도 특수 경찰에 자원하여 온갖 위험에 맞서 사람들을 지키고 있다.

**COLOR** 



**POSITION : DEALER**

UTIL

MOBILITY HP CROWD CONTROL DEALING





**M4A - 6**  
제식소총인 m16을 개량한 m4 시리즈를 더욱 개량하였다. 탄축화와 경량화를 통해 근거리 교전과 시가전에 유리하게 설계되었으며, 총열을 20인치로 늘려 관통력을 높였다.



공격력  
사거리  
안정성  
연사력



SIDE FRONT BACK



## INFO

캐릭터 콘셉트에 맞춘 군인 복식과 부대 마크,  
게임 콘셉트에 맞춘 기계적인 장비 디자인

딜러/돌격 역할 콘셉트를 살린 무기 디자인 (돌격소총)

## 제작 기간

시안 제작 1일 / 원화 + 일러스트 제작 15일



WORK NAME

# CHARACTER DESIGN

**IRENE**

**NAME** 엘리나 메르쿠리

**AGE** 28세

**JOB** 간호 장교

**STORY**  
기계와의 전쟁 발발 이후, 가족을 잃었다.  
이후 자신의 의료 지식을 사용해 전쟁의 희생자가 나오는 것을 막기 위해 참전했다.

**COLOR** 





**GLOCK 42H**  
오스트리아의 GLOCK사에서 만든 GLOCK 42를 개조한 특수 전총으로, 회복 탄력과 총 아래 달려 있는 치유기로 아군을 보조한다.

공격력   
사거리   
안정성   
연사력 



**POSITION : HEALER**

UTIL

MOBILITY HP CROWD CONTROL DEALING



SIDE FRONT BACK



## INFO

캐릭터 콘셉트에 맞춘 의사 복식, 게임 콘셉트에 맞춘 윙 슈트와 신발 디자인

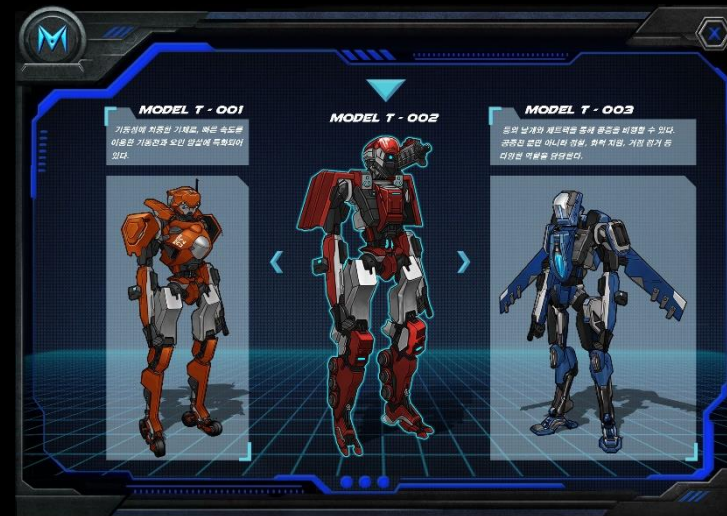
힐러/지원 역할 콘셉트를 살린 장비 디자인 (가방)

## 제작 기간

시안 제작 1일 / 원화 + 일러스트 제작 11일



# MONSTER DESIGN



## INFO

무한궤도, 포탑, 날개 등 실제 군용 병기에서  
디자인 요소들 차용

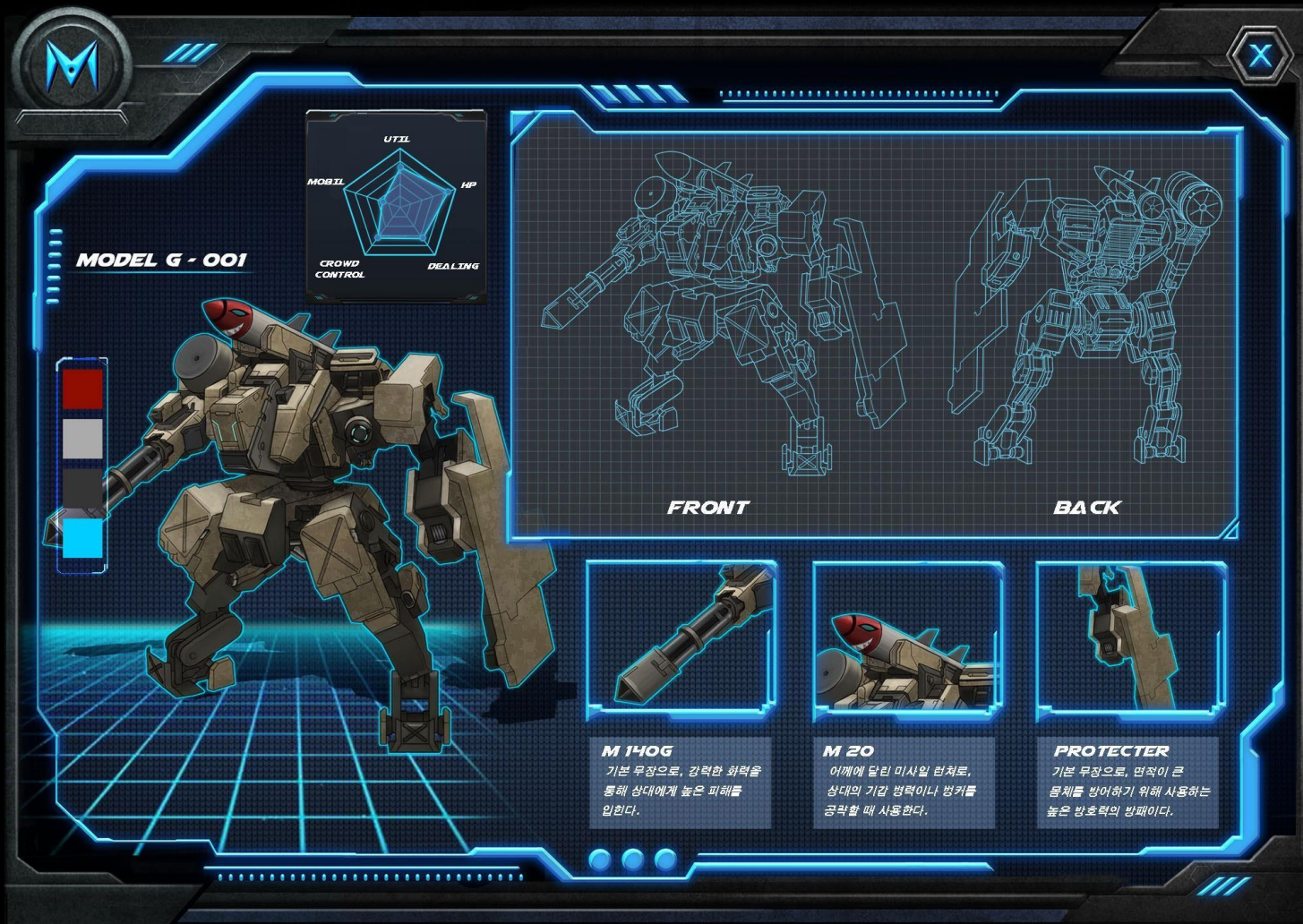
## 제작 기간

각 시안 제작 1일 / 원화 제작 7일



WORK NAME

# MONSTER DESIGN



## INFO

게임 콘셉트에 맞춘 대형 메카닉 디자인

미사일, 개틀링 건, 안테나 등 실제 군용 병기에서 디자인 요소들 차용

## 제작 기간

각 시안 제작 1일 / 원화 제작 7일



WORK NAME

# MAIN SCENE



## INFO

모바일 플랫폼에 맞춘 메인  
화면 제작

미래적인 분위기의 UI  
디자인 및 배경 화면으로  
구성

## 제작 기간

UI 제작 7일

UI 배치 1일

WORK NAME

# INVENTORY



## INFO

메인 화면과 UI 콘셉트  
통일

팝업 창 형식

## 제작 기간

UI 제작 2일

아이템 리소스 제작 1일



WORK NAME

# STORE SCENE



## INFO

메인 화면과 UI 콘셉트  
통일

이벤트 패스, 아이템 박스,  
구매 / 판매 버튼 등 상점 UI  
제작

## 제작 기간

UI 제작 2일

UI 배치 1일



WORK NAME

# CHARACTER SCENE



## INFO

메인 화면과 UI 콘셉트  
통일

선택 창, 능력치 / 숙련도  
UI 등 캐릭터 관련 화면  
구성

## 제작 기간

UI 제작 2일

UI 배치 1일

## 기타 작업



## 사용된 UI / 아이템 리소스 모음

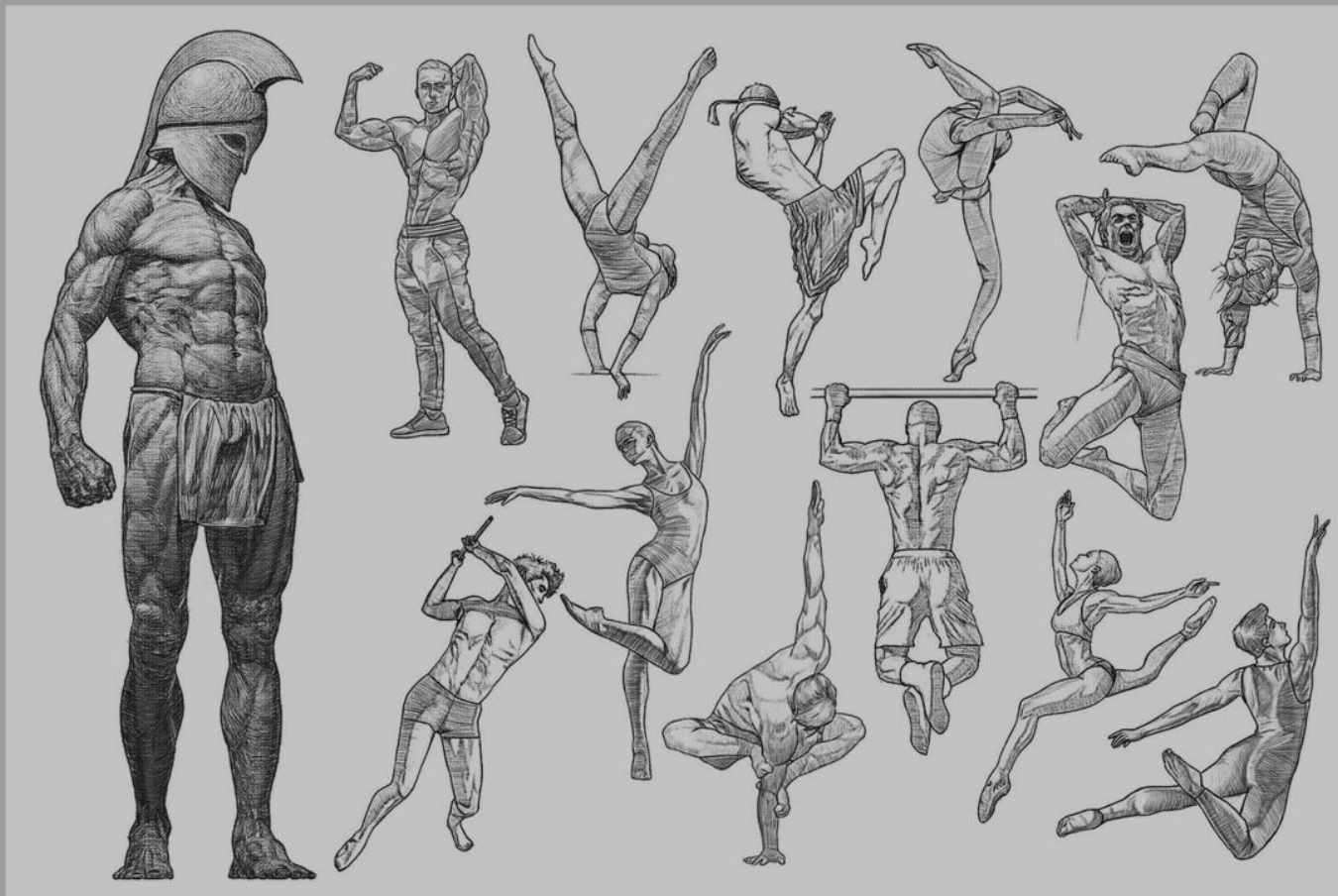


WORK NAME

# DRAWING

## 드로잉 모음

• 모든 사진은 핀터레스트에서 참고하였습니다



## 드로잉 모음

• 모든 사진은 핀터레스트에서 참고하였습니다



## 그림 모작

• 모든 사진은 핀터레스트에서 참고하였습니다



원본

모작

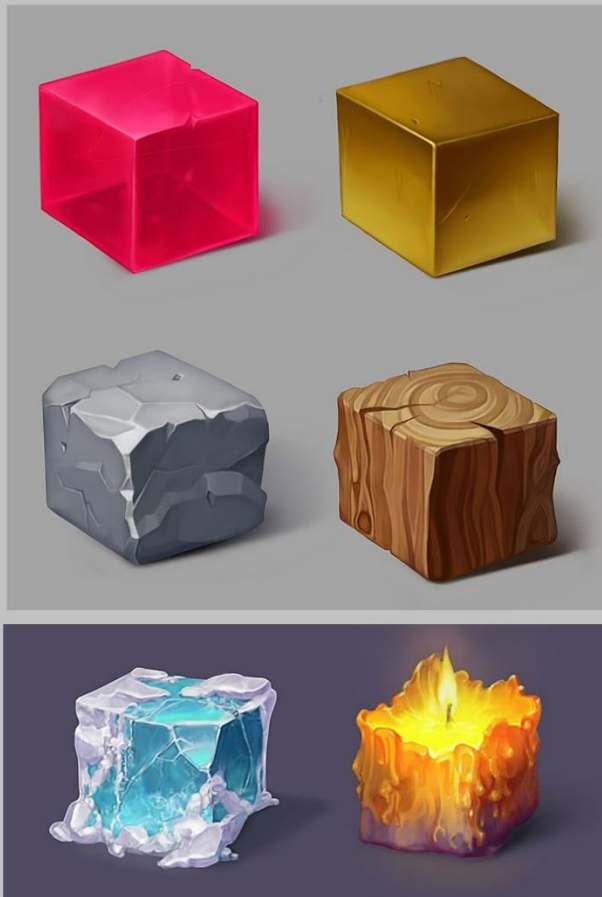


WORK NAME

# DRAWING

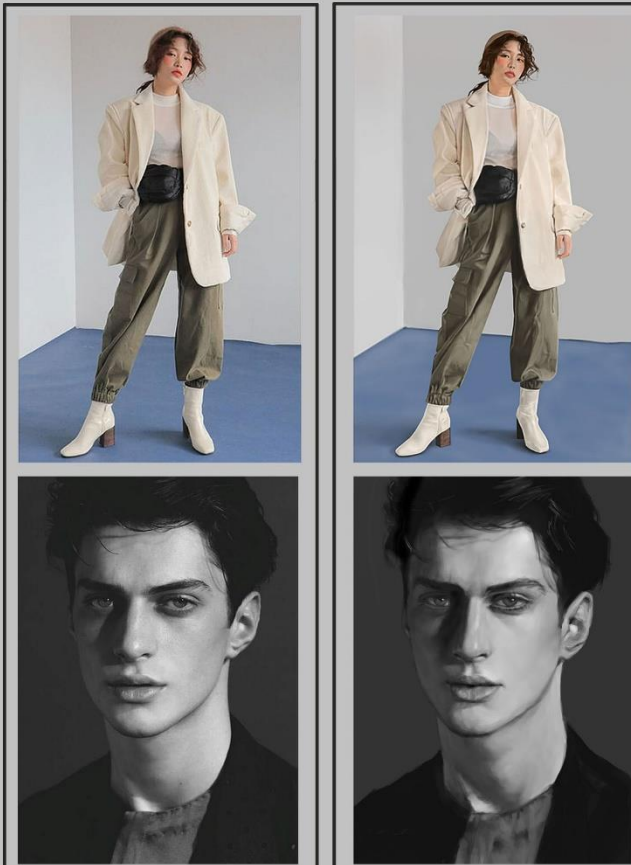
## 질감 표현 모작

• 모든 사진은 핀터레스트에서 참고하였습니다



## 사진 모작

• 모든 사진은 핀터레스트에서 참고하였습니다

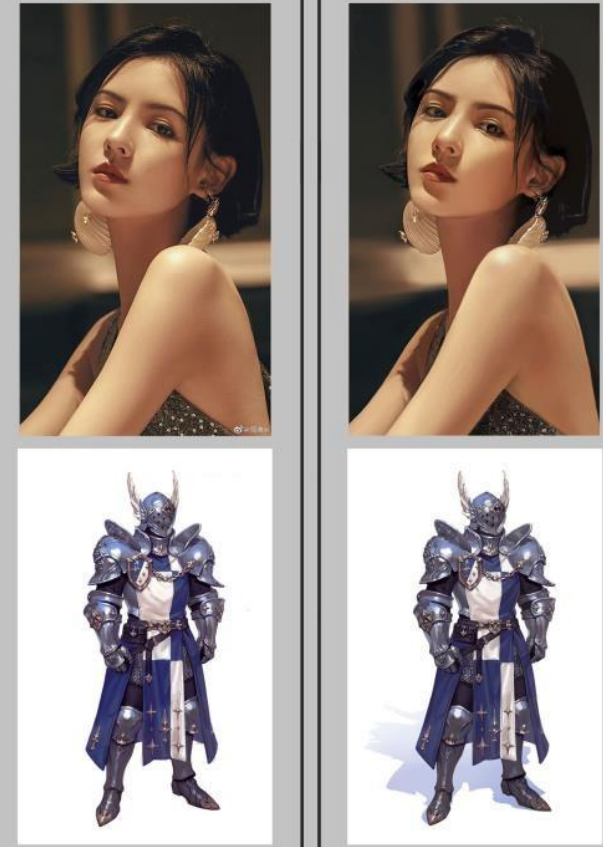


원본

모작

## 사진 모작

• 모든 사진은 핀터레스트에서 참고하였습니다



원본

모작