

유 니 티 엔 진 개 발 자

조강현

포트폴리오

Content



Introduction

자기소개



Skill Set

프로그램 경험과 능력



Project List

진행한 유니티 프로젝트



Future Direction

앞으로의 방향

Introduction

안녕하세요! 제 이름은, 조강현 입니다..!

1995년 2월생, 그리고 2013년 초에 강남대학교 입학!

학점 걱정없이 주전공과 복수전공에 전념하고,

휴학 중에 정보처리기사 자격증을 취득하여,

2022년 2월에 무사히 대학교를 졸업하였습니다!

주전공은 미디어정보공학전공, 복수전공은 컴퓨터공학전공..

전공 자체보다는, 수업이 좋아서 배운다는 마음으로 학업을 마쳤습니다!



Skill Set

저의 주요 스킬셋은,
C#과 Unity Engine 입니다.



기타 활용 스킬셋으로는,

데이터베이스를 구축할 때 SQLite3,
3D 모델링을 만들 때 3Ds Max와 blender,
네트워크를 구축할 때 포톤 네트워크를
사용합니다.



Project list

Unity Engine을 활용하는 프로젝트를 크게 3가지 진행해봤습니다.



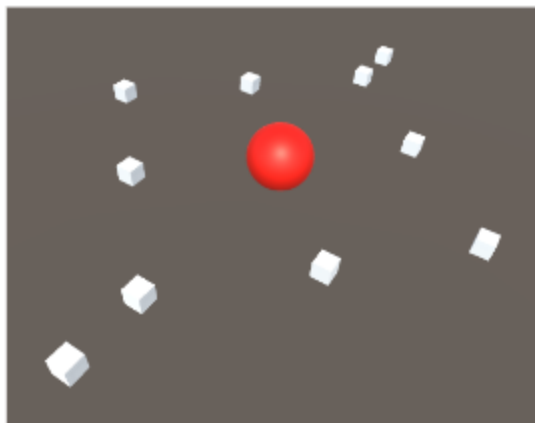
그 중 첫 번째는, 차량을 직접 조립하여 작동시켜보는 시뮬레이션 게임입니다.

세이프 기능으로 유저의 진척도를 계정에 저장할 수 있으며, 커스터마이징한 맵의 전체 구조를 한 문자열에 저장하여 출력할 수 있습니다.

Project list

그리고 두 번째는, "전략 가위바위보" 어플의 테스터로 활동할 당시에 플레이했던 특정 모드를 시뮬레이팅해주는 프로그램입니다.

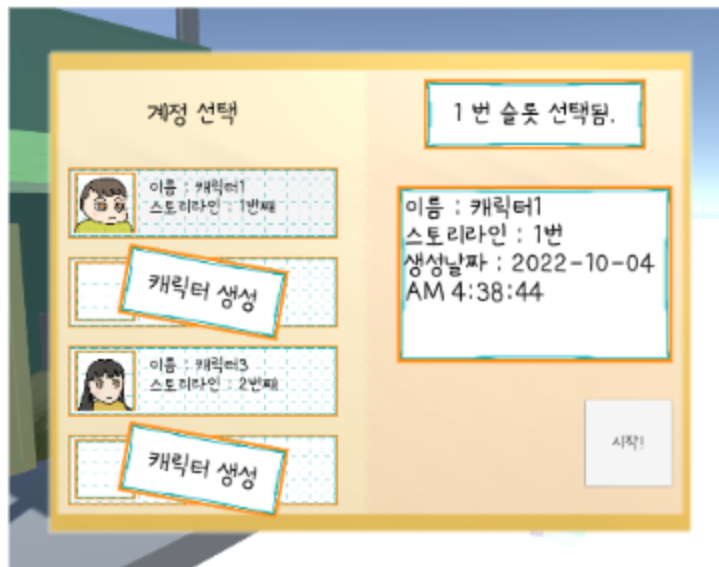
시간상 가장 마지막에 제작한 프로그램이며, 현재, AI 학습 기능을 추가로 계획하고 있습니다.



```
[15:36:36] A승 : 5600
UnityEngine.Debug:Log (object)
[15:36:36] B승 : 5629
UnityEngine.Debug:Log (object)
[15:36:36] 무승부 : 38771
UnityEngine.Debug:Log (object)
```

Project list

그리고 마지막으로, 제가 캡스톤디자인에서 기획하여 제작한 게임,
'My Pet's Quirious'는 가장 오랜 시간을 들인 프로젝트의 결과입니다.



Project list



저장 기능, 인벤토리, 지형 생성, 유닛 이동, 성향 스텟 등등..
Unity Engine으로 시도해볼 수 있는 다양한
기능을 추가한, 저로서 가장 애착이 가는 작품입니다.
(물론, 다른 작품들도 소중한답니다..!!)



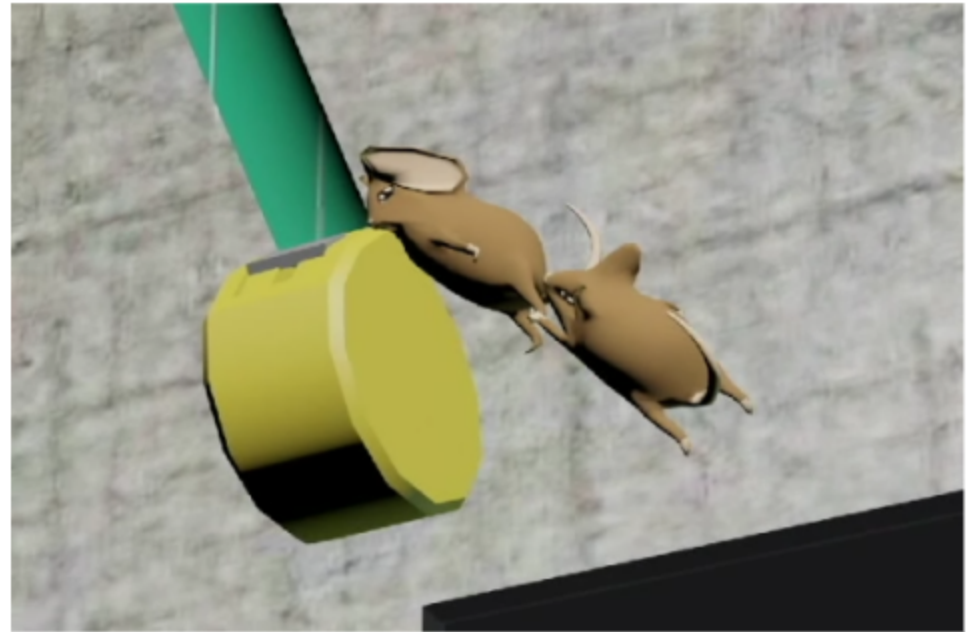
Unity Engine은 제가 사용해본 엔진
중에서 가장 저에게 맞아서, 앞으로도
많은 연구와 시도를 해보고,
좋은 작품을 만들고 싶은 마음입니다..!!

Future Direction

Unity Engine과 C#을 연구하여
더욱 다양한 프로젝트에 참여하는 것을 목
표로 하고 있습니다.

지금은 아직 저에게 미숙한, 셰이더와
최적화 부분에 힘을 쏟을 계획입니다.

또한, 능력의 폭을 넓혀서,
Unreal Engine과 C++에도 도전하고,
다방면에서 유용한 인재가 되는 것이
저의 꿈입니다.



지금까지, 개발자

조강현

이었습니다..!!

포 트 폴 리 오 를 읽 어 주 셔 서 감 사 합 니 다 ! !