

박성현

Park Seong Hyun

2021 - 2022 PORTFOLIO

**CONTACT**

touch0315@naver.com

010 2325 9097





## 박성현 / SeongHyun Park

1996.03.15 / 서울특별시

Tel. 010-2325-9097

Email. touch0315@naver.com

서울특별시 양천구 신정4동

### GRADUATION

신서고등학교 졸업

한국공학대학교 게임공학과 재학중

### SKILL

Maya	<div><div></div></div>	70
3DsMax	<div><div></div></div>	70
Photoshop	<div><div></div></div>	65
C++	<div><div></div></div>	55

### Certification

2019 정보처리 산업기사

### PROJECT

2021 병아리,검 게임 리소스 제작

2021 Unity Cinemachine 영상제작

2022 1페이지 제안서,신화속영웅 게임  
기획서,

2022 Unity 히어로 서바이벌 게임제작

2022 3dsMax 판타지풍 고양이 제작

2022 Maya 해변배경물 제작

# Skill

## 전반적인 게임기획

게임 장르와 게임의 테마 컨셉  
레벨디자인과 시스템디자인 기획  
경험



## 프로그래밍 스킬

C++, C#을 통한 Unity 내에서 캐릭터  
이동, 카메라 위치조정, 애니메이션 작업



## 게임리소스 제작능력

3dsMax, Maya를 통한 게임 모델  
링

3dcoat, Photoshop을 이용한 텍

스처제작

애니메이션 제작



PROJECT.1

# 병아리,검 게임 리소스 제작

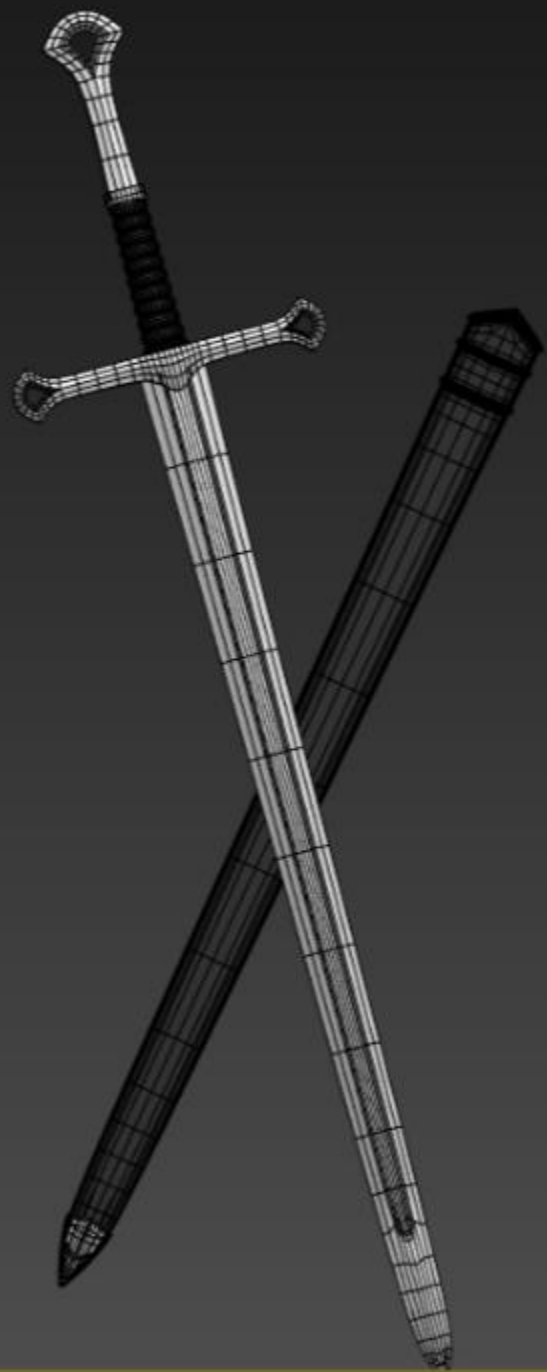
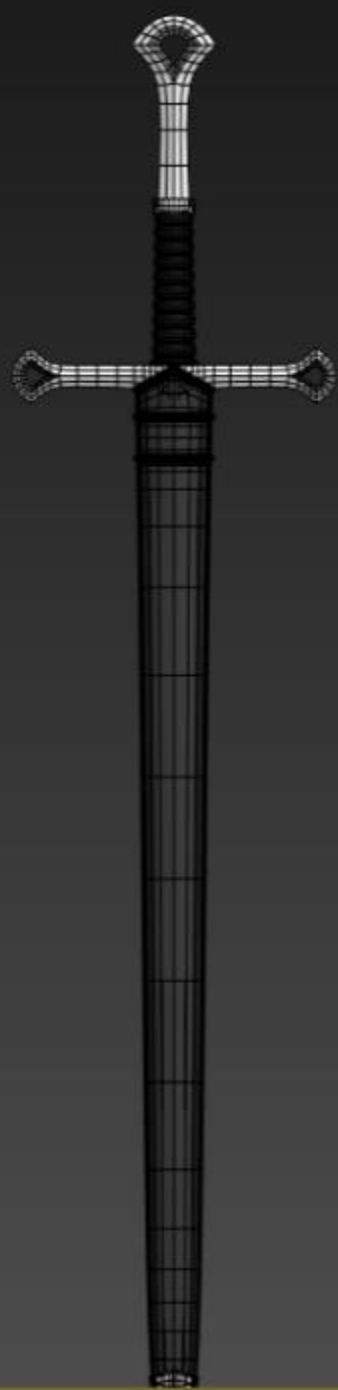
01

---

# 병아리,검 게임

## 리소스 제작

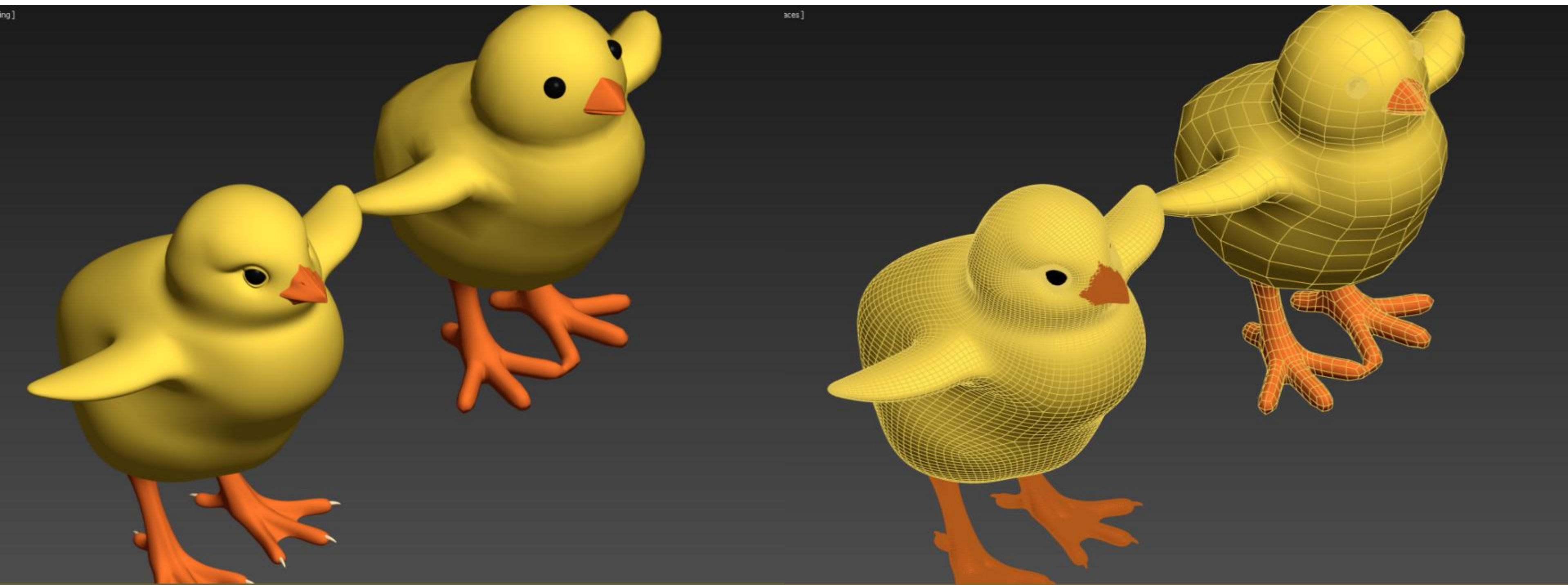
3dsMax를 이용한 리소스 제작



# 병아리,검 게임

## 리소스 제작

3dsMax를 이용한 리소스 제작



PROJECT.2

02

---

# UNITY CINEMACHINE

## 영상제작



## PROJECT.2

### UNITY CINEMACHINE 영상제작

절망: Z vs H



Unity Cinemachine 기능을 활용해 타임라인과 애니메이션, 사운드를 이용해 만든 짧은 영상



PROJECT.3

# 1페이지 제안서, 신화속영웅 게임 기획서

# 03

---

## ABOUT PROJECT

여기에 내용을 자유롭게 입력해주세요.  
폰트는 에스코어드림3입니다.  
자간은 0이고 행간은 40입니다.  
장평은 99로 설정되어 있습니다.  
자유롭게 원하는 내용을 적어주세요.

# Dont Starve

## 게임요약

과학과 마법으로 가득 찬 타협 없는 야생 생존 게임입니다.

당신은 악마에게 갇힌 대담한 신사 과학자인 윌슨이 되어 신비한 광야의 세계로 이동합니다.

윌슨이 탈출하여 집으로 돌아갈 수 있기를 희망한다면 그 주변 환경과 주민들을 착취하는 법을 배워야합니다.

## 주요 특징

**타협하지 않는 생존 및 세계 탐험**: 지침이 없습니다. 도움이 되지 않습니다. 아무것도 없는 상태에서 시작하여 공예, 사냥, 연구 농사를 짓고 생존을 위해 싸우십시오.

**어둡고 기발한 비주얼**: 독특한 3D 세계에 서식하는 2D 캐릭터와 이상한 생물

**무작위로 생성된 새로운 세계**: 새로운 지도를 원하십니까? 괜찮아요! 언제든지 당신은 당신을 미워하고 당신이 죽기를 바라는 새로운 살아 숨쉬는 세계를 생성할 수 있습니다.

## 게임 개요

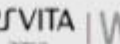
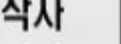
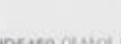
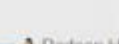
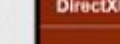
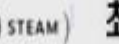


"무엇이 나타날지 모르는 미지의 세계에서 한번 생존해 보십시오!" \_맥스웰

연령대



플랫폼



최소 사양

DirectX®	9.0c
그래픽	Windows Radeon HD5450 이상의 드라이버 macOS 256MB Nvidia 혹은 ATI의 그래픽카드
하드 용량	Windows 500MB의 여유 공간 macOS 512MB의 여유 공간
사운드	DirectX9.0c 100% 지원하는 사운드 카드

제작사



## 캐릭터



첫 번째 접근 가능한 캐릭터는 주인공이자 게임 스토리의 초점으로 여겨지는 윌슨입니다.

각 캐릭터는 적어도 하나의 고유한 특성이나 능력을 가지고 있습니다.

이것은 플레이어가 게임의 플레이 스타일과 목표에 따라 플레이어를 선택할 수 있으므로 게임에 전략적 다양성을 제공합니다.

게임 플레이를 하면 할수록 다양한 캐릭터를 만나 볼 수 있습니다.

## 채집자원



"맵 내의 자원을 활용하여 살아남으면 됩니다." \_윌슨

**몬스터** 그들은 단지 먹고 먹기위해 존재하는 단순한 생물입니다.



## 의문의 인물



게임을 처음 플레이 하면 등장하는 이 중년의 남자는 누구인가?

왜 거기에 등장하는가? 그의 정체가 궁금하다면 당장 게임을 플레이하세요.

당신이 여기에 오게 된 이유가 해결 될 것입니다.

Klei entertainment

## 1 페이지 제안서

Dont'starve

Dont'starve라는 게임의 장단점과 특징들을 요약하여 한페이지로 요약하고 유저들에게 게임의 전체부분을 한눈에 보여주는 제안서



## Hero Of Mythology ( HOM ) : 신화 속 영웅

### 게임 컨셉

- 그리스 신화 속 영웅인 오디세우스가 되어 트로이 전쟁을 마치고 집으로 돌아가는 여정을 게임으로 풀어낸 던전 탐색형 로그 라이크 게임
- 집으로 돌아가는 것을 강조하여 게임의 제목도 간단히 '홈' 이라고 부를 수 있도록 네이밍을 지었다.

## 7. 기말 설정문서

7-3 레벨 디자인\_스테이지 동선



- 키클롭스 동굴부터 스테이지를 클리어 해야 한다.
- 도중에 죽을 경우 미네르바 부엉이에게 돌아가 던전 내에서 얻은 올리브로 오디세우스의 능력치를 강화하고 다시 도전한다.

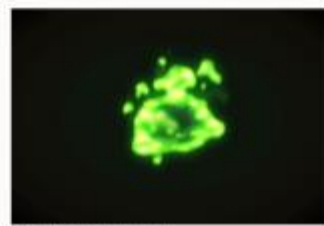
## 신화 속 영웅 게임 기획서

Hero Of Mythology( HOM )

그리스 신화 속 영웅인 오디세우스가  
되어 트로이 전쟁을 마치고 집으로 돌  
아가는 여정을 게임으로 풀어낸  
로그라이크 장르 게임 기획서

## 7. 기말 설정문서

7-1시스템 디자인\_영웅의 영혼



무기변형	아킬레우스 영혼(검)	헤라클레스 영혼(활)
1	기본공격→ 강한 내려찍기	기본공격→ 화살 수가 증가한다.
2	기본공격→ 검기를 날려 공격	기본공격→ <u>차징</u> 하여 강력한 화살을 발사
3	기본공격→ 몬스터의 방어도를 무시한다	기본공격→ 화살의 사거리 증가

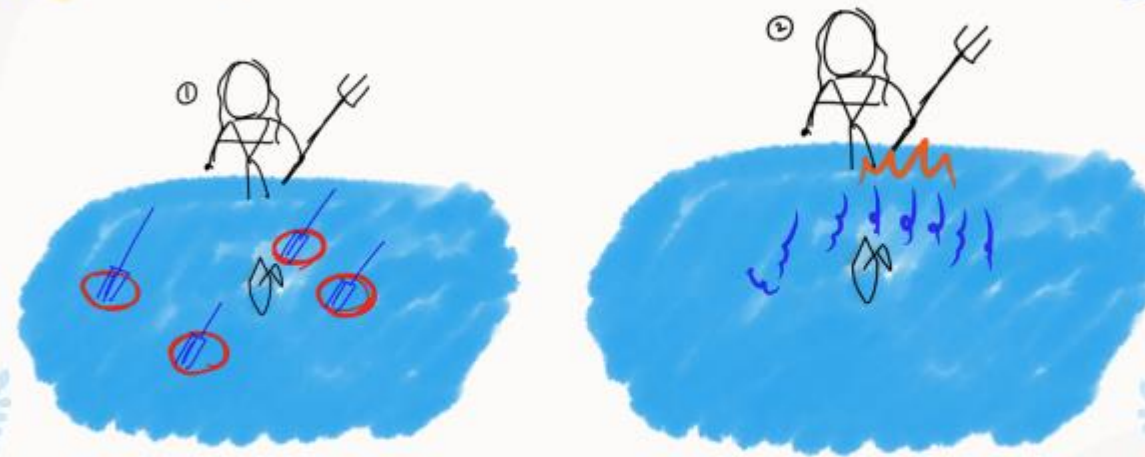
표\_영웅들의 영혼 스킬 표\_자체제작

- 필드를 클리어 하면 드랍 되는 영혼을 획득하여 검과 활의 공격 유형을 변경할 수 있다.
- 신의 능력과 영웅의 영혼을 통해 자신만의 플레이를 만들어 나갈 수 있다.

## 7. 기말 설정문서

7-3 레벨 디자인\_스테이지 보스별 공략 요소

### 포세이돈 공격패턴



PROJECT.4

# UNITY 히어로 서바이벌 게임 제작

04

---



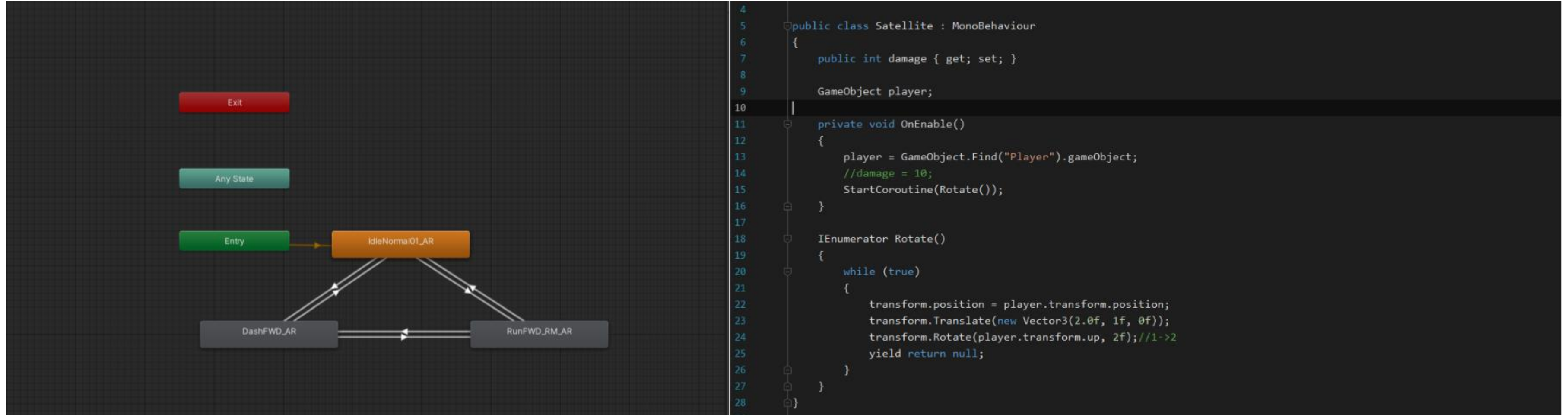
## Unity 히어로 서바이벌 게임 제작

뱀파이어 서바이벌 게임을 모방하여 Unity에서 만든  
게임 이며

C#을 이용해 캐릭터의 이동과 카메라 시점 구현,  
컨트롤러를 이용해 자연스러운 애니메이션 구현



# Unity 히어로 서바이벌 게임 제작



애니메이션 컨트롤러, C# 코드 첨부

git 주소 : [https://github.com/hsson0822/GameEngine1\\_TeamProject\\_HeroSurvival](https://github.com/hsson0822/GameEngine1_TeamProject_HeroSurvival)

PROJECT.5

05

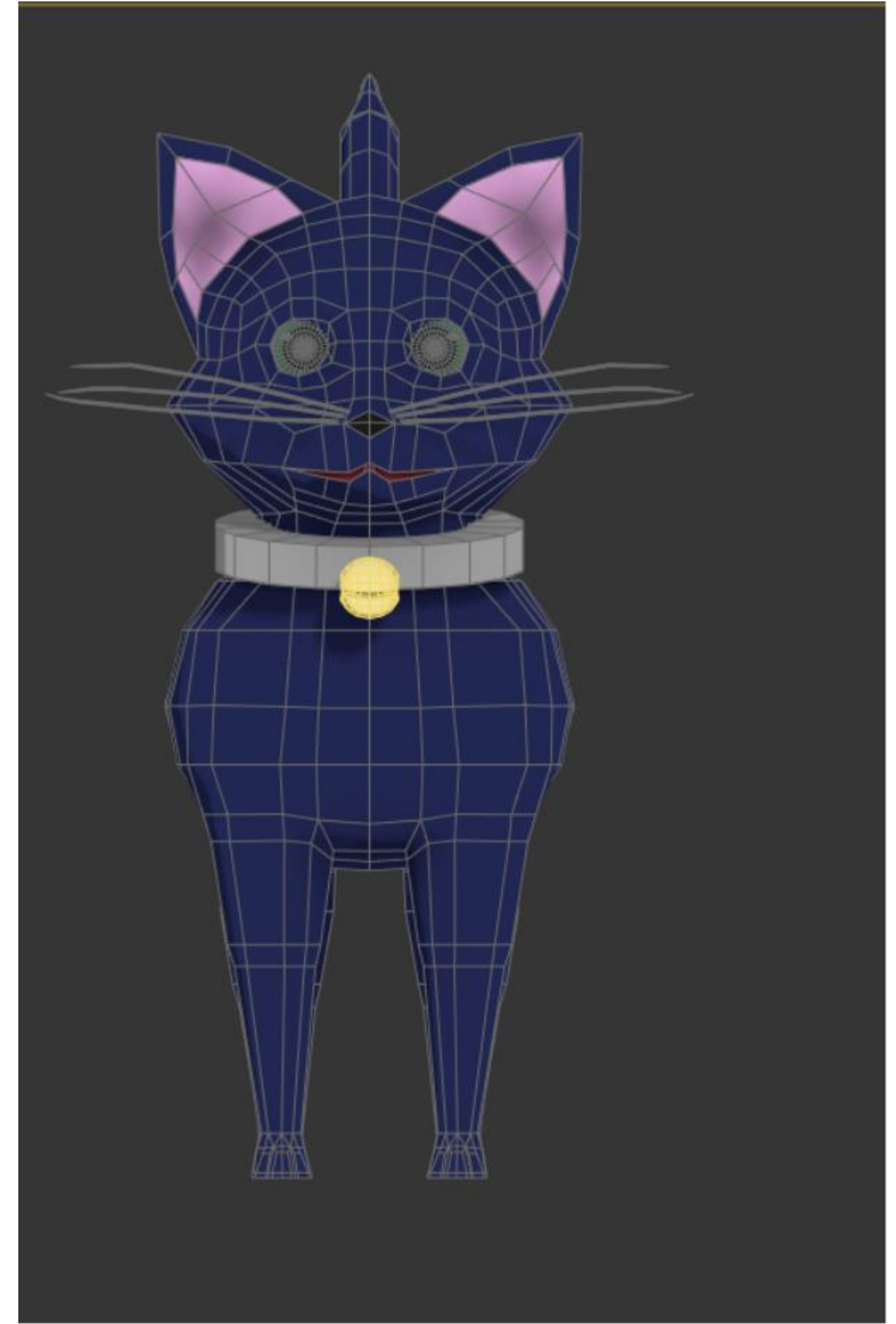
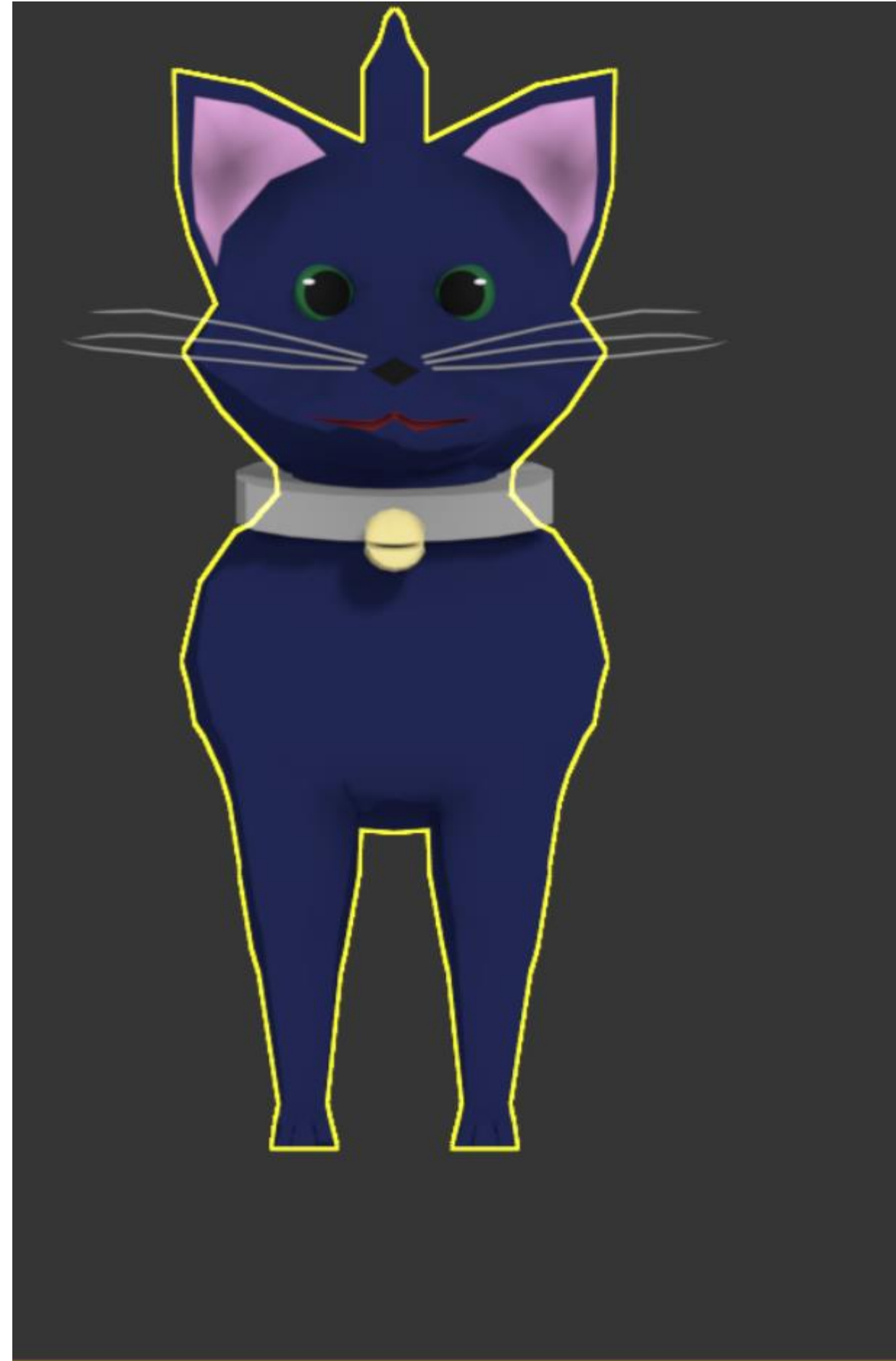
---

# 판타지풍 고양이제작

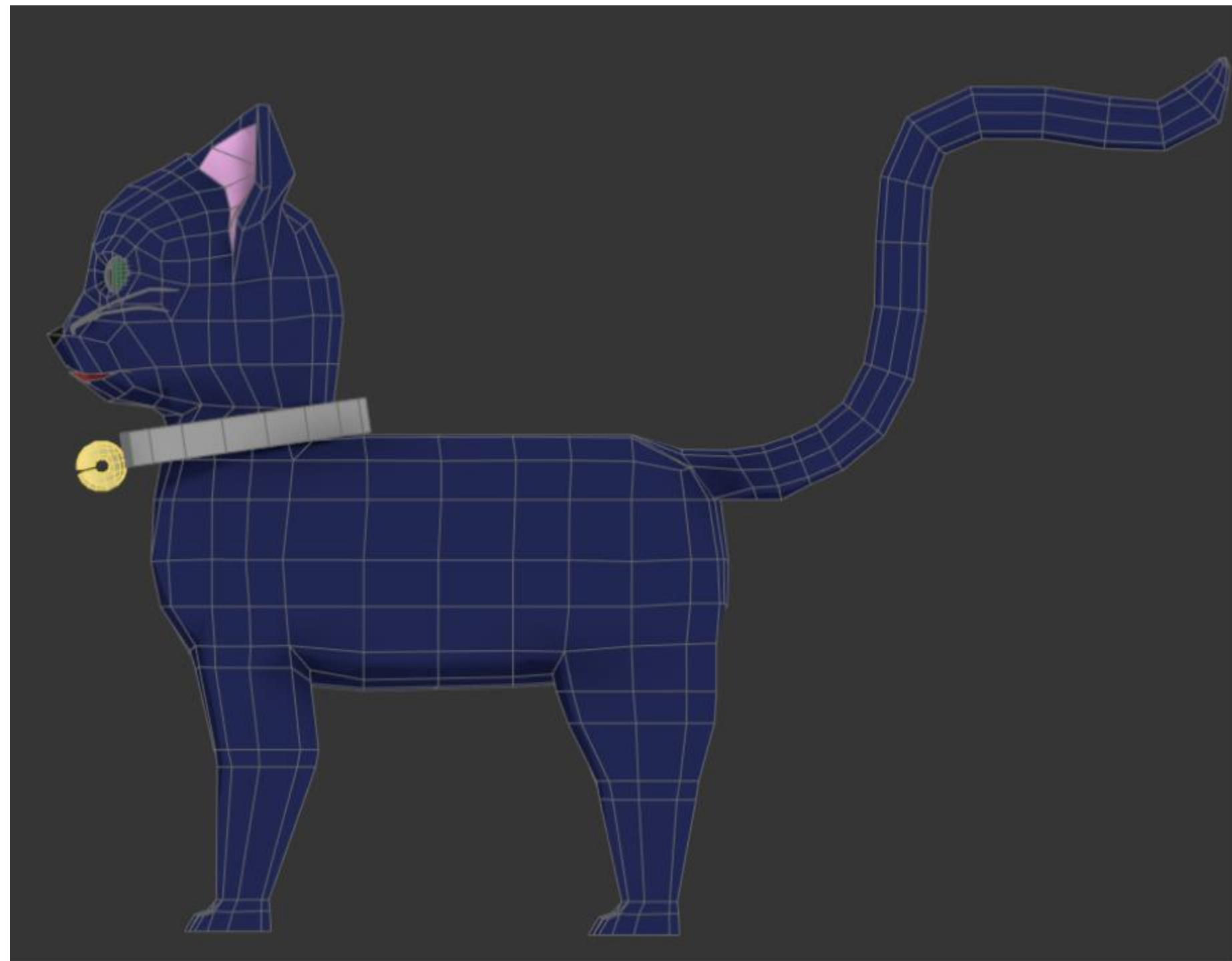
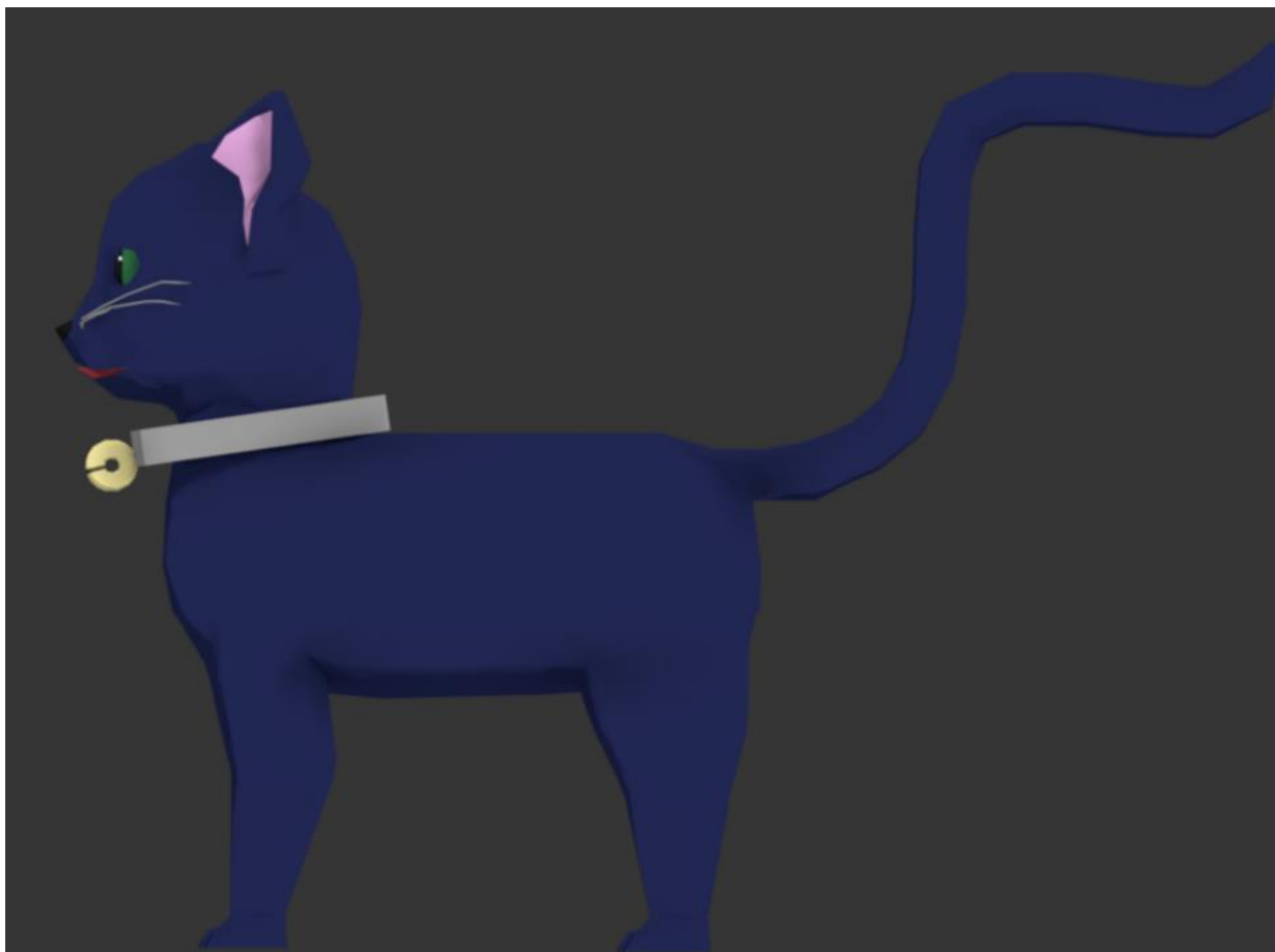


# 판타지풍 고양이 제작

3dsMax를 이용해 리소스 제작







PROJECT.6

# MAYA 해변배경물 제작

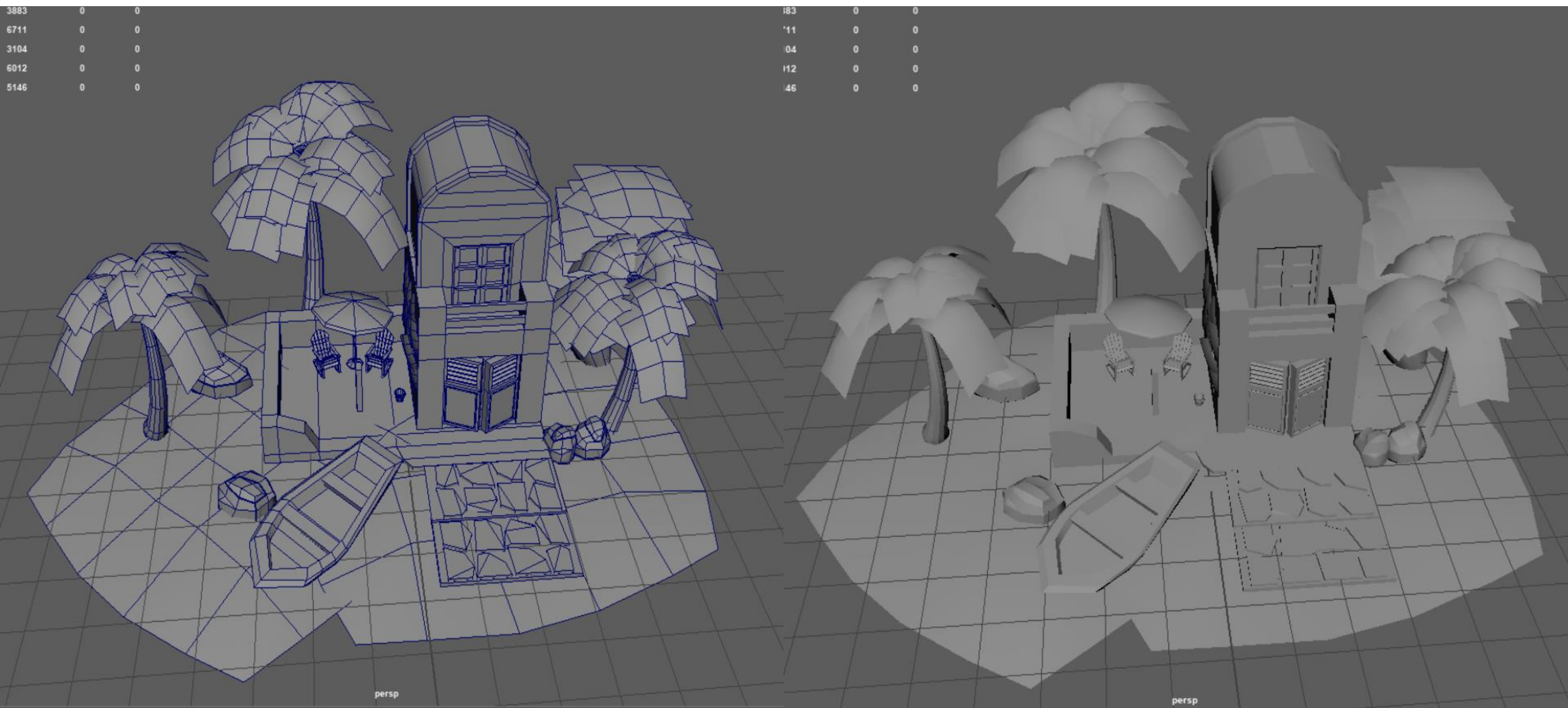
06

---

# 해변배경물 제작

Maya 프로그램을이용해 배경물을 제작

Photoshop, 3dcoat를 활용해 텍스처 제작





# 해변배경물 제작

Maya 프로그램을이용해 배경물을 제작

Photoshop, 3dcoat를 활용해 텍스처 제작





# 해변배경물 제작

Maya 프로그램을 이용해 배경물을 제작

Photoshop, 3dcoat를 활용해 텍스처 제작



# 감사합니다.

2021-2022 PORTFOLIO

**CONTACT**

touch0315@naver.com

010 2325 9097

