

박성현

Park Seong Hyun

2021 - 2022 PORTFOLIO

CONTACT

touch0315@naver.com

010 2325 9097

GIT주소 : <https://github.com/parksh0315/Portfolio.git>





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

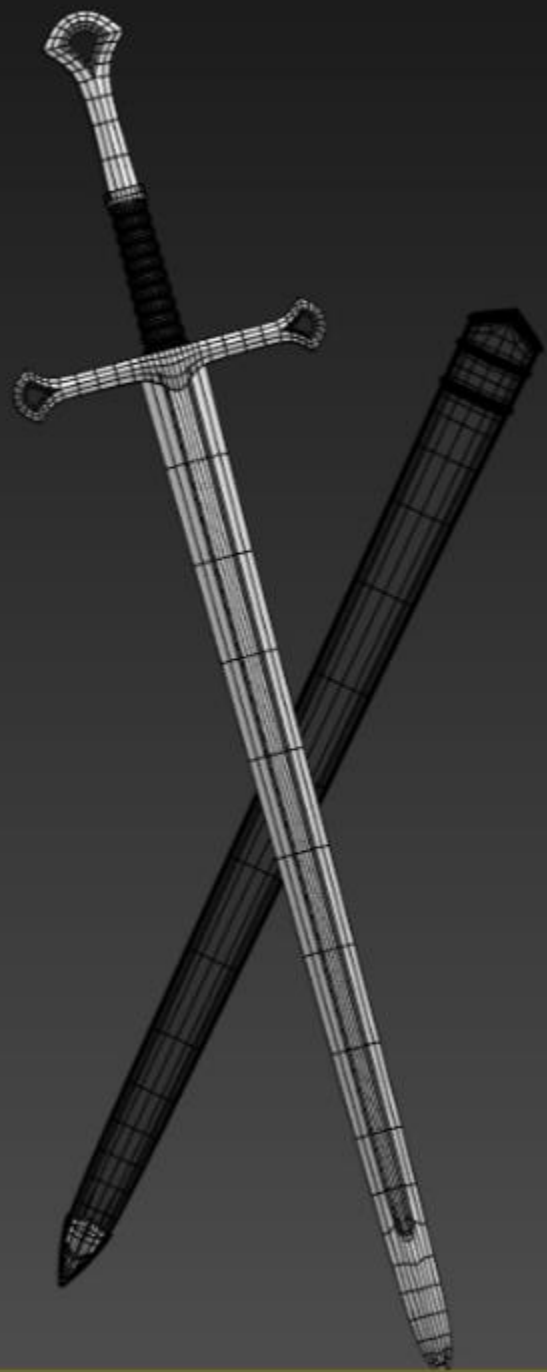
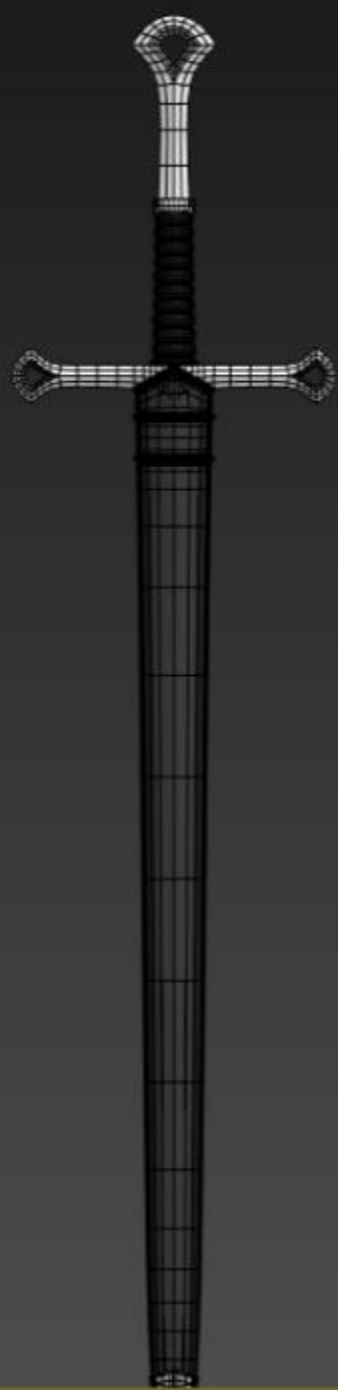
병아리,검 게임 리소스 제작

01

병아리,검 게임

리소스 제작

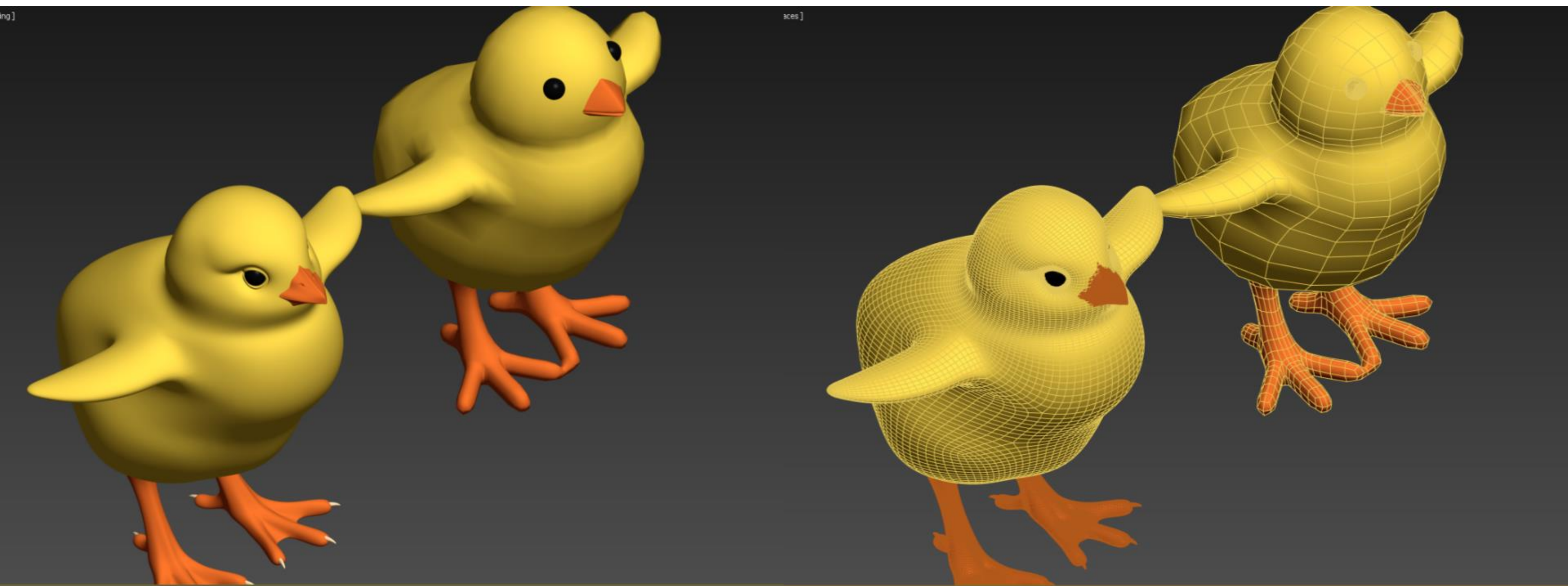
3dsMax를 이용한 리소스 제작



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

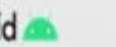
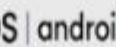
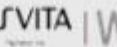
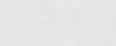
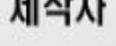
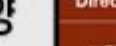
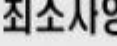


"무엇이 나타날지 모르는 미지의 세계에서 한번 생존해 보십시오!" _맥스웰

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 자고 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.

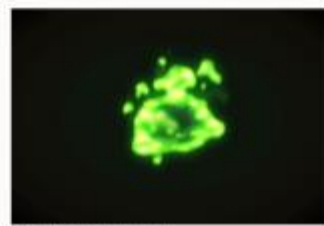
신화 속 영웅 게임 기획서

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

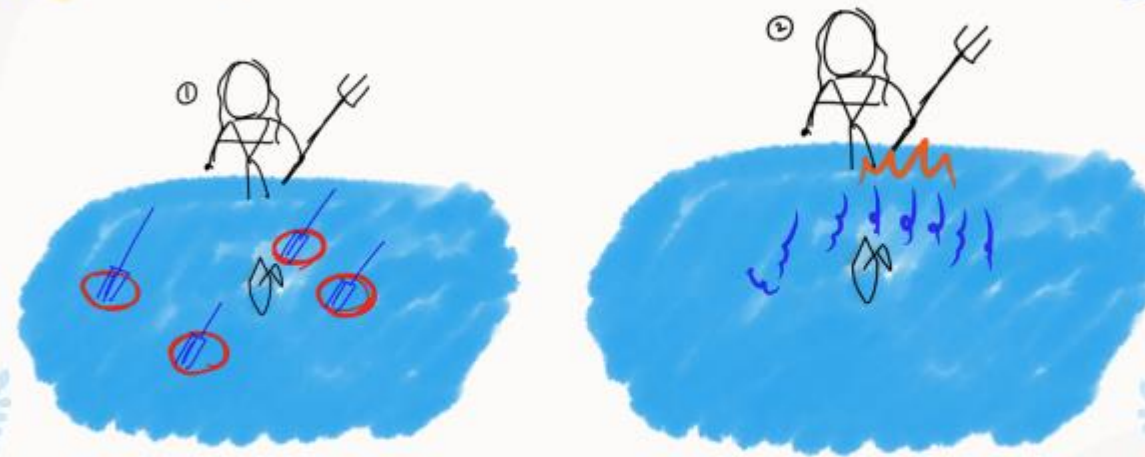
표_영웅들의 영혼 스킬 표_자체제작

- 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

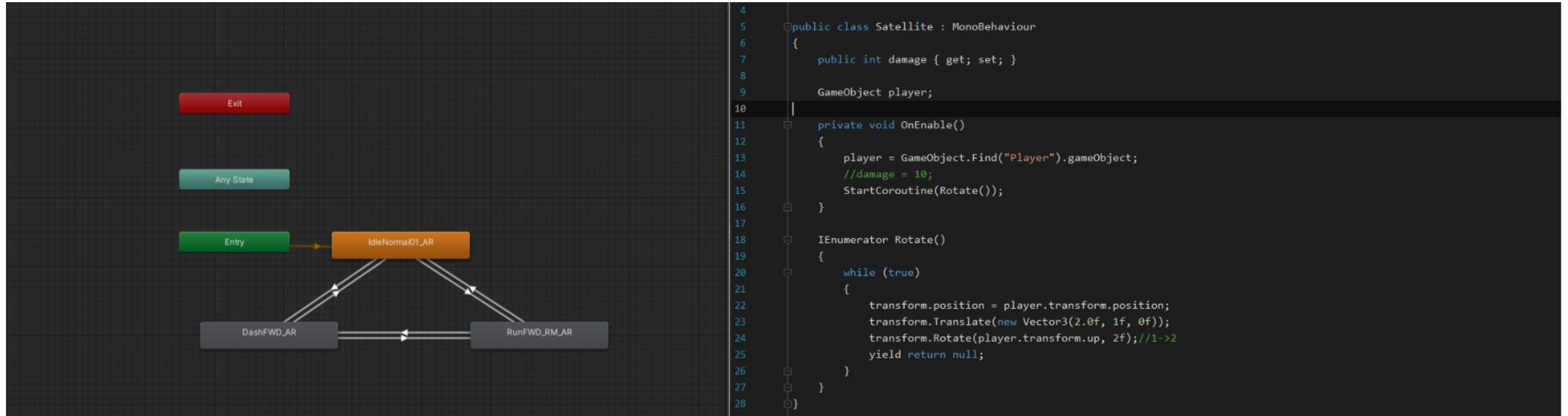
게임 이며

C#을 이용해 캐릭터의 이동과 카메라 시점 구현,

컨트롤러를 이용해 자연스러운 애니메이션 구현



Unity 히어로 서바이벌 게임 제작



애니메이션 컨트롤러, C# 코드첨부

GIT 주소 https://github.com/hsson0822/GameEngine1_TeamProject_HeroSurvival

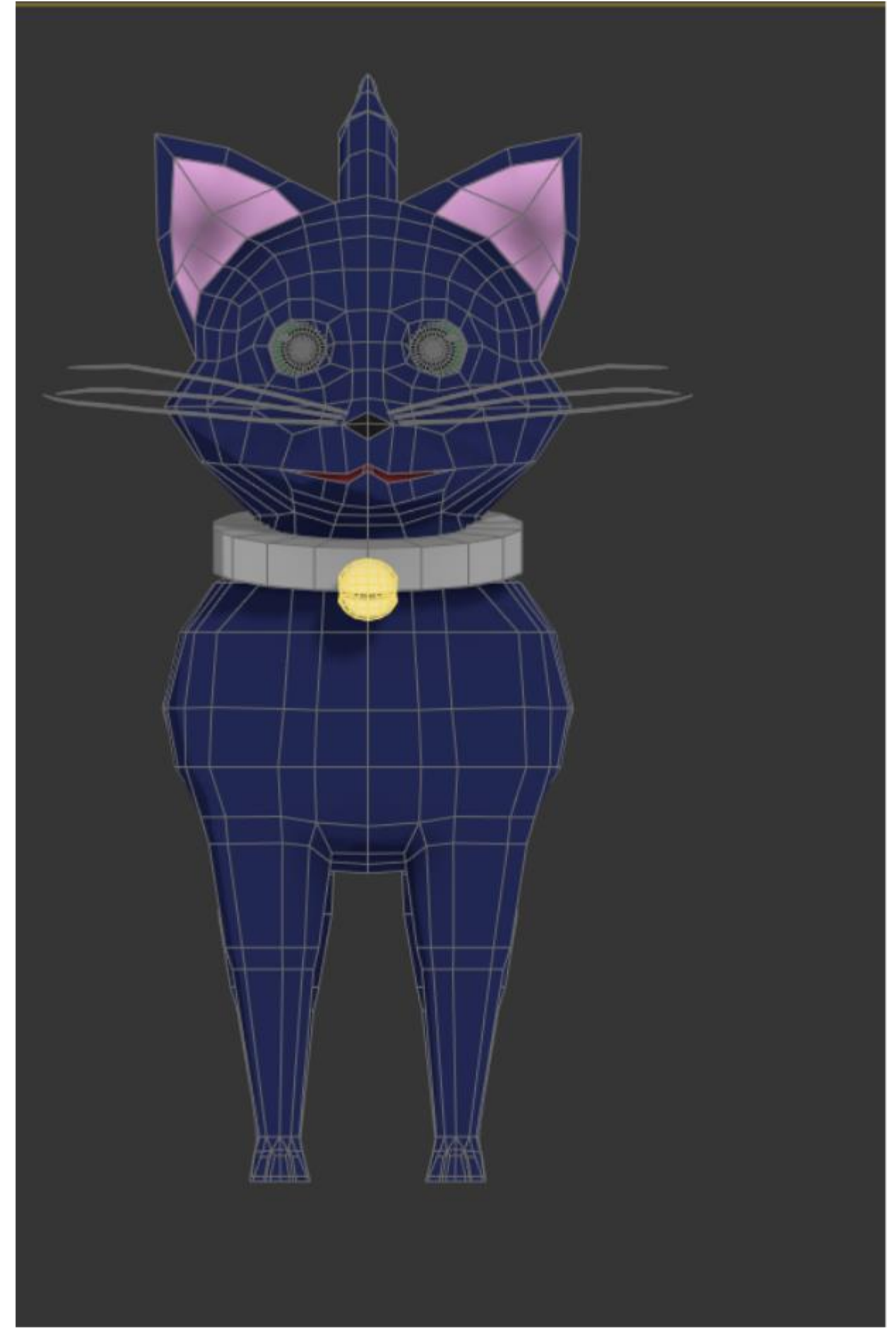
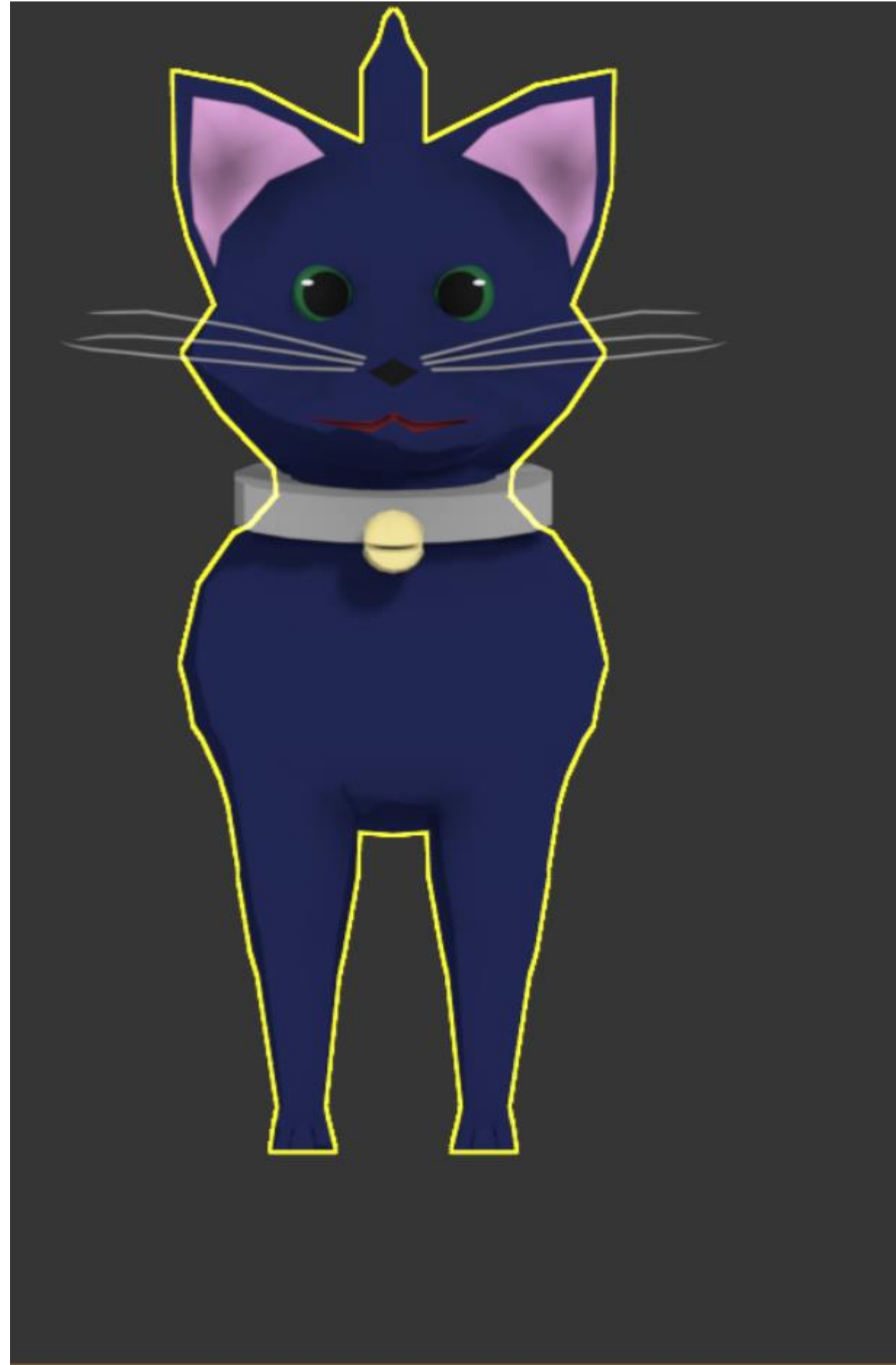
PROJECT.5

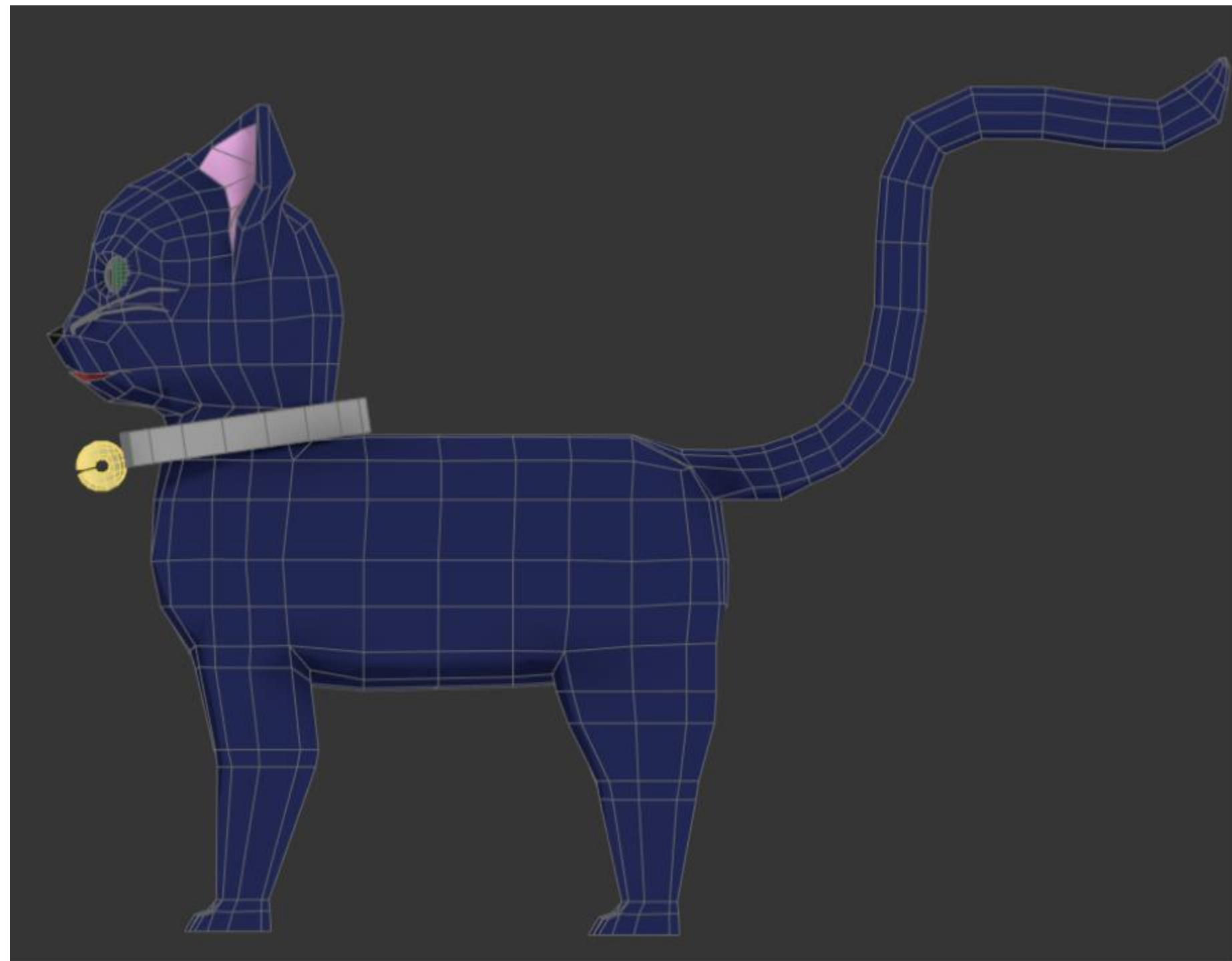
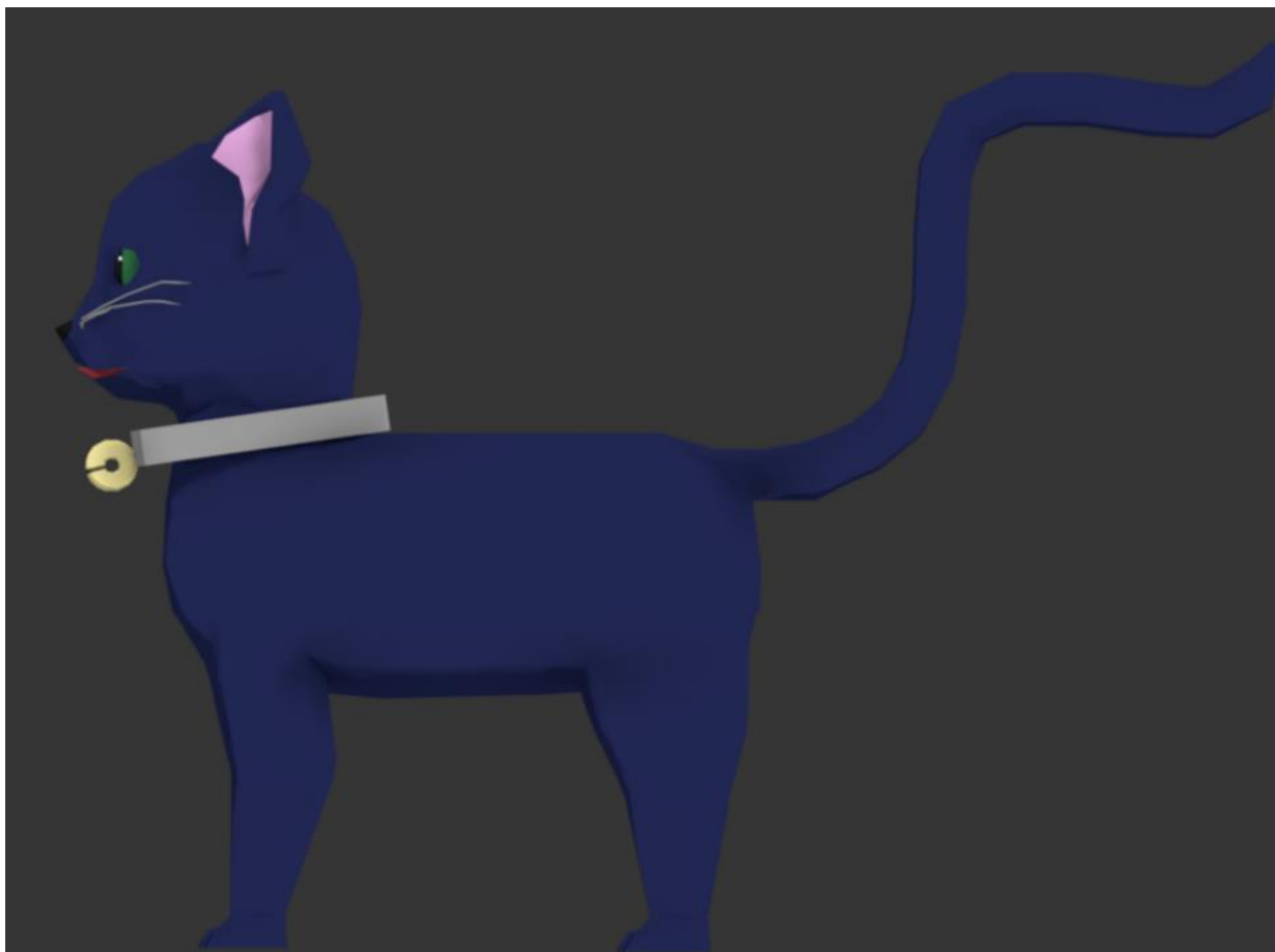
05

판타지풍 고양이제작

판타지풍 고양이 제작

3dsMax를 이용해 리소스 제작





PROJECT.6

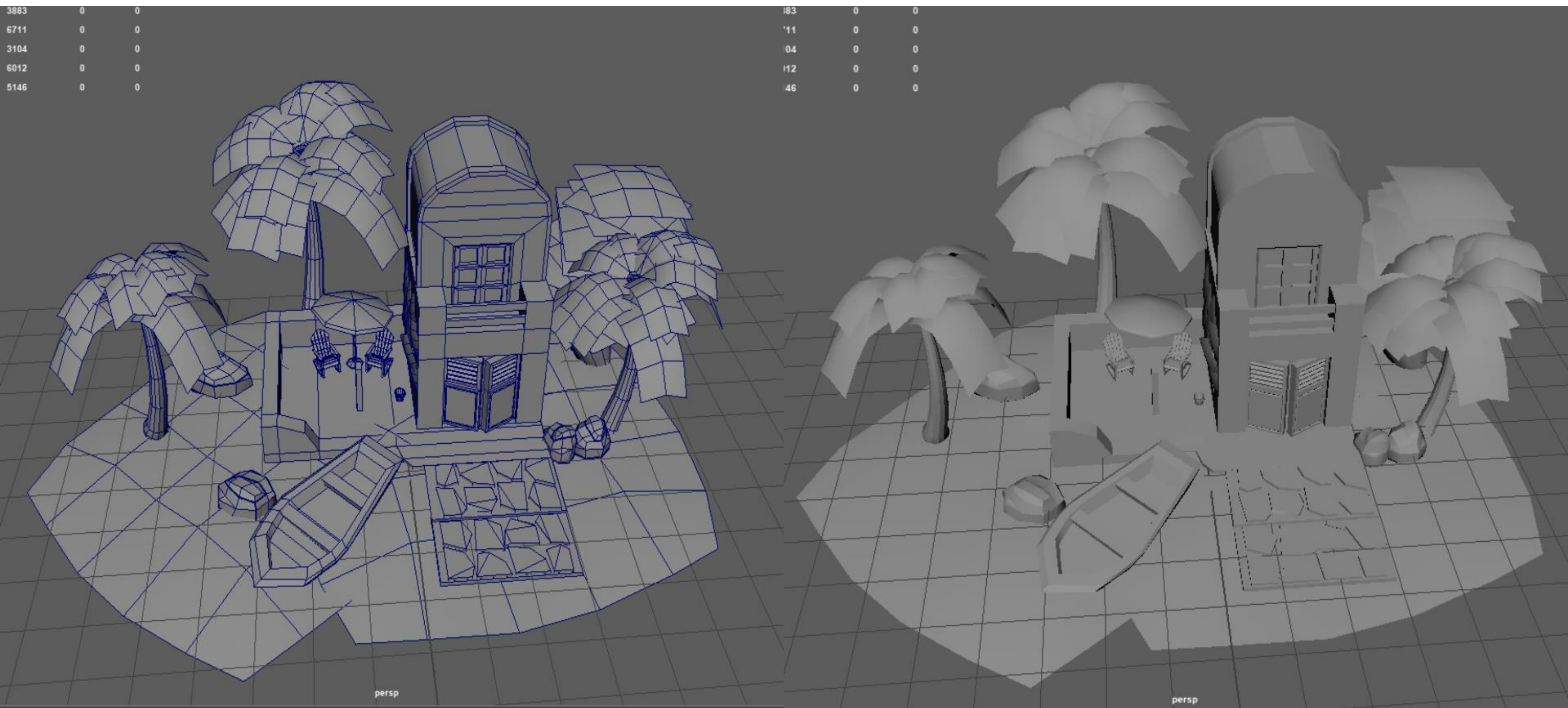
MAYA 해변배경물 제작

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

GIT주소 : <https://github.com/parksh0315/Portfolio.git>

