프로젝트 이력

(포트폴리오)

2026.05.20

안지혁

오케스트로 24년07월 ~ 24년08월

[내부 시연용 3D 공간]

데이터센터

내부 시연용으로 제작한 3D 공간

웹 상에 올라갈 용도로 제작하였기 때문에
로우폴리, 낮은 폴리곤을 사용하였다.

*대내외 유출 주의가 필요

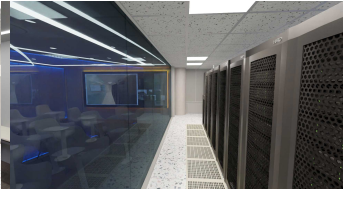












블루미디어 24년09월 ~ 24년12월

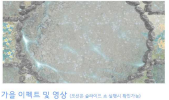
[하동군 공설시장 편의시설 키즈카페 기구 제작 및 설치 사업]

감지 센서와 3D 기반 인터렉티브 게임

UI작업자와 개발자들을 직접 고용하여 총괄 및 작업 진행한 건.

3D 관련 작업 내용
모델링과 배경은 에셋을 구매한 후,
최적화, 라이브스케치용 UV 제작, 애니메이션 모션 등을 제작하였다.
게임엔진 유니티에서의 이펙트 효과 및 환경

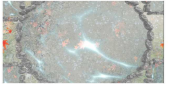
봄 이펙트 및 영상 (프리존 슬라이드 & 실행시 확인가능)



여름 이펙트 및 영상 (프리존 슬라이드 & 실행시 확인가능)



가을 이펙트 및 영상 (프리존 슬라이드 & 실행시 확인가능)



겨울 이펙트 및 영상 (프리존 슬라이드 & 실행시 확인가능)



▼영상



블루미디어 24년09월 ~ 24년12월

[하동군 공설시장 편의시설 키즈카페 기구 제작 및 설치 사업]

3D 기반 라이브 스케치 게임 제작

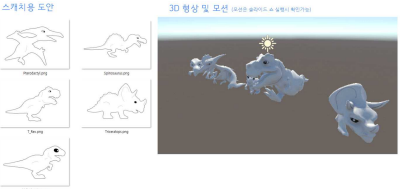
UI작업자와 개발자들을 직접 고용하여 총괄 및 작업 진행한 건이다.

3D 관련 작업 내용
모델링과 배경은 에셋을 구매한 후,
최적화, 라이브스케치용 UV 제작, 애니메이션 모션 등을 제작하였다.

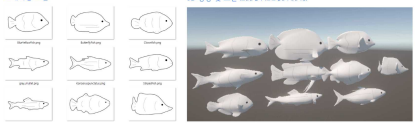
▼영상



*어플리케이션은 외부 업체 제작물임







예술가 비고 24년09월 ~ 24년12월

[예술 전시회]

3D 기반 인터렉션 전시회 작업물

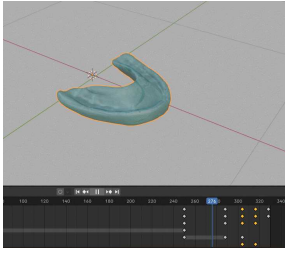
3D 스캐닝 및 리토폴로지 작업을 진행하였다.
애니메이션 제작을 진행하였다.

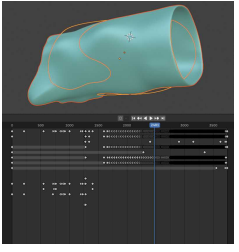
외부 모델링 툴과는 호환되지 않는 애니메이션은
게임엔진 유니티에서 추가적인 키 및 설정을 잡은 후 제공하였다.





▲ 1차, 2차 전시회 포스터 (SNS)







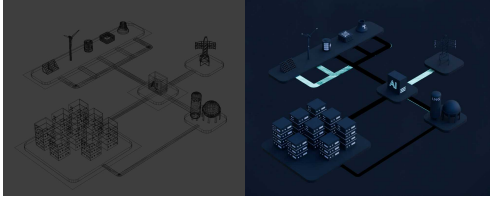
에어키 24년09월 ~ 25년02월

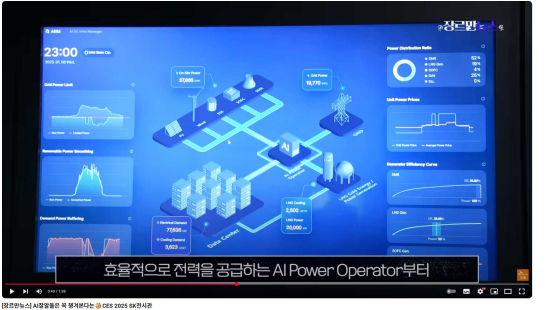
[SKT AIDC]

3D 대시보드

Three.js 기반의 웹에서 작동할 3D 대시보드로써,
웹에서 작동하기 위하여 최적화된 모델링을 진행하였다.
웹에서 개발중에 이펙트 효과를 쉽게 넣기 위한 3D구성을 제공하였다.







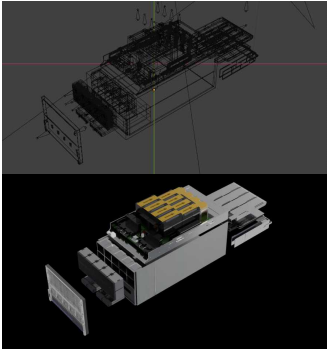
https://www.youtube.com/watch?v=jYKJa_-jR6g

에어키 24년09월 ~ 25년02월

[SKT AIDC]

3D 기반 애니메이션

Three.js 기반의 웹에 올리기 위한 오브젝트 애니메이션으로,
오브젝트 자체는 물론이고 애니메이션 방식도 웹에 맞춰 최적화 하여 제작하였다.



▼작동 영상

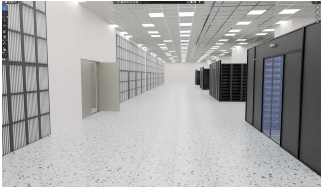


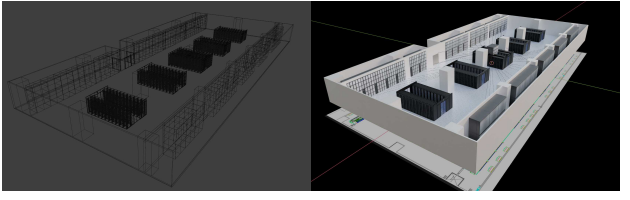
에어키 24년09월 ~ 25년02월

[SKT AIDC]

3D 서버실Type01

Three.js 기반의 웹에 올리기 위한 공간이다.
인터랙션을 가질 개체들을 분리하고 트리구조를 조정했으며, 최적화 되도록 제작하였다.







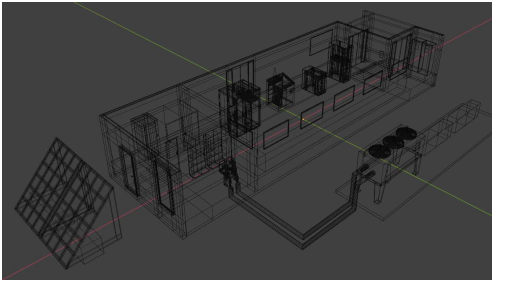
에어키 24년09월 ~ 25년04월

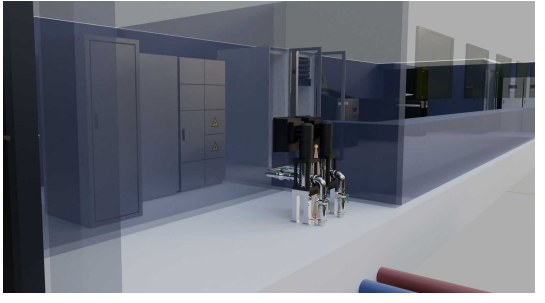
[SKT AIDC]

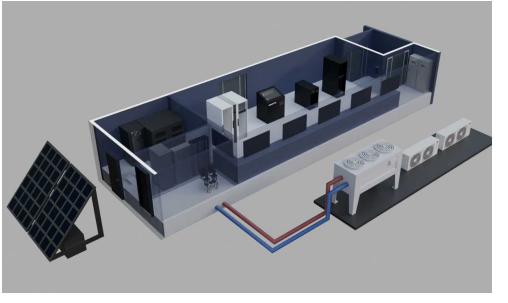
3D 서버실Type02

Three.js 기반의 웹에 올리기 위한 공간이다.
버텍스 수는 50,000 미만으로 제작하였다.

몇 개의 오브젝트는 애니메이션이 제작되어 있다.







치즈에이드 25년02월 ~ 25년04월

[삼성 SmartThings]

웹 기반 태블릿 전용 3D 공간 및 애니 모션 작업

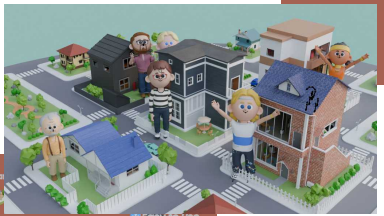
Three.js 기반의 웹에 올리기 위한 3D 작업물이다.

Three.js 기반 3D 개발에 관련한 자문도 제공하였다.

시간 관계상, 개발의 부담을 줄여주기 위한 작업을
3D쪽에서 처리하여 제공하였다.







캐릭터는 모델링만 된 것을 제공받았다.
리깅 및 애니메이션 작업 후 개발 적합하도록 구성 등을 진행하였다.

오브젝트의 경우 메인 건물 5종은 직접 제작하였으나
배경에 들어가는 집은 CC0 의 에셋을 다운받아 최적화를 진행하였다.



작업내용
마을의 자동차 이동 애니메이션
캐릭터 7개의 리깅 및 모션 작업(각2종, 총 14개)
메인 건물 5종의 내부 및 외부 모델링과 특색있는 건물 애니메이션(각2종, 총 10개)

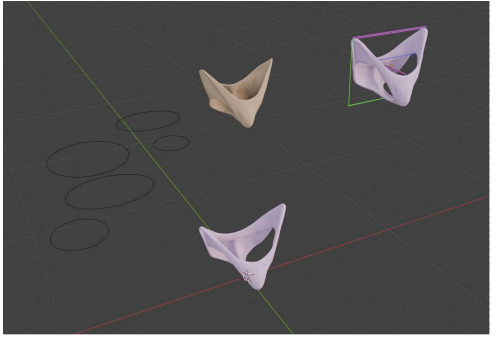
디자이너 25년08월 ~ 25년08월

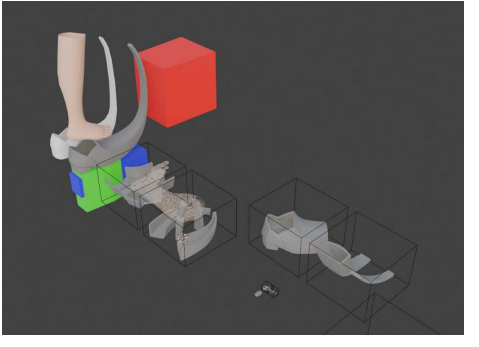
[패션쇼]

3D 프린터에서 즉시 출력 가능한 의상

3D프린터로 출력해서 후가공 후 실제 모델이 입을 의상의 제작 의뢰 건.

실제 모델이 입을 것이기에 모델의 사이즈에 맞춘 모델링을 진행하였다.
3D프린터 출력 업체의 프린터 출력 사이즈에 맞춰, 모델을 조립 가능하도록 세팅하고 가상 3D프린터 프로그램으로 테스트 진행 후 제공하였다.





예술가 비고 25년11월 ~ 26년12월

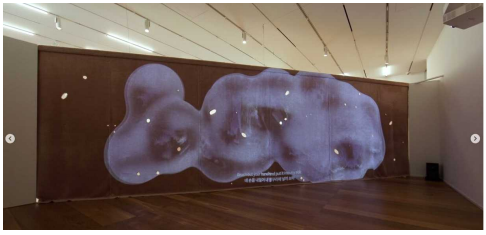
[송은미술대상 전시회]

3D 애니메이션 작업

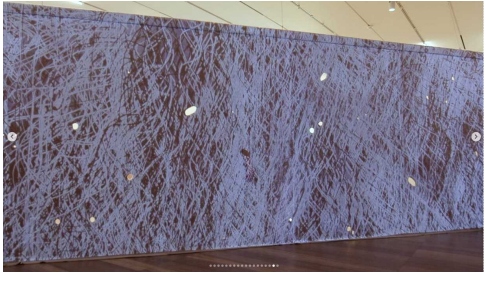
블렌더의 메타볼, 헤어 파티클, 그래프 에디터, 노이즈 등을 사용하여

음성에 맞춰 움직이도록 만든, 13400 프레임의 애니메이션 영상이다.

예술가 분의 요구사항을 만족하기 위해서는,
잘 사용되지 않는 그래픽 시스템을 포함하고 그것을 포함해서 섞어야 구현이 가능했다.
프로그램 자체에서 불가능한 부분들이 존재하여, 기존 시스템을 우회하여 요구사항을 충족하게 하는 작업에 가장 큰 공이 들었다.







개인프로젝트 26년04월 ~ 26년05월

[3D 모바일 게임 파이프라인]

AI를 사용하여, 유니티로 제작한 3D 기반 모바일 게임

AI 시대에 맞춰, AI를 사용한 모바일 게임을 제작하는
개인 프로젝트를 진행하였다.

기획 - 제작 - 출시 까지 모두 혼자서 진행하였다.

서버(파이어베이스) 와 마케팅(구글 ads)도
소액을 써서 직접 사용하여 보았다.

파이프라인을 직접 겪어보는 것이 목표였기 때문에,

컨텐츠나 부가기능을 굉장히 다양하게 구현하였고,
밸런스 등의 레벨디자인도 여러 방면으로 테스트 했다.

다만, 게임의 재미 자체는 큰 고려를 하지 않았다.

사용된 AI	사용처
GPT	전반적인 정보 확인용
Claude	코딩 작업
suno	배경음악, 효과음
Tripo	3D 모델 일부
Grok	영상
Gemini	일부 이미지
Novel	캐릭터 이미지

