上善若水

2026
3D Character
Portfolio

An Junhee

2026
3D Character
Portfolio

上善若水

Curriculum Vitae

안 준 희
An Junhee

낮게 흐르며
깊게 남는 태도로 사람과 문화를 관찰하고,
의미 있는 경험으로 재창조하는 3D 캐릭터 아티스트입니다.

좋은 디자인은 단지 시각적인 결과물이 아니라 서사와 이야기, 맥락을 담아내는 과정이라고 생각합니다. 그렇기에 매 프로젝트마다 사람과의 소통과 공감을 가장 중요한 기반으로 삼고, 겉으로 드러나는 아름다움 너머 오래 남는 메시지와 경험을 만들고자 노력합니다.

유연하게 흐르되 쉽게 흔들리지 않고, 함께 만들어내는 과정 속에서 더 나은 결과와 성장을 이끌어내는 아티스트로 나아가겠습니다.

Education

2014 대성고등학교 졸업
2015 연세대학교 자연과학부 입학
2017 서울대학교 디자인학부 입학
2024 서울대학교 시각디자인 전공 졸업
2026 Unreal Engine 5 Bootcamp Artist 수료

Activities / Award & Exhibition

2023 DLUCA(Independent)
2025 EdTech 2025 Exhibition
2026 HCI Korea 2026 Creative Award Exhibition
New Challenge Award
2026 Bootcamp Team MVP Award, Individual MVP Award
2026 DMAF Exhibition, 하나금융그룹 명동사옥 LED Display

Tools

3ds MAX — Marvelous Designer
Blender — Adobe Substance Painter
ZBrush — Unreal Engine

Adobe Photoshop
Adobe Illustrator
Adobe After Effects
Adobe Indesign

Comfy UI
Higgsfield

Selected Works:

2023. 08 Interactive Digital Human
DreamCanvas

2025. 09 Interactive Digital Human/Facial Capture Exhibition
AI Tutor: Project LUA

2025. 11 Interactive Digital Human/Facial Capture Award
Shopping Host: KimNamseon

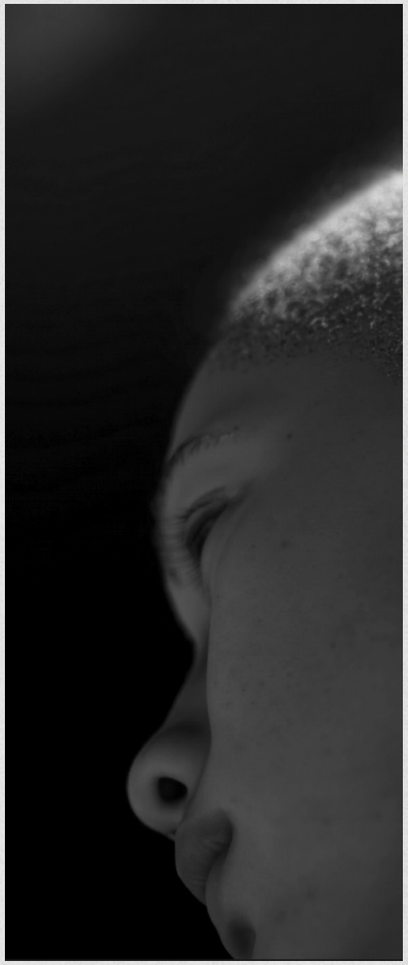
2025. 12 Motion Capture
Body Without Organs

2026.01 Interactive Digital Human Award/Exhibition
Face Without Organs

2026.02 3D Character Display
Kim LUA

2026.08 3D Character Display/Exhibition
BARI

Cover Letter





저는 졸업 전후로 브랜딩과 시각디자인에서 출발해 AI NPC와 실시간 엔진, 그리고 3D 캐릭터 제작으로 작업 영역을 확장해왔습니다. 서로 다른 분야처럼 보일 수 있지만, 사람과 문화를 관찰하고 이를 하나의 경험으로 전달하는 방법을 고민해왔다는 점에서 제 작업들은 하나의 흐름으로 이어져 있습니다.

대학 시절에는 MoneyNow, EM GREEN, 까르뽀 등의 브랜딩 기획 및 리브랜딩 작업을 진행했고, 졸업 이후에는 연동미나리, 꾸이집 등 제주 지역 식당의 브랜딩 작업을 이어갔습니다. 브랜드가 가진 가치와 이야기를 분석하고 이를 시각적 언어로 정리하는 과정을 거치며, 단순히 보기 좋은 결과물을 만드는 것보다 대상이 가진 맥락을 이해하고 그것을 사용자에게 어떻게 전달할 것인지를 고민하는 저만의 디자인 철학을 만들어갔습니다.

대학 졸업학기부터는 이러한 관심을 디지털 환경 속 '캐릭터'와 '상호작용'으로 확장했습니다. 게임 속 NPC가 정해진 대사를 반복하는 존재가 아니라 플레이어와 실제로 대화하고 관계를 형성할 수 있다면 어떤 경험이 가능할지 상상하며 'DreamCanvas'라는 AI NPC 프로젝트를 기획했고, 이후 이를 'DLUCA'라는 개인 프로젝트로 발전시켰습니다. 머릿속의 아이디어를 실제 형태로 구현하기 위해 Unreal Engine과 MetaHuman을 독학하며 실시간 캐릭터 제작과 엔진에 대한 공부도 시작했습니다.

이후 2025년 8월 중순부터 Unreal Engine 5 부트캠프 과정을 수료하며 독학해오던 영역을 실제 제작 경험으로 확장했습니다. 여러 팀 프로젝트에서 팀 리더를 맡아 구성원의 역할과 일정을 조율하며 결과물을 완성했고, NS홈쇼핑과의 외부 협업 프로젝트를 통해서는 클라이언트의 요구를 정확히 이해하고 결과물에 반영하기 위한 커뮤니케이션의 중요성을 배웠습니다. 이러한 과정 속에서 개인 MVP와 팀 MVP를 수상했고, 2026년 2월 교육과정을 마무리했습니다.

오랫동안 구상해왔던 AI NPC는 2026년 1월 HCI 학회에서 논문 등재와 전시로 이어졌습니다. 화면 속 결과물을 만드는 데 그치지 않고, 관람객이 실제로 AI NPC와 대화하고 상호작용할 수 있도록 현장에서 직접 시스템을 운용했습니다. 막연한 상상에서 시작한 아이디어를 기획하고 구현해 실제 사용자와 만나는 경험까지 연결했다는 점에서 의미가 큰 프로젝트였습니다.

동시에 이 경험은 제 작업의 방향을 다시 생각하게 한 계기이기도 했습니다. AI와 실시간 엔진이라는 기술이 발전할수록, 그 기술을 통해 플레이어가 만나게 되는 '매력적인 캐릭터'와 그 안에 담긴 서사의 중요성이 더욱 커진다고 느꼈습니다. 직접 캐릭터를 디자인하고 제작하고 싶다는 열망도 이때부터 더욱 구체화되었습니다.

Cover Letter

학회 전시 이후에는 곧바로 3ds Max와 ZBrush 등 캐릭터 제작 툴을 익히며 본격적으로 제작 파이프라인에 뛰어들었습니다. 2026년 2월에는 한 달 동안 모델링부터 텍스처링과 렌더링에 이르는 전체 제작 공정을 직접 경험하며 'Kim LUA' 캐릭터를 완성했고, 이를 바탕으로 부족한 부분을 보완하며 캐릭터 제작 역량을 쌓아갔습니다.

이후 6월부터는 개인 프로젝트 'BARI'를 진행했습니다. 한국 무속신화인 바리데기의 서사를 재해석하여 '찬란한 저승 혼례'라는 콘셉트를 설정하고, 조선시대 혼례복과 무속적 상징을 조사해 게임 캐릭터로 디자인했습니다. 스컬핑, 리토폴로지, 텍스처링, 헤어, 리깅과 포징부터 Unreal Engine 5의 MetaHuman을 활용한 엔진 이관과 캐릭터 소개 영상 제작까지 전 과정을 직접 진행했습니다. 제작 과정에서는 BARI의 3D 모델을 활용한 AI 디지털미디어아트 영상을 별도로 제작해 DMAF에 출품했고, 실제 전시로까지 작업을 확장했습니다.

자연과학에서 시각디자인으로, 다시 브랜딩과 AI NPC를 거쳐 3D 캐릭터에 이르기까지 저는 새로운 영역을 두려워하기보다 끊임없이 흐르며 필요한 것을 배우고 서로 다른 경험을 연결해왔습니다. 이러한 과정은 저에게 '상선약수(上善若水)'와 같이 유연하게 흐르되 깊게 남고 싶다는 태도를 만들어주었고, 새로운 분야를 빠르게 이해하며 서로 다른 기술과 관점을 연결하는 힘을 길러주었습니다.

저는 이러한 힘이 앞으로 새로운 환경과 예상하지 못한 문제를 마주했을 때에도 중요한 기반이 될 것이라 생각합니다. 하나의 방식에만 매달리기보다 문제의 원인을 바라보고, 지금까지 쌓아온 경험과 새로운 지식을 유연하게 연결하며 상황에 맞는 해결 방법을 찾아가겠습니다. 익숙하지 않은 문제 앞에서도 주저하기보다 필요한 것을 배우고 시도하며, 끝까지 결과로 이어갈 수 있는 아티스트가 되고자 합니다.

그동안 쌓아온 관찰과 기획, 디자인, 실시간 엔진에 대한 경험을 3D 캐릭터 제작이라는 분야에 집중하여 더욱 깊이 발전시키고자 합니다. 끊임없이 배우고 변화하되 제가 중요하게 생각하는 방향은 잃지 않으며, 다양한 문제와 변화 속에서도 더 나은 답을 찾아낼 수 있는 3D 캐릭터 아티스트로 성장하겠습니다.



안 준 희
An Junhee