

# 경력기술서

|              |   |
|--------------|---|
| 회사명          | (주) 웹플랜   |
| 부서 / 직급 / 직책 | 개발본부 / 주임연구원 / 팀원   |
| 근무기간         | 2013.01 ~ 2013.12 (12개월)  |
| 프로젝트 및 업무    | <b>2013.1 ~ 2013.3</b><br>플랭클린플래너 안드로이드 버전 유지보수<br>버그 수정 및 고객 피드백 반영<br>툴 - 이클립스 / 언어 - Android Java  |
|              | <b>2013.4 ~ 2013.12</b><br>삼성링크 프로젝트(AllSharePlay) 타이젠 버전 DeviceWebServer 구축<br>Ntcl Socket으로 디바이스 웹 서버, 클라이언트 개발 및 Rest API 구현<br>툴 - 비주얼스튜디오, 이클립스 / 언어 - C++, Android Java |
| 회사명          | (주) 엘로이즈  |
| 부서 / 직급 / 직책 | 신사업팀 / 책임연구원 / 팀장   |
| 근무기간         | 2014.01 ~ 2019.02 (5년 2개월)  |
| 프로젝트 및 업무    | <b>2014.1 ~ 2014.2</b><br>디멘코 8시점 디스플레이 mix DLL 프로토타입 제작<br>다시점 모니터 패턴을 적용한 8시점 이미지 병합 구현<br>툴 - 비주얼스튜디오 / 언어 - MFC   |
|              | <b>2014.2 ~ 2014.6</b><br>기가코리아 1차년도 다시점 인터렉션 콘텐츠<br>키넥트를 이용한 제스처 기능 구현, 다시점용 초점 자동 조절 카메라 및 태양계 교육 콘텐츠 개발<br>툴 - 유니티 / 언어 - C#   |
|              | <b>2014.7 ~ 2015.4</b><br>기가코리아 2차년도 실시간 영상 합성 다시점 인터렉션 콘텐츠<br>마요, 키넥트를 이용한 제스처 기능 및 유저 위치 파악 기능 구현,<br>다시점 영상 로드 DLL 및 자동차 전시 콘텐츠 개발<br>툴 - 유니티, 비주얼스튜디오 / 언어 - C#, C++      |
|              | <b>2015.5 ~ 2015.8</b><br>IITP 아바타를 활용한 제안 프로토타입<br>뷰포리아를 활용한 마커방식 AR / VR 및 음악재생기능 구현<br>툴 - 유니티 / 언어 - C#   |

## 프로젝트 및 업무

### 2015.9 ~ 2016.8

IITP 1차년도 아바타 프로젝트

유니티 기반 3D Data(OBJ, FBX, DAE, etc) RuntimeLoader 구현

USC Autorigging Rest API 연동 모듈 구현

탱고 테블릿 기반으로 모션트래킹을 적용한 댄스, 동화 콘텐츠 개발

툴 - 유니티 / 언어 - C#

---

### 2016.9 ~ 2016.11

IITP 2차년도 아바타 프로젝트

Azure Cognitive Service(STT, TTS, LUIS, Bot Framework)을 적용하여

챗봇 기능을 적용한 AI 비서 아바타 데모 콘텐츠 개발

툴 - 언리얼, 비주얼스튜디오 / 언어 - C++, C#

---

### 2016.12 ~ 2017.02

MWC WithMe App(모바일 기반 어플리케이션)

3D 스캔 아바타와 OpenCV Face Detection, 챗봇 기능을 적용한 AI 아바타 AR 셀피 어플리케이션 개발

툴 - 유니티, 비주얼스튜디오, 이클립스 / 언어 - C#, Android Java

---

### 2017.03 ~ 2017.10

도쿄게임쇼 아바타 플랫폼 전시회

스캔봇을 통하여 획득한 인간형 3D 데이터를 USC 오토리깅 서버로 연동하기 위한 로컬 서버 구축,

실시간으로 생성된 아바타를 적용 가능한 댄스 콘텐츠 및 멀티 유저 포커 게임 개발

툴 - 유니티, 비주얼스튜디오 / 언어 - C#, C++

---

### 2017.11 ~ 2018.12

기가코리아 2차년도 4D 과제

모바일 기반 3D 캐릭터, 의상 피팅 기능 및 데모 어플리케이션 개발

Pose Match 기능 개발

Mesh Split 기능 개발

Mesh Reposition 기능 개발

Remove Mesh 기능 개발

Mesh Combine 기능 개발

툴 - 유니티 / 언어 - C#

---

### 2018.08 ~ 2018.09

아바타를 활용하여 모바일 월페이퍼에서 일정 체크해주는 프로토타입 어플리케이션 개발

챗봇과 STT를 이용한 일정 등록기능 구현

일정 알림기능 및 TTS를 통한 일정 브리핑 기능 구현

대기상태에서 배경에 따라 아바타의 동선 및 움직임 연동

툴 - 유니티 / 언어 - C#

---

|              |   |
|--------------|---|
| 회사명          | (주) 미래융합정보기술  |
| 부서 / 직급 / 직책 | 뉴미디어사업부 / 책임연구원 / 팀장  |
| 근무기간         | 2019.03 ~ 2020.12 (1년 10개월)   |
| 프로젝트 및 업무    | <p><b>2019.03 ~ 2020.10</b></p> <p>사진기반 아바타 얼굴 생성<br/>FaceHair Segmentation 딥러닝 모델을 이용한 Python Socket 서버,<br/>Unity 클라이언트 구현<br/>Dlib를 이용한 Face Landmark 기반 Head Mesh 생성 기능 개발<br/>가이드라인 생성 후 Barycentric 얼굴 와이어 생성 기능 개발<br/>픽셀 프로젝션 기능 개발<br/>사진 베이스 Face Texture Map 생성 개발<br/>색상 테이블을 이용하여 주변 유사색 판별 후 픽셀 보정 개발<br/>툴 - 유니티, Jupyter Notebook / 언어 - C#, Python</p> <p><b>2019.08 ~ 2020.05</b></p> <p>LG CNS 보이스 디자이너 연계한 Tutor 데모 개발<br/>직무 교육 레벨별 시나리오 데모 개발<br/>시나리오에 따른 구글 DialogFlow 내용 설계 및 구현<br/>Google Streaming, TTS 연동하여 아바타 인터랙션 기능 구현<br/>툴 - 유니티 / 언어 - C#</p> <p><b>2020.10 ~ 2020.12</b></p> <p>모바일 기반 퍼즐 게임 개발 (World of 2048 Tycoon)<br/>인풋 핸들러, 디스플레이 핸들러 개발<br/>2048 게임 규칙에 따른 퍼즐기능 개발<br/>툴 - 유니티 / 언어 - C#</p> |
| 회사명          | (주) 브이다임  |
| 부서 / 직급 / 직책 | 뉴미디어사업부 / 책임연구원 / 팀장  |
| 근무기간         | 2021.01 ~ 현재 (1년 1개월)   |
| 프로젝트 및 업무    | <p><b>2021.01 ~ 2021.05</b></p> <p>사진기반 아바타 헤어 생성<br/>헤어돔을 사진의 외각라인으로 변형하여 헤어 베이스 생성 기능 개발<br/>헤어 볼륨 생성 후 텍스처 보정 기능 개발<br/>픽셀 기반 Mesh Reposition으로 헤어 Mesh 변형 기능 개발<br/>픽셀 프로젝션으로 헤어 템플릿 텍스처 병합 기능 개발<br/>툴 - 유니티 / 언어 - C#</p>   |

**프로젝트 및 업무**

**2021.06 ~ 현재**

NIA AI 학습용 데이터 생성 과제

투명체, 비투명 대용량 3D 데이터 학습데이터 가공 및 응용서비스 개발

Single Depth Estimation 모델을 적용한 Python Socket 서버 구현 및

유니티 클라이언트 구현

실사 배경 기반을 인풋 딥러닝 모델을 적용한 결과를 디스플레이하는

시뮬레이션 기능 개발

툴 - 유니티, Jupyter Notebook / 언어 - C#, Python

---