

경력기술서

회사명	(주) 웹플랜
부서 / 직급 / 직책	개발본부 / 주임연구원 / 팀원
근무기간	2013.01 ~ 2013.12 (12개월)
프로젝트 및 업무	2013.1 ~ 2013.3 플랭클린플래너 안드로이드 버전 유지보수 버그 수정 및 고객 피드백 반영 툴 - 이클립스 / 언어 - Android Java
	2013.4 ~ 2013.12 삼성링크 프로젝트(AllSharePlay) 타이젠 버전 DeviceWebServer 구축 Ntcl Socket으로 디바이스 웹 서버, 클라이언트 개발 및 Rest API 구현 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	2014.1 ~ 2014.2 디멘코 8시점 디스플레이 mix DLL 프로토타입 제작 다시점 모니터 패턴을 적용한 8시점 이미지 병합 구현 툴 - 비주얼스튜디오 / 언어 - MFC
	2014.2 ~ 2014.6 기가코리아 1차년도 다시점 인터렉션 콘텐츠 키넥트를 이용한 제스처 기능 구현, 다시점용 초점 자동 조절 카메라 및 태양계 교육 콘텐츠 개발 툴 - 유니티 / 언어 - C#
	2014.7 ~ 2015.4 기가코리아 2차년도 실시간 영상 합성 다시점 인터렉션 콘텐츠 마요, 키넥트를 이용한 제스처 기능 및 유저 위치 파악 기능 구현, 다시점 영상 로드 DLL 및 자동차 전시 콘텐츠 개발 툴 - 유니티, 비주얼스튜디오 / 언어 - C#, C++
	2015.5 ~ 2015.8 IITP 아바타를 활용한 제안 프로토타입 뷰포리아를 활용한 마커방식 AR / VR 및 음악재생기능 구현 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>2019.03 ~ 2020.10</p> <p>사진기반 아바타 얼굴 생성 FaceHair Segmentation 딥러닝 모델을 이용한 Python Socket 서버, Unity 클라이언트 구현 Dlib를 이용한 Face Landmark 기반 Head Mesh 생성 기능 개발 가이드라인 생성 후 Barycentric 얼굴 와이어 생성 기능 개발 픽셀 프로젝션 기능 개발 사진 베이스 Face Texture Map 생성 개발 색상 테이블을 이용하여 주변 유사색 판별 후 픽셀 보정 개발 툴 - 유니티, Jupyter Notebook / 언어 - C#, Python</p> <hr/> <p>2019.08 ~ 2020.05</p> <p>LG CNS 보이스 디자이너 연계한 Tutor 데모 개발 직무 교육 레벨별 시나리오 데모 개발 시나리오에 따른 구글 DialogFlow 내용 설계 및 구현 Google Streaming, TTS 연동하여 아바타 인터렉션 기능 구현 툴 - 유니티 / 언어 - C#</p> <hr/> <p>2020.10 ~ 2020.12</p> <p>모바일 기반 퍼즐 게임 개발 (World of 2048 Tycoon) 인풋 핸들러, 디스플레이 핸들러 개발 2048 게임 규칙에 따른 퍼즐기능 개발 툴 - 유니티 / 언어 - C#</p>
회사명	(주) 브이다임
부서 / 직급 / 직책	뉴미디어사업부 / 책임연구원 / 팀장
근무기간	2021.01 ~ 현재 (1년 1개월)
프로젝트 및 업무	<p>2021.01 ~ 2021.05</p> <p>사진기반 아바타 헤어 생성 헤어돔을 사진의 외각라인으로 변형하여 헤어 베이스 생성 기능 개발 헤어 볼륨 생성 후 텍스처 보정 기능 개발 픽셀 기반 Mesh Reposition으로 헤어 Mesh 변형 기능 개발 픽셀 프로젝션으로 헤어 템플릿 텍스처 병합 기능 개발 툴 - 유니티 / 언어 - C#</p>

프로젝트 및 업무	2021.06 ~ 2022.02 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
회사명	(주) 딥브레인에이아이
부서 / 직급 / 직책	메타버스 / / 팀원
근무기간	2022.03 ~ 현재 (6개월)
프로젝트 및 업무	2022.03 ~ 현재 3D 모델 립싱크 및 폴트래킹 개발 메타휴먼 챗봇 연동 개발 툴 – 유니티, 언리얼, Jupyter Notebook / 언어 – C#, C++, Python