スキルシート

フリガナ		所 属	個人事業主									
氏 名	Y. K	性 別	男性									
最寄駅	西武池袋線 入間市駅	年 齢	39歳									
献 動		配偶者	無し									
資 格	日本語(日本で10年以上居住) / 英語(アメリカで1年間居住) / 韓国語											
得意分野	得意分野 システム設計、最適化、数学、アニメーション、物理、リファクタリング、ゲーム制作全校、サーバーブログラミング。											
得意技術	C/C++, CE, Assembly (x86/64, Power PC), SIMD, CPU/GPU Optimization, Advanced Engineering mathematics, Havok(Animation/Physics), Lua, Network(TCP/IP), Windows API, MPC, DirectX, OpenGL, Maya Script, Visual Basic, Unity, Unreal Engine 4, Ogre Engine, FlatBuffers, Shader (Cg, HLSL), Objective-C, PHP, Python & E.											
得意業務	最適化、アニメーション、物理、大規模プログラム設計、システムプログラミング、ゲームエンジン開発など。											
自己PR	こんにちは、 ソフトウェア開発に関わる事はエンジン/システム開発やR&Dも含めて閉確な目的意識を持ってこなす事ができ、 システムの目的に合った効率的で美しいコードを書くことに日頃から力を注いでいます。 私は自分のネャリアを通じて常に新しい事に挑戦し続けて来た学ぶ事が好きで情熱的な人間です。 恐れ入りながら、その過程で1つ以上の分野とプログラムの根幹に関わるものを熱知するようになりましたので、それを基に新しい事を覚えるのも苦になりません。 一緒に良いものを作りましょう。											

朔関			業務內容						担当工程											
				役割規模	使用書語	DB	サーバOS	FW・MW ツール 等	要件定義	基本設計	細酸	装	合テ	合テス	保守・運用					
			■S社 ・コンシューマー用新ハイエンドタイトル開発 ・プロジェクトメンバー数:約250人 ・内プログラマー人数:約30人	-																
2017年7月		2019年9月	《担当業務》 (Havok) ・ Havokエンジン管理 (Animation/Physics/Contents Tools) ・ Havok Animation/PhamPlug-in実装 ・ トラブルシューティング (Animation) ・ アニメーションシステムリード ・ Havok Animationペースのアニメーションシステム実装、 ・ 管理 ・ 足に医実装 ・ Lockicsを別処理実装 ・ Lockicsを別処理実装 ・ データルイプライン改善 ・ を権エディター、コンパーター実装 ・ 上半身に実装 ・ 上半身に実装 ・ 上半身に実装 ・ 上半身に実装 ・ 上半身に実装 ・ と表的な最適化など (Chysics) ・ 技術サポート	チー名 発名 体名	C++ Python C#	-	-	Havok, Visual Studio 2015/2017, Perforce, Autority, PS4 SNK, PyCharm, Jenkins, Google FlatBuffers	•	•	•	•	•	•	•					
			・最適化サポート ・不具合管理																	
(27	ケ月	間)																		
		-		- - 7月	- - テ月	- - テ月		■C仕 ・(PS4/PC) 自社製ゲームエンジン開発 ・プロジェクトメンバー数:約70人 ・内プログラマー人数:約20人	-				Unreal							
2016年9月							<u></u> ヶ月	- 月		2017年5月	《担当業務》 ・アニメーションエンジン設計、実装。 ・Maya plug-in実装 ・Pipeline: Data converter, Pack maker実装 -Keyframe compression algorithm実装 - Ik処理実装 - 高速駆似液導用SIMD mathライブラリ実装 - Blend Tree来接 - Physics-based root notion実装 - Pautineで到り替え可能だれまであased - Skeletal-basedアニメーションシステム実装	チーム -名 開-名 全-名	C++ Python Groovy	-	-	Engine4, Visual Studio 2015, GitHub, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Photoshop, Jenkins	•	•	•	•
(9万月前)		[11])													\dashv					
					■C社 ・(i0S/Android) 某有名カードバトルゲーム開発 ・プロジェクトメンバー数:約80人 ・内プログラマー人数:約20人	-				II. i.e.										
2015年8月	- r	2016年5月	《担当業務》 ・UI実践。(NGUI) ・グラフィックス責任者。 -Shader/Script 実装。 -30/20リソース、Shader最適化 ・ゲーム全僚のProfiling。 ・CPU/CPUプロセス最適化。 ・CPU/CPUプロセス最適化。 ・ハードウェア依存的な不易合の原因調査と解決。 ・ハードウェア依存的な不易合の原因調査と解決。 ・レードウェア依存的な不易合の原因調査と解決。 ・ノーハウと情報共有など。	チーム 開名 全名	C# HLSL Cg PHP	-	-	Unity, Visual Studio 2013, GitHub, Photoshop, Xcode, 各GPU社Profile	•	•	•	•	•	•	•					
	2017年7月 (27. 2016年9月 (93.	2017年7月 - (27ヶ月 2016年9月 - (9ヶ月 2015年8月 -	2017年7月 - 2019年9月 (27ヶ月間) 2016年9月 - 2017年5月	■S計	# Sit	# 2017年7月 - 2017年5月 - 20	# 2017年7月 - 2019年9月 - 2017年7月 - 2019年9月 - 2017年7月 - 2019年9月 - 2017年7月 - 2019年9月 - 2017年7日 - 2019年9月 - 2019年9月 - 2017年7月 - 2019年9月 - 20	# 日本	# 1	10 10 10 10 10 10 10 10	###	### ### ### ### ### #################	100 10	### 2017年7月 -	# 1					

_		_											
3	2014年7月 - 2015年7月	■S社 ・研究開発(R&D)部署:某有名シリーズ作品開発 (PS4/XB0X One) ・プロジェクトメンバー数:約500人 ・内プログラケー人数:約100人 《担当業務》 (自社製 Animationエンジン) ・ゲーム内アニメーションシステム追加機能実装。 ・ボンジン内の数学ライブラリー連加東装と最適化。 ・ゲームキャラターを動削連出機能実装。 ・エンジン内の数学ライブラリー連加東装と最適化。 ・ゲームキャラターを動削連出機能実装。 ・日動化にjr-Syncアニメーション実装 ・データルイブラインを備 ・音声解析システム管理・ ・PRunt ineと加重装装 ・Jenkins Job化	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -	C/C++	-	-	Visual Studio 2012, PS4 SDK, Xbox One SDK, Perforce, IncrediBuild	•	•	•	•	•	•
4	2014年3月 - 2014年6月	■S社 - 某有名シリーズ作品開発(MMO)(PC/PS3/PS4): クライアントシステム班兼グラフィックス班 ・ プロジェクトメンバー数: 約320人 ・ 内プログラマー人数: 約60人 - 株出 実務会 - 出当実務会 - 出地では、Antamationベースのアニメーションシステム管理 - 末解決パグ修正 - IKプロセス整備と並列化	- - - 名 開発 - 全 4 - 4	C/C++	-	-	Visual Studio 2008/2010, Perforce, IncrediBuild, PS3 SDK, PS4 SDK Havok	•	•	•	•	•	• •
5	2013年7月 - 2014年3月	■S社 - 某有名シリーズ作品開発(MMO)(PC/PS3/PS4): クライアントシステム班 - プロジェクトメンバー数 約350人 - 内プログラマー人数:約75人 - 根当業務≫ - ランタイムコア「タイムライン」システム最適化と並列化 - バフォーマンスに深刻な問題があったSystem Memory Allocator作り直し。	- チーム -名 開発 -名 全体 -名	C/C++	-	-	Visual Studio 2008/2010, Perforce, IncrediBuild, PS3 SDK, PS4 SDK	•	•	•	•	•	•
6	2013年3月 - 2013年6月	■S社 ・ 某有名シリーズ作品開発 (MMO) (PC/PS3/PS4): ゲーム班 ・ ブロジェクトメンバー数: 約370人 ・ 内プログラマー人数: 約80人 ≪担当業務・ ・ いくつかのゲームコンテンツとモンスター制御実装 ・ マスターアップ作業	- - - - - 名 開発 -名	C/C++ Lua TCP/IP	-	Solaris, CentOS, Windows Server	Visual Studio 2008/2010, Perforce, IncrediBuild	•	•	•	•	•	•
7	(4ヶ月間) 2010年4月 - 2011年4月 (13ヶ月間)	■N社 ・ 某オンラインレーシングゲーム開発・運営 (PC) ・ プロジェクトメンバー数: 約40人 ・ 内プログラマー人数: 約40人 ・ 相当業務≫ ・ オンラインライブサービス管理。 ・ コアクライアントシステム管理と最適化 ・ ネットワークTraffic解遺化 ・ 3ISS MAX7ダイン美疾 ・ 新規コンテンツ開発技術リード ・ ゲームプレイタオリティー管理サポート	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -	C/C++ Boost C++ C# Lua	SQL Server	Windows Server 2000	Visual Studio 2003, 3ds Max, Gamebryo, Svn. IncrediBuild Libraries, STLport, Windows API, MFC, DirectX 9, Network (TCP/IP) \$\frac{\partial V}{\partial V}\$.	•	•	•	•	•	•
8	2006年12月 - 2009年12月 (37ヶ月間)	■T社 ・ NBOX360/FS3用AAMゲームタイトル開発 ・ プロジェクトメンバー数:約120人 ・ 内プログラマー人数:約30人 《担当業務》 《自社製ゲームエンジン) ・ Textureエディター管理 ・ アニメーター向け返Lスクリプトとブラグイン実装 (Game) ・ キャラクターアクションコントロール実装 ・ シ球なカメラワーク実装 ・ シはくつかのPost Effect実装 ・ リソースデータバックツール管理 ・ 最適化サポト ・ ミニゲーム レゲーニュレース」実装 ・ マスターアップ作業	チー名 発名 全名	C/C++ Maya MEL Visual Basic Intel x86/IBM Power PC Assembly	-	-	Visual Studio 2005, Maya, SVN, IncrediBuild, Xbox360 SDK, PSS SDK Windows API MFC DirectX 9 OpenGL	•	•	•	•	•	•