## スキルシート

フリガナ		所 嶌	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								
糠 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	(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	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、ゲーム制作全般、サーバーブログラミング。										
得意技術	C/C++, CH, Assembly (x86/64, Power PC), SIMD, CPU/GPU Optimization, Advanced Engineering mathematics, Havok(Animation/Physics), Lua, Network(TCP/IP), Windows API, MFC, DirectX, OpenGL, Maya Script, Visual Basic, Unity, Unreal Engine 4, Ogre Engine, FlatBuffers, Shader (Cg, HLSL), Objective-C, PHP, Python & Ze, Pytho										
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	立んにらは、ケーム開発に関わる事はエンジン開発やRADも含めてキレイにこなす事ができ、丁草で美しいコードを書くよう日頃から力を注いでいます。										

朔間			樂務內容						担当工程																			
				役割 規模	使用言語	DB	サーバ0S	PW・MW ツール 等	要件定義	基本設計	細設	¥	合テス	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	-																							
1	2017年7月	1	2019年9月	《担当業務》 (Havok) ・ Havokエンジン管理 (Animation/Physics/Contents Tools) ・ Havok Animation/Physics/Contents Tools) ・ Havok Animation/Physics/Contents Tools ・ Havok Animation/Physics/Contents ・ 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/ベースのアニメーションシステム実装、 ・ 管理 ・ 足IK実装 ・ Lockitesを対処理実装 ・ Lockitesを対処理実装 ・ Tookitesを対処理 ・ 接着的から提供されたIK、Ragdollコード	チーム -名 開発 -名 全-名	C++ Python C#	-	-	Havok, Visual Studio 2015/2017, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, Pycharm, Jecogle Google FlatBuffers	•	•	•	•	•	•	•												
		-	-	<b>ヶ月</b>	- ヶ月	· 月										■c社 - (Ps4/PO 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							
2	2016年9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 - IR処理実装 - 高速駆似液算用SIMD mathライブラリ実装 - Blend Tree来装 - Physics-based root notion実装 - Putine: で到り替え可能に記述phased - Skeletal-basedアニメーションシステム実装	チーム -名 開発 -名 全名	C++ Python Groovy	-	-	Engine4, Visual Studio 2015, GitHub, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Photoshop, Jenkins	•	•	•	•	•	•	•								
	(9)	гл	[R])	■C社:							H				_	٦												
2	2015年8月	_	2016年5月	- (103/Android) 東有条カードバトルゲーム開発 ・ プロジラトメンバー戦: 約80人 ・ 内プログラマー人数: 約20人  《担当業務。 (NGII)  グラフィッタス責任者。 - Shader/Script 実装  - Shader/Script 実装  ・ ゲーム全般のProfiling。 ・ ゲーム全般のProfiling。 ・ イルーゲース・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・大阪・	- - - - - - - - - - - - - - - - - - -	C# HLSL Cg PHP	-	-	Unity, Visual Studio 2013, GitHub, Photoshop, Xcode, 各GPU社Profile	•	•	•	•	•	•	•												
	(10%)		<ul><li>・ノーハウと情報共有など。</li></ul>																									

_		_											
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 ・内プログラマー人数:約100人  《担当業務》  ( <b>自社製 Animationエンジン</b> ) ・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。 ・ゲームキャラクター移動削出地機能実装。 ・エンジン内の数学ライブラリー連加東装と最適化。 ・ゲームキャフターを動削出地機能実装。 ・目動化にjr-Syncアニメーション実装 ・データルイプラインを備 ・音声解析システム管理・ ・Puntine处理要装 ・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 - 出まりは、Mnimation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	•	•	•	•	•	•