

スキルシート

フリガナ	キム ヨンファン	所 属	個人事業主
氏 名	金 榮煥	性 別	男性
最 寄 駅	西武池袋線 入間市駅	年 齢	38歳
嫁 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	学 歴	(韓国ソウル)私立大学 数学・情報統計学科 2年休学中 (日本東京)専門学校 ゲーム制作科卒業 (アメリカFL)州立大学 ソフトウェアエンジニアリング学科 休学中

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、サーバープログラミング。
------	--

得意技術	C/C++, C#, 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 など。
------	---

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	いい歳のオッサンですよ。
------	--------------

期間			業務内容	役割 規模	使用言語	DB	サーバOS	FW・MW ツール 等	担当工程						保守・ 運用
									要件 定義	基本 設計	詳細 設計	実装・ 単体	結合 テスト	総合 テスト	
1	2017年7月	- 2019年9月	■株式会社スクウェア・エニックス (第3開発事業本部)新ハイエンドタイトル開発	-	C++ Python C#	-	-	Havok, Visual Studio 2015/2017, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Jenkins, Google FlatBuffers	●	●	●	●	●	●	●
			《担当業務》 《Havok》 ・Havokエンジン管理 (Animation/Physics/Contents Tools) ・Havok Animation用追加Plug-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ベースのアニメーションシステム実装、 管理 ・足IK実装 ・Lockless並列処理実装 ・テクノロジー推進部から提供されたIK、Ragdollコード 管理、最適化 ・データパイプライン改善 ・各種エディター、コンバーター実装 ・上半身IK実装 ・全般的な最適化など 《Physics》 ・技術サポート ・システム改修サポート ・最適化サポート ・不具合管理	チーム -名 開発 -名 全体 -名											
	(27ヶ月間)														
2	2015年8月	- 2017年5月	■株式会社Cygames (iOS/Android)ゲームタイトル、Shadow Verse開発 (PS4/PC)自社ゲームエンジン、Cyllista開発	-	C++ Python C# HLSL Cg Groovy PHP	-	-	Unity, Visual Studio 2013/2015, GitHub, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Photoshop, Jenkins, Acode, 各GPU社Profiler	●	●	●	●	●	●	●
			《担当業務》 《Shadow Verse》 ・UI実装。(NGUI) ・グラフィックス責任者。 -Shader/Script実装 -3D/2Dリソース、Shader最適化 ・ゲーム全体のProfiling。 ・CPU/GPUプロセス最適化。 ・AssetBundleなどのシステム改修。 ・ハードウェア依存的な不具合の原因調査と解決。 ・Unityにいくつかのカスタムエディター追加。 ・ノーハウと情報共有など。 《Cyllista》 ・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 -高速疑似演算用SIMD mathライブラリ実装 -Blend Tree実装 -Physics-based root motion実装 -Runtimeで切り替え可能なRig-based⇄ Skeletal-basedアニメーションシステム実装	チーム -名 開発 -名 全体 -名											
	(22ヶ月間)														
3	2014年7月	- 2015年7月	■株式会社スクウェア・エニックス テクノロジー推進部(R&D)	-	C/C++	-	-	Visual Studio 2012, PS4 SDK, Xbox One SDK, Perforce, IncrediBuild	●	●	●	●	●	●	●
			《担当業務》 《Luminous Animation》 ・FFXVアニメーションシステム追加機能実装。 ・Luminous animation engine 最適化作業。 ・Luminous 数学ライブラリー追加実装と最適化。 ・FFXVキャラクター移動制御追加機能実装。 ・Luminous 自動化Lip-Syncアニメーション実装 -データパイプライン整備 -音声解析システム管理 -Runtime処理実装 -Jenkins Job化	チーム -名 開発 -名 全体 -名											
	(13ヶ月間)														

[illegible]

