## 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						
稼 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	<b>得意分野</b> 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++, CH, Assembly (386/64, 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, Phython 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	□ へんにおは、 ゲーム開発に関わる事はエンジン開発や級Dも含めてキレイにこなす事ができ、丁寧で美しいコードを書くよう日頃から力を注いでいます。 私は自分のキ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。 恋れ入りながら、その過程で1つ以上の言語と分野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。 ・諸に良いものを作りましょう。								

									担当工程							
	朔間		集務內容	役割 使用言語 規模		DB	サーバ0S	FW・MW ツール 等	件定	基本設計	細設計	単 :	合テス	合	守・運	
			■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 - :	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/HabmPlug-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 ・ 足 IK実装 ・ プークロジー推進部から提供されたIK、Ragdollコード管理、最適化 ・ データバイプライン改善 ・ を確定デスタウ、コンバーター実装 ・ 上半身TK実装 ・ 全般的な景色化など (Physics) ・ 技術サポート ・ ジステムの能サポート ・ 最適化サポート ・ 最適化サポート ・ 最適化サポート	チーム 用名 全 名 本 名	C++ Python C#	-	-	Havok, Visual Studio 2015/2017, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Jenkins, Google FlatBuffers	•	•	•	•	•	•	•	
	(27ヶ月間	罰)														
			■Ct: - (t/S4/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 Engine4,								
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 algorithu実装  -IK处理実装  -IK处理実装  -Blend True実装  -Blend True実装  -Ranti me "Uj り 替えの簡之Rig-based+2  Skeletal-based7ニメーションジステム実装	チーム -名 開発 -名 全-名	C++ Python Groovy	-	-	Visual Studio 2015, GitHub, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Photoshop, Jenkins	•	•	•	•	•	•	•	

		■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	-										
2	2015年8月 - 2016年5月	2016年5月 - 2016年5月 - 11実務	C# HLSL Cg PHP	-	-	Unity, Visual Studio 2013, GitHub, Photoshop, Xcode, 各GPU社Profile	•	•	•	•	•	• •	
	(10ヶ月間)	■S社						H				+	+
		■Str. ・研究開発 (R&D) 部署: 某有名シリーズ作品開発 (P\$4/XBXX 0ne) ・プロジュシトメンバー数: 約500人 ・内プログラマー人数: 約100人	-		-	-							
3	2014年7月 - 2015年7月	<ul> <li>ゲーム内でニメーションシステム追加機能実装。</li> <li>Animation engine 最適化作業。</li> <li>エンジン内の数学ライブラリー追加実装と最適化。</li> <li>ゲームネキラクター移動制着迫加機能装装。</li> <li>自動化にip-Syncアニメーション実装。</li> <li>データバイプライン整備</li> <li>音声解析システム管理</li> <li>Rut ime必理実装</li> </ul>	チー名 開名 全名	C/C++			Visual Studio 2012, PS4 SDK, Xbox One SDK, Perforce, IncrediBuild	•	•	•	•	•	• •
	(13ヶ月間)	-Jenkins Job化											
	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560人  《担当業務》  ・Havok Aniastionペースのアニメーションシステム管理 ・未解決パグ修正  ・ IKプロセス整備と並列化	1	C/C++	-	-	Visual Studio 2008/2010, Perforce, IncrediBuild, PS3 SDK, PS4 SDK Havok	•					
4			チー名開名全体						•	•	•	•	
	(4ヶ月間)		-名									4	+
	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	-	C/C++		-	Visual Studio 2008/2010,						
5		《担当業務》 ・ランタイムコア「タイムライン」システム最適化と並列化 ・パフォーマンスに深刻な問題があったSystem Memory Allocator作り直し。	一名 開発 一名 全体	0/011	-		Perforce, IncrediBuild, PS3 SDK, PS4 SDK	•	•	•	•	•	
	(9ヶ月間)		-名					H			4	4	$+\!\!\!+\!\!\!\!+$
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 - プ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	- F-L	C/C++ Lua		Solaris, CentOS,	Visual Studio 2008/2010,	•	•	•		•	
	(4ヶ月間)	《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	TCP/IP		Windows Server	Perforce, IncrediBuild				_	_	

		■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8人	-	C/C++ Boost C++ C# Lua	SQL Server	Windows Server 2000	Visual Studio 2003, 3ds Max, Gamebryo,							]
7	2010年4月 - 2011年4月	《担当業務》 ・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Traffに最適化 ・308 MAXプライン実験 ・新規コンテンツ開発技術リード ・ゲームプレイクォリティー管理サポート	チー名 発名 体名				Syn, IncrediBuild Libraries, STLport, Windows API, MFC, DirectX 9, Network (TCP/IP)  **E**  **Comparison of the comparison of the comparis	•	•	•	•	•	•	,
		■T社 ・XB0X360/PS3用AAA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	-											
8	2006年12月 - 2009年12月	<ul> <li>選担当業務≫</li> <li>(自社類ゲームエンジン)</li> <li>・Textureエディター管理</li> <li>アニメーター向けMELスクリプトとブラグイン実装</li> <li>(Gaso)</li> <li>・キャラクターアクションコントロール実装</li> <li>・多様なカメラワーク実装</li> <li>・いくつかのPost Effect実装</li> <li>・リソースデータバックツール管理</li> <li>・最適化サポート</li> <li>・ミニゲーム 「バーニィレース」実装</li> <li>・マスターアップ作業</li> </ul>	チー名 発名 体名	C/C++ Maya MEL Visual Basic Intel x86/IBM Power PC Assembly	-	-	Visual Studio 2005, Maya, SVN, IncrediBuild, Xbox360 SDK, PS3 SDK Windows API MFC DirectX 9 OpenGL	•	•	•	•	•	•	,
	(37ヶ月間)													