

スキルシート

| フリガナ | | 所 属 | | 個人事業主 | | | | | | | | | |
|---|---------|---|--|---|-------------------------|--------|---|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|
| 氏 名 | | 性 別 | | 男性 | | | | | | | | | |
| 最 寄 駅 | | 年 齢 | | 39歳 | | | | | | | | | |
| 稼 動 | | 配 偶 者 | | 無し | | | | | | | | | |
| 資 格 | | 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, WFC, 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。 | | | | | | | | | | | |
| <p>自己PR</p> <p>こんには、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も含めて明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。恐れ入りますが、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熟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리ません。一緒に良いものを作りましょう。</p> | | | | | | | | | | | | | |
| 期間 | 業務内容 | | 役割 規模 | 使用言語 | DB | サーバーOS | FW・MV ツール 等 | 担当工程 | | | | | |
| | | | | | | | | 要件 定義 | 基本 設計 | 詳細 設計 | 実装・ 単体 | 結合 テスト | 保守・ 運用 |
| 1 | 2017年7月 | 2019年9月 | ■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 | - | 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 ・テクニ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 ・土着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 | 2016年9月 | 2017年5月 | ■C社 ・(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 | - | C++ Python Groovy | - | Unreal Engine4, Visual Studio 2015, GitHub, Perforce, Autodesk Maya, PS4 SDK, PyCharm, Photoshop, Jenkins | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| | | | <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 | | | | | | | | | |
| (9ヶ月間) | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | 2015年8月 | 2016年5月 | ■C社 ・(iOS/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 | - | C# HLSL Cg PHP | - | Unity, Visual Studio 2013, GitHub, Photoshop, Xcode, 各GPU社Profile r | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| | | | <担当業務> ・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 ・ゲーム全般の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。 | チーム -名 開発 -名 全体 -名 | | | | | | | | | |
| (10ヶ月間) | | | | | | | | | | | | | |

