중요 포인트 – 솔직함을 보여주되 미소와 활동적인 목소리를 전달하는 것이 중요하다.

졸업을 하고 공백기간이 꽤 긴데 왜 그런 거죠?

1,142,900 – 300,000

lte 할인

선약 할인 - 25%

단말기 지원금 할인 30

80000

70

12월~2월까지 Zbrush, Unreal 수업, 360렌더링, Camtasia 영상편집, 학원 운영

3월부터 5월까지 3개월동안 회사를 들어갔다가 회사의 발전 방향과 맞지 않아 회사를 나오게 되었습니다. 저는 충분한 지원 동기를 가지고 있지 않은 상태에서 입사를 하게 되었고, 회사에서는 포트폴리오에서 역량을 보고 쓸만한 인재다 생각되어 뽑았던 것입니다. 3개월간의 업무를 통해 내가 추구하고자 하는 앞으로의 미래가 명확하지 않다는 생각을 계속 하게 되었고 대표님은 그런 저를 알아보시고 더 강해져서 돌아오라고 했습니다. 회사도 나를 어떻게든 쓸 수 있겠다 라는 생각이었지 잘 쓰지 못했어요. 3D로 업무를 하지 못하고 계속 뭔 게임 개발만 하다 나왔습니다. 하다가 로고 만들라고 하고 UI 디자인 하라고 해서 UI 줜나 디자인 하다가 나왔습니다.

제너럴리스트가 되기 위해 스페셜리스트가 먼저 되어야겠다.

회사를 나오고 나서

회사를 관두고 나서 많은 생각을 하게 되었습니다. 내가 이 길을 가려는 이유는 무엇이며, 어떠한 길을 가고자 하는가? 어떤 회사에서 어떤 일을 하고 싶은 것인가? 이러한 고민을 해결하기 위해서 언리얼 서밋도 가보고 브이알 서밋도 다녀보고 다양한 브이알을 즐겨보기 위해서 일본에 있는 유니버셜 스튜디오도 가보고 했죠. 왜 브이알을 하려고 하는가? 에 대한 답변을 찾기 위해서 많은 노력을 했습니다.

그래서 계기부터 생각해봤습니다. CG를 시작한 이유. 신기하고 재밌어서. 내 손으로 실제 같은 허상을 만들고 시각적으로 즐길 수 있다는 것에 큰 매력을 느껴서. 그리고 누구나 할 수 있는 분야가 아닌 전문성있는 분야이기도 하고 미래에 전망이 있는 분야라고 생각해서 시작하게 됨. 그래서 너는 모델링, 포스트 프로덕션, 라이팅 룩뎁 아티스트 등 어떤 분야를 가장 전문적으로 하고싶은 것이냐? 라이팅 룩뎁을 가장 최종적인 목표로 하고 있습니다. 현재로는 모델러로써 가장 기본적인 실력을 쌓기를 바라고 있습니다.

실내 건축을 전공으로 처음 맥스를 공부하고 이후에 겨울방학 때 Unreal, Substance, Zbrush 등을 알게 되었습니다. 그 당시에 저는 새로운 툴을 익히는 재미에만 푹 빠져서 스스로 만족할만한 결과물을 내지 못하고 있었습니다. 많은 부분 부족한 면이 많았지만 일단은 취직을 해야하겠다는 생각이 들어 VR 컨텐츠를 사업으로 하는 스타트업 회사에 들어가게 되었습니다. 그 회사에 입사할 수 있었던 이유는 회사의 성장 뱡향과 함께 회사와 함께 성장해나갈 수 있는 역량이 있는 사람이라고 생각되었기 때문이었습니다.

그래서 3학년 졸업을 한 후에 기본부터 충실히 다지자 라는 생각을 갖게 되어 모델링부터 연습하게 되었습니다. 3학년 졸업 작품으로 자동차 전시장을 디자인 했었는데, 당시에는 자동차 모델링을 직접 하지 않고 다운받은 모델링 소스를 사용하여 전시하게 했었습니다. 그 당시 스스로 모델링을 하지 못한 것에 대한 아쉬움이 남아 자동차를 직접 디자인 하기 시작했고, 모델링에 대한 절대작업량이 굉장히 부족하다는 것을 느끼게 되었습니다. 중간 중간에 다른 외주 작업도 간간히 하면서 생계를 유지하고 일이 없을 당시에는 일용직을 하면서 틈틈이 계속 모델링을 했습니다. 처음부터 너무 어려운 모델링을 한 것이 아닐까 생각이 들 정도로 처음에는 많이 헤매고 맘에 들지 않아 처음부터 다시 시작하고 하는 것을 계속해서 반복했습니다.

문제 해결 경험

문제가 발생한 후 해결되었습니다 (X)

문제가 발생했습니다. 그 배경은 이러했고 배경을 통해 이러한 이유로 문제가 발생하였고 어떠한 해결책이 필요했습니다. 그 문제를 해결하기 위한 접근 방향은 이러했고 결과적으로 이렇게 해결을 하게 되었습니다.

문제를 인식. 근거를 통한 이유 분석. 그 이유를 해결하기 위한 노력.