



입 사 지 원 서

현재연봉	6,700만원
------	---------

인적 사항	성 명	박 정호	생년월일	1982.02.28	휴대폰	010-2688-9713
	현주소	서울시 서대문구 이화여대 8길 62, 102동 101호				
	E-mail	haplane5@gmail.com			결혼여부	유

학력 사항	기 간			학 교 명		전 공	졸업여부
	1996년 2월	~	2000년 5월	Brent Baguio	국제학교		졸업
	2001년 3월	~	2011년 2월	송실	대학교	컴퓨터학과	졸업

경력 사항	기 간		직장명	담당업무	직위	퇴직사유
	2008.10. ~ 2013.09	5년	(주)티오씨크리에이티브	리깅/프로그래밍	대리	폐사
	2014.01 ~ 2015.05	1년 5개월	키노톤코리아(주)	시스템/네트워크 엔지니어	대리	산재
	2015.06 ~ 2019.01	3년 8개월	(주)엘로이즈	VR/AR/MR 개발	책임	경영난
	2019.02 ~ 2020.03	1년 2개월	(주)스타십벤딩머신	AR Editor 개발	연구원	경영난
	2020.04 ~ 현재	2년 4개월	한길씨앤씨(주)	VR 콘텐츠 개발	과장	

신체 사항	신 장	체 중	시 력	혈 액 형	기타 사항	종 교	취미 / 특기
	168 cm	75 kg	좌:1.0 우:1.0	A형		기독교	

가족 관계	관계	성 명	나이	직업	동거여부	병역 사항	병 역	필
	처	도수정	40	유	유		군 별	육군
	자	박세아	9	무	유		계 급	병장
	녀	박아인	7	무	유		복무기간	2년2주
							미필사유	

개인 능력	PC 활용능력	MS-WORD	EXCEL	POWER- POINT	한글(HWP)	외국어	영어	기타 외국어
		중	중	중	중		중	
	자격증 / 교육이수			취득일 / 이수일		자격증 / 교육이수		
	운전면허			2006년 2월		Extron XTP CrossPoint		
						2014년 10월		

	아이폰 프로그래밍 개발	2010년 7월		정보기술 서비스 관리	2014년 11월
	UNITY 3D 프로그래밍 개발	2011년 2월		기업 윈도우서버 실무 과정	2015년 6월
	네트워크 프로그래밍	2013년 9월		IoT기반의 모바일 보안	2015년 11월
	CCNA	2014년 1월		Unreal 프로그래밍 개발	2015년 12월
	정보통신 초급기사	2014년 9월			
기타	특허 : 3D 아바타 기반 화자 변경 형 스토리 텔링 시스템 - 1020160099841 (2016.08.05)				
	튜터링 : https://taling.me/Talent/Detail/22135 https://kmong.com/gig/209572				

자 기 소 개 서

저는 숭실대학교 컴퓨터학과를 졸업하고 약 13년간 콘텐츠 개발 분야에서 클라이언트 부분을 맡아서 개발해왔습니다. 3년 정도는 3D애니메이션 제작에 참여했었으며 약 10년동안은 다양한 프로젝트 개발에 참여했습니다. 여러 프로젝트에 참여해서 인지 맡았던 일들도 다양했습니다. 때로는 캐릭터 리거로, 영상 편집자로, 스마트 폰 앱 개발자로, 옥외 전광판 설치 현장 관리자 및 네트워크 설비 기사로, 방송 플랫폼 AR 시각 효과 개발자로, MR 콘텐츠 개발자로, VR 훈련시뮬레이션 개발자 등의 역할을 맡아서 수행했습니다. 현재는 VR 콘텐츠 분야에서 클라이언트 개발을 맡고 있으며, 업무 외 시간에는 UNITY3D 튜터로 등록해 놓은 탈링과 크몽에서 콘텐츠 개발에 관심 있는 분들에게 UNITY3D를 알려주고 있습니다.


저는 20대부터 “오늘 보다 더 나은 내일을 만들자”라는 각오로 살아 왔습니다. 매일을 보내다 보면 어제보다 더 나은 오늘이 된지는 알 수는 없지만 시간이 지나고 뒤돌아 보면 확실히 과거보다 더 나은 삶을 살고 있다는 것을 느낍니다. 그리고 무엇이 더 저를 바꾸었나를 생각해보면 도망치고 싶은 두려움 가운데서도 새로운 것을 부딪쳐 보는 모습이었습니다. 예를 들면, 온라인 튜터를 시작하는 과정에 많은 용기가 필요 했었습니다. 회사 생활을 하면서 제가 힘들게 배웠던 것들을 공유하고자 했는데 과연 이 배운 것들이 다른 사람들에게 도움이 될지 알 수가 없었고 오히려 비판 받지 않을까 두려웠었습니다. 비판 받더라도 해보자는 마음으로 시작하게 되었으며 현재 약 2년동안 온라인 튜터로서 활동하고 있습니다.

게임 엔진인 UNITY3D라는 툴을 사용해 게임에 관심 있는 분들에게는 게임 만드는 방법을 알려주고 있으며, 석. 박사과정을 밟고 있는 분들의 논문을 위해 연구용 3D 시뮬레이션 개발을 알려주고 있습니다. 어려운 부분들도 많았지만 같이 고민하면서 해결해 나가는 경험을 통해 성장했습니다.

이렇듯 저는 지금까지 배운 것들을 공유하는 것을 좋아하며 또 함께 작업하시는 분들과 서로에게 도움 되는 것을 항상 기대합니다.

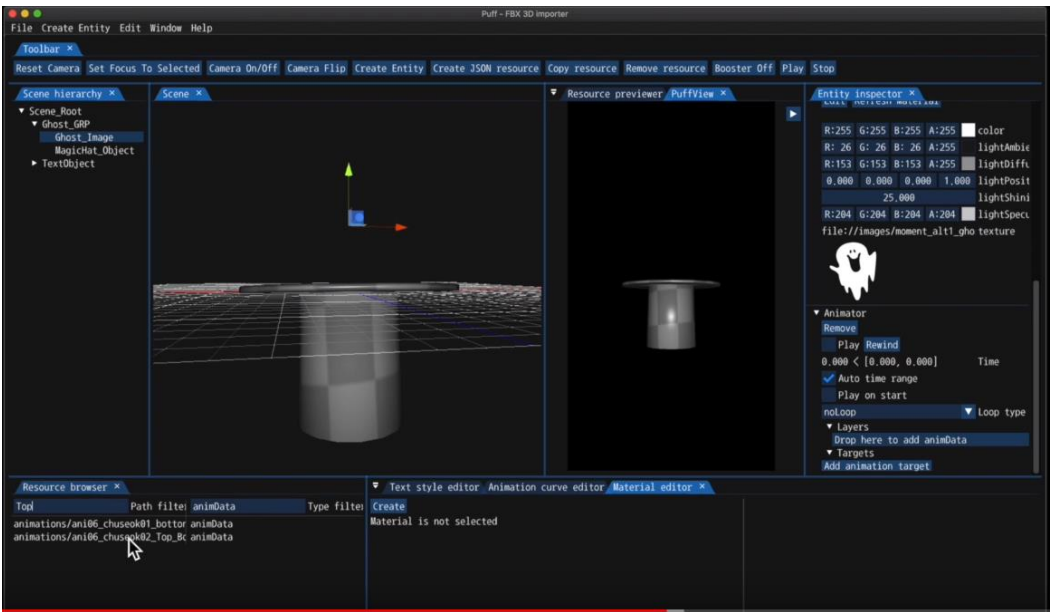
감사합니다.

경 력 기 술 서


근 무 기 간	직장명	근무부서명	직 위
2020년 4월 ~ 현재 (2년 4개월)	한길씨앤씨(주)_	VR사업부	과장
담 당 업 무 및 업 무 실 적			
주 업무	화재/침수/인면손상 VR 훈련 시뮬레이션 개발		
개발 프로그램	Unity3D		
개발 언어	C#		
적용 환경	Windows		
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 20인 멀티플레이 훈련 시뮬레이션 개발 진행. 2. DarkRift를 활용한 샘플 멀티플레이 서버 개발 3. 멀티플레이 캐릭터 개발 (동기화 진행) 4. 레벨 디자인 작업 (Lightmap, Light probe) 5. 네트워크 Interaction 기능구현 6. 시뮬레이션 중 발생하는 데이터 관리 7. 기타 리소스 관리 및 구현 		
이미지			

근 무 기 간	직장명	근무부서명	직 위
2019년 2월 ~ 2020년 3월 (1년 2개월)	(주)스타십벤딩머신	R&D팀	연구원
담 당 업 무 및 업 무 실 적			
주 업무	방송플랫폼에 사용되어지는 AR ITEM을 제작 할 수 있는 클라이언트 소프트웨어 개발		
개발 프로그램	CLion,		
개발 언어	C++, Lua Script		
적용 환경	Windows, MAC, Linux		
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 3D Picker 및 Gizmo 구현 <ol style="list-style-type: none"> OpenGL로 구현되어진 공간에 3D, 2D Object를 선택하고 이동할 수 있는 기능구현을 위해 Picker와 이동, 회전, 크기조절 Gizmo 구현 TextStyle Editor에서 폰트 변경 기능 추가 <ol style="list-style-type: none"> 이미 만들어져 있는 2D, 3D Text Object 기능안에 폰트이 가능하도록 UI적용 및 설치되어진 폰트 불러오는 기능 구현 Resource Prviewer 기능 개선 <ol style="list-style-type: none"> 에디터 내에 있는 리소스 선택하면 Text Resource만 나타나도록 되어있는 Prviewer 기능에 이미지, 3D Resource도 나타나도록 기능 추가 (360도 뷰를 위해 카메라 움직임 추가) FBX Import 기능 개선 <ol style="list-style-type: none"> 기존에 있는 파일단위로 FBX파일 불러오기 기능에 폴더단위로 불러 올 수 있도록 추가 기능 구현 Lua Script 이벤트 기능 개선 및 Parameter Discripting Component 기능 추가 <ol style="list-style-type: none"> Item 중에 Lua Script 내에서 발생하는 이벤트를 파라미터 단위로 컨트롤 하기위해 Object Component로 구현 및 Lua Script로 발생 가능한 이벤트 추가 구현 Json Serializer, Deserializer 기능 개선 <ol style="list-style-type: none"> 이미 있는 Object와 Json Data사이에서 변환 하는 Serializer, Deserializer 기능 중 미 구현 되어있는 부분들을 추가 구현함 Hierarchy의 선택 구현 <ol style="list-style-type: none"> Hierarchy에 나타나는 Object의 선택을 단축키로 선택 및 이동 가능하도록 구현 Animation Curve Editor 기능 개선 <ol style="list-style-type: none"> Animation Curve Data가 있을 경우에만 나타나도록 되어있는 Editor를 새 데이터 생성 및 수정, 삭제 기능 추가 Material Editor 기능 추가 <ol style="list-style-type: none"> 코드상으로만 구현 할 수 있는 Material 생성 기능을 생성 및 수정, 삭제 가능하도록 구현 APNG 파일 활용 방법 개선 <ol style="list-style-type: none"> APNG파일의 속도 및 반복 횟수 등을 변경 할 수 있도록 개선 File Browser 기능 개선 		

	<p>18. 기존에 구현 되어있던 File Browser 기능 보다 괜찮은 3rd party가 있어서 추가 하여 적용 함 (NFD)</p> <p>12. 새 오브젝트 추가 기능 구현</p> <p>19. AR Item을 만들기 위한 기본적인 Object를 생성할 수 있는 기능 구현 (Empty Object, 3D Object, 2D Object, Text Object)</p> <p>13. Drag And Drop 기능 개선</p> <p>20. 간단하게 구현 되어져 있는 Drag And Drop 기능을 Type 별로 Drag And Drop이 가능 하도록 구현</p> <p>14. Save, Save As, Auto Save, Load, Import Item 기능 구현</p> <p>15. Text Render Style 기능 개선</p> <p>21. Text Object를 스타일링 하는 기능 중 UI로 구현 안되어져 있는 것을 추가 구현</p> <p>16. Command Pattern 구현</p> <p>22. Undo / Redo를 위한 Command Pattern 구현. 아이템의 생성, 삭제, 이동, 추가, 변경 등 여러 작업등을 Command Pattern으로 적용되도록 함</p> <p>17. 얼굴인식 기능 UI개선</p> <p>23. 코드 상으로 만 구현 되어있는 얼굴 인식 기능들을 UI상에서 변경 가능 하도록 구현 함 (Swap, Mask, Tracking, Shape, Sticker)</p>
--	--

이미지	 <p>The image shows a screenshot of the Unreal Engine 4 interface. The main viewport displays a 3D scene with a grid floor and a ghost-like object. The interface includes a top toolbar with options like 'File', 'Create Entity', 'Edit', 'Window', and 'Help'. Below the toolbar is a 'Scene hierarchy' panel showing a tree structure with 'Scene_Root', 'Ghost_GBP', 'Ghost_Image', 'MagicHot_Object', and 'TextObject'. To the right is a 'Resource previewer' showing a 3D model of a ghost. Further right is an 'Entity inspector' panel with various settings like 'color', 'lightAmbie', 'lightDiff', 'lightPosit', 'lightShini', and 'lightSpec'. At the bottom, there is a 'Resource browser' panel with a search bar and a list of resources, and a 'Text style editor' panel with a 'Create' button and a message 'Material is not selected'.</p>
-----	--

프로젝트 명	실사 아바타 제작
프로젝트 내용	<p>실사 아바타를 제작하여 모션 캡처 장비와 ARKit을 활용한 Face Tracking으로 실시간 렌더링 기능 구현</p> <p>Blender를 활용한 아바타 얼굴 리깅</p>
개발 기간	2019년 11월 ~ 현재
담당 업무	클라이언트 개발
프로그램	Unreal Engine

프로그래밍 언어	Unreal Blueprint, Blender Python, Max Script
적용 환경	iPhone X, Windows 10
업무 내용	<p>방송 플랫폼 PUFF에서 Content Creator가 자신일 얼굴을 노출 시키는 대신 사용 할 아바타 개발</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Blender를 사용하여 얼굴 리깅 및 AR Kit Face Tracking부분에서 요구하는 얼굴 블렌드 셰입 52개를 제작함. 반복 작업부분에 있어서는 Blender Python으로 스크립트를 작성해서 해결 함 2. 3D Max를 사용하여 아바타의 전신 리깅 진행 3. Rokoko 전신 모션 캡처 장비를 활용하여 사용자의 움직임 정보를 실시간 수집 4. iKinema SDK를 사용하기 위해 Rokoko에서 보내주는 움직임 정보를 Motion Builder를 통해 Unreal Engine에 전달 5. iPhoneX를 사용하여 얼굴 표정을 실시간 수집 (iPhone 용 앱 별도 생성) 6. Unreal Engine의 Live Link기능을 사용하여 전신 움직임 및 얼굴 표정 정보를 수집 및 아바타에 적용 7. Content Creator의 아바타가 사용할 배경 변경 기능 및 크로마키 스카ibox 적용 8. 상세 기능 단축키 지원
이미지	

경 력 기 술 서

근 무 기 간	직장명	근무부서명	직 위
2015년 6월 ~ 2019년 1월 (3년 8개월)	(주)엘로이즈	개발팀	책임연구원 / 팀장
담 당 업 무 및 업 무 실 적			
프로젝트 명	웹 기반 Light Field 3D Video 송출 연구 (주관 기업 : ETRI)		
프로젝트 내용	Standalone으로 개발 되어진 Light Field 3D Video 기술을 웹 서비스로 제공 하기 위한 과제		
개발 기간	2015년 6월 ~ 2016년 3월 (참여기업)		
담당 업무	웹 서비스 개발		
업무 내용	1. Tomcat, MySQL를 사용하여 서버 세팅 2. 사용자 회원가입, 로그인, 로그아웃, 탈퇴 기능 구현 3. 3D Video 데이터의 업로드 및 시청이 가능한 기능 구현		
프로그램	Tomcat, MySQL, Dreamweaver, Premier Pro		
프로그래밍 언어	JSP, HTML5, CSS		
적용 환경	Web, 카드보드, Gear VR		
과제 명	Structured Light Sensor를 이용한 MR Avatar World 서비스 및 플랫폼 개발 - IITP 과제		
과제 기간	2015년 7월 ~ 2017년 9월 (주관기업)		
프로젝트 명	Fairy Tale - 흥부 놀부 전		
프로젝트 내용	Project Tango를 사용 하여 사용자가 전래동화 안에서 자유롭게 이야기를 관찰하거나 해당 인물이 되어 인물의 상황에서 이야기를 이해 할 수 있으며 스캔 한 본인의 아바타를 해당 인물 대신 변경하는 콘텐츠를 제작 함 (1인칭, 3인칭, 스토리 뷰)		
개발 기간	2016년 4월 ~ 2016년 6월		
담당 업무	클라이언트 개발 - 프로젝트 리더		
업무 내용	1. Structured Light Sensor를 활용한 공간 인식 기능 구현 2. 사용자가 이동한 공간 만큼 이야기 속 인물이 이동할 수 있는 기능 구현 3. 캐릭터 교체 기능 구현 4. 3가지 종류의 시점 개발 (1인칭, 3인칭, 스토리 뷰) 5. 사용자 인터렉션 구현 6. 파티클 제작 7. 목소리 더빙 진행 및 배경 및 효과음 적용		
프로그램	Unity3D		
프로그래밍 언어	C#		
적용 환경	Project Tango		

기타	특허 : 3D 아바타 기반 화자 변경 형 스토리 텔링 시스템 - 1020160099841 (2016.08.05)
----	--

프로젝트 명	Nike Store VR
프로젝트 내용	가상의 매장을 제작하여 Gear VR 상에서 캐릭터를 움직이며 매장을 둘러보며 원하는 상품을 선택하여 제품 설명을 볼 수 있는 콘텐츠 제작 (1인칭)
개발 기간	2016년 7월 ~ 2016년 8월
담당 업무	클라이언트 개발 - 프로젝트 리더
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gear VR 컨트롤 방식 파악 및 적용 2. 캐릭터 이동 구현 3. 스캔 아바타 불러오기 4. 바라보는 제품 선택되어지며 제품에 대한 정보 나타나는 기능 구현 5. 파티클 제작 6. 거울 셰이더 제작 7. 효과음 적용
프로그램	Unity3D
프로그래밍 언어	C#
적용 환경	Gear VR

프로젝트 명	Wonderland VR
프로젝트 내용	스캔 아바타를 활용한 스토리가 있는 놀이공원 배경원 FPS VR 게임
개발 기간	2016년 9월 ~ 2017년 1월
담당 업무	클라이언트 개발 - 프로젝트 리더
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unreal Blueprint 작업 진행 2. Vive Controller 연동 및 속성 개발 3. 무기 교체 및 아이템 습득 기능 개발 4. 몬스터 AI 구현 5. 미션 완료 상태 확인 기능 구현 6. 캐릭터 이동 방식 구현 7. 발사체 방식에 따른 발사 거리, 타격 범위, 데미지 구현 8. 파티클 제작 9. 물 이펙트 적용 10. 롤러코스터 기능 구현 (레일에 따른 오브젝트 이동) 11. NPC 인터렉션 구현 12. 정보/대화 창 구현 13. 배경 / 효과음 적용
프로그램	Unreal Engine
프로그래밍 언어	Unreal C
적용 환경	Vive HMD

프로젝트 명	AI Concierge
프로젝트 내용	스캔 아바타를 활용한 음성기반 비서 형 인공지능 프로그램 개발. (영어, 한국어, 일본어 버전) (MWC 2017, TGS2018 참여)
개발 기간	2016년 12월 ~ 2017년 3월, 2017년 6월 ~ 10월
담당 업무	클라이언트 개발 - 프로젝트 리더
업무 내용	<ul style="list-style-type: none"> - MS Azure 의 Bing Speech, Bot Framework 사용 및 AI 구현 - IBM Watson, AlBril의 Conversation 기능 사용 및 구현 - Clova TTS 사용 - 알타이어 기반의 립싱크 기능 구현 - Mic 음성 처리 기능 구현 - 아바타 교체 및 애니메이션 동기화 - 아바타 의상 교체 및 의상 시뮬레이션 적용 - 파티클 제작 - 그림자가 반영된 Unlit 셰이더 제작 - 배경, 효과음 반영 - 기타 인터렉션 구현 - 일본어 더빙
프로그램	Unreal Engine, Unity3D
프로그래밍 언어	Unreal C, Json, C#
API	Azure, IBM Watson, Clova
적용 환경	Kiosk

프로젝트 명	Interior House VR
프로젝트 내용	부동산 업계를 타겟으로 제작한 17평형 아파트를 구조를 제작하여 실내에 가구 배치, 벽지 색상/재질 변경 등을 제작하고 인공지능 캐릭터가 집이나 가구에 대해 설명을 해주는 VR 소프트웨어 개발
개발 기간	2017년 4월 ~ 2017년 5월
담당 업무	클라이언트 개발
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. VR Controller 연결 및 기능 구현 2. 사물/가구 이동, 회전 기능 구현 3. 벽지 재질, 색상 변경 기능 구현 4. 알타이어 기반의 립싱크 기능 구현 5. Mic 음성 처리 기능 구현 6. 가구 인터렉션 구현 (on/off, 조립 등) 7. 스위치 조명, 센서 조명 구현 8. 거울 셰이더 작성 9. 캐릭터 이동 기능 구현

프로그램	Unreal Engine
프로그래밍 언어	C++, Json
API	Bing Speech, Bot framework
적용 환경	Vive HMD

과제 명	혼합현실 드론 레이싱 서비스 개발 - 2016 기술이전사업화 과제
과제 기간	2017년 1월 ~ 2017년 12월 (주관기업)
프로젝트 명	Drone Racing VR (Version 3)
프로젝트 내용	지형 스캔 기술을 사용하여 스캔 한 지형, 지물을 드론 레이싱 게임 속 지형으로 활용하여 제작한 4인 멀티플레이 VR 게임
개발 기간	2017년 10월 ~ 2017년 12월
담당 업무	배경 파트 개발 - 프로젝트 리더
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스캔 대상 지역 탐색 및 선정 2. 드론 및 DSLR 카메라를 활용한 지형 촬영 3. Photogrammetry 방식으로 3D 지형 데이터 생성 및 정리 4. Unity3D Engine에서 사용 할 수 있도록 배경 구성 및 레이싱 용 트랙 제작 5. 스캔 배경에 맞는 셰이더 제작 6. 파티클 제작
프로그램	Unity3D, Agisoft
프로그래밍 언어	C#
적용 환경	Vive HMD, Oculus HMD

프로젝트 명	A-Man
프로젝트 내용	우주 공간에서 날라오는 운석이나 방해물을 피하며 살아남는 VR 기록 게임
개발 기간	2018년 1월 ~ 2018년 4월
담당 업무	클라이언트 개발 - 프로젝트 리더
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 게임 기록 데이터 관리 기능 개발 2. 랭킹 데이터 구현 3. VR Controller 기능 규칙 결정 4. Mic 음성처리 기능 구현 5. 효과음 적용 6. MS Store 및 Oculus Store 런칭
프로그램	Unity3D
프로그래밍 언어	C#, Particles
적용 환경	MS HMD, Gear VR

경 력 기 술 서

근 무 기 간	직장명	근무부서명	직 위
2014년 1월 ~ 2015년 5월 (1년 5개월)	키노톤코리아㈜	디지털사업부	대리
담 당 업 무 및 업 무 실 적			
프로젝트 명	녹화 / 분석 시스템 구축		
프로젝트 내용	초고속 네트워크 카메라 13대를 이용하여 사람/사물의 움직임을 파악하는 시스템을 한화이글스 2군구장에 설치였으며, 시그널 통신을 사용하여 카메라들의 동기화를 진행 하여 녹화 시스템을 구축 함. 녹화된 데이터의 모션을 비교/분석하여 선수들의 개선 점등을 파악 하는 기능을 구축 함.		
SI 기간	2014년 1월 ~ 2014년 5월		
담당 업무	프로젝트 매니저, 현장 공사 관리자 네트워크 설비 구축 및 테스트		
프로그램	MaxTRAQ		
프로젝트 명	피칭 시스템		
프로젝트 내용	피칭머신과 투수 영상의 싱크를 통하여 영상 속의 투수가 공을 릴리스 할 때 피칭머신이 세팅되어져 있는 구속/구질로 송구하는 시스템. SI전에 투수 영상이 4개로 고정되어 있었으나. 프로젝트를 진행하면서 투수 영상 시스템을 분석하여 새롭게 제작하고 고정되어져있던 투수 영상을 N개 까지 적용할 수 있게 구성함		
SI 기간	2014년 4월 ~ 2014년 5월		
담당 업무	프로젝트 매니저, 현장 공사 관리자 네트워크 설비 구축 및 테스트 투수영상 시스템 분석 / 제작 방법 파악 및 재 제작		
프로그램	Premier Pro, Visual Studio 2013, Bright Author		
프로그래밍 언어	C++		
적용 환경	Standalone, 피칭 머신 시스템		
프로젝트 명	코칭 시스템		
프로젝트 내용	초고속 네트워크 카메라 7대를 이용하여 사람/사물의 움직임을 파악하는 시스템을 대전 한화이글스 구장에 설치였으며 녹화 시스템을 구축 함. 녹화된 데이터의 모션을 비교/분석하여 선수들의 개선 점등을 파악 하는 기능을 구축함.		
SI 기간	2014년 6월 ~ 2014년 8월		
담당 업무	프로젝트 매니저, 현장 공사 관리자 네트워크 설비 구축 및 테스트		

	운영자 교육
프로그램	Ball Master
프로젝트 명	롯데 자이언츠 LED 전광판 설치
프로젝트 내용	미국 옥외 전광판 회사인 Daktronics라는 업체의 전광판 시스템과 미국 Meyer 사운드 사의 스피커 시스템을 구매하여 영상 및 음향 시설을 롯데 사직 구장에 설치 함.
SI 기간	2014년 10월 ~ 2015년 3월
담당 업무	LED 전광판 장비 네트워크 시스템 세팅 및 테스트
프로젝트 명	방송 장비 통합 솔루션
프로젝트 내용	영상 합성 장비인 TriCaster 8000을 구매하여 기존에 있던 한화 이글스 전광판 시스템과 연동하여 경기를 더 실감나게 편집 / 표현 할 수 있게 설치 함
SI 기간	2015년 4월
담당 업무	프로젝트 매니저, 하드웨어 제품 설치 및 동기화 세팅 가상 스튜디오 제작
프로그램	TriCaster 8000 Software

경 력 기 술 서

근 무 기 간	직장명	근무부서명	직 위
2008년 10월 ~ 2013년 9월 (5년)	(주)티오씨크리에이티브	개발팀	대리

담 당 업 무 및 업 무 실 적

프로젝트 명	스토리박스 1 - 예수님의 놀라운 초대
프로젝트 내용	사 영리를 주제로 복음에 대해 만든 뮤지컬 기독교 애니메이션
개발 기간	2008년 10월 ~ 2009년 5월
담당 업무	리깅, 렌더링, 합성, 자막, 립싱크
프로그램	Maya, Premier Pro, Combustion,
프로그램 언어	Mel Script
적용 환경	CD

프로젝트 명	스토리박스 2 - 널 기다리고 있어
프로젝트 내용	돌아온 탕자 이야기를 바탕으로 만든 뮤지컬 기독교 애니메이션
개발 기간	2009년 6월 ~ 2009년 11월
담당 업무	리깅, 렌더링, 합성, 립싱크
프로그램	Maya, Premier Pro, Combustion,
프로그램 언어	Mel Script
적용 환경	CD

프로젝트 명	스토리박스 3 - 하이 조이
프로젝트 내용	기쁨의 삶에 대해 만든 뮤지컬 기독교 애니메이션
개발 기간	2009년 12월 ~ 2010년 5월
담당 업무	리깅, 렌더링, 합성, 라이팅, 립싱크
프로그램	Maya, Premier Pro, After Effect,
프로그램 언어	Mel Script
적용 환경	CD

프로젝트 명	스토리박스 4 - 너 특별해
프로젝트 내용	세례 요한 이야기를 바탕으로 만든 뮤지컬 기독교 애니메이션
개발 기간	2009년 12월 ~ 2010년 5월
담당 업무	리깅, 렌더링, 합성, 라이팅, 립싱크
프로그램	Maya, Premier Pro, After Effect,
프로그램 언어	Mel Script
적용 환경	CD

프로젝트 명	스토리박스 1 뮤직 터치 북
프로젝트 내용	스토리박스 1을 터치 북 타입의 아이폰 애플리케이션으로 제작 및 런칭
개발 기간	2010년 6월 ~ 2010년 8월
담당 업무	아이폰 애플리케이션 제작
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. UI 개발 2. User Interaction 개발 3. 이야기 자동 읽어주기 기능 개발 4. 이야기 흐름에 맞는 음악 플레이 5. 책 형태의 페이지 이동 방법 구현 6. 터치시 이펙트 발생 구현 7. App Store 런칭
프로그램	xCode, Game Salad
프로그램 언어	Object C
적용 환경	iOS

프로젝트 명	다이어트 쿤
프로젝트 내용	사용자의 체형, 체중 등의 정보를 입력하면 이상체중 법을 활용하여 사용자의 현재 체형에 대해 알려주며 다양한 다이어트를 위한 음식 칼로리 정보와 운동 방법을 제공하는 애플리케이션
개발 기간	2010년 9월 ~ 2010년 12월
담당 업무	리깅, 데이터베이스 구축, 안드로이드 애플리케이션 개발
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. UI 개발 2. User Interaction 개발 3. DB 생성, 연동, 갱신, 삭제 기능 구현 4. 다이어트 및 음식 칼로리 DB 구축 5. 사용자 상태에 따른 운동법 자동 제안 6. 달력 구현 및 일별 내용 DB 저장 7. Google Play 런칭 8. 한글 입력을 위한 자판 구현
프로그램	Unity3D, SQLite, Eclipse
프로그램 언어	C#, Java Script
적용 환경	Android

프로젝트 명	실시간 인터랙티브 애니메이션 프린세스 평강
프로젝트 내용	해외 애니메이션 슈렉을 벤치 마킹하여 한국형 전래동화 애니메이션을 기획하여 평강공주이야기를 중심으로 선녀와 나무꾼, 흑부리 영감, 구미호 등의 이야기 속 캐릭터를 구현하여 평강공주 이야기를 새롭게 각색한 사용자 인터랙티브가 가능한 애니메이션 애플리케이션.
개발 기간	2011년 1월 ~ 2011년 12월
담당 업무	리깅, 데이터베이스 구축, 안드로이드 / 아이폰 애플리케이션 개발
업무 내용	<ol style="list-style-type: none"> 1. 캐릭터 및 사물 리깅 2. User Interaction 개발

	3. Gyro를 활용한 흔들림 기능 구현 4. DB 생성, 연동, 갱신, 삭제 기능 구현 5. 애니메이션 Play, Pause, Stop 구현 6. 캐릭터 및 의상 교체 기능 구현 7. 코인 시스템 구현 (In-App 결제) 8. 배경음악 및 효과음 적용 9. 애니메이션 플로우 기능 구현 10. 커스터마이징 캐릭터 캡처 및 SNS 업로드 기능 구현 11. Sprite Sheet를 활용한 UI 배치 12. 한글 입력을 위한 자판 구현
프로그램	Unity3D, SQLite, Eclipse, xCode
프로그램 언어	C#, Java Script, Object C
적용 환경	Android, iOS

프로젝트 명	스토리박스 5 – 따라 따라 말씀 따라
프로젝트 내용	순종의 삶의 중요성을 전달하기 위해 구약시대 배경에 판타지적인 요소를 추가하여 제작한 뮤지컬 기독교 애니메이션
개발 기간	2012년 1월 ~ 2012년 6월
담당 업무	리깅, 라이팅, 안드로이드, 아이폰 애플리케이션 개발, 동영상 제작
프로그램	Unity3D, SQLite, Eclipse, xCode, After Effect, Premier Pro
프로그램 언어	C#, Java Script, Object C
적용 환경	Android, iOS, CD

프로젝트 명	스토리박스 시리즈 for Mobile
프로젝트 내용	뮤지컬 애니메이션 시리즈를 스마트폰 앱으로 제작 진행
개발 기간	2012년 6월 ~ 2012년 7월
담당 업무	UI 개발, Video 호출, 티저영상 제작
프로그램	Unity3D, xCode
프로그램 언어	C#, Object C
적용 환경	Android, iPhone

프로젝트 명	아바타 톡
프로젝트 내용	차차 라는 아바타를 제작하여 친구 맺어 있는 사용자들이 서로 채팅을 할 때 특정 단어를 입력하면 본인의 아바타가 상대의 아바타에게 단어와 연관된 행동을 취하게 되는 채팅 애플리케이션
개발 기간	2012년 7월 ~ 2013년 6월
담당 업무	리깅, 라이팅, 안드로이드 애플리케이션 개발,
프로그램	Unity3D, Eclipse
프로그램 언어	C#, Java Script
적용 환경	Android

프로젝트 명	로스트 아일랜드 (폐사로 인해 드롭)
프로젝트 내용	전형적인 스토리 기반의 3D 횡 스크롤 방식 게임으로서 주인공 캐릭터가 가지고 있는 아이템이나 무기를 업그레이드 하면서 스테이지를 완료 하는 게임
개발 기간	2013년 7월 ~ 2013년 9월
담당 업무	리깅, 라이팅, 안드로이드 애플리케이션 개발
프로그램	Unity3D, Eclipse
프로그램 언어	C#, Java Script
적용 환경	Android