**자기소개서**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** |  |
| 저는 현재 3d애니메이터 지망생으로 3d 애니메이션과 리깅에 관련된 작업을 위주로 준비하며 성장해나가고 있으며 네이버 블로그에서 각종 리깅 테크닉과 리깅 포트폴리오, Max Script, 언리얼 엔진에서의 기능을 R&;D 하면서 주기적으로 게시하고 있습니다. 블로그 주소는 여기에서 확인하실 수 있습니다. https://blog.naver.com/trueb000  재학기간 중 졸업작품으로 [SERVA ME] 라는 이름의 프로젝트에서 저를 제외한 프로그래머 3분, 기획자 2분, 원화가 4분, 모델러 4분, 애니메이터 1분, 이펙터 2분, 테스터 1분과 함께 게임을 개발하며 리거와 리드 애니메이터를 겸임하여 EU 4와 EU 5를 활용하여 개발하였고 캐릭터의 리깅작업, 인게임, 시네마틱 애니메이션 작업, 시네마틱 카메라 작업, 애니메이션 블루프린트 작업과 블렌드 스페이스 작업등을 전반적으로 모두 도맡아 작업하였고 원활한 프로젝트의 진행을 위해 더욱 체계적인 작업 파이프라인을 구축하고, 주기적으로 해당 버전의 빌드의 개발 우선순위를 선정하며 이에 따른 업무를 분배하는 역할 또한 겸임하게 되면서 bic 루키부문 선정, STOVE INDIE 플랫폼에 데모 출시까지 무사히 마칠 수 있었습니다. 프로젝트 정보 : https://store.onstove.com/ko/games/2651 추가로 [코나와 스노래빗] 이라는 유니티 엔진을 활용하는 팀에서도 exporte용 메쉬 최적화 작업자동화에 대한 스크립트작성과 각종 리깅에 대한 이슈해결에 도움을 주게 되어 special thanks에 함께 올라갈 수 있었습니다. 프로젝트 정보 : https://store.onstove.com/ko/games/2642 [SERVA ME] 프로젝트 진행 당시 emp 스튜디오에 방문하여 모션캡쳐 오퍼레이팅을 맡아서 진행하였고 Bvh 파일을 활용한 클린업과 에디팅을 맡아서 진행해본 경험이 있었는데 모션빌더 - 3ds max- 언리얼 엔진간에 작업 파이프라인에 대해 이해할 수 있는 시간이였습니다.  ------------------------------------------------------------------------------------------------------------------- 최근 지인으로부터 모션빌더에서 애니메이션 작업을 진행하여 언리얼 엔진에 임포트 하게 되는 리소스를 외주로 요청받게 되어 리깅작업을 진행하면서 보다 자세하게 작업할 때의 유의점 등과 편의사항 개선법에 대해 연구할 수 있었으며 max script 활용능력 또한 더욱 성장하여 여러가지 필요한 매크로 기능들을 만들어 제공하였습니다. 위와같은 경험들이 해당직무에 적응하고 업무를 진행하는 데 있어 보다 빠르게 적응하고 성장하는 동시 당사의 보탬이 될 수 있을 것 같다는 생각에 지원하게 되었습니다. |