**자기소개서**

|  |  |
| --- | --- |
| **자기소개** |  |
| 저는 현재 3d애니메이터 지망생으로  3d 애니메이션과 리깅에 관련된 작업을 위주로 준비하며 성장해나가고 있으며  각종 리깅 테크닉과 리깅 포트폴리오, Max Script, 언리얼 엔진에서의 기능을 R&D 하여 주기적으로 게시하는 블로그를 운영 중입니다. 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 애니메이션 ta와 리드 애니메이터를 겸임하여 ue4와 ue5를 활용하여 개발하였고  프로젝트의 pm으로서 보다 체계적인 작업 파이프라인을 구축하고 주기적으로 해당 버전의 빌드의 개발 우선순위를 선정하고 이에 따른 업무를 분배하는 역할 또한 겸임하여 해당 프로젝트의 경우 bic 루키부문 선정, STOVE INDIE 플랫폼에 데모출시까지 무사히 마칠 수 있었습니다. 프로젝트 정보 : https://store.onstove.com/ko/games/2651  추가로 [코나와 스노래빗] 이라는 유니티 엔진을 활용하는 팀에서도 exporte용 메쉬 최적화 작업 script와 각종 리깅에 대한 이슈해결에 도움을 주게 되어 special thanks에 함께 올라갈 수 있었습니다. 프로젝트 정보 : https://store.onstove.com/ko/games/2642  프로젝트 진행당시 emp 스튜디오에 방문하여 모션캡쳐 오퍼레이팅과 에디팅을 맡아서 진행해본 경험이 있으며 약간의 max script 활용이 가능하여 여러가지 필요한 매크로 기능들을 만든 경험을 가지고 있습니다.  ue4,5, unity 등 엔진에 능하고 vcs 리포지트리 관리가 가능하며 언리얼 엔진에서 블루프린트를 활용하여 절차적 애니메이션을 적용해본적이 있습니다.   현재는 해당 프로젝트가 종료되었으며 개인적으로 여러 도전을 계속 이어가며 성장하기 위해 노력하고 있습니다. |

**상기 지원서 상의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.**

2023년 12월14일 김종윤 (인)