

신재성

1993년 04월20일 (31세)

신입 지원/ 유니티&VR,AR 개발자

서울시 영등포구 도신로 29길 28 | 010-5587-8970

gotodongyang@naver.com



학력사항 · 교육사항 Education

동양미래대학교 졸업	컴퓨터정보공학과	2012년03월~2017년02월
장훈고등학교 졸업	인문계열	2009년03월~2012년02월
방송정보국제교육원 수료	AI를 활용한 VR 실감형컨텐츠 제작	2024년06월~2025년02월
그린컴퓨터아카데미	웹퍼블리셔	2019년04월~2019년10월

경력사항 Work Experience

엔에이치엔에이스	데이터매니지먼트서비스팀	2016년12월~2018년02월
알라아이시티	개발1팀 과장	2020년02월~2022년06월
비닷컴크리에이티브	웹개발팀 과장	2023년06월~2023년08월

보유기술 Skill

■ 촬영	360촬영	-Insta360 Ace Pro2를 통한 360 공간촬영기법
■ 개발	Unity	-C# 스크립트 활용, 리버스엔지니어링 -VR/AR 컨텐츠 제작, 유니티 네트워크
■ 그래픽디자인	포토샵·일러스트 3D Blender	-모델링, 애니메이션 모션 제작 -애니메이션 유니티적용, 배경 레벨디자인
■ 기타	Notion, Github	-협업 프로젝트 경험(photon fusion을 base로 한 네트워크 컨텐츠 개발)
■ 디바이스	Oculus Quest	-유니티를 통한 VR,AR소프트웨어 제작 및 오클러스 플랫폼에 소프트웨어 빌딩

자격사항 Certificate

워드프로세서1급	대한상공회의소
컴퓨터활용능력2급	대한상공회의소

대외활동 Activities

웹쟁이 스터디 모임+자기계발	웹퍼블리싱, 웹개발 관련 기술개발 관련 모임
-----------------	--------------------------

노션 및 개인페이지 Notion

<https://sinjaesung.github.io/SINJAGame/characterSelect.html>

<https://sinjaesung.github.io/WEBPOFOL/index.html>

<https://sinjaesung.github.io/SINJAweb/intro/index.html>

<https://www.youtube.com/@sinja-g8q>

https://sinjaesung.github.io/SINJAweb/intro/%EC%8B%A0%EC%9E%AC%EC%84%B1_%EC%9D%B4%EB%A0%A5%EC%84%9Cppt.pdf

자기소개서

【성장 과정 및 성격의 장단점】

IT전공자로 웹 분야가 본인에게 가장 익숙하면서도 적성에 맞다는 것을 느꼈기 때문에 진로를 웹 개발 및 그래픽스 분야로 결정했습니다. 2018년도부터 컴퓨터그래픽스 분야에 욕심을 두고 2022년도 까지 일을 해오다가 그 이후 부터는 유니티를 기반으로한 VR,게임, 메타버스 분야에 대해 기술적 확신(가능성)이 생겨 유니티,Three.js 등의 개발 및 개인 프로젝트를 진행하면서 유니티, 블랜더, Three.js, Photon fusion 등의 개발스택을 얻게 되었습니다.

Blender 아트 분야에서는 캐릭터 제작 및 캐릭터 애니메이션에 관심이 많습니다. 인간형 캐릭터 제작 및 Rigify기술을 통한 FaceRig포함된 골격생성 및 얼굴포함 애니메이션 제작에 관심이 있으며,이를 응용하여 버튜버모션캡처, mmd기술 등을 활용하여 직접 제작한 캐릭터에 모션 데이터에 입각한 움직임 부여가 가능합니다. 또한 개발자로서 게임 콘텐츠의 레벨디자인(배경)에도 관심있어, 러프한 차원에서 제작하고자 하는 게임의 프로토타입 레벨 디자인을 직접 제작하는것도 즐겨합니다. 또한 포톤을 통한 유니티 네트워크 메타버스 콘텐츠 제작이 가능하며, 더 고수준의 큰 규모의 온라인 콘텐츠 제작에 욕심이 있습니다.

Unity 현재 시점까지 개발된 콘텐츠는 30여가지 정도 되며, 이들 중 프로젝트로써 서비스하기에 적합한 콘텐츠 몇가지를 선점하여 스팀이나, 그 전 단계에 데모형태의 서비스 출시할 계획이 있습니다. 블랜더에서 직접 제작한 캐릭터에 Generic or Humanoid 리깅을 적용하여 상황별 적절한 Type로 콘텐츠 내에 모두 적용가능하며, 유니티+Photon Api를 바탕으로 20~25여 가지의 콘텐츠를 만든 이력이 있습니다.

프로젝트 경험은 조선시대 파쿠르 잠입액션 주제의 4인 팀프로젝트를 진행 도중, 팀원 중 한분이 배경모델링 작업을 담당하셨었는데, 유니티 에셋스토어에서 조선시대 건축물 관련 에셋을 5개를 한번에 유니티에 임포트하시어 깃허브 Change내역과 업로드 이슈 쉐어&프로젝트 용량 과부하 이슈가 있어서, 해당 관련된 부분에 관해서 해당 디자이너 분 에겐 컨셉 배경에 대한 부분 지역적 프랍오브젝트만 제작하게끔 요청하고, 개발자인 제가 1개의 배경에셋을 들여와서, 최적화 진행후 프로젝트&쉐어 용량, 메모리 크기등을 확실하게 줄여서 해당 문제를 해결한 경험이 있습니다. 아트, 기획자, 개발자 각자의 영역에서 말보다는 행동으로 빠르게 결과를 실천하여 Result를 내놓고, 해당 Result에 대해서 팀내에서 의견조율 후 조정해나가는 형태로 모든 팀프로젝트를 진행해왔습니다.

【지원 동기】

꺼지지 않고 꾸준히 화두가 되고있는 VR 시장의 특성상 지속적이고 꾸준하게 콘텐츠를 내놓고 유지하고 관리하는 것이 중요합니다. 어떠한 형상을 창조하고 끊임없이 보수하면서 항상성을 유지하는 작업은 제가 매우 잘하는 영역이고, 그렇기에 이러한 게임, VR분

야에 적합한 인재라고 생각합니다. 화려한 그래픽에 순간적으로 끌려서 일시적으로 흥미를 두고 금방 집중력을 잃는 사람들과는 근본적으로 다르며, 내부 시스템 구조와 그것을 영원히 존속하게 하는 강력한 에너지를 통하여 튼실한 콘텐츠를 만들어 가고자 합니다.

시작한 일에 대해서는 꾸준하고 책임감 있는 태도로 일관하고, 집중력 있게 끝까지 마무리 합니다. 또한 성장 지향적 사고로 지금 현재 상황에 맞는 기술에 대한 확보와 그것을 받아들이기 위한 메타 인지적 능력이 충만하기에 저는 앞으로 계속 성장할 가능성이 크다고 자부합니다.

유니티를 통한 전반적 모든 콘텐츠(게임, 앱, VR) 제작을 경험해보고자 하며, 특히 백화점 메타버스 콘텐츠와 같은 의류, 이커머스 관련 미적이면서, 자본의 흐름이 확실히 보장되는 콘텐츠에 관심이 있습니다. 언리얼엔진과 같이 고품질, 고월의 게임콘텐츠 제작도 관심은 있으나, 우선 현재는 유니티엔진과 같이 다소 가볍고 범용적이며 다양한 플랫폼에서 적용 가능한 콘텐츠 제작에 더 관심이 있고, 유니티, Photon, C#, Network Server 등을 통한 유니티 네트워킹 메타버스 콘텐츠 제작에 방향을 두고자 합니다.

블렌더를 통한 캐릭터 제작 및 캐릭터 애니메이션 제작에 관심이 있고 이렇게 제작된 캐릭터를 유니티엔진에 Generic, Humanoid 적용하여 움직이게 하는데 관심이 있습니다. VR, 게임 쪽에만 캐릭터를 쓰는게 아닌, 시네마틱&영상 쪽에도 사용하고자 하는 열정&욕심이 있습니다. 또한 개발자로서 블렌더&유니티를 통해 게임콘텐츠에서 사용될 전반적 배경레벨디자인 프로토타입을 제작해보고 싶습니다.

【입사 후 포부】

저는 단순한 목적을 위해 일하는 수동적인 사람이 아닌 일을 취미처럼 저를 성장 시키는 원동력으로써 즐기며, 회사에 도움을 줄 수 있는 사람이 되고 싶습니다. 나아가 저 자신과 세상에 도움이 되는 사람이 되고 싶습니다.

Unity와 VR 콘텐츠 개발을 가장 우선적 기반으로 하면서도 추후에는 AI기술들을 접목하여 보다 첨단화, 고도화된 미래 지향적인 기술 확보를 진심으로 원하고 있습니다. 컴퓨터 비전기술과 유니티를 접목한 모션캡처 기반 유니티 콘텐츠 제작, 컴퓨터비전, AI기술, 유니티를 접목한 지능형 콘텐츠, 3D, 4D 프린팅 & 블렌더를 결합한 움직이는 캐릭터 현실세계 창조 등의 목표가 있습니다. Chatgpt, Gpt4, Devin AI 등 세계의 다양한 기술을 보면서 좌절만 할 것이 아니라, 그들이 아직 할 수 없는 인간만의 능력을 살려서 할 수 있는 부분들을 그들의 장점들을 적절히 활용하여 앞서 나가는 사람이 되겠습니다.

2015년 2월경부터 현재까지 빠짐없이 매일 수학 공부(미분방정식과 복소해석학)를 하고 있습니다. 이러한 노력이 분명히 정신적, 에너지, 물질적으로 그래픽스 개발을 진행해 나가는데 있어서 동기부여를 시켜주며 정신적 지주가 될 것입니다.