


구로, 금천 2D애니메이션 동화 취업 희망자(신입, 성승현)



성승현 남 1995년 (만 30세)

휴대폰 | 010-2588-6680 | Email | unknown105227@gmail.com

주소 | 서울 마포구 성산동

학력

한국폴리텍대학
대학(23년)
졸업

경력

신입

인턴·대외활동 / 해외경험

청소년활동진흥센터

자격증 / 어학

방송정보관리사
외 3

Clip Studio Paint

한컴

Photoshop

애프터이펙트

Illustrator

InDesign

학력

2015. 03 ~ 2017. 02 졸업	한국폴리텍대학 정보통신시스템 학점 3.14 / 4.5
2014 졸업	용산고등학교

인턴·대외활동

2013. 02 ~ 2013. 12 11개월	청소년활동진흥센터 <div>사회활동</div> <p>지자체, 중앙정부에서 제공하는 청소년 활동들을 부스를 설치해 대면해서 홍보하거나 SNS 플랫폼, 자체 블로그를 통해 포스터와 게시글을 작성해 여러 청소년 활동들을 홍보. 지금와서 보니 학생 시절 개인 블로거 활동이 이런 활동으로 변진 것 같다.</p>
-----------------------------	---

교육

2025. 03 ~ 2025. 12	디지털애니메이션과 폴리텍(강서) 국책기능대학 주간 1년과정 <p>타프, 작화, 수정지를 이용해 기존 아날로그 애니메이션 작업을 경험하고 타임시트, 연출라인등을 통해 공정을 이해해 봄.</p> <p>어도비 인디자인: 팜플렛, 책표지를 목업하거나 포트폴리오를 인디자인 인쇄용 패키지로 제작해 봄, 전자출판기능사(검정)를 준비.</p> <p>어도비 프로, 에펙: 한달 강의로 프리미어 프로에서는 클립을 잘라 쇼츠 느낌의 영상을 두개 만들어 보고 애프터 이펙트의</p>
---------------------	--

3D 효과로 주사위를 만들거나 객체에 거리감을 주어 카메라를 이동시켜 재생해봄.

클립스튜디오: 타임라인, 어니언 스킨, 라이트 테이블, 레스터화, 픽셀 유동화등을 통해 작업물 mp4 내보내기. 제작 메커니즘을 실습함.

지속적인 원화 트레이스.

하모니: x시트, 미국 애니메이션 산업과 밀접한 하모니 프로그램의 인터페이스, 메커니즘을 이해하고 주어진 과제를 따라 해 간단한 영상들을 만들어 봄. 뭔가 선 지원이 쫄깃하게 되는 무언가가 있다. 인터페이스가 별로였는데 알고보니 클래식하고 직관적임(좋음).

2022. 11 ~ 2022. 11	기초드로잉 공간디자인학원 객체, 도형 3소점, 투소점 표현 연습. 명암 표현 연습. 대략적인 연필 미술 노하우 습득. (HB, 2B, 4B 구분해서 쓰기, 샤프를 이용한 피사체의 문자 정밀묘사) 전반적인 기초드로잉 입문.
2022. 02 ~ 2022. 07	멀티미디어콘텐츠제작(UI/UX디자인,영상편집, IIBI 방송정보국제교육원 취업성공패키지유형 통합심사과정훈련 [NCS: 스마트문화앱콘텐츠제작(08030209)] 여기서 본격적으로 Adobe Photoshop, illustrator, After effect, Premiere pro를 학습함.
2020. 08 ~ 2020. 09	유니티(Unity) 프로그래밍 시작하기 (사)한국디지털컨버전스협회 한 달 정도 맛보기 수준의 온라인 강의. 유니티 메커니즘을 경험.
2020. 04 ~ 2020. 05	PhotoShop(포토샵) CC 한번에 끝내기 (사)한국디지털컨버전스협회 온라인 강의. 포토샵을 활용한 이미지 제작 및 포토샵 사용법.

자격증

2022. 07	방송정보관리사 한국디지털컨버전스협회
2021. 10	1종보통운전면허 경찰청(운전면허시험관리단)
2013. 05	(국가공인)정보기술자격(ITQ)인증시험 한국생산성본부
-	항공전자정비기능사 한국산업인력공단

수상

--

2013년	UCC 장려상 청소년활동진흥센터 수상내용은 잘 기억나지 않지만 영상을 처음 편집해 보거나 인코딩해보았던 시기. 네이버 인코딩 프로그램(유추)를 통해 영상을 제작.
2013년	봉사상 용산고등학교 봉사시간 최다 220(유추)시간 도달.

자기소개서

앞으로 팀과 작품에 `필요한` 사람이 되도록 노력하겠습니다.

1. 성장 과정 / 성격 장단점

어떤 가치관을 갖게 되었는지.

좋은 명언과 마음에 담은 만한 격언은 많습니다. 갖게 된 가치관을 멋진 명언들로 대변해 보자면 맥아더 장군이 했던 명언이 떠오릅니다. 전쟁통에 기도하며 자신과 자식들을 고통과 불행에 넣어 달라는 충격적인 명언이었죠. '진정한 어부는 거친 바다 속에서 나온다'라는 일본 속담과 더불어 제가 인상 깊게 품고 있는 명언 중 하나입니다. 세상은 갈수록 진정한 행복과 성공을 원한다면 오히려 성장과 발전이 있는 불행과, 고통의 과정을 '사서 고생하'라'는 것이 요구되고 이러한 불행과 고통을 '잘' 선택하는 것도 능력과 실력이 되고 있지 않나 싶습니다. 그리고 그 선택을 애니메이션 산업 분야로 선택한 신입 성승현이라고 합니다. MBTI는 학창 시절 때는 매년 INTJ였지만 어느 세부터 재검사를하면 이제는 INTP로 뜹니다. 창의적이면서 현학적이고 분석적인 면모를 가지고 있습니다.

출생지는 서울 용산구 한강대로며 줄 곧 서울에서만 살아왔고 기초생활수급자로 살아왔습니다.

작업 습관, 성격적 강점/약점.

학업을 하면서 어째서 동기들은 과제랄까 결과물이 없는 건지 의아해하는 제가 있었습니다. 아무리 희망하는 취업 파트, 전공과 100% 일치하지 않더라도 '예의'상 해당 수업 과목을 수강했다면 '적어도 그 수업 프로세스를 이해하고 이행 해야한다'는 제가 있었습니다. 실무에 쓰이지 않거나 따분한 수업이라도 당연히 '기본적'으로 사회 매너라고 생각해 적극적으로 성실히 연관 수업 과목들을 수행했으며 그에 따른 포트폴리오 결과물입니다. 문제를 해결하려면 원인을 정확히 인지해야하고 주어진 조건과 환경을 이겨내야 합니다. 강점은 이러한 조건과 환경을 회피하지 않고 정직하게 직시한 성실함과 꾸준함이라고 생각하며 약점으로는 지적받은 작업 태도랄까 몸가짐이 있습니다. 아직 작업속도가 빠르지 않다거나 건강에 좋지 않은 태도가 있습니다. 여유로워 보인다가거나 가볍게 여기는 태도로 보일 수 있으나 내면으로는 복잡하고 다소 무거운 착잡한 사고방식을 가지고 있습니다.

2. 지원 동기

왜 이 회사를 선택했는지

'자리가 사람을 만든다'는 말 처럼 좋은 자리가 아닐까 싶어 지원합니다. 첫 단추를 잘 끼고 싶다는 발상에서 선택했습니다.

귀사는 한국 사회 애니메이션 산업의 중추입니다.

왜 애니메이션 직군, 특히 동화/원화를 하고 싶은지

꿈과 욕망이 거기에 있기 때문입니다. 좋아하는 것들을 통해 상상한 것들을 영상으로 만들어 보고 싶은게 꿈입니다. 특히 거기엔 일본풍(재패니메이션)의 동화와 원화가 있다고 생각하기 때문에.

3. 직무 역량 및 경험

배운 툴(CSP, Harmony 등)

하모니는 한달 1주1일로해서 잘 압축된 강의를 수강해 매커니즘을 이해하며 과제를 따라한 정도고

클립스튜디오는 타임시트, 유니언스킨, 라이트테이블, 픽셀유동화등의 매커니즘을 이해하고 간단한 영상 과제를 제출한 정도입니다.

동화 실습, 원화 트레이스 경험.

타프, 작화, 수정지를 통한 아날로그 공정을 간단히 실습해보고 타임시트, 연출라인등의 이론을 수업받았습니다.

클립스튜디오로 제작한 동화는 mp4로 내보내기. 원화 트레이스는 핀터레스트에서 가져온 자료 원본 해상도 1200이상을 기반으로 원화, 원화 L/O을 타이머를 재고 트레이스해보았습니다.

프로젝트 또는 포트폴리오에서 보여준 능력.

'타이트하게 잡혀진 강의들을 잘 정리 요약해 각 강의에서 요구된 과제들을 이해하고 완성한 과제들을 곧바로 응용하며 인내가 가능한 포트폴리오를 프로젝트로 제작했다'는게 괄목할 만한 능력 아닐까 싶습니다.

자신의 강점이 회사에 어떻게 기여할 수 있는지.
주어진 직무 파트를 잘하게 된다면 어떤 시너지가 필연적으로 나올 것은 분명해 보입니다. 공정 파이프라인을 유연하게 해준다거나 어깨너머로 보이는 것들에 대해 서서히 알아차리게 된다면 특유의 어떤 기질이 발휘될 것이라고 봅니다.

4. 입사 후 포부 / 목표

전반적인 업계 시장 추세를 들었습니다. 예전엔 동화부터 차근차근 시작이 가능했지만 외국으로 하청을 주거나 일감을 받을 프리랜서 분들이 여러의 미로 언제든지 쌓여있기 때문에 신입에게 그대로 월급을 주며 시작 할 수 없는 구조는 강해지는 추세 인 것 같습니다. 이러한 현상과 관행이 인재풀 부분에 있어 국내 기술자 양성과 배출이 어려워지는 경로의존성이 된 것 아닌가 싶고, 신입으로서 어디서부터 진입을 해야하는건지 막막하지만 우선 인턴쉽이랄까 수습을 시작하게 된다면 우선 인정 받는 '회사원'이 되는 것이 목표 아닌가 싶습니다. 동화 파트에서의 단기목표로는 '적어도 30매 이상 쳐낼 수 있는'. 장기목표로는 '준비된 신입', '무탈한 신입'이되는게 목표입니다. 회사와 기업이란 단순히 노동소득을 벌여가는 숨막히는 장소가 아닌 생산적인 사회연대가 가능한 '참여하고 싶은' 자발적인 쾌적한 장소여야 한다고 생각합니다. 앞으로 팀과 작품에 '필요한' 사람이 되도록 노력하겠습니다.

포트폴리오

포트폴리오	https://drive.google.com/drive/folders/1RXEoJCDazuWYwekAeFjnbolzq0GHdb2
-------	---

희망근무조건

고용형태	정규직, 계약직, 인턴
희망근무지	서울전지역
희망연봉	면접 후 결정
지원분야	직무 3D디자이너 > 만화디자인, 애니메이션 영상디자이너 > 2D디자인, 애니메이션 캐릭터디자이너 > 2D디자인, 만화디자인, 애니메이션, 삽화,일러스트, 원화디자인 일러스트레이터 > 만화디자인, 애니메이션, 삽화,일러스트, 원화디자인 산업 포털컨텐츠커뮤니티 > 인터넷만화 게임애니메이션 애니메이션뮤직비디오, 크리에이터, 유튜브, 애니메이터, 웹툰

위의 모든 기재사항은 사실과 다름없음을 확인합니다.

작성자 : 성승현

이 이력서는 2025년 12월 02일 (화)에 최종 수정된 이력서 입니다.
위조된 문서를 등록하여 취업활동에 이용 시 법적 책임을 지게 될 수 있습니다.
잡코리아(유)는 구직자가 등록 한 문서에 대해 보증하거나 별도의 책임을 지지 않으며
첨부된 문서를 신뢰하여 발생한 법적 분쟁에 책임을 지지 않습니다.
또한 구인/구직 목적 외 다른 목적으로 이용시 이력서 삭제 혹은 비공개 조치가 될 수 있습니다.