



SUMMARY

영화 음향 전공으로, 영화 전문 사운드 스튜디오에서 영화 57편 사운드 에디터 및 후시 녹음 오퍼레이터로 참여했습니다. 게임 분야로 이직하여 캐주얼 게임, 퍼즐 게임 사운드 및 RPG 게임 사운드 디자이너로 활동하였습니다. 현 직장에서 소셜 카지노 슬롯머신 게임 사운드 디자인을 하였으며, 현재 다수의 Unity 기반 캐주얼 게임 사운드 제작 진행 업무 및 팀 운영 관리 업무를 하고 있습니다.

EDUCATION

한국예술종합학교 영상원 전문사 과정

영화 음향 전공
2002 - 2004

한국예술종합학교 영상원 학사 과정

영상 이론 전공, 영화 음향 부전공
1998 - 2002

SKILLS

- 라이브러리, 가상 악기, 미디, 신디사이저를 이용한 사운드 디자인
- 몬스터, 캐릭터 사운드 디자인
- UI, 음악성, 징글 사운드 디자인
- 성우 보이스 기획, 녹음, 마스터링
- 시네마틱 트레일러 사운드 기획, 제작, 마스터링
- Unity 오디오 시스템 기획 및 운용

CORE COMPETENCIES

- 50편 이상의 영화에서 대사 편집 에디터 업무를 통해 쌓은 정교한 오디오 편집 기술.
- 1인 사운드 디자이너에서 14명의 3개 팀으로 성장하기까지 시행착오와 다수의 게임 프로젝트 사운드 개발 프로세스 수립 노하우
- 다양한 장르의 많은 게임 효과음을 제작한 경험과 사운드 디자인 노하우

PROFESSIONAL EXPERIENCE

사운드 팀장

더블유게임즈 | 2015 - 현재

- 첫 사운드 디자이너로 입사하여 사운드 제작에 필요한 관련 인프라를 구축하였습니다.
- Unity 개발 중인 다수의 게임 프로젝트 오디오 시스템 설계, 일부 제작 실무, 사운드 개발 일정 관리를 하고 있습니다.
- 게임 사운드 디자인 (캐주얼 게임, 프로모션 영상)
- 사운드 리소스 관리 및 업무 일정 관리 (Confluence, Jira이용)

사운드 디자이너

엔트리브 소프트 | 2007 - 2015

- 효과음 라이브러리와 가상 악기, 미디를 이용하여, 다양한 장르의 게임 효과음을 제작하고 자체 게임 엔진과 Wwise를 이용하여 사운드를 게임에 적용했습니다.
- 2007-2009 | 몬스터 관련 액션, 이펙트, 보이스 디자인, 환경을 제작
- 2011 | “파워레인저 온라인” 몬스터 효과음, 환경음, 이벤트 효과음
- 2010-2015 | 정기 업데이트 콘텐츠 (팡야, 트릭스터 온라인, 엘리샤, 프로야구 매니저)
- 2013 | 미출시작 (미연시, 브루마블, 퍼즐팡야) 사운드 디자인, 퍼즐 게임 “Clickr” (스팀 출시), “Rolling Kongs”(모바일) 사운드 디자인
- 2014-2015 | “소환사가 되고 싶어” 사운드 디자인

에디터, 녹음 기사

라이브톤 | 2004 - 2007

- 한국 영화 음향 전문 스튜디오 라이브톤에서 총 57편의 영화의 대사 편집, 후시 녹음, 폴리 에디터로 참여했습니다.
- Dialog Editor** 달콤한 인생, 비열한 거리, 중천, 내 머리 속의 지우개 등
- ADR Mixer** 태왕사신기, 궁녀, 열한번째 엄마, 펀치레이디 등
- SFX Editor** 괴물, 남극일기, 외출, 가발 등