

이 력 서 및 기 술 확 인 서

Game Graphics Designer & Art Director

1. 기본 인적 사항

성 명	이기범 (Lee Kibum)	생년월일	1980 년 6 월 23 일
연락처	010-9634-7412	이메일	zinis@daum.net
홈페이지	www.lkbdev.com	지원분야	AD

2. 주요 경력 사항

근무기간	회사명	최종직급/직책	담당직무	퇴사사유
2021.08 ~ 재직중	(주)웹젠 노바	AD	아트 리딩 및 그래픽 총괄	프로젝트 중단
2017.07 ~ 2021.07	(주)매드오카	AD/PD	게임 개발 총괄	이직
2012.03 ~ 2017.06	(주)모노곤	CEO	대표 / 게임개발 총괄	폐업
2010.02 ~ 2012.03	(주)아프로인터랙티브	팀장	그래픽 총괄	프로젝트 중단
2004.09 ~ 2006.02	(주)윈드앤문 엔터테인먼트	대리	기획 및 원화	유학
2001.08 ~ 2004.06	(주)넷마블엔파크 (구)애니파크	선임	원화	이직

3. 프로젝트 수행 이력 (상세)

■ 프로젝트 1 : 웹젠 노바 / 테르비스 (서브컬처 수집형 RPG)

수행 기간	2021.08 ~ 2026.06	개발 플랫폼	Mobile / PC Cross-platform
사용 엔진/툴	Unity	담당 역할	AD (Art Director)

[담당 업무 및 주요 성과]

- 전체 아트 스타일 가이드라인 정립 및 비주얼 퀄리티 컨트롤 총괄
- 세계관 및 캐릭터 컨셉 설정 작업 및 관리.
- 컨셉 아트, 연출콘티, 3D 모델링, 이펙트 및 UI 를 포함한 30 명 규모의 인하우스 아트 조직 리딩
- 일러스트레이터, 스파인애니메이터, 2D 애니메이션 업체 등 개인 및 회사 아웃소싱 200 인 이상 관리
- 스파인 및 스프라이트 애니메이션을 사용한 고퀄리티 2D RPG 개발 노하우
- 스타일라이즈드 맵 개발의 3D 배경 개발 노하우
- 아트팀 전체 일정관리 업무 겸임 (PM 업무 겸)
- 23 년 지스타 및 이후 모든 행사에서 그래픽적 주요성과 목표 달성.
- 게임 개발이 완료되지 않아 프로젝트 드랍.

■ 프로젝트 2 : 매드오카 / 미코노트 (서브컬처 수집형 RPG)

수행 기간	2017.07 ~ 2021.07	개발 플랫폼	Mobile (iOS / Android)
사용 엔진/툴	Unity	담당 역할	AD / PD 겸임

[담당 업무 및 주요 성과]

- 전체 아트 스타일 가이드라인 정립 및 비주얼 퀄리티 컨트롤 총괄
- 세계관 설정 및 정립.
- 전체 시스템 및 콘텐츠 기획 제작 및 관리.
- 기획, 아트, 클라이언트, 서버를 포함한 30 명 규모의 인하우스 개발 조직 리딩
- 일러스트레이터, 스파인애니메이터, 2D 애니메이션 업체 등 개인 및 회사 아웃소싱 100 인 이상 관리
- 3D 수집형 게임의 아트 리소스 개발프로세스 구축
- 아트팀 전체 일정관리 업무 겸임 (PM)
- 일본 Delight Works (페이트 그랜드 오더) 와의 공동개발로 서브컬처 게임 개발 노하우 습득.
- 런칭버전 개발 완료 후 이직

■ 프로젝트 3 : 모노곤 / 딥어비스 (3 매치 퍼즐 + 수집형 RPG) 외 10 종이상 게임 외주 개발

수행 기간	2012.03 ~ 2017.6	개발 플랫폼	Mobile (iOS / Android)
사용 엔진/툴	Unity	담당 역할	AD / PD / CEO 겸임

[담당 업무 및 주요 성과]

- 퍼즐 RPG 딥어비스
- 소셜게임 신디케이트 워즈
- 3d 액션 무협 RPG 패왕 (스마트 조이)
- 수집형 JRPG 성검지검 (중국)
- 수집형 서브컬처 RPG 여신의키스 (위메이드 산하 디브로스 개발)
- 크레용신짱 카스카베 대합전 (일본 호타루비)
- 아바벨 온라인
- 이하 다수의 게임 개발 및 외주 개발 진행. (RPG, 퍼즐, 하이퍼캐주얼, 시뮬레이션, 슈팅 등)
- 부터 캐주얼 퍼즐게임까지 다양한 장르를 인하우스 및 외주 계약 체결하여 게임 개발.
- 인하우스 25 명 / 외주 아웃소싱 인력 30 명 규모 인력 관리
- 폐업으로 인한 이직

■ 프로젝트 4 : 아프로인터랙티브 / WEBLITZ (웹 전략)

수행 기간	2010.02 ~ 2012.03	개발 플랫폼	PC (WEB)
사용 엔진/툴	Unity	담당 역할	AD 겸임

[담당 업무 및 주요 성과]

- 네오위즈 공동개발 프로젝트로 독일 및 유럽에 2 차세계대전 컨셉의 웹 전략게임 런칭을 목표로 개발.
- 3D 모델링 및 애니메이션 후 2D 렌더링 출력하여 웹게임 리소스로 제작하는 방식으로 개발.
- 고중에 맞는 2 차대전 차량. 탱크. 비행기. 함선. 군마. 자주포 등 400 종 가량의 병기 제작 노하우 습득.
- 2 차대전 유럽 전략지도 및 전투 히스토리 등 2 차대전 게임 개발 노하우 습득.
- 프로젝트 중단으로 인한 이직

■ 프로젝트 5 : 윈드앤문 엔터테인먼트 / 코르세어 (캐주얼 레이싱) + 모크 (3D MO 액션)

수행 기간	2004.09 ~ 2006.02	개발 플랫폼	PC
사용 엔진/툴	게임브리오	담당 역할	기획 및 컨셉아트

[담당 업무 및 주요 성과]

- 한빛소프트(모크) 퍼블리싱의 4:4 거대로봇대전게임 개발.
- 세가 차이나 공동개발로 중국 상해에서 게임 개발 진행. (상해 1 년 체류)
- 레이싱 게임 시스템 기획
- 아이템 및 장비 콘텐츠 기획
- 레이싱카 및 배경 컨셉 기획
- 일본 유학으로 인한 퇴사

■ 프로젝트 6 : 애니파크 / A3 프로젝트 (MMORPG)

수행 기간	2001.08 ~ 2004.06	개발 플랫폼	PC
사용 엔진/툴	게임브리오	담당 역할	컨셉 원화

[담당 업무 및 주요 성과]

- 대한민국 최초 성인용 MMORPG
- 게임내 캐릭터 무기 및 장비 코스튬. 몬스터 컨셉원화 및 디자인시트 제작.
- 3D 맥스 사용하여 텍스처 리소스 제작.
- 이직으로 인한 퇴사

4. 학력 및 자격 사항

기간 / 취득일	학교명 / 발급기관	전공 / 자격증명	상태 (졸업/합격)
2007.02 ~ 2009.02	타마미술대학교 (일본)	그래픽 디자인 학과	중퇴

5. 게임 그래픽 디자이너 기술확인서

※ 본인의 보유 역량 및 활용 가능한 엔진/툴에 대하여 수준(상/중/하) 및 상세 활용 능력을 기술해 주세요.

구 분	숙련도(상/중/하)	상세 활용 수준 및 프로젝트 적용 경험
게임 엔진 (Unity 및 Unreal)	중	유니티 엔진을 활용하여 상용화 프로젝트 4 회 이상 완수. 언리얼 엔진은 회사 사용이 아닌 개인 RnD 로 학습. 전체적으로 유니티 엔진을 더 능숙히 사용하여 씬 배치, 셰이더 및 머테리얼 적용. 애니메이터 및 매커님 사용. 타임라인 등을 사용.
2D 아트 스택 (Photoshop / Spine / Figma)	상	포토샵을 이용한 하이퀄리티 컨셉 아트 및 캐릭터 원화 가공 능숙. Spine 툴을 활용한 2D 애니메이션 파츠 구성 및 키프레임 애니메이팅 피드백 가능. 직접사용은 안함. Figma 를 활용한 게임 UI/UX 프로토타이핑 및 와이어프레임 설계 가능. 콘티 및 스토리보드 제작 가능하여 후반 아트 공정 프로세스에 정확한 커뮤니케이션 가능.
3D 아트 스택 (3ds Max / ZBrush)	중	3ds Max 기반 모델링 및 리깅 등 피드백 역량 보유. 애니메이션의 리듬감과 이펙트의 제작 공정에서 필요한 전반적인 기술 스택을 공부하고 피드백 가능.

AI 기반 제작 툴 (NovelAI / Generative AI / TRIPO / GPT 등)	중상	생성형 AI 모델을 파이프라인에 접목하여 무드 보드 생성 및 초기 컨셉 아이디어이션 시간 단축. AI 를 사용하여 원화 이미지를 제작 -> GPT,SD,TRIPO,BLENDER 등을 사용하여 모델링 및 애니메이션 제작. 엔진에 올려 작동 및 비주얼 확인 등 작업 프로세스 정리. 개인 프로젝트로 프로토타입의 2D,3D,web 게임 개발. 사용 엔진에 적용 가능한 툴 및 스크립트 AI 로 개발.
협업 및 관리 툴 (Figma / Git / SVN)	중상	Git 및 SVN 을 활용한 게임 프로젝트 리소스 형상관리 및 브랜치 관리 경험. Redmine 을 통한 일정 관리 경험. 그 외 엑셀, 스프레드 시트 등을 활용하여 일정 및 간트차트 제작하여 업무공유. 아트 작업을 위한 툴 개발 설계 및 UX 등에 대한 기획 등 가능.