

## 한 장의 이미지보다 하나의 장면을 만듭니다.

영화 및 OTT 프로젝트 20여 편에서 라이팅, 룩 디벨롭, 컴포지팅 업무를 담당했습니다. 현재는 생성형 AI를 활용한 비주얼 및 영상 제작을 하고 있으며, VFX 현장에서 익힌 라이팅과 색감, 공간 표현에 대한 경험을 작업의 기준으로 삼고 있습니다. 단순히 이미지를 생성하는 것을 넘어, 장면 안에서 빛과 톤이 자연스럽게 어우러지도록 설계하는 데 집중합니다.

### 01 SKILLS

AI 생성

Midjourney

Nanobanana

Kling

Seedance

Runway

ComfyUI

Suno

편집 · 후반

After Effects

Premiere Pro

Photoshop

VFX · 3D

Nuke

Maya

Blender

### 02 EXPERIENCE

#### Studio Vird

2021.08 - 2025.12

##### Lighting Artist

- 시퀀스별 **Light Rig 제작-공유 체계**를 정립해, 후속 작업자가 최소한의 수정만으로 씬 세팅을 완료하도록 지원 — 샷 라이팅 초기 세팅 시간을 단축하고 데이터 전달 방식을 표준화.
- 《폭군》: 3D 구조물과 디지털 캐릭터 간 Destruction/Interaction 합성을 위해 당시 미사용이던 **Deep Compositing 솔루션을 제안-도입**, 매트 처리 없이 합성을 효율화하고 이후 유사 작업의 표준 워크플로우로 정착시킴.
- 《히어로는 아닙니다만》: **라이트 리그를 단독 리드**, 시퀀스별 렌더 세팅을 최적화하고 팀 공유 이슈를 처음부터 끝까지 관리.
- 2025년 하반기부터 Compositing-Look Development 업무 병행.

주요작 설강화 · 헌트 · 재벌집 막내아들 · 콘크리트 유토피아 · 화란 · 발레리나 · 폭군 · 조명가게 · 히어로는 아닙니다만 외 다수

#### 4th Creative Party

2019.01 - 2020.10

##### Lighting Artist

- Prop 중심 Look Development에서 시작해 다양한 장르의 **Shot Lighting**을 담당, 파이프라인에 맞춰 정해진 스케줄 안에서 일관된 퀄리티의 룩을 구현.
- 《음양사: 청아집》: 제한된 스케줄에서 대규모 샷을 처리하기 위해 **Clarisse Builder 기반 Multi-Shot Lighting R&D**를 진행, 동일 세팅을 다수 샷에 안정적으로 적용하는 워크플로우를 구축.
- 수평적 조직에서 리뷰-피드백-지식 공유로 팀 전체 작업 효율을 높이고, 씬 최적화-데이터 관리 체계를 습득.

주요작 반도 · 음양사: 청아집 · 보건교사 안은영 · 무브 투 헤븐 · 지정생존자 외

### 03 EDUCATION

#### 동서대학교 디지털콘텐츠학부

2015.03 - 2019.01

VFX 제작 파이프라인 전반 및 Look Development-Lighting 연구 · 4.41 / 4.5

### 04 CERTIFICATE

컴퓨터그래픽스 운용기능사

2014.06

Cos Pro 2급 (Python)

2023.10