

JEONG HYO KIM

jeonghyokiim@gmail.com / 010-2622-8674

EDUCATION

2007 - 2011	School of Visual Arts , New York	BFA, Computer Art : Computer animation (3D) and Visual Effects
-------------	---	--

SKILLS

Art Directing, Visual Strategy, Multifunctional Team Management, 3D Modeling, 3D Lighting, 3D Hair & Fur, 3D Rigging, Compositing, Motion Graphic, Graphic Design, Web Design & Illustration

TOOLS

Maya, Mari, Substance Painter, Zbrush, Nuke, Unity, After Effect, Photoshop, Illustrator, Figma

SUMMARY

2022/12 - present	Treasure Labs	Seoul, Korea	CCO / Creative Director
2021/07 - 2022/11	Devs United Games (miragesoft)	Seoul, Korea	Art Director / Head of Art
2018/02 - 2021/05	Meta (facebook)	Seoul, Korea	3D Artist / Designer
2016/10 - 2018/01	Redrover. Inc	Pangyo, Korea	3D Lighter / Look Development
2012/01 - 2016/09	Self-Employed	New York, NY	3D Artist Clients : Activision - Blizzard, Nike, Lego, Skechers, Cricket Wireless etc.
2011/08 - 2011/12	Mechanism Digital	New York, NY	CG Intern

DETAILS

2022/11 - present	Treasure Labs	Web 3.0 / NFT / Metaverse	Chief Creative Officer / Creative Director
-------------------	----------------------	---------------------------	--

Project : PARARIUM / Mobile Metaverse

Role : Creative Director / 3D Artist

Tool : Maya / Unity / Photoshop / After Effect / Figma

- 메타버스 플랫폼 파라리움의 크리에이티브 디렉터이자 3D 작업자
- 파라리움의 브랜드 입점 시스템 [브랜드관] 설계/기획 및 3D 제작
- 아바타와 환경의 오리지널 디자인과 3D 제작
- 홈페이지, 커뮤니티 에셋, 홍보물 디자인 등을 통한 Look & Feel 정의
- 3D 아티스트와 UI 디자이너로 이루어진 아트팀 디렉팅
- 연계된 NFT 리빌 기획 과 3D (Nike 출신 디자이너와의 콜라보레이션)
- 10+ 협업사 커뮤니케이션 및 외주 개발사 매니지먼트
- 프로젝트 내부 / 외부 프리젠테이션 제작 및 디자인
- 롯데월드 홀더파티에서 4000명 이상을 대상으로 신규 프로젝트 발표

Project : HERODUCK / NFT Collection on OpenSea

Role : Creative Director / 3D Artist

Tool : Maya / Unity / Substance Painter / Photoshop / After Effect / Illustrator / Figma

- 7000개의 NFT 컬렉션 HERODUCK의 작가 / 3D 아티스트

- 홈페이지, 마케팅 영상, 로고 디자인 등을 통한 Look & Feel 정의
- 자체 IP를 활용한 AR 모바일 앱 제작 기획/디렉팅 및 3D 제작
- 2023년 초 코엑스에서 열린 요령전에 해당 IP를 활용한 출품작 3D로 제작

Project : N Game Pass / Web 3.0 Games

Role : Art Director / 3D Artist

Tool : Maya / Photoshop

- Web 3.0 게임패스의 대표이미지 3D 제작
- 캐주얼 웹 게임의 아트 디렉팅 및 스테이지 컨셉 디자인
- 신규 프로젝트의 아트 디렉팅 및 3D 제작

2021/07 - 2022/11	DEVS UNITED GAMES (formerly known as MirageSoft)	VR GAMES (oculus)	Head of Art / Art Director
Project : Real VR Fishing : VR game for Meta Oculus Quest Role : Art Director / 3D Artist / Designer Tool : Maya / Unity / Photoshop / After Effect / Substance painter / Zbrush - 게임 타이틀과 트레일러 영상 제작 - 게임 웹사이트 디자인, 홍보용 이미지와 비디오 제작 : 기획, 촬영, 3D, 편집 - 브랜딩 리뉴얼 및 커뮤니티 이벤트 일러스트레이션 기획 - 인게임 실사풍 VR Game Stage 360도 배경 기획 및 아트 디렉팅 - 인게임 실사풍 해양생물과 게임 내 실사 동물들 - 3D 작업 및 디렉팅 - 인게임 아바타, 장비, 로비 등등 - 3D 작업 및 디자인, 디렉팅 - 신규 업데이트를 위한 새로운 로케이션 기획 및 사진작가 관리 - 기존 스테이지 Color Space 업그레이드 포함 퀄리티 개선 작업 디렉팅 - US WEST, JAPAN, US EAST DLC 등 다수의 신규 업데이트 감독/기획 Role : Head of Art Tool : Maya / Unity / Photoshop / After Effect / Substance painter / Zbrush / Illustrator - DUG 내 모든 아트 관련 업무 (게임 제작, R&D, 마케팅 등) 의 PM이자 AD - Devs United Games 신규 CI & BI - 굿즈 & 웰컴 키트 디자인 및 제작 관리 - G20, Gamescom 등 게임 컨퍼런스를 위한 회사 소개 영상 촬영, 편집 및 제작 - 외부 이벤트 (with twitch, Meta etc.) 현장 스케치 촬영 - 외부 파트너사 (Meta, ByteDance, TenCent etc.) Art Tech 관련 커뮤니케이션 담당 - 아트팀 관리 및 독자적 OKR 시스템 도입을 통한 Motivation Program 운영 - 아트팀 자체 VR R&D (VR Film) 기획 및 운영			

2018/02 - 2021/05	Meta (formerly known as facebook)	AR Interactive Camera	3D Artist / Designer
Project : AR 360 Backgrounds for Picture & Video Call Department : facebook messenger AR Camera Role : Lead 3D Artist / Designer Tool : Maya / Mari / Photoshop / After Effect / Spark AR - HQ 소속 remote / Lead 3D 모델러, 텍스처, 라이팅 아티스트, 리거, 애니메이터, 디자이너 - 360도 공간을 3D로 작업후 User Segmented 된 AR 배경으로 재탄생 시키는 프로젝트 TF팀 멤버 - 360도 AR 배경의 Lead 3D 작업자 및 오리지널 컨셉 디자이너			

- 할로윈, Thanksgiving, 크리스마스, New Years Eve 등 이벤트성 배경 제작
- 외부 스튜디오 프로젝트 매니저(PM) 겸 아트 디렉터
- 파트너십 프로젝트의 3D Advisor (Disney, National Geographic, HYBE Ent. 등등)
- 외부 Non-3D 아티스트들과 협업 프로젝트 진행 및 제작 (Joshua Vides, Ana Serrano 등등)
- 재직중 모든 사내 평가에서 Highest Level (Exceed Expectation) 달성

Project : AR Face Filters for Picture & Video Call

Department : facebook messenger AR Camera

Role : Lead 3D Artist / Designer **Tool :** Maya / Mari / Photoshop / After Effect / Spark AR

- 페이스북 메신저 역사상 가장 오랜 기간동안 글로벌 랭킹 #1위를 유지한 AR 필터 디자이너
- 100개 이상의 얼굴 인식 AR 이펙트 필터의 오리지널 컨셉 및 3D 디자인
- AR 공간 Perspective Integration 프로젝트의 Strategy 참여 및 영상 프로토타입 제작
- Spark AR 강의 제작 및 600명 이상을 대상으로 온라인 강연 이벤트
- 파트너십 프로젝트의 3D Advisor 이자 디자이너 (NFL, Line - BT21, NASA 등등)
- 메신저 이모티콘 스티커 디자인 Advisor

Project : Regional Aesthetic Strategy

Department : facebook Collective Art Team

Role : 3D Artist **Tool :** Maya / Mari / Photoshop / After Effect / Spark AR

- 아시아 계열 얼굴형에 맞춘 AR 필터 표준 deformation 3D 모델과 AR 프로토타입 제작
- 10+ 아시아의 aesthetic에 기반한 AR 필터 오리지널 디자인 및 제작과 배포
- 서양과 동양의 aesthetic의 정의와 차이에 대한 리서치 Leading 및 발표

2016/10 - 2018/01	Redrover Inc.	3D Animated Film	3D Lighter / Look Dev Artist
Project : Megaracer (TBD) Feature Film Department : Asset Team Role : Texture & Look Dev Artist Tool : Maya / 3DeLight / Mari - 극장용 애니메이션 영화의 배경 / 레이아웃의 모델링과 텍스처, 셰이더 작업 및 룩덱 라이팅 - 다수의 캐릭터, 무기, 차량의 텍스처와 셰이더 작업 및 룩덱 라이팅 Project : Nut Job 2 (2017) Feature Film Department : Lighting Team Role : 3D scene Lighting & Compositing Artist Tool : Maya / 3DeLight / Nuke - 40+ 최종 씬 라이팅 (Maya / 3deLight Renderer) 과 Nuke 합성을 담당한 수석 라이터			

2012/01 - 2016/09	Self - Employed	Game Cinematics, Movies, Commercial, Interactive	3D Generalist / Motion Graphic / Designer
[Game Cinematics - 게임 내부 영상 / 광고 영상 등등] Project : Skylanders 2012, 2013, 2014, 2016 Client : Activision - Blizzard Production Studio : Pandapanther, New York Role : 3D Generalist / 3D Lighter Tool : Maya / Arnold/ Photoshop / Nuke - 액티비전 - 블리자드의 콘솔 게임 Skylanders의 시네마틱 3D 영상 제작을 총 4년간 참여			

- 인게임 시네마틱용 캐릭터와 배경 모델링, 텍스처 및 최종 샷 라이팅
- 신규 업데이트 트레일러 캐릭터와 배경 모델링, 텍스처 및 최종 샷 라이팅
- 캐릭터 인트로를 위한 다수의 메인 캐릭터와 개별 무기의 텍스처와 라이팅 R&D
- 캐릭터 인트로의 파이널 배경 라이팅 및 아트 디렉팅
- 닌텐도 3DS용 시네마틱의 3D 작업자이자 아트 디렉팅
- E3 게임 컨퍼런스 빌보드용 광고용 3D 작업 및 최종 8k 렌더

[Commercials - 광고 제작]

Client: Lego, Nike, Skechers, Cricket Wireless, Feeding America 외 다수

Production Studio : Psyop, Passion Pictures, Pandapanther, Huge Inc. 외 다수

Role : Freelance 3D Artist / Motion Artist **Tool :** Maya / Nuke / After Effect

- 다수의 광고 프로젝트에서 캐릭터, 배경, 제품의 3D 작업 - 모델링, 텍스처, Hair & Fur, 라이팅
- Nike Rise 2.0 pitch 인터랙티브 설치 프로젝트를 위한 농구 코트 모델링
- 농구 코트에 프로젝션 된 에셋의 프로토타입 제작 (모션 그래픽)

[Short & Series Films - TV 시리즈 / 단편 영화]

Project : Young Heroes TV Series, Lostopolis

Client : Nickelodeon **Production Studio :** Pandapanther, New York

Role : Freelance 3D Artist **Tool :** Maya / Vray / Arnold / Nuke / Photoshop

- Hair & Fur 시스템을 포함한 다수의 캐릭터 모델링과 록 디벨롭먼트
- 미니처 세트에 맞춘 다수의 배경 모델링과 텍스처 프로젝트
- 최종 샷 라이팅, 렌더링 및 합성 작업

2011/08 - 2011/12	Mechanism Digital	Interactive / AR	CG Intern
Project : Heart Cam AR / Interactive Mirror Project Client : American Heart Association Production Studio : Mechanism Digital, New York Role : CG Artist Tool : Maya / After Effect / Unity			
- 미국 심장협회 Interactive 전시를 위한 심장, 적혈구, 간, 지방세포 등의 신체부위 3D 작업 / 2D 애니메이션 - AR 모바일 앱을 위한 2가지 버전의 심장 (건강한 심장 / Xray 상의 심장) 모델링과 UV정리 및 텍스처 - GettyImages와 함께 구름 / 휴먼 네트워크 등 3D 스타일의 Stock Video 작업			

PROJECTS & ACHIEVEMENTS		
2022	Beergang (NFT) With GoodGangLabs	3D Artist / Outsource Management
2015 - 2016	Tales of Fury (mobile game) With Chaotic Formula Studio, NY	3D Supervisor / 3D Instructor
2015	Nom Nom (mobile game) Written by Ronan Cray	3D Artist / Illustrator
2014 - 2015	End & Eternity (short film) 단편 / 감독 : 김유미	3D Supervisor 수상 내역 / 공식 상영작 선정 @ Spotlight Short Film Awards, USA "Gold Medal" WAF 2015 웹애니 페스티벌, Korea "대상" Accolade Global Film Competition, USA "Award of Merit" Indie FEST Film, USA "Award of Merit Animation"

		Los Angeles International Film Festival, USA California International Shorts Festival, USA Englewood International Film Festival, USA
2011 - 2012	Automaton Emergence (short film) 단편 / 감독 : 김정호	Director, Creator 수상 내역 / 공식 상영작 선정 @ Women's Independent Film Festival, USA "Best Editing" Creative Arts Film Festival, USA "Best Animaiton" Arlington International Film Festival, USA Crystal Palace International Festival, UK Animasyros Intl Animation Festival, Greece Independent Film Quarterly Film Festival, USA Toluca International Film Festival, Mexico Film Leben Festival, Germany
2007 - 2010	개인 수상 내역	삼성전자 크레이지 아카데미 리그 Motion Creative - 우수상 (2010) 한국간행물윤리위원회 '손 안 애서' 사진 / UCC 공모전 - 최우수상 (2009) 交通安全공단 2009 交通安全 UCC 공모전 - 동상 (2009) 한국 폴리텍 II 대학 3회 디지털 방송 영상 공모전 - 은상(2009) 광주광역시 '힘내라 광주' 전국 영상/사진 공모전 - 우수상 (2009)