

정한민

Senior Sound Designer | Technical Audio

포트폴리오 **PORTFOLIO** | www.hanminjung.com

neonphaser@gmail.com | 010-6737-3694

MMORPG·FPS·액션 게임의 사운드 제작부터 인터랙티브 오디오 시스템 구현, 제작 파이프라인과 품질 관리까지 담당하는 시니어 사운드 디자이너입니다.

경력사항

슈퍼캐트 | 시니어 사운드 디자이너

2026.07 - 현재 | 도깨비의 세계

- 게임 사운드 제작 및 검수를 담당하며, 콘텐츠의 연출 의도와 실제 플레이 맥락에 맞춰 에셋 품질과 적용 상태 관리
- Unity·FMOD 오디오 시스템 구현 및 유지보수. 게임 내 재생 흐름과 미들웨어 구성을 함께 점검하여 시스템의 일관성 관리
- FMOD 이벤트·뱅크·믹서·VCA 구성 및 관리. 콘텐츠 단위의 이벤트 구조, 뱅크 구성, 믹스 제어 체계 정비
- Addressables 연동 및 오디오 리소스 로딩 관리. 리소스 접근과 로딩 흐름을 오디오 재생 요구사항에 맞춰 유지보수
- 인게임 믹싱 및 라우드니스 기준 수립으로 콘텐츠 간 음량 편차와 사운드 간 밸런스 관리
- 오디오 버그의 재현 조건을 분석하고 에셋·FMOD 설정·엔진 연동 구간을 점검하여 원인 파악 및 수정
- 녹음 리소스의 품질과 납품 상태를 검수하고 제작 요구사항에 맞춰 관리

사용 도구: Unity · FMOD Studio · Addressables

미스텔게임즈 | 시니어 사운드 디자이너

2026.01 - 2026.05 | Time Takers | Hyper-TPS

- MetaSound 기반 오디오 작업과 3D 공간화·어튜네이션 재설정을 통해 음원의 방향성, 거리감, 공간 내 전달 방식 조정
- AR 사운드 리뉴얼 및 전투 오디오 연출로 무기 피드백과 전투 상황의 청각적 구분 강화
- 플레이 및 전투 흐름에 대응하는 어댑티브 BGM 시스템 구성

사용 도구: Unreal Engine 5 · MetaSounds

경력사항

위메이드 디스민즈워 | 과장 / 사운드팀

2023.10 - 2025.12 | **Black Vultures: Prey of Greed** | FPS

- MetaSound 기반 오디오 로직과 Audio Tracing·Occlusion 을 활용해 음원과 리스너 사이의 공간 관계 및 차폐 조건에 대응하는 사운드 구현
- Spline Audio 및 실내외 사운드 구분을 구현하여 선형 공간과 환경 전환에 맞춘 오디오 동작 설계
- Soundscape·PCG 기반 환경음 시스템을 구성하여 월드와 공간 특성에 대응하는 앰비언스 설계
- 인게임 사운드 리소스 전반, 컷씬 및 티저 영상 사운드 제작. 성우 디렉팅과 VO 에셋 프로덕션 관리
- Suno·ElevenLabs 기반 BGM·음성 제작 파이프라인 구축 및 기획·개발·사운드·QA 간 커뮤니케이션 프로세스 개선

사용 도구: Unreal Engine 5 · MetaSounds · Soundscape · PCG

스마일게이트 RPG | 책임 / 사운드팀 효과음파트

2020.12 - 2023.08 | **Lost Ark** | MMORPG · Live 시즌 2

- 지역별 분위기와 공간의 성격을 전달하는 앰비언트 사운드 제작 및 인게임 적용
- 탈것·벽지·펫 등 BM 콘텐츠의 오디오를 제작하여 콘텐츠별 개성과 플레이어 커스터마이징 경험 표현
- 메인 스토리 업데이트의 연출 컷씬 사운드 디자인 및 믹싱으로 장면의 흐름과 감정선 지원

사용 도구: Unreal UDK · Wwise · Cubase · Perforce

멘티스코 | 사운드 파트장 / 사운드 담당 1 인

2019.12 - 2020.10 | **Hunters Arena** | RPG Battle Royale · Steam Early Access

- 사운드 담당 1 인으로 FGT·CBT·OBT·라이브 전 주기의 오디오 제작 및 품질 관리 총괄
- UE4·FMOD Studio 기반 오디오 제작·적용 파이프라인과 품질 기준 수립, 일정 및 작업 우선순위 관리

사용 도구: Unreal Engine 4 · FMOD Studio · Cubase · Perforce · Redmine

경력 및 보유 역량

네온스튜디오 | 사운드 디자이너

2019.09 - 2019.12 | Spiritwish | 모바일 RPG · 글로벌 라이브 서비스

- 신규 플레이어 캐릭터·몬스터 사운드 제작 및 적용, 캐릭터 등장 컷씬 오디오 제작
- 일본어·영어·한국어 로컬라이제이션 오디오 적용 및 관리, 신규 프로젝트 사운드 기획

사용 도구: Unity · Logic Pro · XMLSpy · SVN

블루사이드 | 사운드 디자이너

2015.05 - 2019.03 | Kingdom Under Fire II | MMORPG·RTS 하이브리드

- 자체 KUF2 엔진 기반 오디오 구현 및 대규모 전투 콘텐츠의 전투·환경·UI 효과음 제작
- 2018 년 러시아 정식 서비스 런칭 지원 (Innova 퍼블리싱)

사용 도구: KUF2 Engine (자체 엔진) · Perforce

프리랜서 / 외주 | 사운드 디자이너

2015.01 - 2020.10

- 디지소닉 포스트프로덕션 (2015.01 - 2015.05): 게임·애니메이션·광고 사운드 디자인 외주
-

보유기술

Audio: FMOD Studio · Wwise · MetaSounds

Engines: Unreal Engine (UDK / UE4 / UE5) · Unity

DAWs: Reaper · Pro Tools · Cubase · Logic Pro

Workflow: Lua / Reaper automation · Addressables · XML · Perforce · SVN · Redmine

AI Tools: Suno · ElevenLabs

학력 및 자격

단국대학교 | 뮤직테크놀로지 전공 | 학사 | 2015.02 졸업

Apple Logic Pro Level One | Apple Inc.

어학

영어·독일어 중상 (일상대화 가능) / 일본어 중 (일상대화 가능)

자기소개서

정한민 | 시니어 사운드 디자이너

저는 게임을 플레이하는 감각과 사운드 시스템을 설계하는 사고를 함께 갖춘 사운드 디자이너 정한민입니다. MMORPG 로스트아크, FPS 블랙 벌처스, Hyper-TPS 타임 테이커즈, 도깨비의 세계 등 다양한 프로젝트에서 사운드 제작과 엔진 구현을 담당해 왔습니다. 장르마다 정보의 우선순위와 플레이의 리듬이 다르다는 점에 주목하며, 플레이어가 무엇을 듣고 어떻게 반응해야 하는지를 기준으로 사운드를 설계합니다.

저의 강점은 원하는 소리를 만드는 데서 출발해, 그 소리가 게임 안에서 어떤 조건과 구조로 동작해야 하는지까지 연결하는 역량입니다. FMOD Studio 의 기능 전반에 대한 깊은 이해와 실전 경험을 바탕으로 이벤트·뱅크·믹서·VCA 를 관리하고, Wwise 와 Unreal Engine 의 MetaSounds 를 활용해 프로젝트에 맞는 오디오 제작 및 구현 흐름을 구축해 왔습니다. 공간화·오컬루전·실내외 전환·환경음 시스템을 다루며, 소리의 표현력과 게임플레이 정보 전달을 함께 고려합니다.

현재 슈퍼캣에서는 도깨비의 세계의 사운드 제작·검수와 Unity·FMOD 오디오 시스템의 구현 및 유지보수를 담당하고 있습니다. Addressables 연동과 오디오 리소스 로딩, 인게임 믹싱 및 라우드니스 기준, 버그 분석과 수정, 녹음 리소스의 검수 및 납품 관리까지 제작과 운영을 연결하는 업무를 수행하고 있습니다.

제작 효율을 높이기 위한 도구와 워크플로 개선에도 적극적입니다. Reaper 와 AI 도구를 Lua 스크립트로 연동해 반복 작업을 자동화하고 에셋 관리 흐름을 개선했습니다. Suno 와 ElevenLabs 등 생성형 AI 도구는 사운드 프로토타이핑, 보이스 에셋 제작, 레퍼런스 탐색에 활용하며, 결과물을 프로젝트의 연출 의도와 품질 기준에 맞춰 검수합니다. 새로운 기술의 도입 자체보다 실제 제작 과정에서 얼마나 유용하게 작동하는지를 중요하게 생각합니다.

멘티스코에서는 사운드 담당 1 인이자 파트장으로 오디오 전반의 제작, 일정, 우선순위와 품질 기준을 책임졌습니다. 위메이드에서는 기획·개발·사운드·QA 사이의 커뮤니케이션을 개선하며 창의적 목표와 구현상의 제약을 조율했습니다. QA 협업에서는 비선형 플레이에서 발생할 수 있는 오디오 동작을 분석하고 테스트 항목과 피드백 흐름을 정리하여, 재현 가능한 조건을 바탕으로 문제를 해결하는 데 집중했습니다.

베를린의 미디어 아트 프로젝트에서 다양한 문화적 배경의 아티스트들과 협업한 경험은 서로 다른 표현 방식과 작업 관점을 이해하는 토대가 되었습니다. 저는 사운드를 플레이어의 행동을 안내하고 세계와 이야기의 감정을 전달하는 요소로 바라봅니다. 팀의 창의적 방향을 이해하고 이를 지속적으로 운영 가능한 오디오 시스템으로 구체화하며, 플레이어가 더 깊이 몰입할 수 있는 경험을 만드는 데 기여하고 싶습니다.

PORTFOLIO | www.hanminjung.com

neonphaser@gmail.com | 010-6737-3694