

홍민재 경력

2000 (26세)

이메일 oknicehmj@naver.com | 휴대폰 010-7671-0177

주소 (48298) 부산 수영구 광안로



경력

CTB

총 2년

학력

동아대학교

대학교(4년) 졸업

희망연봉

회사내규에 따름

포트폴리오

<https://2026-portfolio....>

<https://www.behance.n...>

간략 소개

모션그래픽·영상 디자이너입니다. 기획서 작성부터 스토리보드, 키프레임 디자인, 애니메이션, 사운드, 후반 편집까지 전 공정을 혼자 완주합니다. After Effects·Premiere Pro·Cinema 4D를 주력으로 사용하며, 32컷 규모의 광고부터 120초 인포그래픽, 타이틀 시퀀스까지 성격이 다른 프로젝트를 단독 제작해 왔습니다.

최근 1년간은 이미지·영상 생성 AI를 결합한 제작 파이프라인을 실무 수준으로 구축했습니다. 촬영과 스톡 소스 없이도 광고 수준의 영상을 완성하는 구조를 만들었고, 스토리보드를 생성 프롬프트로 변환하는 전용 도구를 직접 구축해 컷 간 스타일 일관성을 규칙 수준에서 확보했습니다. AI는 결과물을 대신 만드는 도구가 아니라, 전 공정을 이해한 사람의 속도를 높이는 도구라고 생각합니다.

공예·가구 디자인을 전공하고 인테리어 설계와 가구 실물 제작을 경험하며 구조적 사고를 익혔습니다. 전체 구조를 먼저 정의한 뒤 개별 요소를 만드는 방식이 영상 작업에서도 컷 구성과 정보 전달 순서를 설계하는 강점이 됩니다.

<https://www.behance.net/gallery/250944505/Public-Furniture-Spatial-Research-2025>

<https://2026-portfolio.nicehmj50.workers.dev/>

핵심 역량

- 기획서·스토리보드부터 키프레임 디자인, 애니메이션, 사운드, 후반 편집까지 영상
- After Effects·Premiere Pro·Cinema 4D 기반 모션그래픽
- 이미지·영상 생성 AI를 결합한 제작 파이프라인 구축 및 실무 적용 경험
- 32컷 광고, 120초 인포그래픽, 타이틀 시퀀스 등 성격이 다른 프로젝트 다수
- 공예·가구 디자인 전공 기반의 구조적 사고를 컷 구성과 정보 전달 설계에 적용

나의 스킬

Adobe After Effects

Adobe Premiere Pro

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

SketchUp

Cinema4D

3D 모델링

3D Rendering

3D디자인

3D설계

촬영

영상편집

모션그래픽

영상제작

검색광고

제품 디자인

상품촬영

마케팅

렌더링

광고디자인

홍보물

로고디자인

가구디자인

생성형 AI

AI/인공지능

영상촬영

영상처리

영상기획

영상디자인

경력 총 2년

2025.07 ~ 2025.11
5개월

(주)뉴다이버(NEWDIVE)

인턴/수습 · 그래픽디자인

축제·행사 홍보물 디자인 및 SketchUp 기반 3D 도면 제작

- 행사 시즌 집중되는 홍보물·도면 물량을 마감 지연 없이 처리

- 반복 공정의 요소 규격화 및 작업 순서 정형화로 제작 속도와 품질 확보

- 행사 성격·공간 구조·관람 동선을 고려한 시각물 설계

2025.09 ~ 2025.11
3개월

CTB

인턴/수습 · 실내디자인

실내인테리어 설계 보조 및 가구 실물 제작

- 도면 작성부터 샌딩·타카 등 목공 마감까지 제작 전 공정 참여

- 도면상 치수가 실물로 구현되는 과정과 오차 발생 지점 파악

2022.08 ~ 2023.11
1년 4개월

하다

연구원 · 문화기획

주라오스 대한민국대사관 초청행사 'KOREA WEEK' 기획 및 운영

- 행사 홍보물 제작 및 프로그램 구성 기획 참여

- 라오스 현지 파견, 부스 운영 및 현지 관객 응대

- 기관·기업·현지 관계자와 소통하며 일정·시안 변경 상황 대응

학력 대학교(4년) 졸업

2019.03 ~ 2025.07
졸업

동아대학교(4년제)

공예

지역 부산 | 학점 3.85/4.5 | 주/야간 주간

2016.03 ~ 2019.02
졸업

대연고등학교

이과계열

경험/활동/교육

2024.01 ~ 2026.08	STUDIOOLO (개인 프로젝트) 수행과제 모션그래픽·영상 콘텐츠 단독 제작 - 기획서·화면구성표 작성부터 키프레임 디자인, 애니메이션, 사운드, 후반 편집까지 전 공정 단독 완주 - 32컷 규모 AI 스펙 광고, 120초 인포그래픽, 타이틀 시퀀스, 앱 광고 등 17개 프로젝트 제작 - 이미지·영상 생성 AI를 결합한 제작 파이프라인 구축, 스토리보드를 생성 프롬프트로 변환하는 도구 직접 개발 - 포트폴리오: https://2026-portfolio.nicehmj50.workers.dev/
2026.03 ~ 2026.08	그린아카데미 교육이수내역 AI 융합 디지털 영상편집 디자이너 양성과정 수료 - Premiere Pro, After Effects, Cinema 4D 기반 영상편집·모션그래픽 실습 - Stable Diffusion 등 AI 생성 도구 융합 과정 이수
2026.01 ~ 2026.07	부산대학교 문화예술교육원 교육이수내역 문화예술교육사 2급(국가공인) 교육과정 이수 - 전 과목 이수 및 현장실습 완료 (수영구도서관 등) - 2026.09 자격증 발급 예정
2024.01 ~ 2024.12	Lilith Games 수행과제 공식 커뮤니케이터 (게임 공략 부문) - 네이버 블로그 기반 게임 공략 콘텐츠 기획·작성 - HTML 편집으로 이미지·표 중심의 가독성 높은 포스팅 제작 - 복잡한 게임 시스템을 신규 유저 눈높이로 풀어 설명하는 콘텐츠 다수 작성
2024.03 ~ 2025.02	호주 해외연수 WINGHAUS BAVARIAN 핫 섹션(조리) 담당 - 전원 외국인으로 구성된 주방 팀에서 영어로 소통·협업 - 피크타임 고강도 환경에서 속도와 정확성을 동시에 요구받는 실무 경험

자격/어학/수상

2026.03	IELTS 6점/6급/PASS 영어
2019.04	1종보통운전면허 최종합격 경찰청(운전면허시험관리단)
2025.05	GTQi(그래픽기술자격 일러스트) 1급 최종합격 한국생산성본부
2020.08	GTQ(그래픽기술자격) 1급 최종합격 한국생산성본부
2011.03	정보기술자격(ITQ) 아래한글 B등급 최종합격 한국생산성본부

포트폴리오/기타문서

포트폴리오

<https://2026-portfolio.nicehmj50.workers.dev/>

작업기간

2026.07.30~2026.08.04

|

작업인원

1명

작업 툴

html 등

작품소개

2026년 포트폴리오입니다.

포트폴리오

<https://www.behance.net/gallery/250944505/Public-Furniture-Spatial-Research-2025>

작업기간

2026.01.05~2026.01.21

|

작업인원

1명

작업 툴

Adobe illustration, photoshop 등

작품소개

2025년 포트폴리오입니다.

자기소개서

지원동기

저는 원래 가구와 인테리어를 하고 싶었던 사람입니다. 공예를 전공하며 공간과 사물을 디자인했지만, 머릿속 아이디어를 온전히 담아내기에 물성은 제약이 많았습니다. 영상과 모션그래픽을 공부하기 시작한 이유는 단순했습니다. 시간과 움직임까지 다룰 수 있는 매체라면 제 아이디어를 더 정확하게 담을 수 있겠다고 판단했기 때문입니다.

그 판단이 확신으로 바뀐 계기는 사단법인 하다에서 참여한 주라오스 대한민국대사관 초청행사였습니다. KOREA WEEK 기획에 참여해 현지에 파견되어 부스를 운영하며, 언어와 문화가 다른 관객에게 콘텐츠를 전달하려면 먼저 상대가 무엇을 알고 무엇을 모르는지 파악해야 한다는 것을 현장에서 배웠습니다. 동시에 정적인 이미지와 공간만으로는 행사가 가진 흐름과 분위기를 충분히 담아내기 어렵다는 한계도 분명히 느꼈습니다.

이후 영상 제작에 집중해 지금까지 17개의 개인 프로젝트를 완성했습니다. 32컷 규모의 광고, 120초 인포그래픽, 애니메이션 타이틀 시퀀스까지 성격이 다른 작업을 기획서 작성부터 후반 편집까지 혼자 완주하며, 영상은 단순히 화면을 채우는 일이 아니라 보는 사람이 정보를 받아들이는 순서를 설계하는 일이라는 것을 익혔습니다.

저는 무언가를 만들기 전에 대상을 완전히 이해하는 것을 우선시하고, 이해한 것을 남에게 쉽게 설명할 수 있어야 진짜 이해라고 믿습니다. 이 태도로 브랜드와 조직의 메시지를 정확하게 전달하는 영상 디자이너가 되고자 지원했습니다.저는 원래 가구와 인테리어를 하고 싶었던 사람입니다. 공예를 전공하며 공간과 사물을 디자인했지만, 머릿속 아이디어를 온전히 담아내기에 물성은 제약이 많았습니다. 영상과 모션그래픽을 공부하기 시작한 이유는 단순했습니다. 시간과 움직임까지 다룰 수 있는 매체라면 제 아이디어를 더 정확하게 담을 수 있겠다고 판단했기 때문입니다.

그 판단이 확신으로 바뀐 계기는 사단법인 하다에서 참여한 주라오스 대한민국대사관 초청행사였습니다. KOREA WEEK 기획에 참여해 현지에 파견되어 부스를 운영하며, 언어와 문화가 다른 관객에게 콘텐츠를 전달하려면 먼저 상대가 무엇을 알고 무엇을 모르는지 파악해야 한다는 것을 현장에서 배웠습니다. 동시에 정적인 이미지와 공간만으로는 행사가 가진 흐름과 분위기를 충분히 담아내기 어렵다는 한계도 분명히 느꼈습니다.

이후 영상 제작에 집중해 지금까지 17개의 개인 프로젝트를 완성했습니다. 32컷 규모의 광고, 120초 인포그래픽, 애니메이션 타이틀 시퀀스까지 성격이 다른 작

업을 기획서 작성부터 후반 편집까지 혼자 완주하며, 영상은 단순히 화면을 채우는 일이 아니라 보는 사람이 정보를 받아들이는 순서를 설계하는 일이라는 것을 익혔습니다.

저는 무언가를 만들기 전에 대상을 완전히 이해하는 것을 우선시하고, 이해한 것을 남에게 쉽게 설명할 수 있어야 진짜 이해라고 믿습니다. 이 태도로 브랜드와 조직의 메시지를 정확하게 전달하는 영상 디자이너가 되고자 지원했습니다.

직무역량 및 경험

저의 강점은 기획서 작성부터 키프레임 디자인, 애니메이션, 사운드, 후반 편집까지 전 공정을 혼자 완주하는 힘입니다. 그리고 이 완주력의 핵심이 손이 아니라 기획에 있다는 것을, 두 프로젝트를 거치며 몸으로 배웠습니다.

첫 번째는 애니메이션 타이틀 시퀀스 작업입니다. 일러스트레이터로 캐릭터와 배경 요소를 직접 제작해 모션을 입히는 프로젝트였는데, 소스의 상당량을 버려야 했습니다. 전체 연출 구조를 확정하기 전에 손부터 움직인 탓에, 완성도 있게 그려낸 요소들이 바뀐 연출 방향과 맞지 않아 폐기되는 일이 반복됐습니다. 그때 처음으로 "소스 하나를 만들기 전에 그것이 전체 안에서 말을 역할부터 정의해야 한다"는 기준이 생겼습니다.

두 번째는 32컷 분량의 AI 스펙 광고입니다. 이번에도 중간에 방향성이 흔들리는 순간이 왔지만 대응이 달랐습니다. 손을 계속 움직이는 대신 제작을 멈추고, 컷별 목적과 연결 구조를 문서로 다시 정의한 뒤에야 공정을 재개했습니다. 소스 폐기를 통제 가능한 수준으로 줄였고, 32컷 전체를 일관된 톤으로 완성했습니다.

이 과정에서 저는 촬영과 스톡 소스 없이 영상을 완성하는 제작 파이프라인을 설계했습니다. 기획서와 화면구성표로 컷별 목적을 확정하고, 이미지 생성 모델로 키프레임을 만든 뒤, 영상 생성 모델로 움직임을 입히고, 사운드를 얹어 후반 작업으로 마무리하는 구조입니다. 스토리보드를 생성 프롬프트로 변환하는 전용 도구도 직접 구축해 컷 간 스타일 일관성을 규칙 수준에서 확보했습니다.

AI는 결과물을 대신 만드는 도구가 아니라, 전 공정을 이해한 사람의 속도를 높이는 도구라고 생각합니다. 공정마다 무엇이 필요한지 아는 사람만이 정확한 것을 시키고, 결과를 즉시 판단해 다음으로 넘어갈 수 있기 때문입니다. 전 과정에 대한 이해가 저의 뿌리라면, AI는 그 이해를 속도로 바꾸는 도구입니다.

성격의 장단점

저의 장점은 대상을 완전히 이해할 때까지 파고들고, 이해한 것을 쉽게 설명하는 태도입니다. 어떤 작업이든 구조를 먼저 파악한 뒤 개별 요소를 만들기 때문에, 새로운 업무나 도구를 접했을 때도 전체 흐름을 이해하고 필요한 부분을 빠르게 익히는 편입니다. 인포그래픽 영상 작업에서 복잡한 주제를 다룰 때 이 강점이 가장 잘 드러납니다. 개념을 완전히 이해하지 못하면 어떤 정보를 남기고 버릴지 판단할 수 없기 때문입니다.

이 태도는 호주 Pacific Hunter에서 외국인 팀과 근무했을 때도 발휘되었습니다. 언어로 충분히 설명을 듣기 어려운 상황이 많았지만, 동료의 동선과 작업 흐름을 읽으며 다음 업무를 예측하고 움직였습니다. 낯선 환경에서도 팀의 방식에 빠르게 적응해 맡은 역할을 안정적으로 수행했습니다.

반면 업무를 처음 파악하는 단계에서는 질문이 많은 편입니다. 정확하지 않은 상태로 진행하는 것을 피하려다 보니 초반 확인 과정이 길어질 수 있습니다. 다만 이는 뒤에서 발생할 재작업을 줄이기 위한 과정이기도 합니다. 기획이 무너지면 이후 모든 공정이 재작업이 된다는 것을 소스를 대량으로 폐기해 본 경험으로 알고 있기 때문입니다.

최근에는 질문 내용을 미리 정리해 한 번에 확인하고, 이후에는 스스로 기준을 세워 진행하는 방식으로 개선하고 있습니다. 질문을 줄이기보다 필요한 질문을 정확한 시점에 하는 방식으로, 신뢰를 줄 수 있는 디자이너가 되고자 합니다.

입사 후 포부

입사 후에는 먼저 회사의 브랜드 방향, 콘텐츠 톤앤매너, 제작 프로세스를 파악하겠습니다. 인하우스 디자이너는 개별 결과물을 만드는 역할을 넘어 조직의 메시지를 일관된 시각 언어로 전달하는 사람이라고 생각합니다. 기존 제작물과 채널별 콘텐츠 흐름을 분석하고, 회사가 추구하는 이미지에 맞는 디자인을 안정적으로 구현하겠습니다.

초기에는 주어진 업무를 정확히 수행하며 신뢰를 쌓겠습니다. After Effects와 Premiere Pro를 활용한 모션그래픽·광고 영상 제작 역량을 바탕으로, 단순 편집뿐

아니라 타이포그래피, 화면 전환, 정보 전달 구조까지 고려한 콘텐츠를 만들겠습니다.

이후에는 제가 구축한 AI 제작 파이프라인을 회사 환경에 맞게 정리해 팀이 활용할 수 있도록 만들고 싶습니다. 시안 단계에서 빠르게 여러 방향을 검증하거나, 촬영이 어려운 조건에서 대안을 만드는 데 실질적인 도움이 될 것이라 생각합니다. 다만 도구를 도입하는 것보다 중요한 것은 그 도구를 언제 쓰고 언제 쓰지 않을지 판단하는 기준이라고 보고, 그 기준부터 팀과 공유하겠습니다.

장기적으로는 영상, 그래픽, 공간 감각을 함께 활용하는 디자이너로 성장하고 싶습니다. 무엇보다 이해한 것을 알려주는 일이 제가 가장 잘하는 일이기에, 동료가 물어보기 편하고 믿고 맡길 수 있는 사람이 되겠습니다.