

Garam Kim  
김가람

# Unreal한 AI를 Unity하게 만드는 Software Engineer

## Contacts

[전화번호](tel:+821050027693) +82 10-5002-7693

[이메일](mailto:kimgalam0831@gmail.com) kimgalam0831@gmail.com

[LinkedIn](https://www.linkedin.com/in/kimgalam0831/) <https://www.linkedin.com/in/kimgalam0831/>

## Introduce

크래프톤 정글에서 다진 탄탄한 기본기에, AI와 협업해 낫선 기술도 Top-Down으로 빠르게 흡수하고 적용하는 압도적 실행력을 더했습니다. 오랜 게임 개발의 꿈을 담아, 크래프톤의 AI Native와 CPC를 통한 친숙한 AI의 대중화에 기여하고 싶습니다.

## Skills

### Tech Stacks

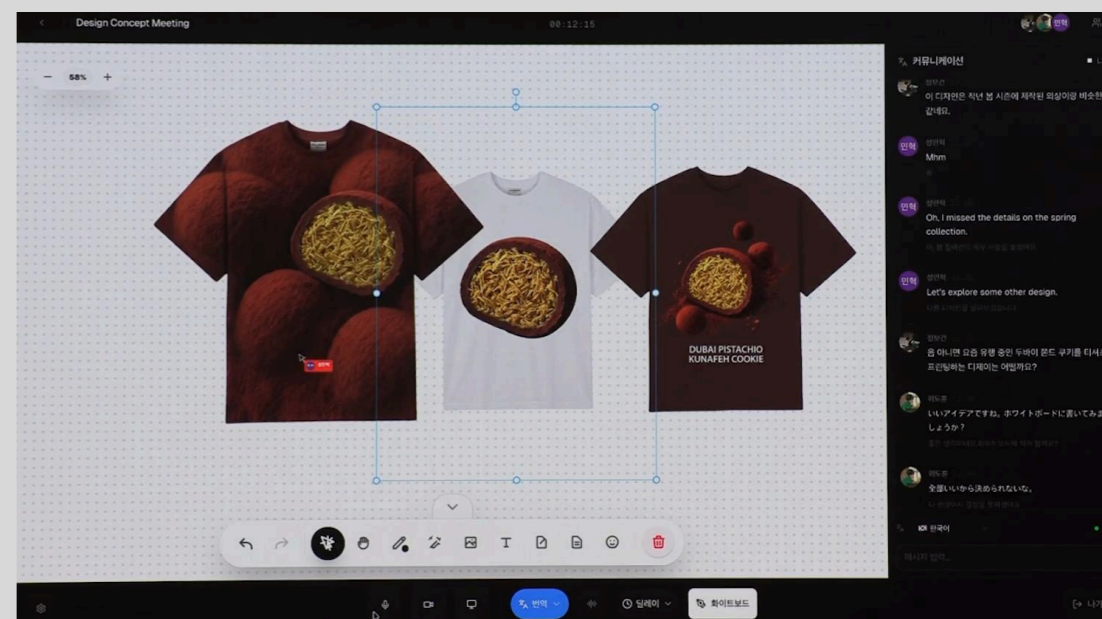
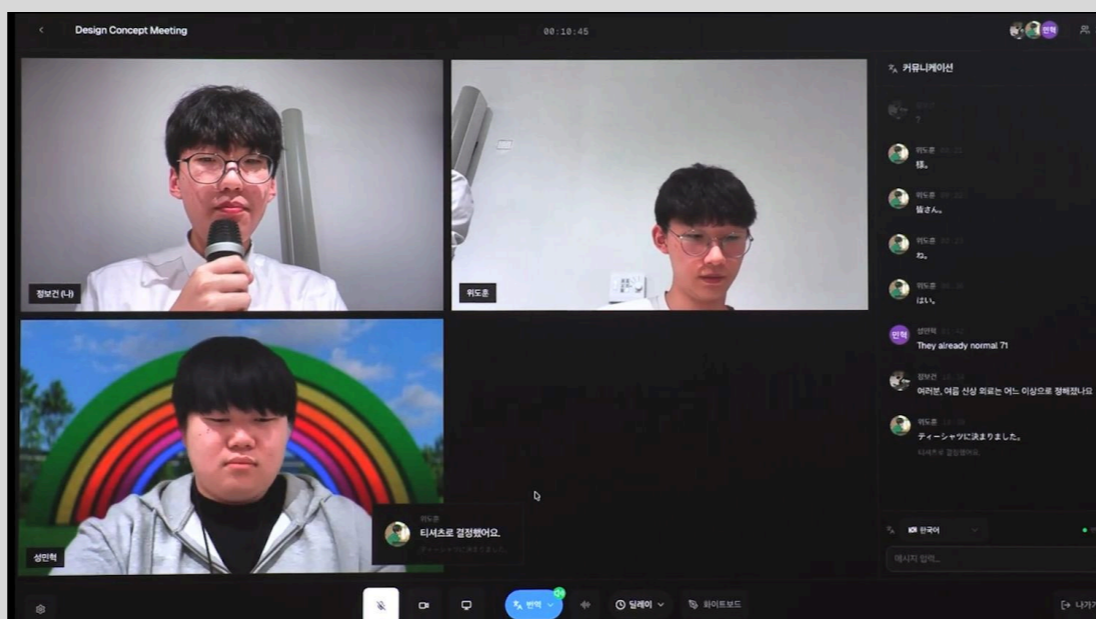
React, Next.js, Nest.js, Node.js

### AI Agents

Claude Code, Codex, Antigravity

이름 ([시연 영상 & 소개 페이지 : https://jungle.krafton.com/news/103](https://jungle.krafton.com/news/103)) / 2025.12.18 - 2026.01.24

- 화이트보드 개발 담당(Full Stack) | WebGPU, PixiJS, Next.js, Nest.js



## Project

### 1. 프레임 개선을 위한 새로운 아키텍처 도입 | 렌더링 라이브러리만 사용한 자체 제작 화이트보드

단일 JS 스텀드에 다수의 영상 렌더링과 복잡한 비즈니스 로직이 집중되며 발생하던 CPU 병목 현상을 해결하기 위해, 렌더링 라이브러리인 WebGPU 기반의 PixiJS v8을 활용하여 화이트보드를 자체 구현했습니다. 무거운 외부 라이브러리 의존도를 없애고 고 부하 그래픽 연산을 GPU로 온전히 위임한 결과, 60Hz 환경 기준 평균 프레임은 23.7 FPS에서 58.7 FPS로 대폭 개선하며 끊김 없는 사용자 경험을 달성했습니다.

### 2. 사용자 경험 향상을 위한 새로운 파이프라인 | 3가지 기법을 적용한 드로잉 & 렌더링 파이프라인

최상의 드로잉 사용자 경험을 제공하기 위해 세 가지 핵심 알고리즘을 결합한 렌더링 파이프라인을 구축했습니다. 원유로 필터를 적용해 사용자 입력 시 발생하는 미세한 손떨림과 노이즈를 딜레이 없이 실시간으로 보정하고, 더글라스-푸커 알고리즘을 거쳐 선의 형태는 온전히 유지하면서 불필요한 점 데이터를 압축해 렌더링 연산량을 대폭 낮추고, 정제된 최소한의 데이터에 베지어 곡선 보간을 적용하여, 끊김이나 계단 현상 없이 실제 펜으로 그리는 듯한 매끄러운 고품질 드로잉 라인을 최종 렌더링하도록 구현했습니다.

## Educations

[2023.03 - 2026.02](#)

한국게임과학고등학교 컴퓨터게임개발과

[2026.03 -](#)

숭실대학교 AI소프트웨어학부

[2025.09 - 2026.01](#)

크래프톤 정글 SW-AI Lab 11기