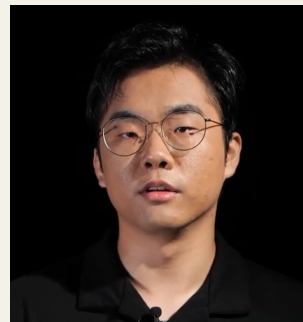


박태준

Rekorn / Taejoon Park

게임 개발자이자 저자,
3인 개발팀 MoEater의 대표입니다.



한 권으로 배우는 게임 프로그래밍

제1저자(공저) · 한빛미디어

박태준·박효재·윤하연

2024년 10월 28일 출간

수학과 물리, 자료구조와 알고리즘,
디자인 패턴까지. 게임을 만드는 데
필요한 기초 지식을 한 권에 담았습니다.

출판 도서 확인



컴투스·컴투버스

Unity 클라이언트 개발 경력

쓰쿠바대학 공학 학사

일본 전기학회(IEEJ) 논문 공저

게임·웹서비스, 개발 도구와 업무 자동화를 만듭니다.
모션그래픽·설명 영상과 게임용 3D 소품도 제작합니다.

Steam에 출시한 게임

작품을 만들고, 팀의 개발을 이끌고, 플레이할 수 있는 형태로 공개했습니다.



EULA

PD · 프로그래밍

AI와 창작을 둘러싼 선택을 다룬 비주얼 노벨.

MoEater · 2026.07.10 정식 출시

[Steam에서 작품 보기](#)



EGG RAIDERS

개발 총괄 · 미소게 기술이사

함께 탐색하고 탈출하는 4인 협동 생존 호러.

2024.10.30 Steam 얼리 액세스

[Steam에서 작품 보기](#)



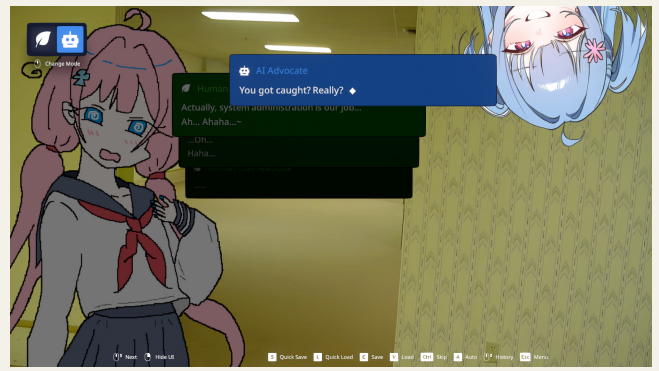
EULA Demo

하트 콩닥 미술부

본편과 다른 이야기의 무료 데모.

MoEater · 2026.04.30 공개

[무료 데모 보기](#)



EULA 플레이 화면

공식 출시작의 실제 화면입니다.

각 Steam 페이지에서 트레일러와 스크린샷을 확인할 수 있습니다.

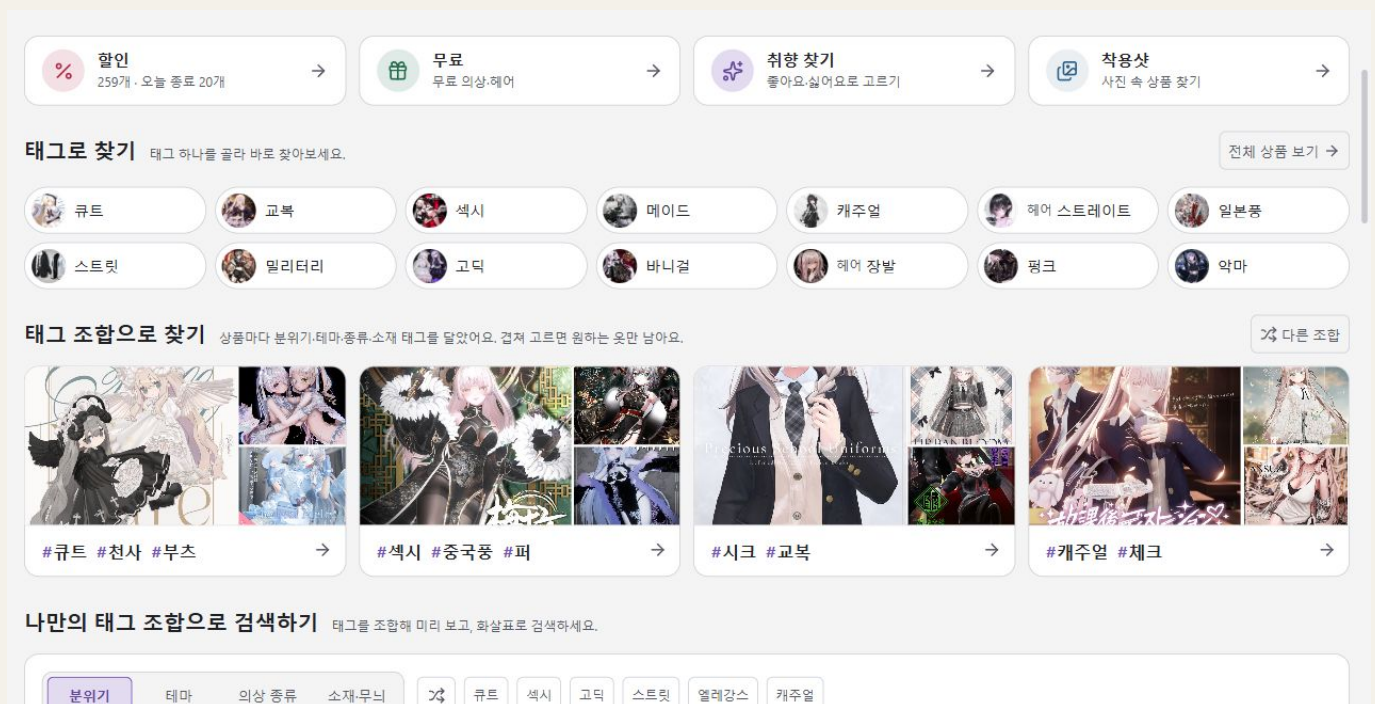
BOOTH NOW

프론트엔드 · UI/UX 담당

VRChat 아바타 의상과 헤어를 찾는 서비스.

28일간 57개국 방문자 6,810명 · 공식 X 팔로워 9천여 명(2026년 9월 집계).

서비스 보기 booth-now.com



2026년 9월 정식 팀 합류

React 기반 PC·모바일 UI를 개편했습니다.

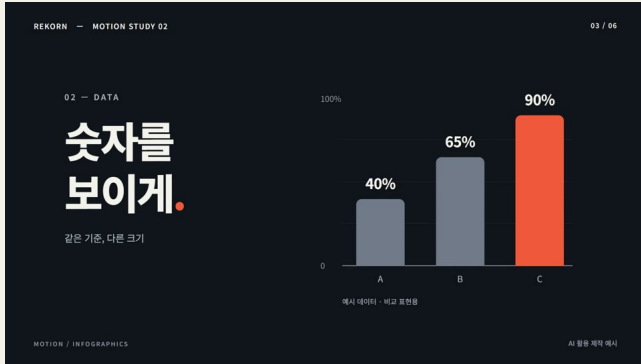
58초 홍보영상도 제작했습니다. 영상과 화면 속 상품 이미지는 각 제작자의 작품입니다.

React · JavaScript · CSS · Vite

2026.10 v2 화면 · 테스트 안내 배너를 닫은 캡처

움직임으로 보여주는 제작 작업

직접 제작한 영상과 소품입니다. 예제의 도표 수치와 행사장은 가상이며, 제작 과정에서 AI 도구를 활용했습니다.



타이포그래피·도형·도표

30초 · 1080p

글자와 도형의 전환, 입체 형태와 예시 도표를 연결한 모션그래픽입니다.



컵 반납 안내 인포그래픽

30초 · 1080p

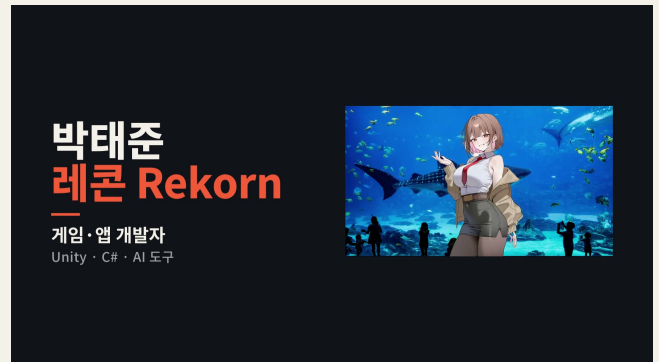
컵을 비우고 뚜껑을 분리해 반납하는 절차를 설명한 가상 행사장 안내입니다.



게임용 로우폴리 소품

12초 회전 영상 · 720p

라디오·작업등·팔레트 자체 제작.
라디오는 UV·텍스처, 나머지는 Blender 재질.



포트폴리오 소개영상

46초 · 1080p

출시 게임, 모션그래픽과 3D,
BOOTH NOW 홍보영상·공동 저서를 담았습니다.

게임 영상의 제작사·팀 크레딧과 상품 이미지의 원저작자를 유지합니다.

[영상으로 작품 보기](#)

연구와 개발

혼합현실로 콘크리트 균열을 검사하다

쓰쿠바대학에서 HoloLens와 영상 처리를 활용한 검사 시스템을 연구했습니다.
일본 전기학회(IEEJ) 2020 전국대회 논문 3-040의 공저자입니다.

[학회 발표 기록](#)[공개 연구 코드](#)

Friflo.Engine.ECS 오픈소스 기여

관계 데이터 역직렬화 중 불필요한 컴포넌트가 생기던 오류를 수정했습니다.
회귀 테스트 3개를 추가한 PR #126이 2026년 4월 13일 병합되었습니다.

[병합된 변경 내용](#)

게임 밖에서도 만드는 도구

RekornTools.Avatar

VRChat용 Unity 에디터 도구. 과거 판매작이며 현재 배포·지원 종료.

TSF Support

웹소설 작성용 문장 강조 VS Code 확장. Marketplace 배포.

LinearBeats

키보드 전체를 사용하는 Unity 리듬게임과 차트 제작 도구.

RGTool · 꿈드림

리듬게임 정보 앱과 장애인 보조 앱. Android·Java·OpenCV.

Albida Soft

학생 창업동아리에서 제작한 23개 이상 Android 앱. 현재 배포 종료.

GynoFactory

MoEater에서 개발 중인 공장 자동화 게임.

음반과 무대

음반을 프로듀싱하고 작곡·편곡했습니다. 한국과 일본에서 DJ-VJ로 활동했으며, 공연과 클럽 행사의 기획도 맡았습니다.



東方スタイル

2018 · 프로듀싱 · 전곡 편곡

Illustration: タチバナ



東方ステップ

2017 · 프로듀싱 · 5곡 편곡

Illustration: タチバナ



もっともっと!! ゆかりさん

2017 · 프로듀싱 · 작곡

Illustration: あおい



Divergence: Expansion

2018 · 컴필레이션 참여 · Tropospheric Invasion

Illustration: Chobi

함께 만들 수 있는 것

게임·앱·웹서비스

프로토타입과 신규 제품 개발, 기존 서비스의 기능 확장.

제작 도구·업무 자동화

에디터 도구, 데이터·파일 처리, 반복 업무용 전용 프로그램.

모션그래픽·3D 소품

설명·홍보 영상, 움직이는 도표와 게임용 소품 제작.

AI 개발 환경·제품 개선

개발 환경 도입, 코드 구조 정리, 성능 개선과 오류 수정.

개발 경력

2026.09 - 현재	BOOTH NOW · 프론트엔드 · UI/UX
2025.06 - 현재	MoEater · 대표
2024.09 - 2025.06	미소게 · 기술이사
2023.08 - 2024.07	씨에스에스 · 일반게임팀 프로그래머
2022.04 - 2023.08	컴투버스 · 클라이언트 개발자
2022.01 - 2022.03	컴투스 · ECO 클라이언트팀 개발자

주요 기술

Unity · Godot · Stride · C# · .NET · Android · Java · Python
React · JavaScript · CSS · TypeScript · Vite · React Router · Lucide React
WebRTC · OpenCV · TensorFlow · HoloLens · Codex · Claude Code · Jev

만들고 싶은 제품이나 개선하려는 업무를 알려주세요.

전체 작품과 개발 문의 rekorn.com