

# 최범근

010-6417-7725

o77151@gmail.com

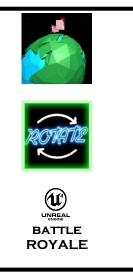
https://choibeomgeun.github.io/portfolio

## 간단한 소개

어릴때 부터 게임을 좋아하고 관심이 많았던 저는 게임 프 로그래머의 길로 들어섰습니다. SDL과 OpenGL을 이용한 직 접 제작한 게임 엔진을 통한 개발 및 유니티,언리얼과 같은 상업 엔진을 통한 개발을 모두 경험해봤으며 산업기능요원 으로서 2년동안의 모바일 게임 개발 경력을 가지고 있는 어 떤 환경에서도 적응할 자신이 있는 개발자입니다.

## 개발 타임 라인 최신순 정렬







#### 매드오카

모바일 3D 수집형 RPG 게임 개발 OculusVR 시뮬레이션 게임 개발 모바일 3D 슈팅 게임 개발

#### **Birdy Savior**

유니티 엔진을 이용한 3D 아케이드 게임 제작

#### ROTATE!

유니티 엔진을 이용한 2D 플랫포머 게임 제작

## **BattleRoyale Project** 언리얼 엔진을 이용한

3D TPS 배틀로얄 게임 제작

#### **RoteRote**

자체 엔진을 이용한 게임 제작

#### ThumbUp Engine

SDL,OpenGL기반 게임엔진 제작

#### Out & In

2D 플랫포머 슈팅 게임 제작

### Help Me!, Swell or Shrink 2가지 프로토타입 게임 제작

## 보유 기술

#### -프로그래밍 언어

C#,C,C++,Python

#### -프레임워크

- Visual Studio
- Unity Engine
- Unreal Engine
- Jenkins
- Git
- TortoiseSVN

## 경력

매드오카 2019.01 ~ 현재

#### -Project UF (2021.04 - 개발중)

3D 모바일 슈팅게임

### - 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine

### - 상세업무

UGUI를 이용한 게임 UI 개발 네트워크 디버깅용 툴 개발 안드로이드,iOS 결제 연동 상점 구현 테이블 데이터 정합성 확인 툴 구현

#### -Project Vtuber (2021.01 – 2021.04)

-3D VR 시뮬레이션

#### - 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine , Jenkins ,OculusVR

### - 상세업무

UGUI를 이용한 VR UI 개발 3D 캐릭터 모델 움직임 캡쳐 및 재생 기능 구현 VRM 파일을 이용한 캐릭터 커스텀마이징 기능구현 Jenkins를 통한 빌드, 배포 관리

## -Project Mikonote (2019.01 – 개발중) $_{f C}$

-3D 모바일 수집형 RPG 게임

### - 개발언어 및 라이브러리

C# , UnityEngine, Python

#### - 상세업무

NGUI를 이용한 게임 UI 개발 게임내 사운드 이펙트 시스템 관리 프로젝트에 Spine2D 라이브러리 통합 및 스파인 데이터 관리 Facebook, Google, Twitter 계정연동

## 게임 프로젝트

자세한 프로젝트 정보는 개인 홈페이지에 있습니다



2018.10 ~ 2018.12



2018.8 ~ 2018.10



2018.1 ~ 2018.06



#### -Birdy Savior 🛂

- 3D 아케이드 게임
- 1인 개발 작품
- 유니티 엔진 사용작품
- 사이드 뷰 러닝 게임 구현
- 탑 뷰 게임 구현
- 1인칭 게임 구현
- 레벨 업시스템
- Google IAP를 이용한 상점 구현
- Google Play 랭킹 및 업적 시스템

#### -ROTATE! ぱ

- 2D 플랫포머 퍼즐 게임
- 1인 개발 작품
- 유니티 엔진 사용 작품
- 구글 플레이 출시
- 인디터 인디 게임 어워즈 입상 🗗
- 게임로직
- 레벨 진척도 체크
- Json 기반 언어 설정

#### -RoteRote 🗗

- 2D 플랫포머 퍼즐 게임
- 3인 팀 개발 작품
- Json File System
- State Manager
- Object Factory
- Logging System
- Game Tools(C#)
  - Map Editor
  - Archetype Editor
  - Game Launcher

#### -ThumbUp 2D Game Engine

- ㆍ 3인 팀 개발 작품
- Singleton Pattern
- SDL 윈도우 관리
- 디버깅을 위한 IMGUI 사용

학력

계명대학교 디지펜게임공학과 2년 휴학