

# 프로필



송승후

1992.06.05

경기도 성남시

gooldare@naver.com

010-3129-9926

<https://hanjo92.github.io/>

<https://seunghus.tistory.com/>

## 학력

2011.03 – 2019.02

인천대학교 컴퓨터공학부 학사

2008.03 – 2011.02

원종고등학교

## 자격증

ISTQB CTFL (2017)

OPic IM1 (2019)

## 경력

**미니레코드 2023.12 ~ 2024.01**

- 개발본부 유니티 개발

**퍼즐원 스튜디오 2023.05 ~ 2023.07**

- 게임 프로그래머

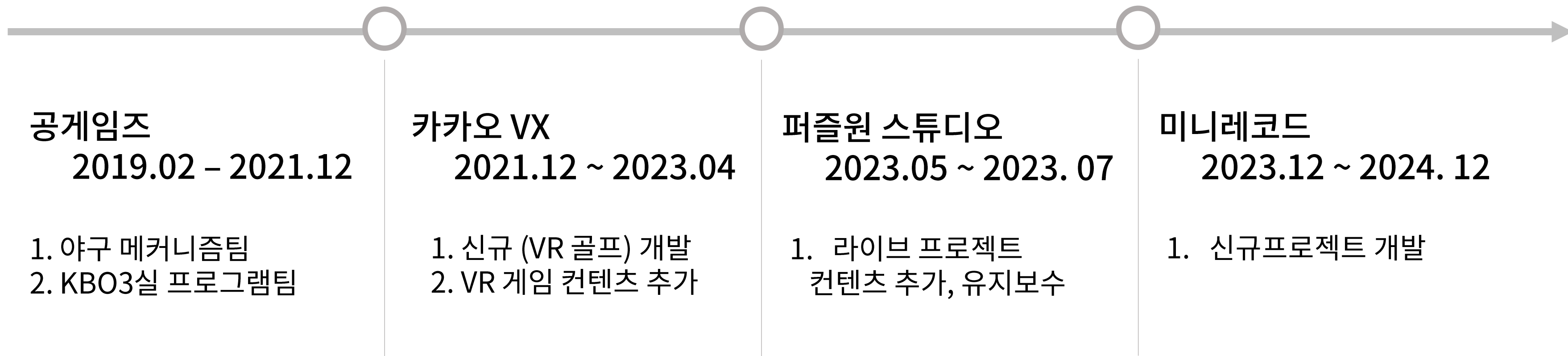
**카카오VX 2021.12 ~ 2023.04**

- VR팀 클라이언트 프로그래머

**공게임즈 2019.02 ~ 2021.12**

- 유니티 클라이언트 프로그래머

# Worked



# Worked - 공게임즈

## RnD센터 야구 메커니즘팀

### 인 게임 주루 메커니즘 개발

- 런다운 시스템 개발
- 딜레이드 스틸 기능 개발
- 동기화를 위한 코드 리팩토링
- 주자 상황별 모션 추가 및 애니메이터 적용
- 타자-주자 애니메이터 관리
- 유지보수 - 버그수정

### 인 게임 주루코치 개발

- 주루 코치 이벤트 및 행동 방식 개발
- 주루 코치 상황별 반응 모션 추가 및 애니메이터 적용
- 주루 코치 애니메이터 관리



인 게임 주루코치 적용 영상 중

관련 업데이트 게시글 링크  
<https://cafe.naver.com/24manru3/338793>

# Worked - 공게임즈

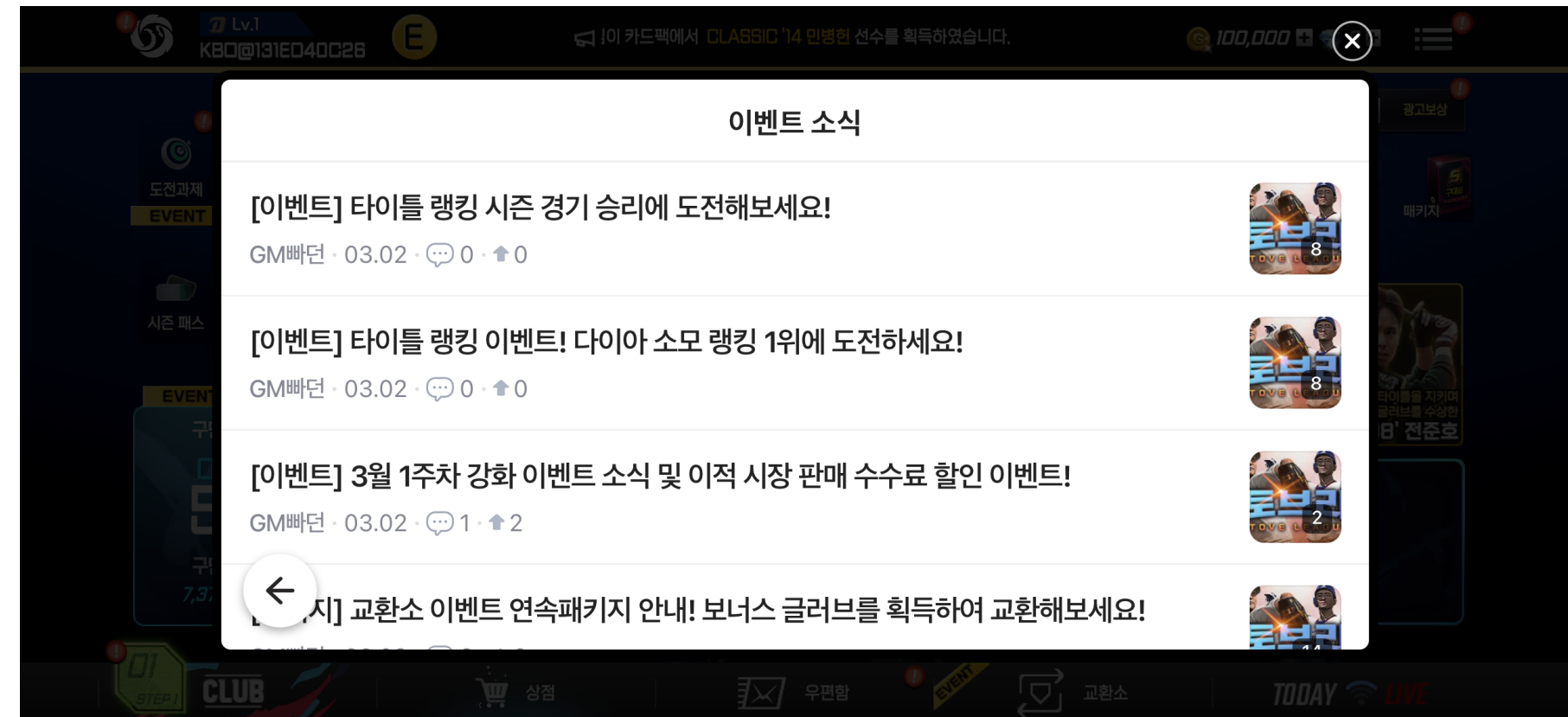
## KBO3실 프로그램팀

### 자동화 빌드 관리

- Jenkins 프리스타일잡 파이프라인 전환
- 자동화 빌드 관련 BATCH, SHELL코드 관리
- 프로젝트 Jenkins 스케줄링 빌드 관리
- QA용 번들 자동화 Jenkins 구축

### SDK관리

- google admob facebook mediation 추가
- ANZU sdk 추가
- Android sdk버전 관리
- Android signing 관리
- 네이버 게임 SDK 추가



네이버 게임 SDK 적용 모습



# Worked – 카카오 VX

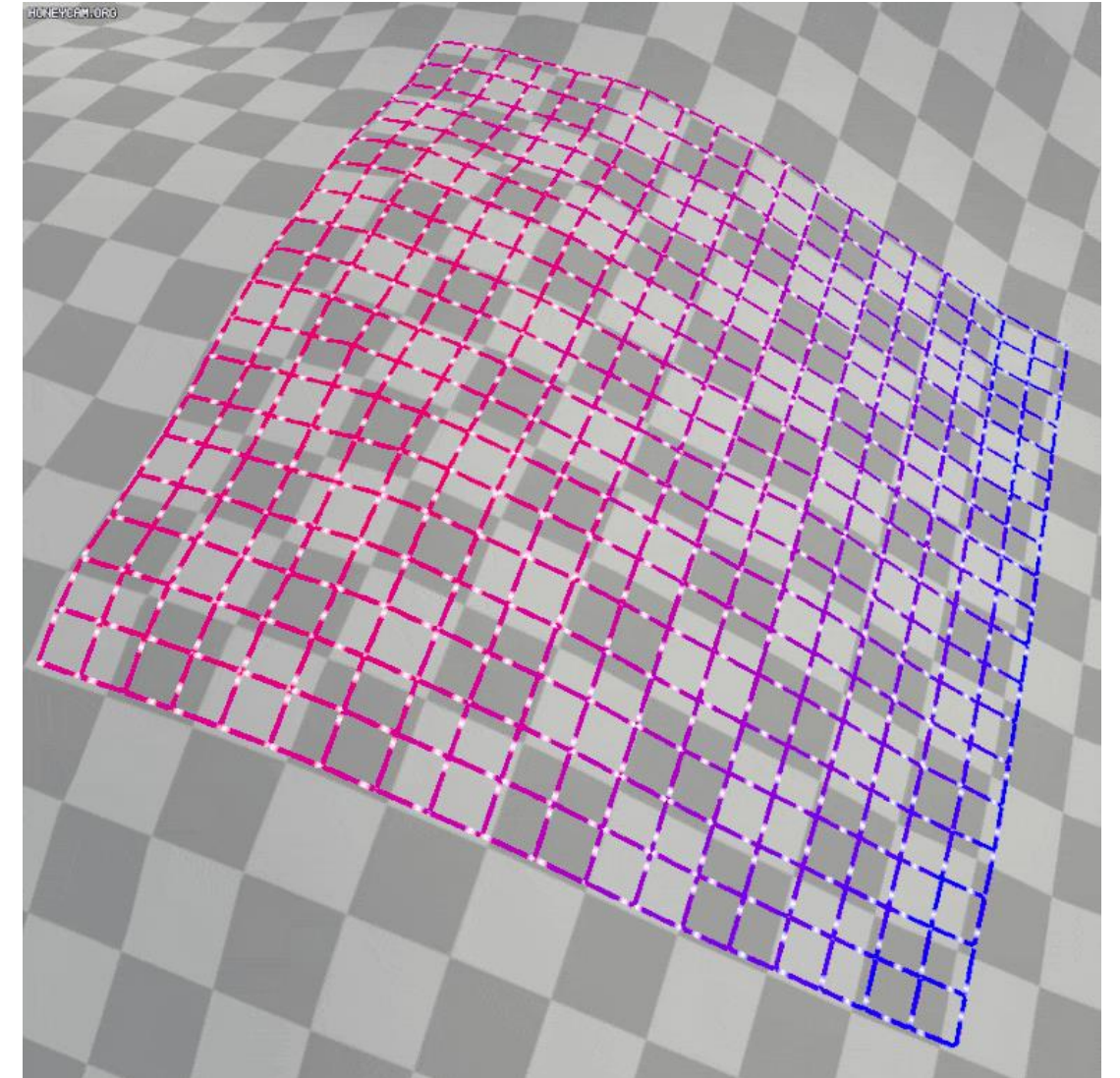
## VR팀 클라이언트 프로그래머

### 신규 프로젝트(VR 골프) 개발 (개발 중단)

- 인게임 로직 개발 및 UI 작업
- Asset 커스텀 (Hex 맵 오픈소스 수정, 버텍스 압축 Asset 등)
- 셰이더 컨버트 (코드 -> 셰이더 그래프)
- 커스텀 셰이더 및 툴 제작 (높낮이 표현 Mesh 생성 및 Shader, Terrain -> Mesh Shader)

### VR 디펜스 게임 콘텐츠 개발

- 스테이지 별 개별 필드 로드 관련 추가
- 인게임 Gimmick 제작(방어, 함정, 공격 타입)
- 인게임 로직 수정 및 일시정지 추가
- 슬롯 아이템 추가



높낮이 표현 커스텀 셰이더

# Worked – 퍼즐원 스튜디오

---

## S3팀 게임 프로그래머

### Word Cookies!

- 협동 콘텐츠 추가 – 팀 힌트 주고받기
- 개인 경쟁전 추가
- 무과금 유저 관련 광고 시청 관련 폴리싱
- 기타 코드 유지보수 및 업데이트 빌드

# Worked – 미니레코드

---

## 개발본부 유니티 개발

### 모바일 신규 프로젝트

- 캐릭터 개발 - 캐릭터 이동, 애니메이션, 오브젝트 상호작용, AR 오브젝트 로드
- 마이룸 개발 - 룸 로드, 룸 커스터마이즈, 오브젝트 상호작용
- 미니게임 개발 - 아동용 요리 게임

# Github

<https://github.com/Hanjo92>

## Imposter

- 폴리곤이 많은 오브젝트를 각도별로 캡처.
- 트라이앵글 2개인 쿼드로 각도에 따른 오브젝트를 표현.

## ETC

- 지형과 어느정도 반응하며 퍼지는 연막탄
- 포토샵 색상 선택과 비슷한 기능의 인게임 UI
- 기타 유틸

## Shader & Mesh

- 커스텀 셰이더 및 커스텀 매쉬 관련

## CopyKaKasi

- 간단한 게임 카피 및 웹 빌드

# Blog

<https://seunghus.tistory.com/>

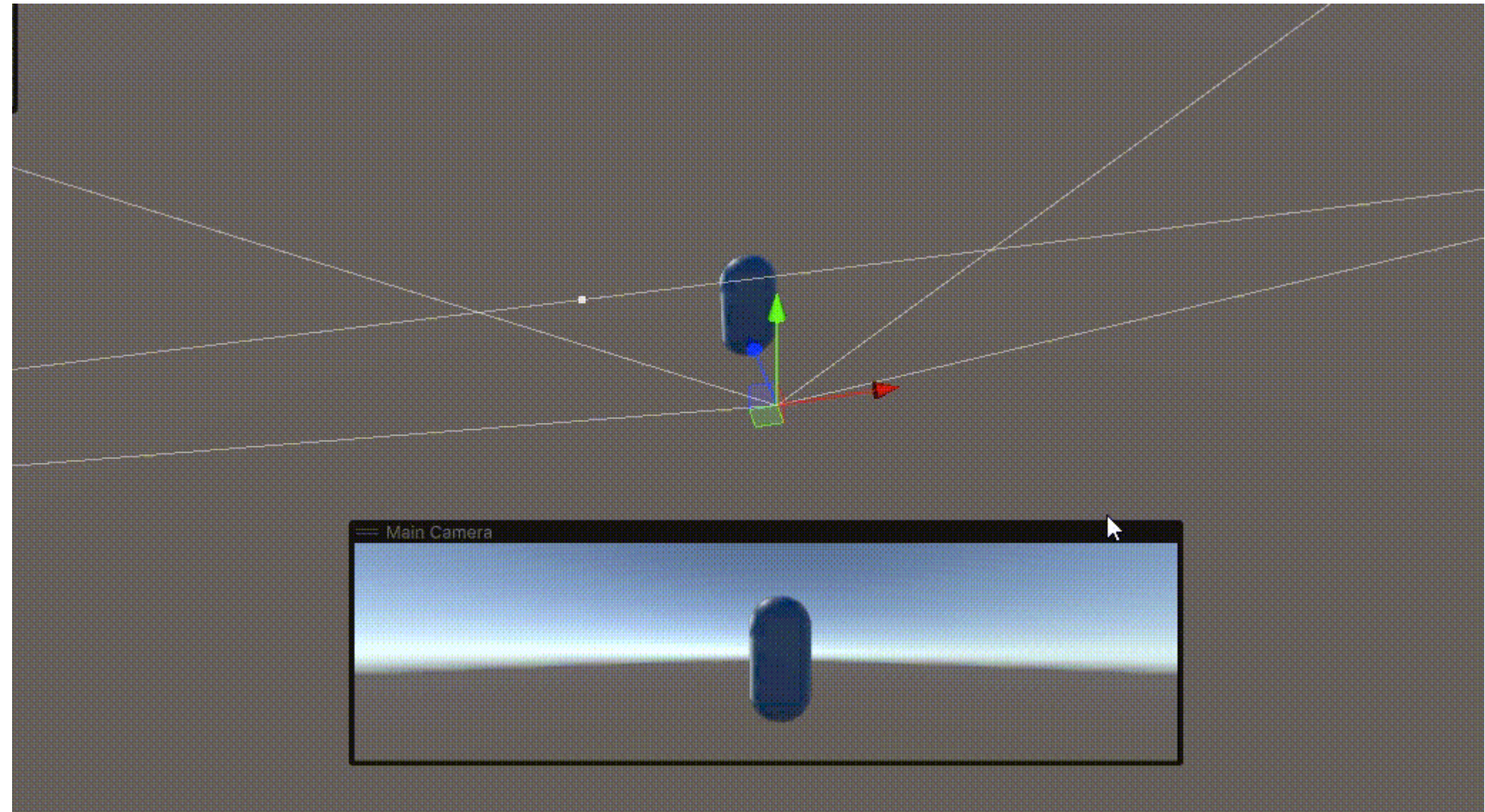


# Github – Imposter

트라이앵글 2개인 쿼드로 각도에 따른 오브젝트를 표현

## 개발 내용

- 각도 별 캡처 및 저장을 위한 관련 에디터
- 오브젝트 각도에 반응 오프셋 이동 셰이더



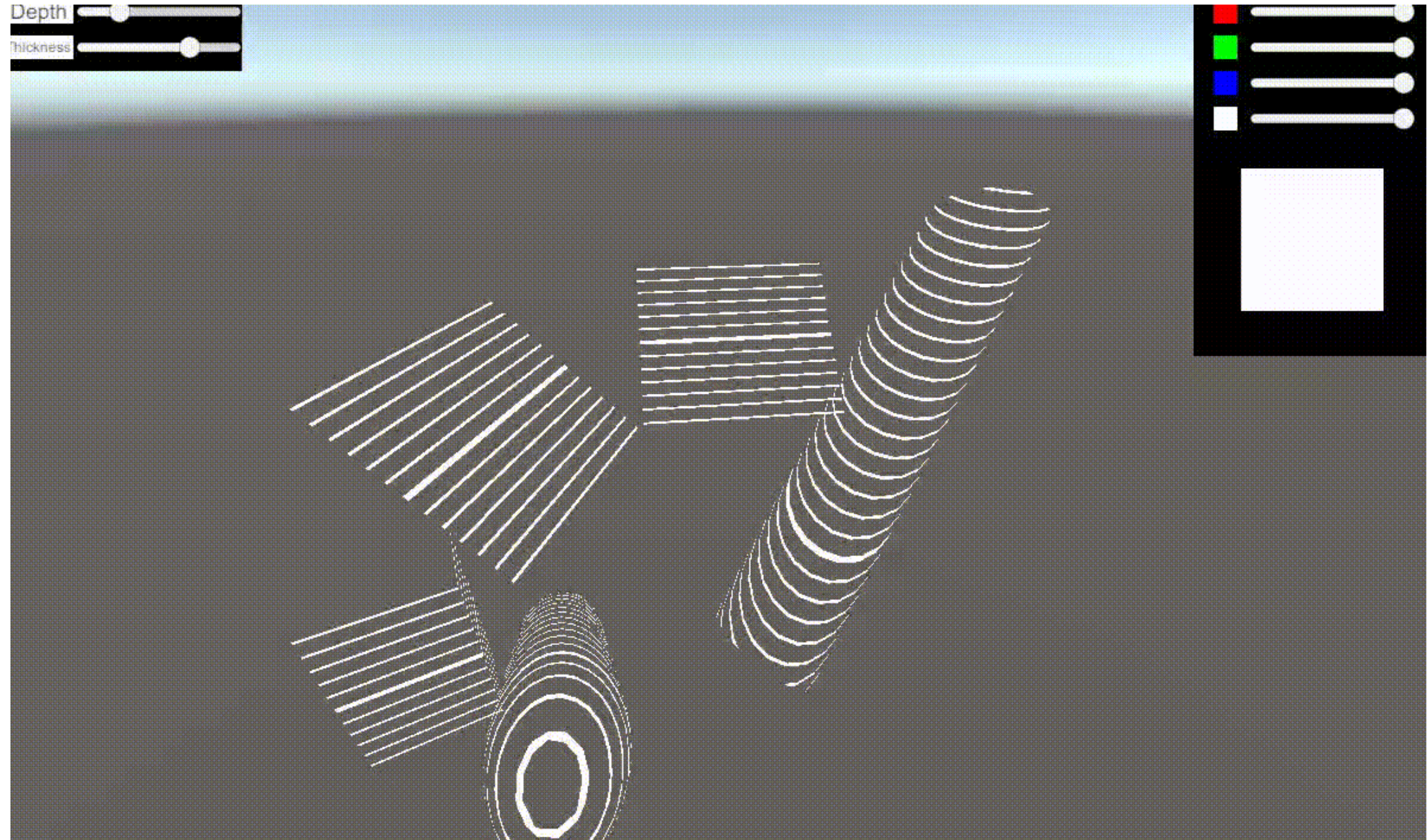
[Hanjo92/Imposter: Imposter shader sample \(github.com\)](https://github.com/Hanjo92/Imposter)

# Github – Shader & Mesh

## 커스텀 셰이더 및 커스텀 매쉬 관련

### 개발 내용

- 오브젝트 등고 표현 셰이더
- 커스텀 매쉬 생성 등



등고선 표현 Shader 및 데모

[Hanjo92/ShaderAndMesh: Unity Shader Study & Portfolio \(github.com\)](https://github.com/Hanjo92/ShaderAndMesh)



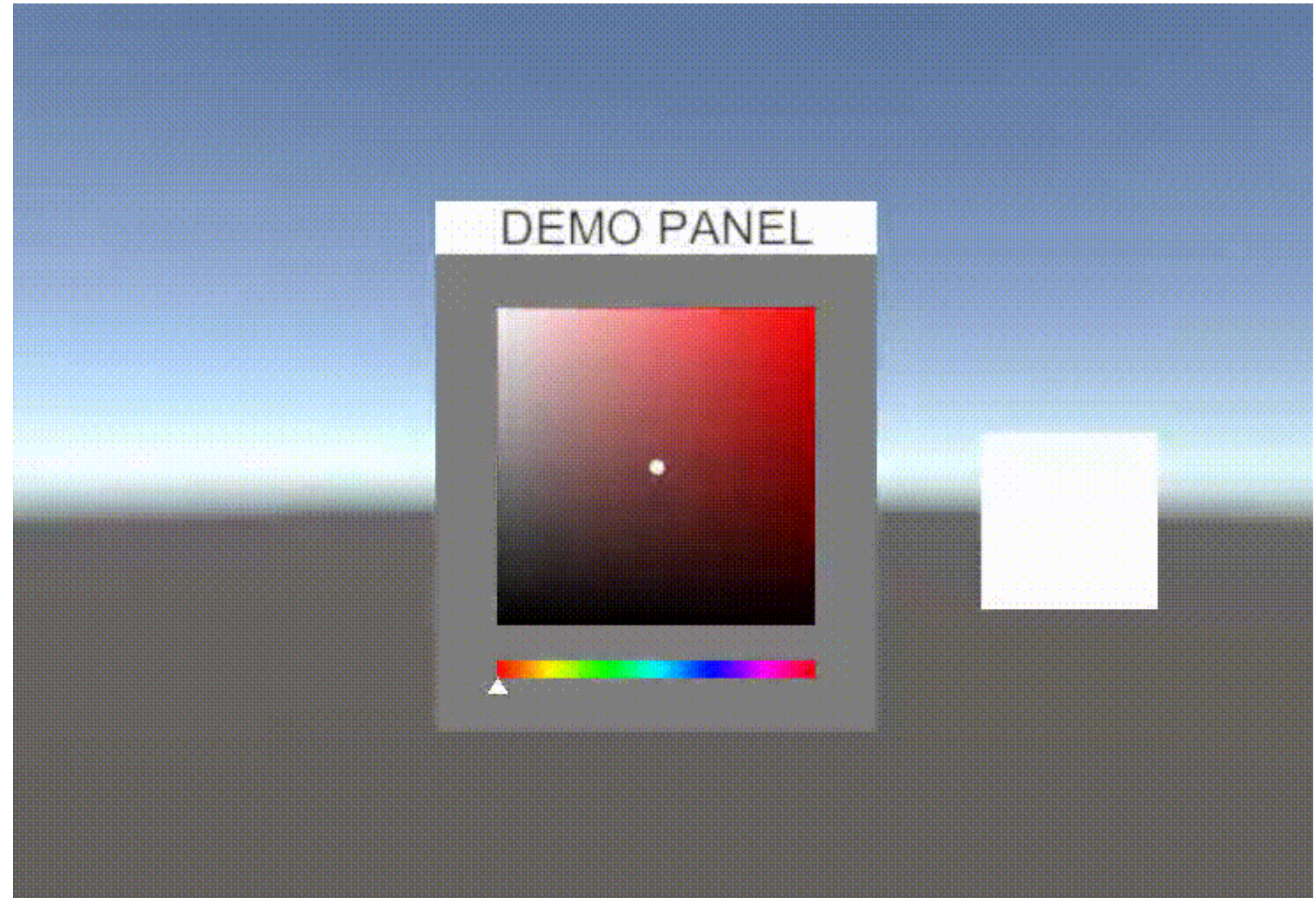
# Github – ETC

---

## 개발 관련 기타 유틸 및 데모

### 개발 내용

- 지형과 어느정도 반응하며 퍼지는 연막탄
- 포토샵 색상 선택과 비슷한 기능의 인게임 UI
- 기타 유틸



색상 선택 인게임 UI 및 데모

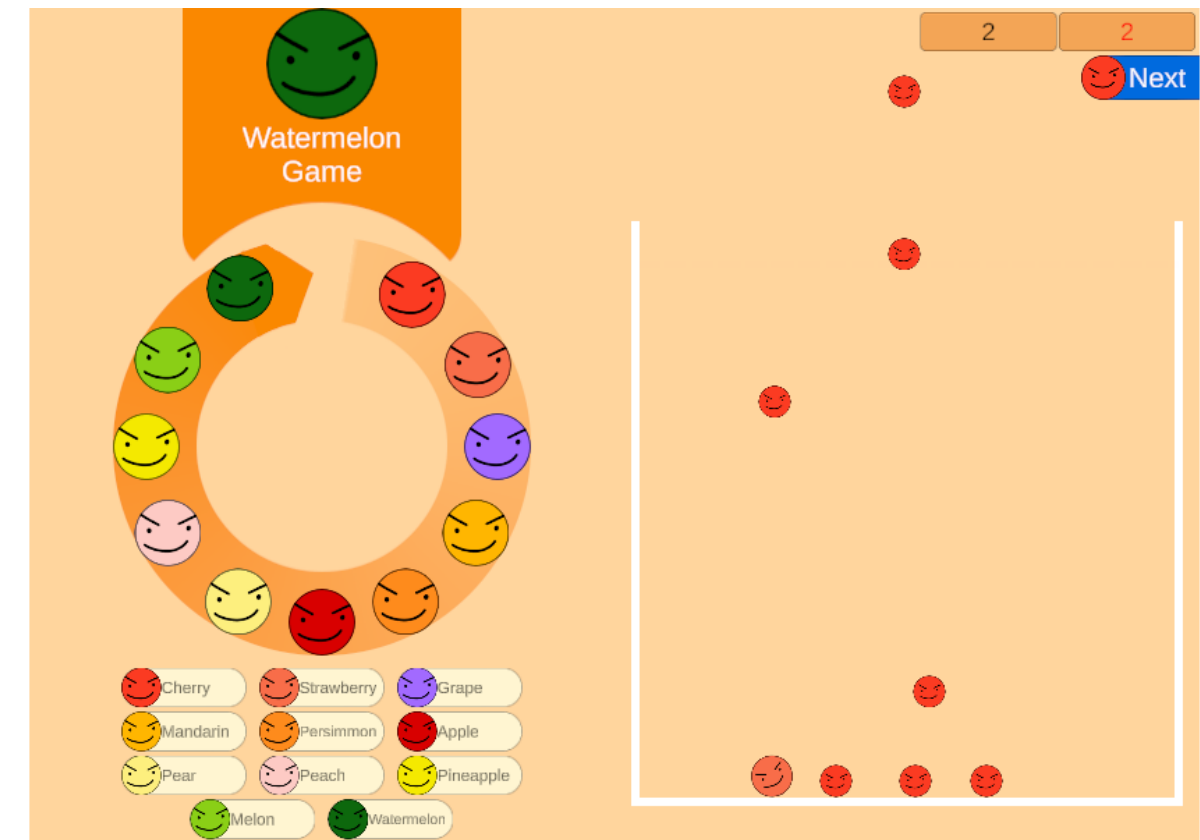
[Hanjo92/ETC: 이것저것 유틸 모음 \(github.com\)](https://github.com/Hanjo92/ETC)

# Github – CopyKaKasi

## 간단한 게임 카피 및 웹 빌드



- Voodoo 퍼블리싱 Royal Castle! 카피  
[Unity WebGL Player | RCCopy \(hanjo92.github.io\)](https://github.com/hanjo92/RCCopy)



- 수박 게임 카피  
[Unity WebGL Player | Watermelon \(hanjo92.github.io\)](https://github.com/hanjo92/Watermelon)