

# 황주현

📍 Busan, South Korea ✉️ hyunhwang9111@gmail.com ☎️ 01040399111 📧 in/주현-황-925984343 🌐 hwang-ju-hyun.github.io/

## SUMMARY

커스텀 엔진 개발 및 3D 그래픽스 제작에 대한 경험 보유.  
원활한 팀 협업 능력을 갖추고 있으며, 효과적인 개발 프로세스 운영에 기여할 수 있음.

## EDUCATION

### 컴퓨터공학과

국립부경대학교 · 부산 · 2026

### 게임프로그래밍

디지펜아카데미 · 부산 · 2025

## EXPERIENCE

### Wothingthing2

국립부경대학교

April 2025 - Present, 부산

- 솔로 프로젝트로 2D/3D혼합 형식의 횡스크롤 게임
- 3D 게임 엔진 내 파티클 시스템 제작 (난수 분포 및 다양한 시각 효과 지원)
- ASSIMP 기반 모델 로딩, 머티리얼 및 메쉬 구조 이해 및 적용
- FSM(Finite State Machine) 기반 AI 및 애니메이션 구조 설계
- 빌보드 렌더링 구현 3D 환경 속 2D 스프라이트가 항상 카메라를 바라보도록 구현
- Real-Time Collision Detection 구현 매 프레임 충돌 검사

### Gonjiamerica

디지펜 아카데미

December 2024 - February 2025, 부산

- 3인 팀으로 구성된 1인칭 공포 FPS게임
- Behaviour Tree를 활용한 몬스터 AI 및 애니메이션 구현을 담당하여 적 캐릭터의 동작과 전투 패턴을 제작함.
- 실감 나는 게임 환경 조성을 위한 안개, 공기 흐름 효과 등을 구현
- 레벨 디자인 및 맵 제작

### Bombberman

디지펜 아카데미

October 2024 - October 2024, 부산

- Bomberman게임을 모방한 커스텀 엔진 솔로 프로젝트
- OpenGL을 활용하여 커스텀 게임 엔진을 개발하고, 이를 기반으로 2D 봄버맨 스타일 게임을 제작함.
- DearImGui 라이브러리를 활용한 맵 에디터 개발을 통해 게임 요소를 직관적으로 수정할 수 있도록 하여 보다 효율적이고 빠른 개발 환경을 구축함.
- JSON 직렬화 기능을 구현하여 프로그래밍 지식이 없는 사용자도 게임 오브젝트 및 컴포넌트 정보를 쉽게 편집할 수 있도록 함.
- 게임 아키텍처 설계부터 레벨 디자인, 플레이어 이동 시스템 개발까지 전반적인 게임 개발을 담당함.

### WoThingThing

디지펜아카데미

September 2024 - September 2024, 부산

- 3인 팀으로 개발한 플랫폼 게임으로, Alpha Engine을 활용하여 렌더링 및 입력 처리를 수행함.
- 게임 프레임워크 아키텍처 설계 및 개발.
- 보스 몬스터 AI 개발 (최단 경로 탐색 알고리즘, 상태 머신 기반 행동 제어 시스템 구현)
- 파일 입출력을 활용한 레벨 디자인 및 맵 제작

## COURSEWORK

### 3D Graphics

국립부경대학교, 디지펜 아카데미 · 2024 · OpenGL

- 렌더링 기법, 변환(Transformations), 셰이딩(Shading), 조명(Lighting) 등을 학습하며 3D 모델을 생성 및 조작하는 기술을 습득함.
- 렌더링 파이프라인(Rendering Pipeline)에 대한 깊은 이해를 바탕으로 그래픽스 프로그래밍 역량을 강화함.

## SKILLS

C/C++ , GIT , OpenGL