



신정호

1998.09.17

경기도 시흥시 중심상가로

[GitHub Link](#)

연락처

+82-10-2507-8645

sjh98091@gmail.com

자기소개

C++ 및 DirectX 기반의 **자체 엔진 개발** 경험과 **언리얼 엔진 4, 5**를 아우르는 클라이언트 프로그래머입니다. **HLSL** 셰이더 작성과 **SIMD 최적화** 등 로우 레벨 기술에 대한 깊은 이해를 갖추고 있습니다. 이전 직장에서 입사 1년 만에 업무 성과를 인정받아 **주임으로 조기 승진**하며 실무 수행 능력을 증명했습니다.

최근에는 언리얼 엔진 5 기반 프로젝트를 **Steam에 정식 출시**하여, 배포부터 라이브 서비스 운영 및 트러블 슈팅까지의 개발 파이프라인을 경험했습니다.

현재는 유니티 엔진을 학습하며 폭넓은 개발 환경에 대응할 수 있는 역량을 키우고 있습니다.

보유 기술

C++, C#, HLSL
DirectX 9/11
Unreal Engine 4/5
Unity
VR/Motion Capture
Win API

경력

MnM소프트 근무 (22.08~23.12)

1. 프로젝트 RIO - Unreal 4.26 (22.08~22.12)

- **주요역할:** 관전자 기능 및 런타임 맵 에디터 구현
 - **맵 에디터:** 사용자가 런타임에 오브젝트를 배치하고 저장할 수 있는 에디터 구현 (DataTable연동)
 - **관전자 기능:** 자유 시점 및 플레이어의 시점을 관전할 수 있는 기능 및 실시간 오브젝트 배치 구현
 - **유지보수:** 스파게티 코드를 모듈화하여 수정 비용 절감 및 버그 수정

2. 프로젝트 창원 - Unreal 4.22 (22.12~23.12)

- **주요역할:** VR 및 PC 플레이어 상호작용 구현
 - **OptiTrack 연동:** 모션 캡처 데이터를 실시간으로 리타겟팅하여 현실과 VR 플레이어의 움직임 동기화
 - **VR 플레이어:** 컨트롤러와 키매핑을 통해 무브먼트 구현, 상호작용 오브젝트 구현
 - **PC 플레이어:** 애니메이션 및 상호작용 오브젝트 구현
 - **차량 AI 구현:** 스플라인 곡선을 기반으로 이동 경로, 무브먼트 구현, 런타임 에디터에 기능 적용

프로젝트

1. Bip and Bop - Unreal 5.4, 스팀 출시 (25.05~25.09) [-영상-](#) / [-상점페이지-](#)

- **주요역할:** 빌드 관리, 멀티플레이 기능 및 유틸리티 구현
- **인원:** 4인
 - **멀티플레이 아키텍처:** Epic Online Services(EOS) SDK를 연동, Steam과 LAN에서 동작하는 P2P 기반 세션 매니저를 설계
 - **통합 이펙트 스폰 시스템:** 이펙트/사운드를 하나로 통합하고, 생명주기를 자동화한 유틸리티 구현.
 - **라이브 서비스:** Steam 스토어 정식 출시 및 배포 파이프라인을 전담 관리하며, 전체 개발 사이클(빌드~심사~배포) 완수
 - **트러블 슈팅:** 출시 후 발생한 이슈를 디버깅하여 해결하고, 유저 피드백을 반영한 v1.1 업데이트 주도

2. WindowKill 모작 - DirectX 11, Win API (25.02~25.04) [-영상-](#) / [-깃허브-](#)

- 주요역할: 자체 엔진, 좌표계 변환 시스템, 수학
- 인원: 1인
 - 자체 엔진 아키텍처: 상용 엔진 의존 없이 DirectX 11/C++로 씬 관리, 컴포넌트 시스템 등 엔진 코어 직접 구현
 - 좌표계 변환 시스템: 윈도우 좌표계와 DirectX 좌표계를 통일하기 위해, 비대칭 투영 행렬 구성. 자체적인 투영 파이프라인 구축
 - 수학 라이브러리: DirectXMath를 래핑한 커스텀 수학 클래스 제작, SIMD 명령어 및 메모리 정렬을 적용해 연산 성능 극대화
 - 그래픽스(HLSL): 지오메트리, 픽셀 셰이더를 직접 작성하여, 노이즈 기반의 백그라운드, 플레이어 커스텀 등 효과 구현

3. It Takes Two 모작 - DirectX 11 (21.11~22.02) [-영상-](#) / [-깃허브-](#)

- 인원: 7인
 - 하드웨어 인스턴싱: 하드웨어 인스턴싱을 활용하여, 이펙트의 DrawCall 최적화
 - 이펙트/그래픽스: HLSL과 노이즈 텍스처를 활용하여 이펙트(Dissolve, Disintegration 등)를 적용

4. Dungeon Defenders 2 모작 - DirectX 11 (21.09~22.11) [-링크-](#) / [-깃허브-](#)

- 인원: 1인
 - 네비게이션 메쉬: 네비게이션 메쉬를 이용하여, 오브젝트의 활동 영역을 정의 및 스페이스 변환을 통해 마우스 피킹 구현
 - 몬스터 AI: A* 알고리즘을 선택적으로 사용하여, CPU연산 최적화

5. Ever Space 모작 - DirectX 9 (21.06~21.07) [-링크-](#) / [-깃허브-](#)

- 인원: 4인
 - 보스 AI: FSM과 벡터 연산을 적극 활용하여, 이동과 공격을 유연하게 전환하는 AI 구현
 - 퀘스트 및 스크립팅: 옴저버 패턴과 싱글톤 패턴을 활용하여 퀘스트 및 대화 스크립트 구현

6. Skul 모작 - DirectX 9, MFC (21.04~21.05) [-링크-](#)

- 인원: 1인
 - 오브젝트 에디터: MFC를 활용하여, 오브젝트의 충돌범위, 체력 등을 데이터 저장 및 인게임에 적용
 - 타일맵 에디터: MFC를 활용하여, 스테이지의 범위 및 이동 가능한 지점을 배치하고 데이터 파일로 저장 및 게임에 적용

7. Sonic 3 모작 - Win API (21.02~21.03) [-링크-](#)

- 인원: 1인
 - 게임 루프 기초 원리: 게임 엔진의 도움 없이 Windows API만을 활용하여 더블 버퍼링, 비트맵 렌더링, AABB 충돌 처리 등 게임 루프의 기초 원리를 직접 구현 및 체득