

Seung Youp Baek (백승엽)

EMAIL bsy6766@gmail.com

MOBILE 010-8747-5784

CAREER 신입

GITHUB github.com/bsy6766

WEBSITE bsy6766.github.io

POSITION Software Engineer

소개

게임 개발과 컴퓨터 그래픽스에 관심이 많은 신입 개발자입니다. 게임 개발자가 되기 위해 대학에서 컴퓨터 공학을 전공하고 대학원에서 컴퓨터 그래픽스를 공부했습니다. 대학교 재학 시절 게임 및 툴을 개발, 출시 및 배포를 해본 경험이 있고, 대학원에서 컴퓨터 그래픽스를 공부하며 팀 리더로서 연구과제를 1년간 진행한 경험이 있습니다. 주로 C++와 OpenGL을 사용하여 개발을 해왔으며, 빠르게 변하는 IT 및 게임 업계에서 멈춰있지 않기 위해 새로운 기술을 탐구하고 개인의 성장을 위해 노력해왔습니다. 또한, 팀의 성장, 기여, 그리고 효율적인 프로젝트 진행 및 개발 프로세스를 위해 팀원들과 커뮤니케이션하여 협력해왔습니다. 새로운 것을 배우는 걸 좋아하며 항상 주어진 업무에 책임을 다하기 위한 역량을 갖추기 위해 노력하고있습니다.

학력

석사: 성균관대학교 소프트웨어학과 졸업 (컴퓨터 그래픽스 연구실)	2021.02
학사: University of Texas at Austin 컴퓨터 공학과 졸업 (자격증)	2015.12

기술

프로그래밍 언어:	C++, Python
라이브러리 및 엔진:	OpenGL, Cocos2d-X, Unity
툴:	Visual Studio, Git, Github, Doxygen, Trello
기타:	Adobe Photoshop, Blender

언어

한국어, 영어	학습, 연구 및 업무 수행 가능
---------	-------------------

논문 및 과제

Real-Time Dynamic Bokeh Rendering with Efficient Look-Up Table Sampling (논문, 영상)

2020
@ TVCG

디지털카메라에서 나타나는 보케(Bokeh) 현상을 real-time으로 렌더링 하는 기법에 대한 연구를 진행하였고 공저자로 논문의 전반적인 부분에 참여했습니다. C++와 OpenGL을 사용하여 알고리즘을 구현하였습니다.

- Bokeh 렌더링을 위한 전반적인 시스템 및 shader 프로그램 구현 및 관리
- 성능 향상을 위한 렌더링 최적화 작업 수행
- Bokeh 오브젝트를 사용자 임의로 제어가능한 bokeh 에디터의 로직 구현

Day-to-Night Road Scene Image Translation Using Semantic Segmentation (논문)

2020
@ PG Poster

이미지 프로세싱 알고리즘들을 활용하여 낮 시간대의 도로 주행 사진을 밤 시간대로 변환하는 프레임워크를 개발하였고 제1저자로 참여했습니다. 이미지 프로세싱 알고리즘 및 프레임워크는 C++과 OpenGL로 구현하였습니다.

- CPU 기반 이미지 프로세싱 알고리즘들을 shader로 구현
- 사진을 읽고 알고리즘들을 적용 후 저장하는 프레임워크를 개발

딥러닝을 위한 불완전 렌더링 (삼성미래기술육성사업)

2019 - 2020

1년간 연구과제의 팀 리더로서 과제를 진행하며, 디지털카메라에서 발생하는 불완전성(노이즈, 왜곡 및 아웃포커싱 등)들을 shader로 구현하고, 이를 렌더링 된 사진에 적용하는 프레임워크를 C++과 OpenGL을 사용하여 개발하였습니다.

- 디지털카메라의 불완전성들 및 이미지 프로세싱 파이프라인을 shader로 구현
- 대량의 렌더링 된 사진들에 불완전성 모델을 적용하는 프레임워크 개발

캡스톤 프로젝트 (영상, 다운로드)

2015

대학교 캡스톤 프로젝트로서 한 학기 동안 6명으로 구성된 팀으로 타일 기반 턴제 전략 게임을 개발하였습니다. 팀의 리드 프로그래머로서 게임의 전반적인 부분을 구현하였습니다.

- Unity와 C#을 사용하여 게임 로직, 전투 메카닉, 튜토리얼, 맵 에디터 등 구현
- 팀의 리드 아티스트와 협력하여 에셋 최적화 수행

토이/개인 프로젝트

몬스터 헌터 월드 툴 제작 및 배포 ([다운로드](#), [소스 코드](#), [인벤](#), [루리웹](#), [Reddit](#)) 2018

게임 몬스터 헌터 월드(Monster Hunter World)에서 플레이어가 특정하게 원하는 인게임 아이템 조합들을 모두 찾아주는 툴을 구현하고 온라인 커뮤니티에 배포하였습니다.

- C++과 Win32 API를 사용하여 GUI 어플리케이션 개발
- 온라인 커뮤니티에 배포, 피드백에 따른 업데이트 관리 수행

Voxel Engine Prototype ([영상](#), [소스 코드](#)) 2017

블록으로 구성된 세계를 무작위로 생성하고 이를 플레이어가 탐험하는 부분에 초점을 맞춘 게임 및 엔진 프로토타입입니다. 게임 로직, 엔진 및 렌더러를 C++와 OpenGL로 구현하였습니다.

- C++과 OpenGL을 사용하여 voxel renderer 및 엔진/프레임워크 구현
- 멀티스레딩을 사용하여 맵 데이터를 비동기로 생성 및 관리
- AABB 충돌, 블록 설치/파괴를 위한 ray 충돌, 캐릭터 점프와 같은 간단한 물리 시스템 구현

Game Jam 참가 ([링크](#)) 2017

해외 온라인 게임 잼 Ludum Dare 38회와 39회에 1인 자격 (Solo Jam)으로 참가하였습니다. 3일 안에 주어진 주제에 맞는 게임을 기획, 개발 및 테스트를 하고 등록을 마쳤습니다. 짧은 시간 내에 게임을 구현함으로써 게임 개발 및 시간 관리 등을 배울 수 있었습니다.

- 38회: C++와 Cocos2d-X를 사용하여 게임 개발
- 39회: C#과 Unity를 사용하여 게임 개발
- Adobe Photoshop과 신디사이저를 사용하여 아트 에셋 및 배경음악 생산

2D iOS 모바일 게임 개발 및 출시 2013

행성으로 날아드는 운석을 터치 및 스킬을 통해 파괴하여 행성을 지키는 iOS용 2D 모바일 게임을 개발하고 Apple AppStore에 1년간 등록하였습니다. 게임 기획, 개발, 테스트 및 첫 배포를 방학 3개월 동안 수행하였습니다.

- Objective-C와 Cocos2d-iPhone을 사용하여 게임 개발
- Adobe Photoshop과 신디사이저를 사용하여 아트 에셋 및 배경음악 생산