

# 멋쟁이 사자처럼, 그래픽 프로그래밍, 그리고 C++



**송창현** 1992년 (29세) | 남 | 구직중

✉ chsong499@gmail.com

☎ 010-4616-2416

☎ 010-4616-2416

🏠 (01898) 서울 노원구 광운로

학력사항	경력사항	희망연봉	희망근무지/근무형태	포트폴리오
대학교(4년) 졸업	신입	회사내규에 따름	서울전체 정규직	-

## 학력 최종학력 | 대학교 4년 졸업

재학기간	구분	학교명(소재지)	전공	학점
2011.03 ~ 2018.02	졸업	광운대학교 (서울)	법학과	3.6 / 4.5
2008.03 ~ 2011.02	졸업	대륜고등학교	문과계열	-

## 경력 신입

## 대외활동

기간	구분	기관/장소	내용
2017.03 ~ 2017.11	교육이수내역	광운대학교/서울	삼성그룹에서 운영하는 비전공자 소프트웨어 융합과정으로, 일반적인 컴퓨터공학과 커리큘럼을 따라 공부하였으며 비주얼 스튜디오에서 C와 파이썬을 주로 사용하였습니다.
2016.03 ~ 2016.08	동아리	멋쟁이사자처럼/서울	'멋쟁이 사자처럼'이라는 비전공자 프로그래밍 교육 동아리에서 개발을 시작했습니다. 법학과 재학 중 sns를 만들어보고 싶어 이 동아리에 지원하였고, 루비 온 레일즈로 진행되는 웹 개발 강의를 수강하였습니다. Cloud9 웹 IDE와 아마존의 AWS EC2를 이용하였으며, CRUD를 사용하는 게시판을 만들었습니다. 실력 있는 개발자들과 교류하며 그들의 개발 방식, 끈질기게 고민하고 해결하는 과정을 옆에서 직접 배웠습니다.

## 자격증/어학/수상내역

취득일/수상일	구분	자격/어학/수상명	발행처/기관/언어	합격/점수
2019.04	어학시험	TOEIC	영어	815점/PASS

# 보유기술

보유기술명/수준/상세내용
C/C++ / 중급
C와 C++를 주된 언어로 사용하고 있습니다. 필요하다면 직접 메모리를 조작할 수 있다는 것이 이 언어들의 장점이라 생각합니다.
그래픽 프로그래밍 / 초급
그래픽 프로그래밍에 관심이 있어 셰이더를 공부하였습니다. 렌더몽키를 활용하여 파이프라인을 따라 정점셰이더, 픽셀셰이더를 작성하였으며, 만화같은 명암을 입히는 톤셰이더를 만들고 폴리곤 수를 늘리지 않고도 디테일을 추가할 수 있는 법선매핑을 활용하였습니다. 유니티 엔진을 사용하여 3D 환경에서 파도치는 물결 효과와 캐릭터의 테두리를 감싸주는 강조선 효과를 만들었고, 언리얼 엔진을 사용하여 불꽃 파티클 효과를 만들었습니다.

# 취업우대사항

병역대상	군필   2012.01 ~ 2013.10   육군   병장   만기제대
------	---

# 자기소개서

<p>[멋쟁이 사자처럼, 그래픽 프로그래밍, 그리고 C++]</p> <p>'멋쟁이 사자처럼'이라는 비전공자 프로그래밍 교육 동아리에서 개발을 시작했습니다. 법학과 재학 중 SNS를 만들어보고 싶어 이 동아리에 지원하였고, 루비 온 레일즈로 진행되는 웹 개발 강의를 수강하였습니다. Cloud9 웹 IDE와 아마존의 AWS EC2를 이용하였으며, CRUD를 사용하는 게시판을 만들었습니다.</p> <p>처음 개발을 시작하여 생각 이상으로 어려웠으며 교육 마지막 과정으로 개최된 해커톤에서 기존에 생각했던 SNS를 완성할 수는 없었지만 실력 있는 개발자들의 개발 방식, 끈질기게 고민하고 해결하는 과정을 옆에서 직접 배웠습니다.</p> <p>이후 교내 삼성 SCSC 과정을 수강하였습니다. 삼성그룹에서 운영하는 비전공자 소프트웨어 융합과정으로, 일반적인 컴퓨터공학과 커리큘럼을 따라 공부하였으며 비주얼 스튜디오에서 C와 파이썬을 주로 사용하였습니다.</p> <p>그래픽 프로그래밍에 관심이 있어 셰이더를 공부하였습니다. 렌더몽키를 활용하여 파이프라인을 따라 정점셰이더, 픽셀셰이더를 작성하였으며, 만화같은 명암을 입히는 톤셰이더를 만들고 폴리곤 수를 늘리지 않고도 디테일을 추가할 수 있는 법선매핑을 활용하였습니다. 유니티 엔진을 사용하여 3D 환경에서 파도치는 물결 효과와 캐릭터의 테두리를 감싸주는 강조선 효과를 만들었고, 언리얼 엔진을 사용하여 불꽃 파티클 효과를 만드는 작업들을 하였습니다.</p> <p>다이렉트X 프레임워크에서 셰이더를 사용하는 과정에서 기본 원리와 간결한 코드의 중요성을 크게 느껴 포인터를 직접 조작할 수 있고 객체지향을 익힐 수 있는 C++를 중심으로 공부하였고, 지금도 C++를 주된 언어로 사용하고 있습니다. 공부하던 중 포인터의 위험성을 줄여주는 레퍼런스가 C에는 없고 C++에만 있는 기능인데 어셈블리어 상에서 포인터와 차이가 있을까 의문이 들었는데, 기본적으로 어셈블리어 상에서는 차이가 없으나 컴파일러 옵션에 따라 최적화할 경우 성능에 차이를 줄 수 있음을 확인한 것이 기억에 남습니다.</p> <p>교내 오케스트라에서 바이올린 단원으로 활동했습니다. 원래 없던 오케스트라를 마음 맞는 사람들이 모여 창단하였는데, 처음에는 가까운 연습실을 구하지 못해서 단원들이 악기를 들고 한 시간 거리를 이동해서 연습할 때도 있었습니다. 이런 어려움을 극복하며 열심히 활동하여 몇 번의 연주회를 거쳐 정식 동아리로 등록되었고, 홍보부장으로 활동하며 포스터를 제작하고 배포하기도 했습니다. 이처럼 커뮤니케이션과 단체 생활에도 익숙합니다.</p>
---