

2 0 2 2

PORTFOLIO

클 라이 언 트 프 로 그 래 머

홍 진 선

목차

01 소개

02 프로젝트

- DirectX 12
- Unreal4
- 기타 (Unity, Python 등등)

01. 소개



홍진선

I AM

- 출생 : 1996.09.13
- 전화번호 : 010 - 2052 - 2419
- E-mail : hjs0913@naver.com
- 학력 : 한국공학대학교 게임공학과 졸업예정

SKILLS

개발 도구

- DirectX 12
- Unreal 4
- Unity
- OpenGL

언어

- C++/C
- C#
- Python

기타

- MS SQL
- Git Hub
- IOCP

02. 프로젝트 (DirectX 12)



게임 장르

MMORPG

작업 인원

총 3명

(클라이언트 1명, 서버 2명)

게임 설명

오픈 월드에서 몬스터를 잡아
레벨업을 한 후 파티를 만들어
레이드 보스를 잡는 MMORPG

유튜브(게임 시연 영상)

<https://www.youtube.com/watch?v=p7UMAAfEVRw&list=PLpIIhs0tvklkFJdDUSKcchE4yU3e6xhG&index=1>

개발 기간

2022.01 ~ 2022.07

구현 내용

클라이언트 프로그래머

- 모델, 애니메이션 렌더링
(캐릭터, 몬스터, 건물 등)

- Directional Lighting, Shading

깃허브

<https://github.com/hjs0913/SSU>


```
CTexture* pTerrainRoadTexture = new CTexture(1, RESOURCE_TEXTURE2D, 0);
if (!InDungeon) {
    pTerrainRoadTexture->LoadTextureFromFile(pd3dDevice, pd3dCommandList, L"Terrain/stone_ground.dds", 0);
}
```

(Scene.cpp)

```
float4 cBaseTexColor = gtxtTerrainBaseTexture.Sample(gssWrap, input.uv0);
float4 cDetailTexColor = gtxtTerrainDetailTexture.Sample(gssWrap, input.uv1);
float4 cRoadTexColor = gtxtTerrainRoadTexture.Sample(gssWrap, input.uv2);

float4 field = float4(0.772f, 0.604f, 0.289f, 1.0f);
float4 city = float4(1.f, 1.0f, 1.0f, 1.0f);

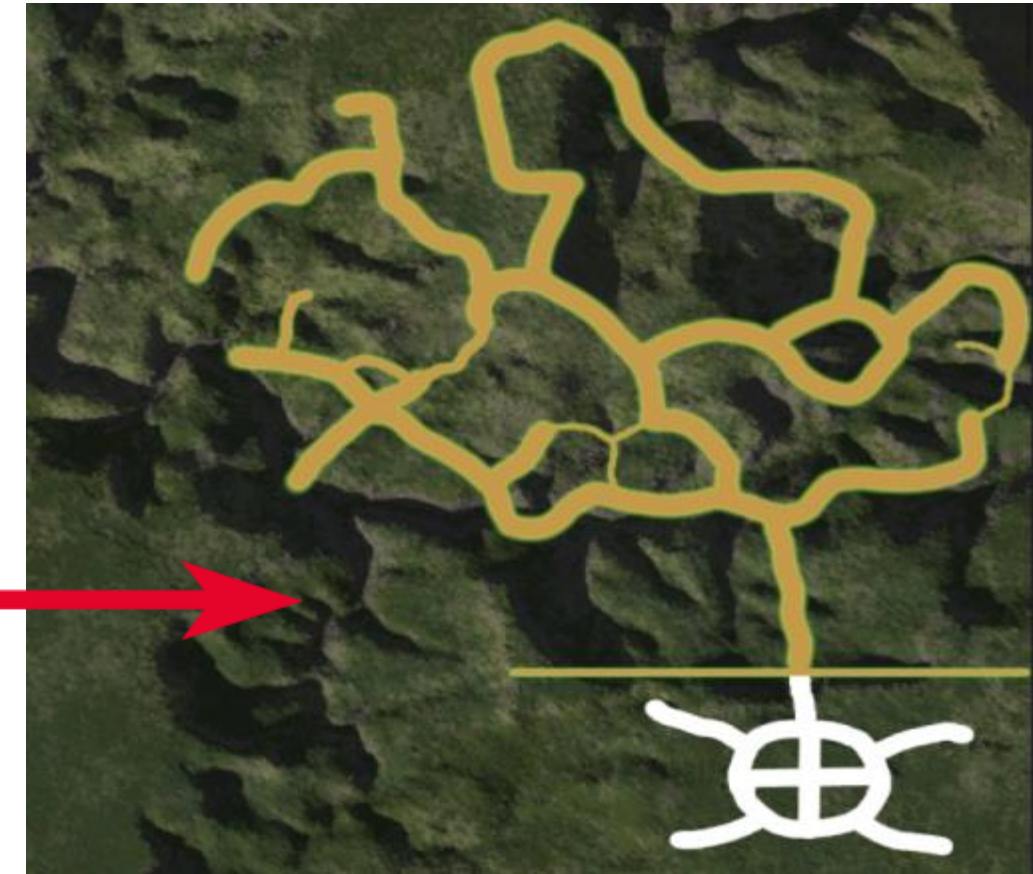
if (cBaseTexColor.x == city.x && cBaseTexColor.y == city.y && cBaseTexColor.z == city.z)
    cColor = saturate((cBaseTexColor * 0.2f) + (cRoadTexColor * 1.0f));

if (cBaseTexColor.x >= (field.x - 0.005f) && cBaseTexColor.x <= (field.x + 0.005f)
    && cBaseTexColor.y >= (field.y - 0.005f) && cBaseTexColor.y <= (field.y + 0.005f)
    && cBaseTexColor.z >= (field.z - 0.005f) && cBaseTexColor.z <= (field.z + 0.005f))
    cColor = input.color * saturate((cBaseTexColor * 0.5f) + (cRoadTexColor * 1.0f));
```

(Shaders.hlsl)

- BaseTexture의 색깔에 따라 RoadTexture를 렌더링 할지 말지를 정하는 코드

- 길의 모양이 구불구불해서 특정 위치만 타일링 하기 힘들다고 생각해서 길 자체에 색깔을 지정해주고 색깔정보를 판단하여 다른 텍스처를 렌더링하게 만들었다.

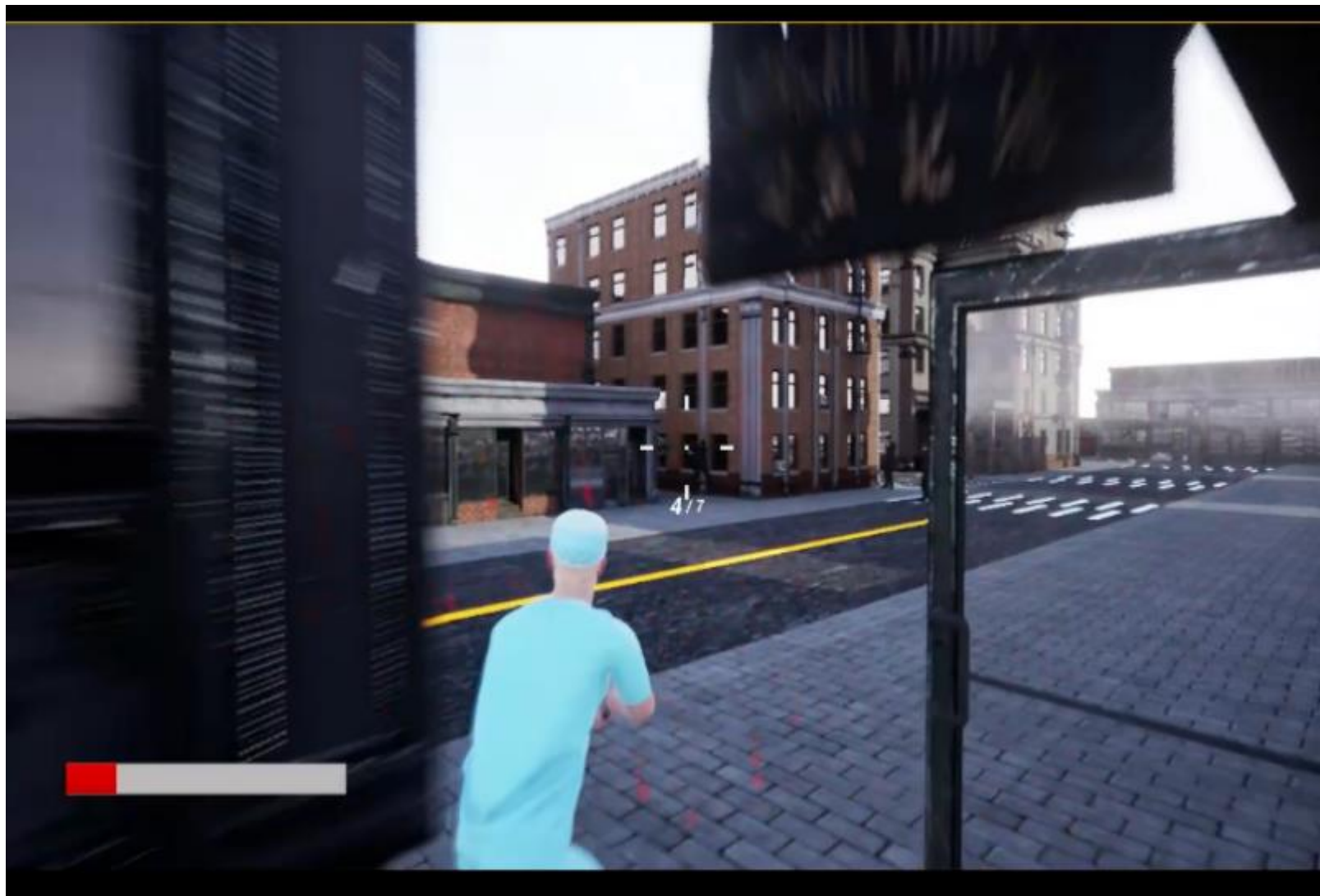


(BaseTexture)



(결과물 - 길을 주변과 구분할 수 있다.)

02. 프로젝트 (Unreal 4)



게임 장르

TPS

작업 인원

1명

게임 설명

건물 사이를 지나다니며 적 AI NPC를 피하거나 죽인 후 목적지에 도착하는 게임

유튜브(게임 시연 영상)

<https://youtu.be/eT9Fdu3ddNI>

개발 기간

2021.05 ~ 2021.06

구현 내용

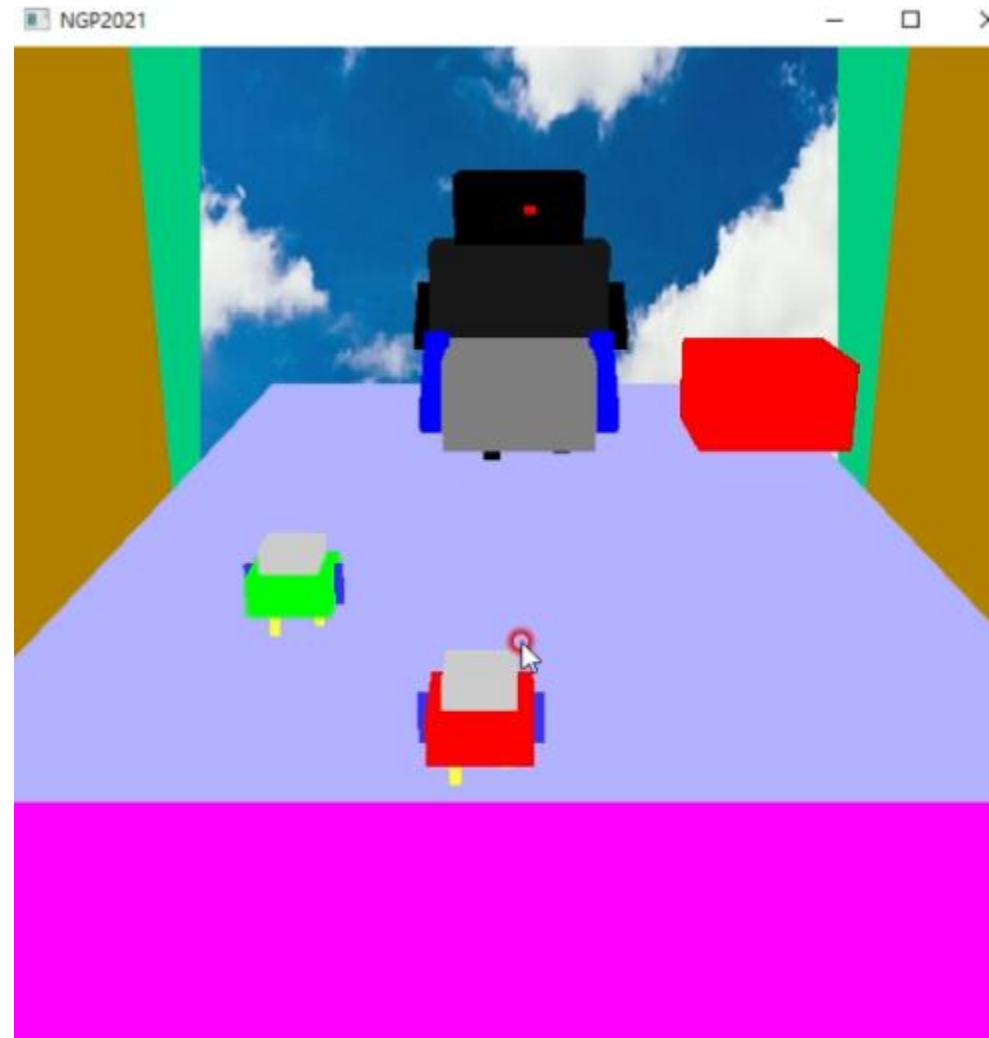
- 애니메이션 블렌딩
- AI NPC
- 이펙트, UI

깃허브

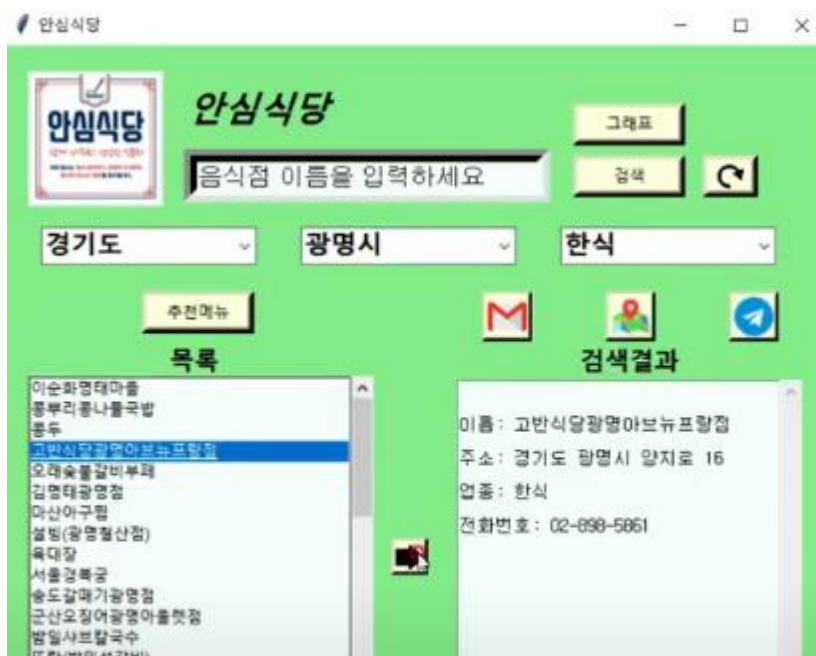
02. 프로젝트 (기타)



- Unity를 사용하여 하이퍼 캐주얼 게임 제작(1인)
<https://youtu.be/VShn-Jn93oE>



- 소켓 네트워크 프로그래밍을 사용하여 간단한 서버 클라이언트 게임 제작 (3인팀)
<https://youtube.com/shorts/27nQXO0RWWQ>



- Python을 사용하여 식당 정보를 찾는 프로그램 제작 (2인팀)
<https://youtu.be/yiqiwSpOaDA>

THANK

YOU