

Education

계명대학교 2017.03 ~ 2023.08
디지털게임공학전공

DigiPen Institute of Technology 2021.09 ~ 2023.04
Bachelor of Science in Computer Science in Real-Time Interactive Simulation

Projects

Graphics Tech Demo 2021.09 ~ 2022.01
그래픽 공부를 위해 시작한 솔로 프로젝트 [Page](#) [Github](#) [Github](#)

C++
OpenGL
GLSL
ImGui

- Custom 3D 그래픽 엔진 구현
- 다양한 텍스처를 이해하기 위해 텍스처의 반사와 굴절 구현
- 더 나은 컴퓨터 그래픽스 기술을 이해하기 위해 빛의 계산에 따른 Phong Lighting, Phong Shading, Blinn Shading 알고리즘 구현
- 빛의 종류에 따라 오브젝트의 모습을 관찰하기 위해 Point light, Directional light, Spot light 구현
- ImGui를 활용하여 다양한 매개변수를 변경할 수 있도록 하여 그래픽 씬에 관해 여러 실험을 할 수 있도록 설계

Liquid Monsters 2019.09 ~ 2020.04
두 명의 플레이어가 아이템을 사용하여 퍼즐을 푸는 2D Platformer 퍼즐 게임 [Page](#) [Source](#)

C++
OpenGL
GLSL
ImGui
FMOD
Git

- 5인(프로그래머 3, 디자이너 2)팀에서 Gameplay Programmer 담당
- 디자이너들을 위한 맵 Editor 구현
- 게임 속 아이템 구현
- 텍스처 로딩시간 단축을 위해 데이터 관리 시스템 구현
- FMOD를 사용하여 게임 속 사운드 이펙트 추가

Monster-A-Salt 2021.09 ~ 2022.01
플레이어가 몬스터를 잡아서 얻은 아이템으로 요리하고 능력을 얻어서 메인 몬스터를 쓰러뜨리는 3D Action 싱글 게임 [Page](#) [Source](#)

C++/Blueprint
UE4
SVN

- 16인(프로그래머 4, 디자이너 5, 아티스트 5, 뮤직션 2)팀에서 Gameplay Programmer 담당
- C++ 사용하여 플레이어 컨트롤러(움직임, 활, 화살 기능) 구현
- 컨트롤러와 애니메이션 연결
- 블루프린트를 사용하여 플레이어의 이펙트 구현

Freeze Tag

2022.09 ~ 2022.12

“무궁화 꽃이 피었습니다” 게임을 참고하여 보고 있을 때는 움직이지 않는 적들을 피해 맵에 깔린 보석을 다 먹은 후 NPC들을 구출해주면 깨는 VR Action 싱글 게임

[Page](#) [Github](#)

C#
Unity
Git

- 2인(프로그래머 2)팀에서 AI Programmer 담당
- 손 시뮬레이션을 위해 VR 컨트롤러 구현
- A* 알고리즘을 이용하여 플레이어를 쫓는 적 AI 구현
- 게임 UI를 위해 미니맵을 디자인하고 구현

Skills

C / C++ C# OpenGL GLSL Python Unity Unreal Engine 4 Git SVN