

HYUNGJUN PARK

SOFTWARE ENGINEER | TOOLS PROGRAMMER

APPRENTICE NOVELIST



hyungjunpark.weebly.com

[linkedin.com/in/hyungjunpark](https://www.linkedin.com/in/hyungjunpark)

eternalstarphj@gmail.com

<https://github.com/artainex>

82.10.9688.9517

TECHNICAL SKILLS

General Programming
Object Oriented Programming
Game Engine Development
Tools Development
Shader Programming
Algorithms

LANGUAGES

C/C++
HLSL
C#

SOFTWARE SKILLS

Visual Studio
Unreal Engine 4
Unity 5 / 2018
Doxygen

TOOLS & APIS

Git
WinAPI
MFC
DirectX Sdk 9/11
DirectInput
Fbx Sdk 2016
Slack
Perforce / Helix

MATHEMATICS

Linear Algebra & Geometry
Vector Calculus
Curves & Surfaces
Discrete Math
Probability & Statistics
Fuzzy Logic

METHODOLOGIES

Waterfall
Prototyping
Agile/Scrum

ABOUT MYSELF

INTJ
Bookworm
Storyteller
Soldier76/Phara in Overwatch
Excellent Lux Supporter in LoL

WORK EXPERIENCES

Jr.Client Software Engineer, Signalnco

May.2018 - Feb.2019

Mobile casual Match-3 game (Unity 2018, Team of 18)

- UGUI로 Gameplay scene을 제외한 거의 모든 scene 및 UI 구현 및 폴리싱
- Quest System 프로토타이핑
- Spine 기반 Costume System 구현

Associative Software Engineer, Avini Group

Sep.2017 - Feb.2018

- AWS를 활용하여 IOCP 모델 기반의 UDP API와 서버클라이언트 어플리케이션 개발
- 클라우드 기반 6채널 오디오 스트리밍 솔루션 공동개발
 - 상용 어플리케이션과 통신이 가능한 API Testing 서브 솔루션을 제작
 - 수신된 패킷을 가공해 End contents 유저들에게 재송신하는 기능 구현

ACADEMIC PROJECTS

Lead Tech, Penny Blue Finds A Clue, DigiPen

Sep.2016 - Apr.2017

2017 GOTY DigiPen 수상 및 PAX West, IndieCade, DreamHack 전시

2018 IGF 파이널리스트 및 GDC 전시

시나리오 기반 3D 미스터리 퍼즐 게임(UE4, Team of 11)

- 팀 유일의 Software Engineer로서 모든 back-end 사이드 기술문제를 총괄
- 프로젝트의 개별 진척사항들을 통합하고 에셋과 버그 등을 검출, 관리하는 것을 전담 (Github)
- 대부분의 게임 시스템 로직과 Visual Effects를 구현 (Blueprint)
- Dialogue System을 위한 커스텀 Json-Datatable 컨버팅 파이프라인을 구현 (Twine, C++)

Tools & Engine Programmer, Rafflesia, DigiPen

Sep.2015 - Apr.2016

3D 협동 FPS 게임(Custom Engine, Team of 14)

- Ursine Engine 협동 개발

Ursine Engine

Custom entity-component engine using C++, C#, boost, CEF, DirectX 11, and FBX SDK 2016

- 모델 / 애니메이션 관련 컴포넌트 공동 개발
 - FBX 모델 Importing / Exporting(custom binary format) 툴 자체 제작 및 엔진 통합
- Model / Animation 개별 시리얼라이징 시스템 구현
- 변환된 데이터를 메모리 매니저에 cached data로 적재해 로딩 시간을 단축하는 데 공헌
- FSM 기반 블렌딩 구현
- Ease in/out, path following을 통한 카메라 애니메이션으로 컷씬 제작 기능에 공헌

Tools & Graphics Programmer, Wake Up Princess, KOCCA

Mar.2012 - Nov.2012

Awarded Silver Prize in Korea Independent Game Competition, 2013

3D 타워 디펜스 게임(Custom Engine, Team of 7)

- HJTech_AnimationEditor 독자 개발
- 게임 디자인에 핵심적인 아이디어 제공
 - Game concept, Art concept, Game Logic, Story mode / Endless mode
- DirectInput을 기반 Force Feedback 라이브러리를 구현하여 게임 플레이에 손맛을 더함

PERSONAL PROJECTS

Dx11Framework

Jan.2015 - Present

Component based renderer using C++, DirectX 11, and FBX SDK 2016

Ursine Engine에 사용된 에디터 컴포넌트를 개선시킨 자기계발용 graphics framework

- 포워드, 디퍼드 렌더링 지원
- 각종 Shader와 Post Effects (ESSM, IBL, Ambient Occlusion, Hatching, NPR 등)

HJTech_AnimationEditor

Mar.2012 - July.2012

Custom 3D model parser & animation editor tool using C++, DirectX 9, and MFC

- 프레임 기반의 실시간 편집 기능으로 자유롭게 클립을 나누고 조합
- 각 Bone 위치에 다양한 collider를 배치시켜 보다 세밀하게 충돌검출
- Custom binary format 변환 파이프라인으로 데이터 간소화와 시리얼라이징 효율화

EDUCATION

DigiPen Institute of Technology

- Bachelor of Computer Science in Real Time Interactive Simulation

- Minor in Mathematics

US Campus

Sep.2010 - Dec.2010 / Jan.2015 - Apr.2017

Korea Campus(KMU)

Sep.2009 - May.2010

Singapore Campus

Sep.2008 - May.2009

KOCCA(Korea Creative Content Academy)

- Creative Game Developer Education Curriculum

Mar.2011 - Nov.2012