

갈주성 | 클라이언트 프로그래머

총 경력 4년 6개월

경력 요약과 보유 기술

자격 · 어학 · 해외 경험

호주 어학연수	2013.06 - 2014.12
TOEIC 805	2025.11.09 취득 · ETS
OPic IH	2025.10.31 취득 · ACTFL
정보처리기사	2023.09.01 취득 · 한국산업인력공단

경력 요약

Unreal Engine 4 / C++ 3년 6개월	라이브 UI · 카메라 · 채팅 · 장비 · 던전 · 이벤트 개발
Unity / C# 1년	신규 프로젝트 연출 · 사운드 · 외형 · 프리뷰 · 서버 연동 개발
시스템 설계 · 개선	신규 공통 시스템 설계, 기존 기능 구조 개선, 비동기 · 생명주기 관리
라이브 서비스 대응	현지화 DB 수정, Jenkins 작업 지원, 해외 인력 기술 이전, 기능 및 콘텐츠 개발

보유 기술

주력 실무	C++, C#, Unreal Engine 4, Unity
Unity · 라이브러리	Addressables, UniTask, DOTween, Cinemachine, AudioMixer, Timeline / Signal, ScriptableObject, Spine
기타 보유 기술	SQL, HLSL, Git, SVN, Unity Version Control, Jira, Confluence, Jenkins
개인 프로젝트	DirectX 9 / 11, Windows API, Maya, XGen, V-Ray, Houdini, RealFlow, Nuke

경력

NPIXEL | 클라이언트 프로그래머 · 2021.05 - 2025.11

Unity / C# · 신규 프로젝트

1. 연출 시퀀스 시스템

문제	콘텐츠별 연출 순서 · 설정 변경 시 코드 수정 필요
구현	데이터 테이블, 실행 단위 객체, Queue · UniTask · CancellationToken 적용
결과	연출 순서 · 파라미터 데이터화, 기능 재사용 · 중단 처리

2. 사운드 시스템

문제	사운드 관리 시스템 부재. 콘텐츠 중첩 시 BGM 복귀 오류, 중복 요청, 잔여 SFX 가능성
구현	BGM Stack, 요청 디바운싱, SFX 그룹·생명주기 관리
결과	BGM 전환·복귀, 동시 재생 수·잔여 SFX 통합 제어

3. RenderTexture 프리뷰

문제	캐릭터 모습 UI배치 니즈 발생. 3D·Spine 객체를 UI에 직접 배치하면 Sorting Order 예외 증가
구현	별도 카메라·RenderTexture 사용, Instance ID 기준 대상 관리
결과	기존 렌더링 규칙 유지, 다중 프리뷰·대상 교체 지원

4. 캐릭터 외형 시스템

문제	실제 장비에서 파생된 외형 장비, 캐릭터 바디 및 꾸미기 아이템 니즈 발생. 갱신 빈도 높음.
구현	변경 파츠만 병렬 로드, 기존 작업 취소, 객체 생명주기 연동
결과	갱신에 따른 퍼포먼스 저하 문제 해결, 연속 외형 변경 안정화

그 외 Unity 업무

데이터·서버 연동	JSON 직렬화·역직렬화 구조 및 서버 연동 콘텐츠 개발
파티클 플러그인 확장	프로젝트 요구에 맞춰 기능·물리량·편집 기능 수정

Unreal Engine 4 / C++ · 라이브 서비스

1. 장비 프리셋 구조 개편

상황	전체 보유 캐릭터 단위 → 캐릭터 별 복수 프리셋 으로 구조 변경 요청. 이에 따른 장비 및 아이템 데이터 구조 및 로직 변경
구현	장비·아이템 저장·조회·적용 로직과 중복 장착 검증 등을 변경된 데이터 구조에 맞춰 재구성, 다회에 걸친 재검증.
결과	콘텐츠별 캐릭터·장비 조합 지원

2. 채팅 시스템 신규 구현

상황	사내 타 프로젝트 지원. 해당 프로젝트에 채팅 기능 부재
구현	일반·지역·귓속말·파티 채팅, 브로드캐스팅 기능 및 UI 구현
결과	기본 채팅부터 채널 별 기능까지 신규 구축

3. 잔여 시간 UI 공통화

문제	콘텐츠마다 시간 계산·표시·종료 로직 중복
구현	시간 처리 공통 클래스 분리, 기존 UI 구조 유지
결과	화면 변경 없이 공통 로직 재사용

4. 라이브 콘텐츠 개발·유지보수

콘텐츠 개발	UI, 카메라, 장비, 던전, 이벤트 기능 개발
구조 개선	기획 변경에 맞춰 데이터·UI·로직 개편
라이브 대응	서비스 이슈 수정, 브랜치·빌드 관리, Jenkins 잡 실행·파라미터 관리

5. 현지화 DB·해외 협업

DB 작업	SQL로 번역 데이터 조회·수정
기술 이전	해외 인력 대상 작업 절차·기술 내용 인계

그래픽스·물리 개발 경험

작업 내용

Unity 파티클 플러그인 확장	실무 프로젝트 요구에 맞춰 상용 플러그인 기능 수정 및 개발
HLSL 후처리	화면 왜곡·분할·색감 필터 구현
파티클·편집 도구	고전역학 기반 파티클 시스템·이펙트 편집 기능 구현
포워드 렌더링	렌즈 블러·피사계 심도 구현
물리 기능	마찰력·관성·투사체 예상 경로 구현
피격 판정	투사체·Hitscan·반사 처리 구현
VFX 제작	Maya, XGen, V-Ray, Houdini, RealFlow, Nuke 사용

그래픽 포트폴리오

[DirectX 기반 그래픽스 포트폴리오 보기](#)

개인 도구 개발

데이터 코드 생성 도구	스키마 기반 CSV 형식과 C# 캐싱 코드 자동 생성
--------------	-------------------------------