

PORTFOLIO

류남광

01 프로필

■ 류남광

전공 멀티미디어공학

프로그래밍 언어

C, C++, C#, Java, Python

개발 툴 Visual Studio, Unity, Eclipse

■ 개발 프로젝트

2017. Island of Maze

2017. 인형 뽑기

2017. Farm Farm

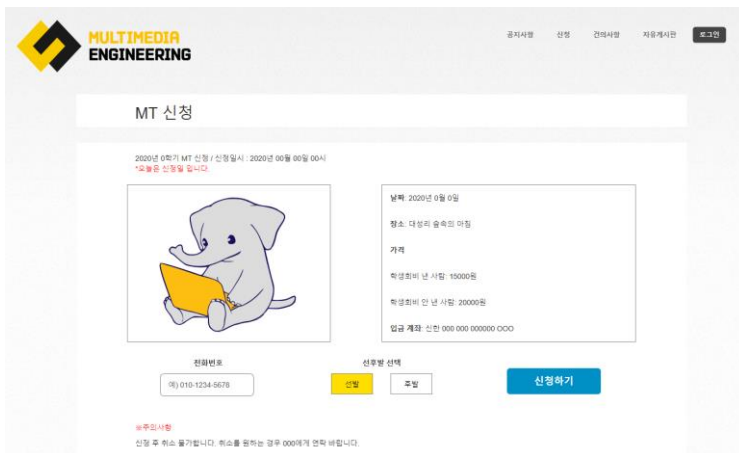
2018. Holo Draw

2018. TANK U

2020. Multi Community

02 프로젝트

Multi Community



개발 기간 20.02.~

개발 언어/툴 Java, Javascript / Eclipse, MySQL

팀 구성 4인

프로젝트 주제

학과 학생들을 위한 웹 애플리케이션

프로젝트 내용

학과 학생들이 사물함 신청, MT 신청을 쉽게 할 수 있도록 돕고 자유롭게 글을 쓸 수 있는 커뮤니티 형식의 웹 애플리케이션

개발 내용

사물함 신청, MT 신청 기능 제작. 학생들이 신청한 결과가 DB에 저장되어 화면에 보이고 관리자가 삭제 수정 가능하도록 구현

02 프로젝트

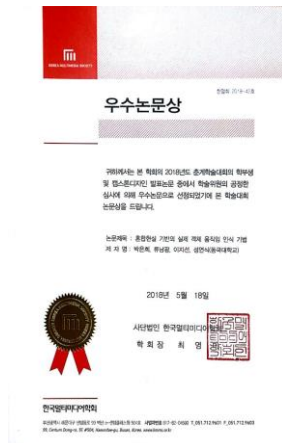
TANK U



개발 기간 18.03.~18.06.

개발 언어/툴 C# /
Unity, Visual Studio

팀 구성 3인



프로젝트 주제

장난감 탱크와 스마트폰, 프로젝터를 활용한 혼합현실 콘텐츠

프로젝트 내용

실 세계(사람, 장난감 탱크)와 가상 세계(게임 배경, 아이템, 효과 등)의 상호작용

스마트폰으로 장난감 탱크의 움직임을 인식해 새로운 효과를 만든 결과를 프로젝터로 게임판에 비추어 사용자는 게임판 내에서 장난감 탱크를 조작하며 더욱 확장된 경험을 할 수 있음

개발 내용

장난감 탱크의 위치 인식과 버튼 선택 가능한 마커 제작
장난감 탱크의 발사 움직임을 인식할 수 있도록 객체와 충돌체를 활용한 알고리즘 구현
장난감 탱크의 움직임과 상호작용에 따른 효과 구현

프로젝트 결과

장난감 탱크의 발사 움직임 인식 알고리즘으로 멀티미디어학회 춘계 학술대회에서 '우수논문상' 수상

02 프로젝트

Farm Farm



개발 기간 17.07.~17.12.

개발 언어/툴 C# / Unity, Visual Studio

팀 구성 3인

프로젝트 주제

초등학교 저학년생을 위한 수학교육용 홀로렌즈 AR 콘텐츠

프로젝트 내용

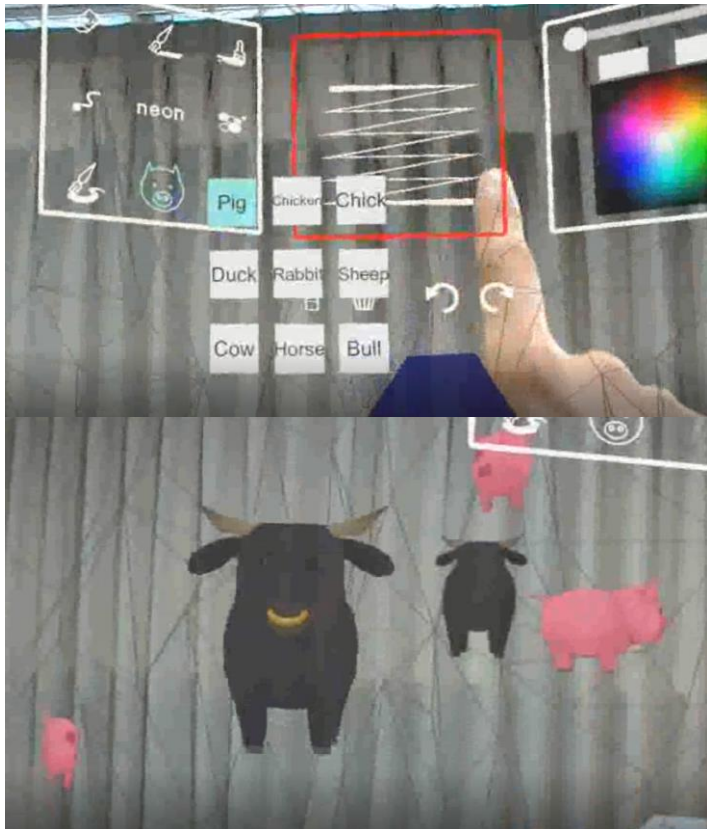
사용자는 목장으로 변한 자신의 방에서 다트를 던지고 화살을 쏘아 수학문제를 직접 만듦
문제를 맞출 경우 포인트를 얻을 수 있고 그 포인트로 목장에 여러 아이템과 동물들을 배치해 방을 꾸밀 수 있음

개발 내용

여러 아이템들을 목장에 배치시키고 이동, 삭제 할 수 있는 기능 구현
동물들이 목장 내에서 돌아다닐 수 있도록 구현

02 프로젝트

Holo Draw



개발 기간 18.01.

개발 언어/툴 C# / Unity, Visual Studio

팀 구성 3인

프로젝트 주제

현실공간에 가상의 그림을 그리는 홀로렌즈용 그림 그리기 콘텐츠

프로젝트 내용

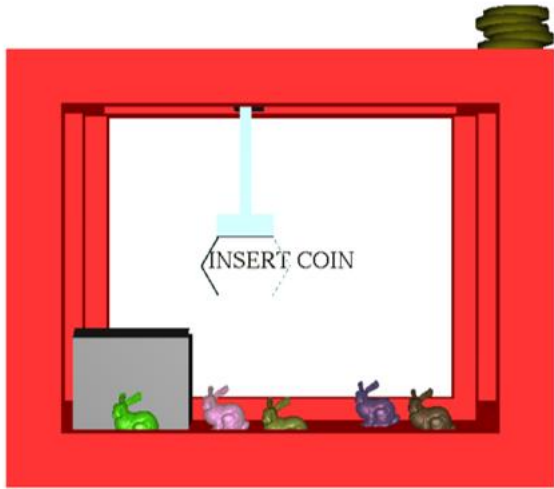
사용자는 원하는 그림 그리기 도구를 선택해 현실 공간에 그림을 그릴 수 있음
다양한 텍스처와 효과를 가지고 있으며 허공이나 벽면에 맞게 그리기 가능
스티커를 던져 벽면에 붙일 수 있음

개발 내용

동물 스티커를 던져 벽면에 올바른 방향으로 붙일 수 있는 기능 구현

02 프로젝트

인형 뽑기



개발 기간 17.05. ~ 17.06.

개발 언어/툴 C++ / Open GL, Visual Studio

팀 구성 3인

프로젝트 주제

Open GL을 활용한 인형 뽑기 프로그램

프로젝트 내용

집게를 조작해 뽑기 상자에 위치한 토끼인형을 뽑음

개발 내용

인형 뽑기 집게를 상하 좌우로 움직이고 인형을 잡을 수 있도록 하는 기능 구현
인형이 위치한 공간상 좌표와 집게의 위치, 상태가 일치할 때 인형이 잡힐 수 있도록 함

02 프로젝트

Island of Maze



개발 기간 17.05.~17.06.

개발 언어/툴 C++ / Unity, Visual Studio

팀 구성 3인

프로젝트 주제 미로탈출 게임

프로젝트 내용 지상, 지하, 하늘 세 개의 맵에서
아이템을 얻어 미로를 탈출

개발 내용 각각의 맵에 따라 세 가지 게임 구현
(슈팅 게임, 피하기 게임, 올라가기 게임)

END