

# PORTFOLIO

자기소개 포트폴리오

임 현 민



# CONTENTS

1. Introduction
2. Experience
3. Detail Explanation
4. Plan

## hyunmin Lim



- 1999.10.28 (만 21세)
- ttori2028@gmail.com
- 보인고등학교 졸업
- 중앙대학교 예술공학대학 컴퓨터예술학부생
- 중앙대학교 게임.인터랙티브미디어 융합전공 학부생
- 제1대 학생회 기획국원
- 학과 축구동아리 FC COANT 설립 및 1대,2대 부장

# Experience

MAYA 프로젝트

19.05

19.12

2019 CAU  
LINK FESTIVAL  
프로젝트

2020 콘텐츠진흥원  
프로젝트 참여

20.08

20.10

모비딕x신난다기획  
데시앙 광고영상  
공모전

# Experience

Computer Graphics  
프로젝트

20.11

20.12

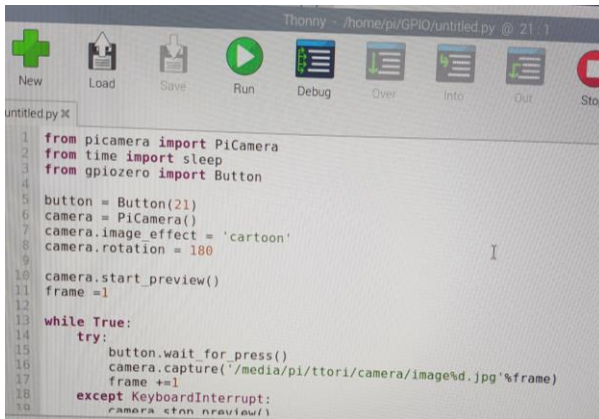
Unity  
간단한 game만들기

게임.인터랙티브미디어  
융합전공 합격

21.01

## MAYA 프로젝트 2019.05

- MAYA를 이용하여 도미노 제작 및 렌더링 (<https://youtu.be/TcVWyjx69AA>)
- 대학 진학 후에 처음 접해본 프로그램과 결과물
- MAYA를 이용하여 카메라와 선글라스 모델링 후, 3D프린터를 통해 제작  
(카메라 제작에는 라즈베리파이 이용)

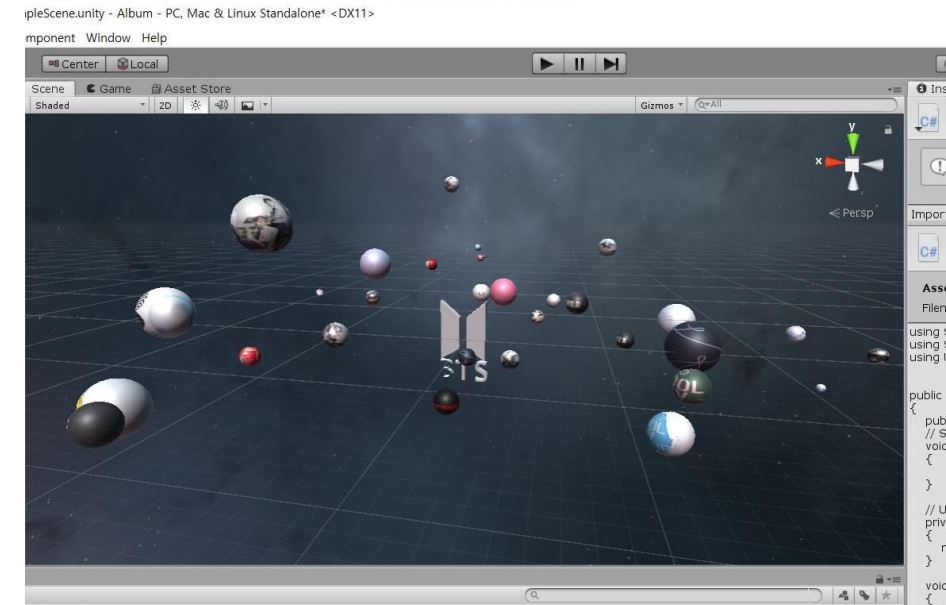


(라즈베리파이에 카메라 기능 추가 코드)



## 2019 CAU LINK FESTIVAL 프로젝트 2019.12

- 2019 CAU LINK FESTIVAL의 Adventure Design 부문에 참가
- BTS의 곡들에 대한 데이터 시각화를 주제로 프로젝트 진행
- 각종 음원사이트에서 데이터 수집 및 정리
- VR컨텐츠로도 사용 가능 한 UNITY사용
- 수치에 따라서 앨범행성 탄생 시기, 크기, 공전 및 자전 속도 변화.
- 사용한 프로그램 : UNITY, C#, Photoshop
- 주요 역할: 팀장, 자료수치 분석 및 비주얼화, 데이터 정리
- <https://github.com/roylimtan/Unity-Data-Visualization>



## 2020 컨텐츠진흥원 프로젝트 2020.08~10

- AI기반, 디지털 휴먼의 지능화 모델 개발
- 4개의 팀 중에서 Vision AI팀원으로 활동
- 활동 내용
  - 1) Object detection을 위해 Haar Cascade 이용
  - 2) positive, negative 이미지 직접 수집
  - 3) XML형태의 데이터 구축
- 사용 프로그램 : Python, OpenCV, Haar Cascade
- [http://artech.cau.ac.kr/bm/bm\\_1.php](http://artech.cau.ac.kr/bm/bm_1.php)
- <https://youtu.be/t4cVuxdodco>





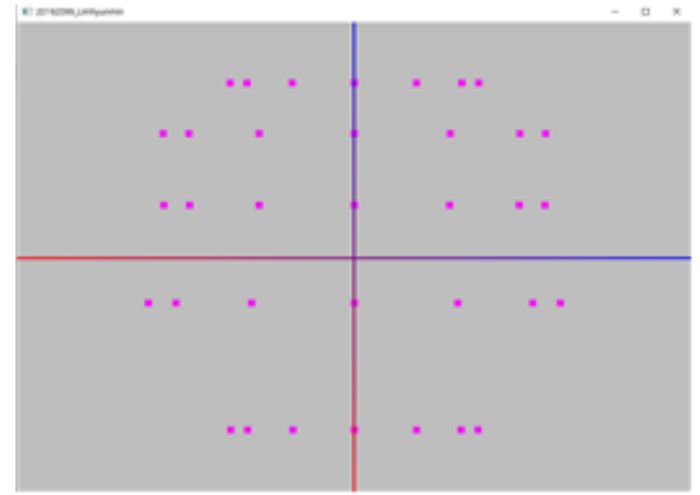
## 모비딕x신난다기획 데시앙 광고영상 공모전 2020.10

- SBS 유튜브 채널인 모비딕에서 진행하는 광고영상 공모전
- 당시 유행하던 랩 서바이벌 프로그램에 나온 곡을 직접 개사하여 참가
- 사용 프로그램 : after effect, photoshop
- 본선에 진출하여 목동 SBS에서 촬영 진행
- <https://youtu.be/ZHahRDPyjqs> (유튜브에 업로드 된 영상)

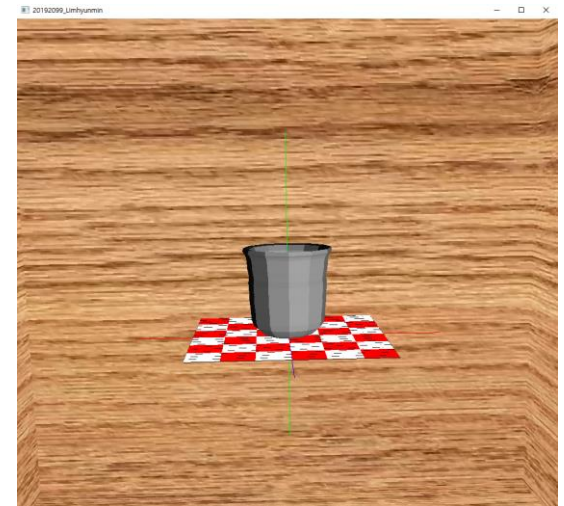


# Computer Graphics 프로젝트 2020.12

- Open GL을 활용하여 SOR 모델링 데이터를 이용한 가상공간 렌더링 및 Navigation
- 직접 Surface Of Revolution 모델러 제작  
(입력한 점들을 특정 축을 중심으로 회전시키도록 설계)
- Open GL을 통하여 3차원 컴퓨터그래픽스 이해
- 모든 기능을 직접 계산하며 수학이 코딩에 쓰이는 방식을 깨달음  
-> 게임수학과 물리를 공부하게 된 계기
- <https://github.com/roylimtan/Computer-Graphics>



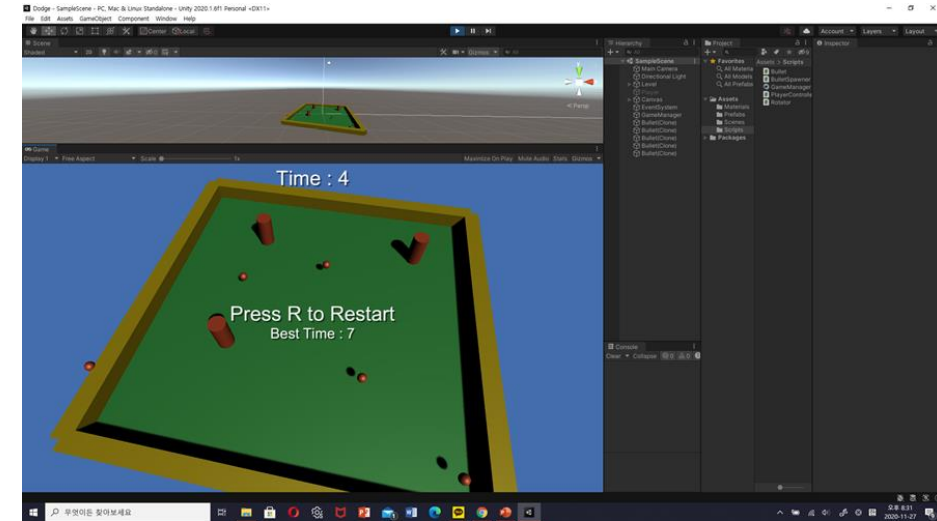
가장 왼쪽에 있는 점이 처음 찍은 점이며  
Y축을 중심으로 30도 씩 회전하여 찍힌 점들



찍힌 점들을 저장한 데이터를  
불러와서 가상공간에 렌더링

# UNITY 간단한 게임 만들기 2020.12

- UNITY를 이용하여 간단한 2가지 게임 제작
- Asset store에서 제공되는 Asset을 이용
- 처음 경험해본 UNITY를 이용한 게임 제작
- C++ 및 게임엔진 공부 계기
- 사용 프로그램 : C#, UNITY
- [https://github.com/roylimtan/Unity\\_Ball-game](https://github.com/roylimtan/Unity_Ball-game)
- <https://github.com/roylimtan/Unity-running-game>



감 사 합 니 다