

PORTFOLIO

자기소개 포트폴리오

임현민

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 컨텐츠진흥원
프로젝트 참여

20.08

20.10

20.11

모비딕x신난다기획
데시앙 광고영상
공모전

Computer Graphics
프로젝트

Experience

20.12

Unity
간단한 game만들기

21.01

게임.인터랙티브미디어
융합전공 합격

21.04

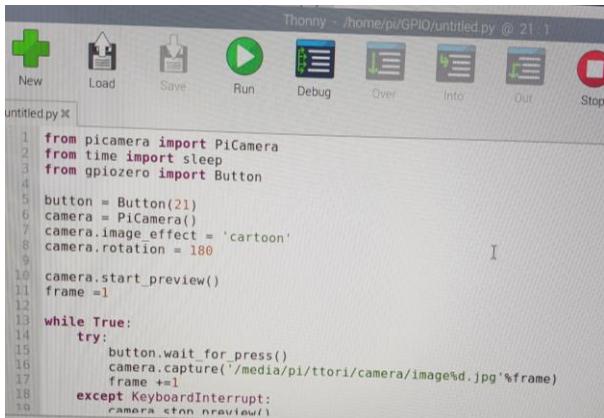
smilegate
인디게임 제작
공모전

21.01

Fast campus
(c#과 유니티로 배우는
게임 개발 온라인 패키지 online)

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)



The screenshot shows the Thonny IDE interface with a Python script named 'untitled.py'. The code is as follows:

```
from picamera import PiCamera
from time import sleep
from gpiozero import Button

button = Button(21)
camera = PiCamera()
camera.image_effect = 'cartoon'
camera.rotation = 180

camera.start_preview()
frame = 1

while True:
    try:
        button.wait_for_press()
        camera.capture('/media/pi/totori/camera/image%0d.jpg' % frame)
        frame += 1
    except KeyboardInterrupt:
        camera.stop_preview()
```

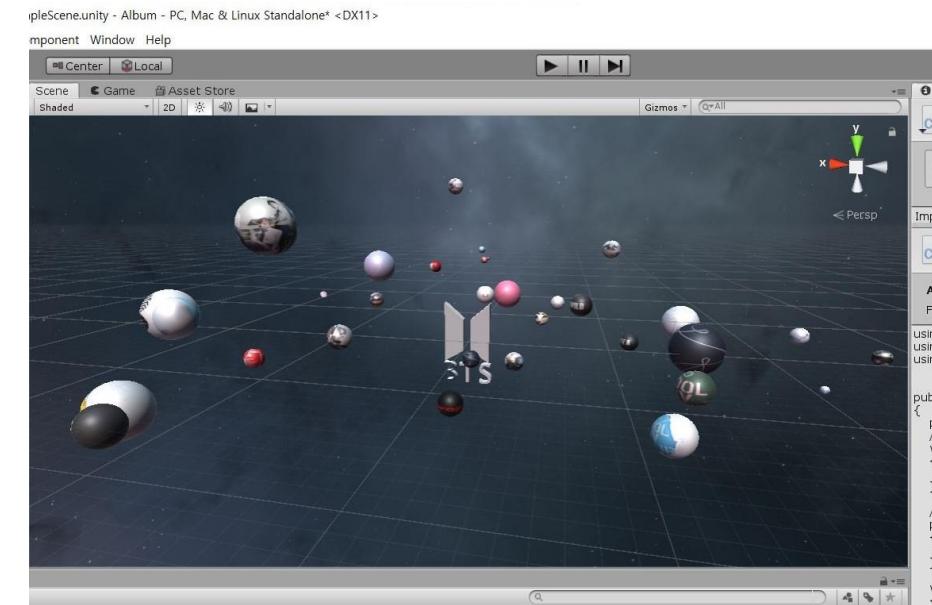
(라즈베리파이에 카메라 기능 추가 코드)



PORTFOLIO 임현민

2019 CAU LINK FESTIVAL 프로젝트 2019.12

- 2019 CAU LINK FESTIVAL의 Adventure Design부문에 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, 자료수집 분석 및 비율화, 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
- <https://youtu.be/t4cVuxdodco>



모비딕x신난다기획 데시앙 광고영상 공모전 2020.10

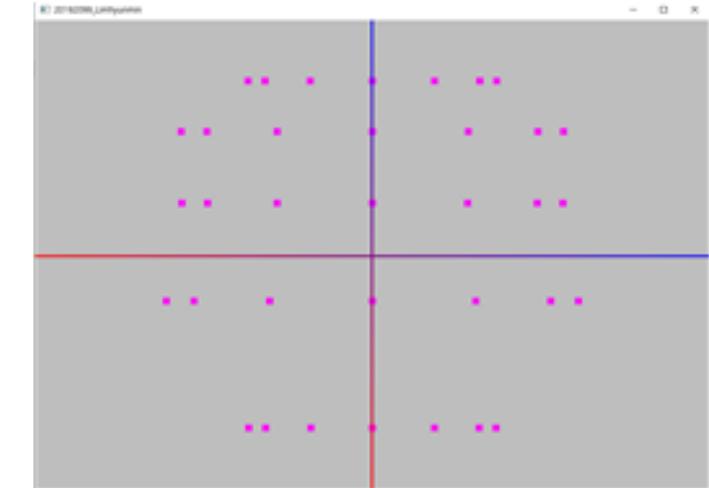
- SBS 유튜브 채널인 모비딕에서 진행하는 광고영상 공모전
- 당시 유행하던 랩 서바이벌 프로그램에 나온 곡을 직접 개사하여 참가
- 사용 프로그램 : after effect, photoshop
- 본선에 진출하여 목동 SBS에서 촬영 진행
- <https://youtu.be/ZHahRDPyjqs> (유튜브에 업로드 된 영상)



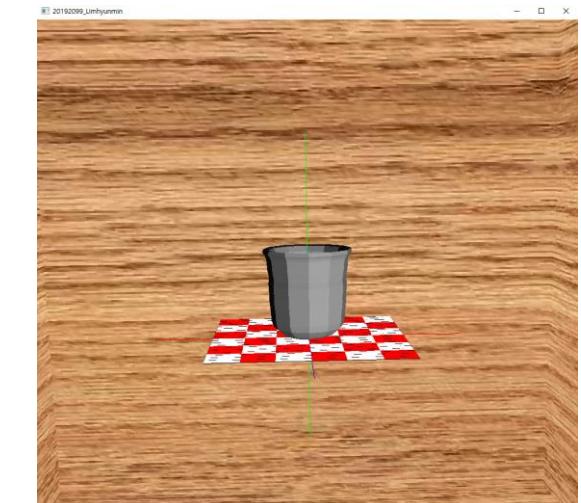
Computer Graphics 프로젝트

2020.12

- OpenGL을 활용하여 SOR 모델링 데이터를 이용한 가상공간 렌더링 및 Navigation
- 직접 Surface Of Revolution 모델러 제작
(입력한 점들을 특정 축을 중심으로 회전시키도록 설계)
- OpenGL을 통하여 3차원 컴퓨터그래픽스 이해
- <https://github.com/roylimtan/Computer-Graphics>



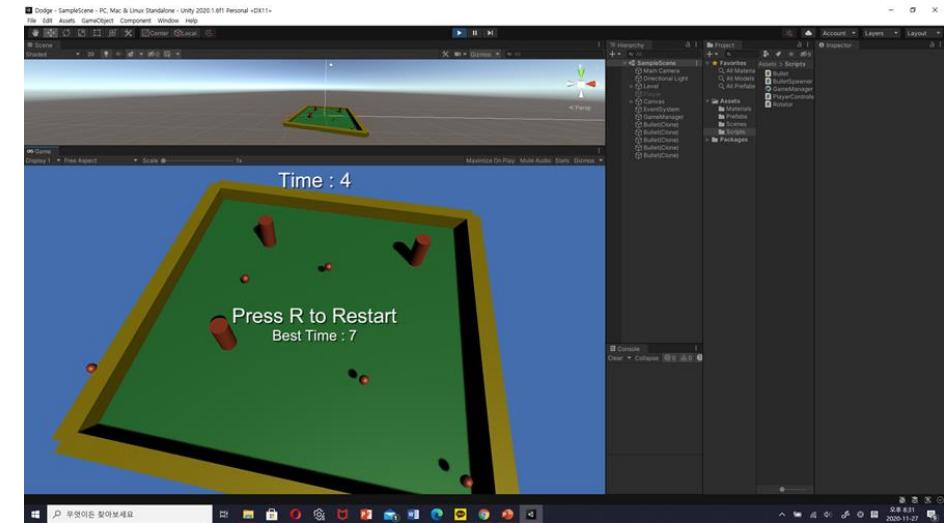
가장 왼쪽에 있는 점이 처음 찍은 점이며
Y축을 중심으로 30도 씩 회전하여 찍힌 점들



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-running-game>



Smilegate 인디게임 제작 공모전

2021.04

- 직접 팀원들을 모아서 공모전 참가(디자이너 2명, 프로그래머 1명)
- 처음으로 다른 직군과 협업하여 게임 개발
- MBTI를 이용한 RPG게임을 기획하였지만
시험기간과 겹쳐서 시간 부족으로 간단한 피하기 게임 제작
- 사용 프로그램 : C#, UNITY, UGUI
- 주요 역할 : 팀장, UI개발, 서브 프로그래머
- <https://github.com/roylimtan/What-s-your-grade>
[https://github.com/roylimtan/MBTI_RPG GAME](https://github.com/roylimtan/MBTI_RPG_GAME)

게임 설명

새로운 학기를 시작하는 신입생. 학점을 잘 받기 위해 노력해야 한다.

몬스터를 피하여 학점에 도움되는 아이템을 획득하면 되는데...

레벨 1: 획득해야 할 아이템 피해야 할 아이템

레벨 2: 획득해야 할 아이템 피해야 할 아이템

레벨 3: 획득해야 할 아이템 A+ 피해야 할 아이템

경험치를 다 채우면 레벨업! 정해진 A+을 모두 먹으면 게임이 종료된다.

과연 나의 학점은?

NEXT



감사합니다