

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
- 제1대 학생회 기획국원
- 학과 축구동아리 FC COANT 설립 및 1대,2대 부장
- 2020 콘텐츠진흥원 프로젝트 Vision AI 팀원
- Unity, Maya, C++

Experience

MAYA 프로젝트

19.05

19.12

2019 CAU
LINK FESTIVAL
프로젝트

2020 콘텐츠진흥원
프로젝트 참여

20.08

모비딕x신난다기획
데시앙 광고영상
공모전

20.10

Computer Graphics
프로젝트

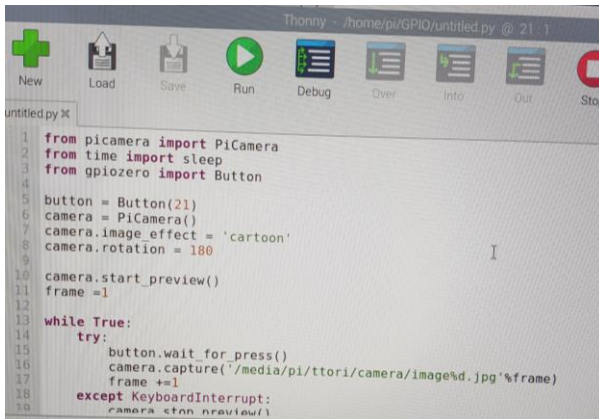
20.11

Unity
간단한 game만들기

20.12

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)



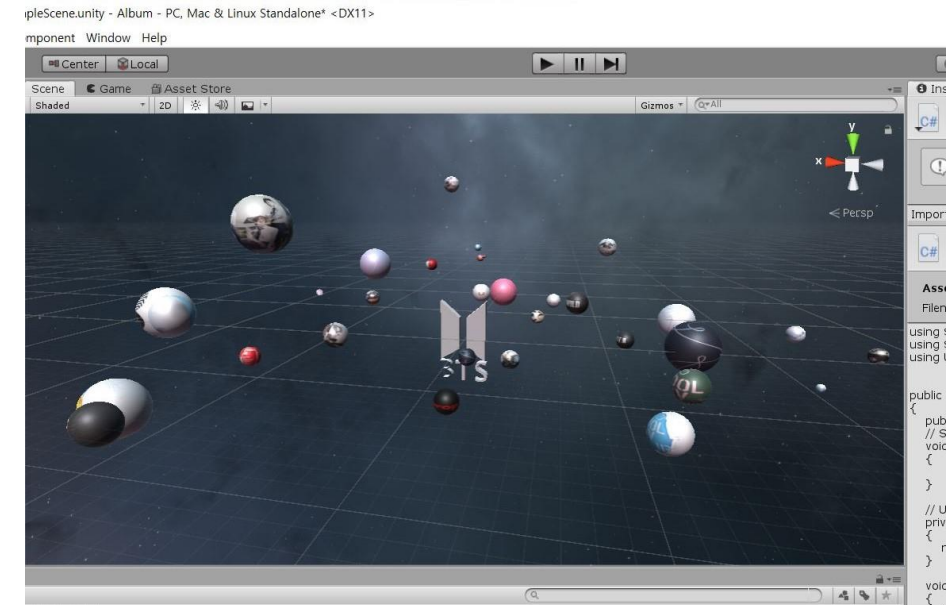
```
1 from picamera import PiCamera
2 from time import sleep
3 from gpiozero import Button
4
5 button = Button(21)
6 camera = PiCamera()
7 camera.image_effect = 'cartoon'
8 camera.rotation = 180
9
10 camera.start_preview()
11 frame = 1
12
13 while True:
14     try:
15         button.wait_for_press()
16         camera.capture('/media/pi/tt01/camera/image%d.jpg'%frame)
17         frame += 1
18     except KeyboardInterrupt:
19         camera.stop_preview()
```

(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
- <https://youtu.be/t4cVuxdodco>



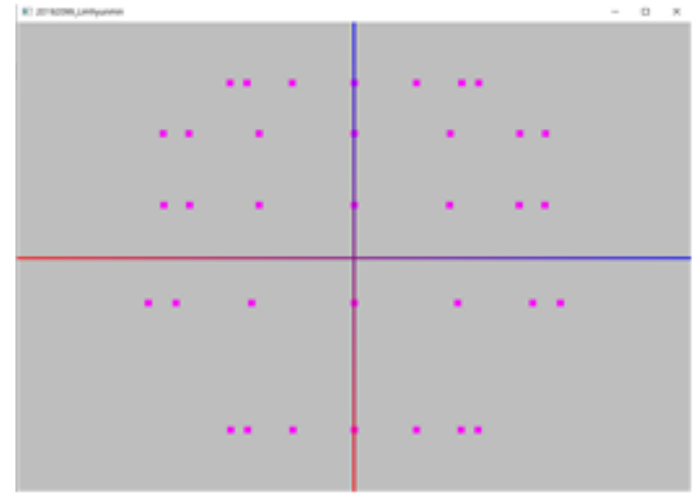
모비딕x신난다기획 데시앙 광고영상 공모전 2020.10

- 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)

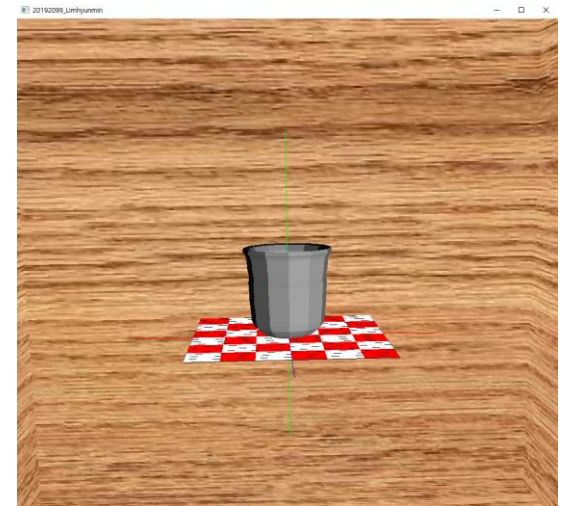


Computer Graphics 프로젝트 2020.12

- 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>



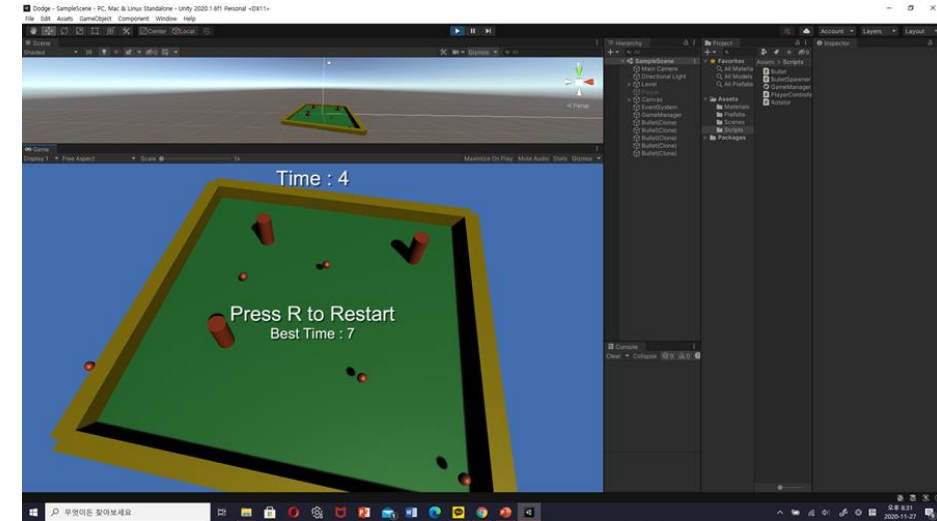
가장 왼쪽에 있는 점이 처음 찍은 점이며
Y축을 중심으로 30도 씩 회전하여 찍힌 점들



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-running-game>



감사합니다