



임연수

Technical Artist

UE5 NPR 셰이더 및 캐릭터 시스템 전문 3년+.
C++ 플러그인 개발부터 최대 20인 아트팀
Git 워크플로우 관리까지, 기술과 아트 사이의
문제를 해결합니다.

ta.tomlimm.net

tomandlim@gmail.com

010-6334-1747

서울 강남구

github.com/tomlim2

linkedin.com/in/tomlimm

EDUCATION

California College of the Arts

BFA, Graphic Design
with High Distinction
2016 — 2019

우송대학교

컴퓨터디자인학
부전공: 광고마케팅
2008 — 2014

TECHNICAL SKILLS

Engine

Unreal Engine 5
C++, Blueprint, Python
Material Editor, Unreal Insights

Rendering

NPR / Cel Shading
SDF Face Shadow
Post Process Material
Inverted Hull Outline
HLSL, Matcap

Programming

C++ (UE Plugin)
Python (Pipeline)
TypeScript, GLSL / HLSL

Pipeline

Git (20인 팀 관리)
GitLab CI/CD
NAS 배포 자동화

Web 3D / DCC

Three.js TSL / WebGPU
gITF 2.0, VRM, PMX
Blender

EXPERIENCE

2023.02 — Present / 서울 강남구

Technical Artist at Cinamon

AI 비디오 크리에이션 플랫폼. UE5 기반 캐릭터 시스템, NPR 렌더링, 파이프라인 자동화 담당.

핵심 성과

프로젝트 700GB → 400GB 최적화 — 22,848개 텍스처 일괄 처리
캐릭터 프리셋 첫 런타임 로드 30초 → 6초 — Hard Ref 분리 + Data Asset 비동기 로딩
도시 배경 GPU 34.18ms → 18.44ms (46%) — Nanite/Cull Distance/Light Channel
최대 20명 아트팀 Git 워크플로우 설계 및 관리

NPR 렌더링 시스템

MetaHuman → 애니메 스타일 전환 — Cel Shading 기반 NPR 프로토타입 → 프로덕션 확장
4종 베이스 머터리얼 — In-house Toon, VRM Toon, VRM Zo Toon, VRM PBR
Zo Toon — Emissive 채널 톤 셰이딩 + SDF 얼굴 그림자 + Matcap 반사, 셰이더 비용 48% 절감

캐릭터 시스템

300+ 캐릭터 프리셋 시스템 — 에디터 툴 + 런타임 BP + VRM Reference Points 3개 코드베이스
분리

Editor Tick Interface 기반 에디터 프리뷰 — PIE 없이 배경 위 캐릭터/애니메이션 확인
vrm4u 기반 VRM 셰이브/로드 시스템 프로토타입 제안 — 프로덕션 채택, 실 서비스 사용 중
VRM Reference Points (C++ 1,700줄+) — 얼굴 랜드마크 4단계 풀백 자동 감지

파이프라인

PMX→VRM 변환 파이프라인 — vrm4u 로더 재활용, 런타임 로더 없이 PMX 지원
외부 작업자용 70GB+ 패키지 자동 배포 (NAS + Slack Bot)
UE 5.3 → 5.7 마이그레이션 — 6,000+ 에셋 워닝/에러 처리

AI 통합 (Live UE Scene Bridge)

자연어 → AI(Claude/Gemini) → TCP → UE C++ 플러그인 실시간 씬 제어 (6.5개월, 234 커밋)
8개 도메인 커맨드 핸들러 (C++ 6,300줄) — Cesium 지형 + UDS 날씨/시간 + 카메라 + 라이팅
LLM 프로바이더 추상화 + 도메인별 컨텍스트 분리로 토큰 50% 절감
AI 기반 스킴/커맨드 90개+ 제작 — 실무 활용 중

2022.02 — 2023.01 / 서울 강남구

Frontend Developer at FLFI

블록체인 스타트업. NFT 터미널, 커뮤니티 플랫폼 개발.

Vue.js + Three.js 인터랙티브 3D 페이지, NFT 모델 리깅 및 애니메이션
Web3.js MetaMask 연동 로그인, 위젯 시스템, 어드민 CRUD

2019.10 — 2020.07 / San Francisco, CA

UX Engineer at Varo Bank

핀테크 스타트업. UX 엔지니어링 및 모션 디자인.

Lottie 애니메이션 워크플로우 도입 — First User Journey 온보딩 경험 개선
광고 크리에이티브 제작 — 사내 CTR 2위, 이달의 디자이너 선정
After Effects → Lottie 파이프라인 구축 — 디자인팀 모션 자산 재활용 체계화

2018.06 — 2019.12 / San Francisco, CA

Teaching Assistant at CCA

Unreal Engine 기반 VR/AR 수업 기술 지원 — 학생 프로젝트 트러블슈팅
Google Blocks (VR) · Epic Games 교육자 프로그램 참가

2014.02 — 2023.01 / 서울 · Remote

Technical Designer & Tutor (자영업)

모션 그래픽, 인터랙션 디자인, AI 활용 교육. 누적 20명+ 멘토링, 9개+ 디자인/리브랜딩 프로젝트.

5년간 1:1 기술 멘토링 — D학점 학생을 A학점 졸업, 취업, Columbia University 대학원 합격까지 지도