



陳昀諒 Tony

Hello ! 我是陳昀諒 :

- 目前就讀於臺科大資工所，電腦圖學專業。
- WebGL(Three.js) 3D網頁開發經驗。
- H5跨平台網頁遊戲專案開發經驗。
- 在實驗室擔任專案助理，擁有與業界合作過多個產學專案的經驗。

Contact Information:

[tonyasdzxc@gmail.com](mailto:tonyasdzxc@gmail.com)

(+886) 966-151-141

## 學歷



國立臺灣科技大學

Sep 2020 - Now

資訊工程所



國立臺灣科技大學

Sep 2016 - Jun 2020

資訊工程系

## 工作經歷

Sep 2018 - Now

專案助理

國立臺灣科技大學

- 與業界團隊、政府機關合作專案，每周concall開會。
- 與公司企劃、專案經理討論專案規格、實作細節。
- 每周參加學術分享會，針對專案研究分享相關國際論壇論文。
- 產學專案包含：3D網頁開發、H5跨平台網頁遊戲、條碼軟體開發。

Sep 2019 - Feb 2020

實習生

iStaging 宅妝股份有限公司

- 使用Three.js、React框架開發專案。
- 與工程師合作整合系統，利用zeplin與美術溝通。
- Shader渲染、Panorama等圖學技術應用。
- 利用圖學概念及anime.js調整動畫細節。

## 技能

程式語言

HTML/CSS/JavaScript

TypeScript

C++

C#

Python

套件/框架

React

WebGL(Three.js)

OpenCV

Apollo-Client

JQuery

Ajax

Laravel

PyTorch

遊戲開發軟體

Unity(C#)

CocosCreator

Unreal

其他

Git / SVN

Webpack

Linux

Docker

AWS(S3)

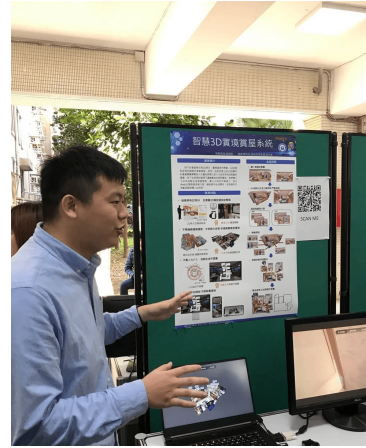
Npm/Yarn

## 得獎經歷

臺科大資工實務專題年度最佳專題競賽 - 優勝

### 智慧3D實境賞屋系統

- 透過Three.js(WebGL)建置3D房屋導覽系統。
- 拋棄看屋網原有2D照片賞屋方式，利用全景圖3D模型增加"空間感"與"沉浸感"。
- 不需複雜建模，半自動化流程快速生成模型環境。
- 自動化生成房屋導覽平面圖。

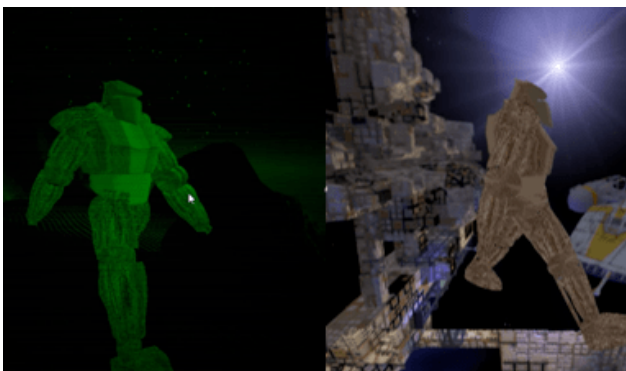


## 課堂專案



### Kinect體感遊戲

- 開發工具：Unity、Kinect API
- 透過Kinect偵測手肘動作，化為槌子造型，擊破迎面而來的各種在宇宙中的隕石怪物，利用計分方式，設計隕石的性質，讓關卡難度有所變化。
- 課堂上獲得"最佳期末專案獎"。



### Shader機器人

- 開發工具：OpenGL、Shader
- 透過渲染OpenGL渲染機器人、控制機器人動作，使用Shader套入特效，針對渲染圖像做處理。



### 海盜桶手機遊戲

- 開發工具：Unity
- 利用手機sensor與遊戲做連動，透過gyro陀螺儀來做環景效果，可更換武器並且有套入multi-touch方式的惡搞小遊戲。



### 熱量紀錄APP

- 開發工具：Swift
- 開發IOS記錄每日熱量簡易APP，導入網路上食物對應熱量資料，讓使用者紀錄時能自動算出當日已攝取，且能比對當前設定的性別、運動量、年齡等給定建議攝取熱量。

# 專案

## 3D實境賞屋系統

因為這幾年的元宇宙熱潮，市面上開始出現許多與虛擬實境相關的應用產品，實境應用講究"沉浸感"與"真實感"。現今的賞屋方式有2D照片、實際請房仲帶看等...，以3D模型呈現的方式也漸漸成為主流，然而，目前市面上的3D實現的導覽方式需要投入大量的"人力"與"時間"來建置。為了解決這個問題，專案導入的AI自動生成房屋模型，讓人力成本大幅降低，並且以WebGL開發使用者介面，達成跨平台的需求。

### 專案特點

- 3D模型+全景圖增加空間感，給使用者沉浸式體驗
- 不用複雜建模、昂貴掃描設備
- 半自動化系統，快速建置房屋環境
- 不需人力介入，自動化生成平面圖
- 克服各平台限制，不限裝置環境
- 多樣化攝影機軌道導覽，調整動畫細節增加沉浸感



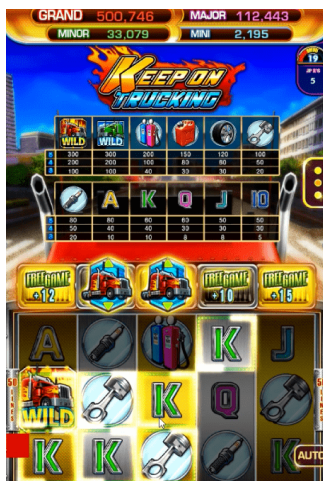
## 其他產學專案



H5拉霸遊戲



H5骰盅遊戲



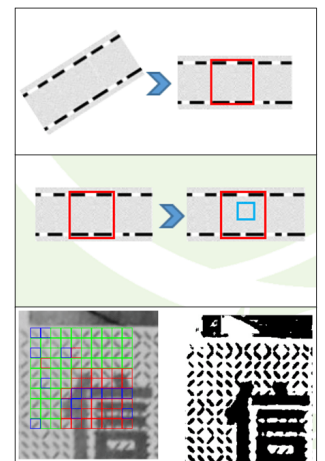
H5拉霸遊戲



公司RWD網頁



美術館互動網頁



條碼應用軟體