



# 胡祐華

您好！我是胡祐華，目前是國立台北科技大學資訊工程系大三的學生，有興趣的領域是電腦圖學以及機器學習，目前正在謝東儒 (TUNG-JU HSIEH) 教授的實驗室製作畢業專題。修習過「電腦動畫」、「多媒體技術應用」等和貴公司相關的課程。

曾使用過貴公司的「AccuRig」來輔助我的 Project，並在貴公司的網頁中看到了貴公司團隊的創新活力，以及對於電腦動畫開發的熱情，希望能藉由在甲尚科技的實習讓我更進一步的了解業界的實際運作！

## 專業能力

Modern C++  
Unreal Engine 5  
Unity 3D  
Git  
Python  
Database  
C#  
Blender


## 外語能力


托福(TOEFL)：93  
多益(TOEIC)：875


## 特殊經歷


北科大微積分110學年教學助理  
北科大 109-1、109-2 書卷獎  
北科大英文演講社 - 社員  
北科大資訊工程系學會 - 美宣長  
接關電玩餐酒吧 - 吧台助理

## 聯絡資訊

 <https://evan901010.github.io/>

 [evan99068@gmail.com](mailto:evan99068@gmail.com)

 [evan901010](https://github.com/evan901010)

 0930-236-257

## 學歷

Sep 2020 - 現在

● 國立台北科技大學

資訊工程學系

GPA 3.75/4、系排名 2/60



## 專案及作品集

### ● 夜班保全值班守則

Jun 2022 - 現在

「夜班保全值班守則」是一款由 Unity 3D URP 開發的第一人稱恐怖遊戲，遊戲中設計了大量事件，玩家需要透過保持理智並且嚴格遵守員工守則來逃避辦公室的怪物。

遊戲目前處於開發後期，仍需經過程式優化以及細節處理，來提升畫質和使用者體驗。

### ● Scavenger

Aug 2022 - 現在

「Scavenger」是一款由 Unreal Engine 5 (C++) 開發的第三人稱射擊遊戲，玩家須在不斷湧入的屍海中生存，並尋找一切提高生存率的物品。

遊戲目前處於開發中期，基本武器藍圖、場景、動畫已經完畢，剩下介面、殭屍 AI、UI 需要製作。

### ● Dungeon Unleashed

Feb 2022 - Jun 2022

「Dungeon Unleashed」是一款基於陳偉凱 (Woei-Kae Chen) 教授開發的 C++ Game Framework 所創作的 2D 冒險遊戲，遊戲中玩家必須在各種地牢中解決所有怪物來進入下一個地牢，循序漸進，直到最後擊倒魔王。玩家可以透過翻滾來躲避怪物的攻擊，並透過場景互動來提升屬性。

遊戲已經開發完畢，完整的原始碼發佈在 Github 上。

### ● AccuRIG in Unreal Engine 5

Oct 2022 - 現在

使用 Unreal Engine 5 cinematic 以及 AccuRig 來製作電腦動畫，AccuRIG 減少了在人物的骨架綁定上的作業，和 ActorCore Motion 資料庫的連動也讓使用者在動畫製作上有更多且更簡單的方法。