

蒋天翼



24岁

浙江杭州

18888929875

949233145@qq.com

教育背景

2017.9-2021.6 杭州电子科技大学 | 软件工程专业

主修课程：数据结构、计算机图形学、计算机网络、计算机组成原理、软件工程、算法分析与设计、游戏开发与实践

荣获奖项：

2019年ACM国际大学生程序设计竞赛亚洲区预赛(南京) 银奖

2018年ACM国际大学生程序设计竞赛亚洲区预赛(青岛) 银奖

2018年中国大学生程序设计大赛-桂林站 铜奖

项目经历

2022.7-至今

数字人项目 (UE4)

朝夕光年江南工作室

1. 数字人面捕app开发、维护

- 实现脸部表情实时捕捉及预览、捕捉数据录制回放、多种协议传输驱动虚拟角色，成果落地A-Soul直播使用
- 使用Typescript作为脚本语言用于UI开发；UI界面采用MVVM的开发模式，做到了逻辑和视图解耦
- IOS、安卓双端CI/CD部署，支持非技术人员一键出包

2. 数字人大屏交互工程开发

- 接入多种服务（ASR、NLP），实现玩家通过语音与数字人聊天交互
- 上层逻辑全部使用Ts脚本开发，包含UI界面、角色动作控制、特效播放和网络请求等

2021.5-2022.7

A-Soul虚拟偶像 (UE4、Unity)

朝夕光年江南工作室

- 接入并维护PuerTs插件，设计基于UMG+Ts脚本的UI开发框架，支持高效开发Editor/Game下UI
- 摇杆镜头功能开发，实现手柄控制镜头运镜，支持多实例同步、运镜平滑
- (Unity) 参与新版镜头系统设计开发，支持自动运镜、镜头轨道实时编辑、镜头模版保存等功能
- (Unity) 使用Odin Inspector，开发动画转换、模型资源检查、道具挂点配置、手势库录入等编辑器工具，大幅提升美术同学工作效率

2021.7-2021.9

校招Mini项目 (Unity)

朝夕光年江南工作室

- 负责镜头系统、技能系统的设计与搭建；负责大部分角色相关Gameplay开发
- MiniGame获得最佳游戏奖

个人评价

- 算法与数据结构基础扎实，熟悉游戏开发常用的设计模式，编码能力较强
- 了解图形学基础知识，曾使用Cpp + OpenGL开发过一个3d沙盒demo
- 热爱游戏，steam游戏库250+，游戏是生活的一部分
- 通过CET6、CET4，能够无障碍阅读英文文献