



# 顏佑庭

國立臺灣科技大學  
資訊工程系 碩士

0958-507-568  
jj861119@gmail.com

Hello！我是顏佑庭：

- 在學期間皆為電腦圖學實驗室團隊成員
- 擁有產學合作案經驗，並與公司方討論專案規格
- 每週參與學術研討會，分享國際會議論文

## 技能

- 電腦圖學：OpenGL, Shader, OpenCV
- 遊戲引擎：Unity3D, Cocos Creator
- 深度學習：Pytorch, Tensorflow
- 程式語言：C, C++, Python, TypeScript
- 其他：Android, Git, Docker, CUDA

## 相關課程

- 電腦視覺、影像處理、電腦圖學、數位網格處理
- 遊戲程式設計、行動裝置程式設計
- 全端系統開發、深度學習導論、資訊檢索

## 教育經歷

國立臺灣科技大學 資訊工程系 – 碩士

2020.9 – 2022.8

GPA: 3.95 / 4.3

TOEIC: 925

國立臺灣科技大學 電資學士班 – 學士

2016.9 – 2020.1

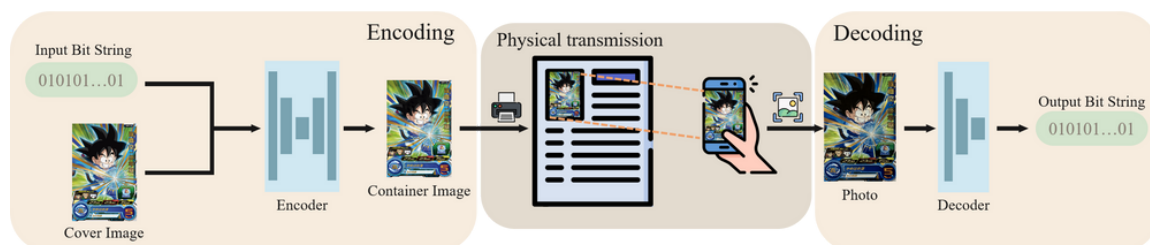
GPA: 3.89 / 4.3

籃球系隊 – 副隊長

## 專案

### 結合人類視覺感知之深度學習遊戲卡牌浮水印系統–碩士論文

- 基於深度學習的浮水印加解密系統
- 達到視覺不可見性與解碼穩定性的平衡
- 導入人類視覺感知的參考，增進浮水印隱密性
- 抗影像失真攻擊，支援印刷後拍攝解碼 (Bit accuracy: 97%)
- 含浮水印之圖片與原圖擁有高相似度 (SSIM: 0.952, PSNR: 30.2)



### 卡牌互動系統–大學畢業專題

- 使用OpenCV開發的即時卡牌偵測與追蹤演算法
- 使用Unity3D製作互動遊戲展示
- 支援同時追蹤多張卡牌
- 使用CUDA平行化加速
- 於同時追蹤5張卡牌時達到30FPS (使用GTX 1080)



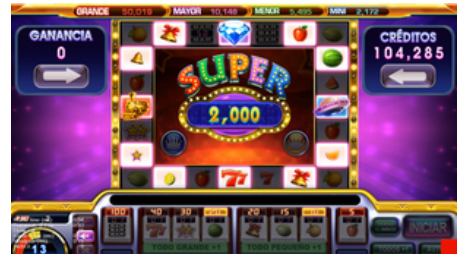
## 拉霸機遊戲－產學合作案

- 與鈞象電子公司合作之產學案
- 使用Cocos Creator開發的HTML5遊戲
- 實作遊戲編導所要求的視覺呈現效果



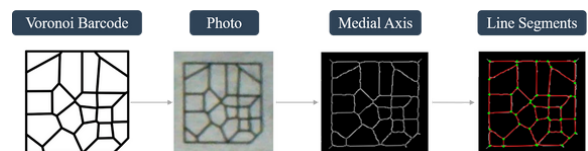
## 小瑪莉機遊戲－產學合作案

- 與鈞象電子公司合作之產學案
- 使用Cocos Creator開發的HTML5遊戲
- 實作遊戲編導所要求的視覺呈現效果



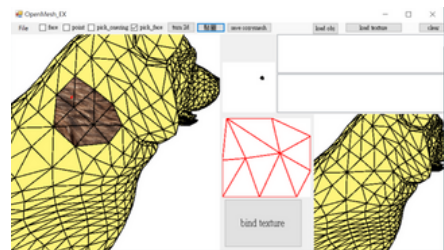
## 創新二維條碼－實驗室專案

- 基於Voronoi Diagram設計的二維條碼
- 解碼速度可達50FPS (使用GTX 970)
- 使用CUDA與Shader加速演算法
- 可容納48位元的訊息 (含BCH Code)



## 網格參數化與貼圖－課程專案

- 有GUI介面的網格參數化工具，支援選點選面
- 可使用滑鼠選取多個模型的面並進行參數化
- 可選取任意圖片貼至選取的區域上



## 募資網頁－課程專案

- 全端系統開發課程的最終專案
- 使用MVC架構開發
- 前端採用Angular框架
- 後端採用Laravel框架
- 資料庫採用MySQL

