

杨达亿

微信：yida645032 | 641877858@qq.com | [项目视频](#)

个人简介

喜欢研究和攻略有趣的事物，酷爱游戏，各平台和类型的游戏均有涉猎，尤其热爱多人游戏，喜欢在规则中创造。目标职位：游戏开发、U3D 开发。

教育背景

信息技术硕士（毕业一年） **2019.02 – 2020.08**

悉尼科技大学，澳大利亚，2022 QS排名133

游戏方向，均分：86+

软件工程学士 **2014.08 – 2018.12**

新南威尔士大学，澳大利亚，2022 QS排名43

软件开发方向，荣誉二等一段

主要技能

语言技术：

✓ C# (Unity) ✓ React ✓ Java

多媒体编辑：

✓ MG 动画 (AE) ✓ PS

相关项目经历

项目 1（工作经历） **2020.12 – 2021.08**

项目简介：“编程过家家 Code Opera” 是编程猫的一款面向幼儿的编程创作工具，主打微剧场式玩法，通过拖拽式的积木编辑来设计剧情，让编程像讲故事一样简单。

语言技术：C#，Unity，UGUI，Dotween

介绍链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1Ag41177FH>

主要职责：团队游戏开发，功能组件开发

- 负责开发通用弹窗组件，根据接口传参（自定义配置）决定实例化哪一种弹窗（工厂模式），保证了组件的易用性和复用性。弹窗中使用到了 Animation 和 Spine。
- 负责开发 3D 角色缩略图的生成功能，并为截图内容添加外模糊阴影。功能涉及到了模糊滤镜和透明度的处理。
- 负责开发音效播放组件，涉及并行和打断机制。
- 熟悉 UGUI，为项目处理各种 UI 适配问题。
- 熟悉 Git 开发流程和技术方案的撰写。

项目 2

2020.02 – 2020.07

项目简介：研究生项目，2D 横版闯关游戏，《自然之梦》，构思了 4 种元素：垂直的落石、横向的火球、滑滑的冰地、强力的风，每种元素 3 个关卡。每 3 个关卡会解锁新能力（趴下、冲刺、双跳），游戏设计了巧妙的关卡让玩家利用新能力解决新难题。

语言技术：C#, Unity, UGUI

演示链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1Tr4y1w7B9>

游戏链接：<https://safwatel-hassan.itch.io/natures-dreams>

职责：团队游戏开发，主写手兼组长

1. 技术方面主要负责菜单场景、所有人物动作（Animator 状态机，代码中的人物状态判断和切换）大部分动效和转场以及风元素关卡（第 10、11、12 关）的制作。
2. 项目方面主要负责策划构思、任务分配和代码整合。

项目 3

2020.02 – 2020.07

项目简介：研究生项目，2D《吃豆人》游戏，重制经典游戏吃豆人，包含新的本地多人游戏模式

语言技术：C#, Unity, UGUI

演示链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1of4y1B7fK>

职责：游戏开发，研究生个人项目

1. 还原了经典游戏吃豆人的绝大部分设定，自己寻找素材，制作地图，制作所需的动画动效。
2. 4 个鬼有 4 种路径规划：追人、远离人、顺时针、随机。每个鬼在路口都会用 Raycast 检测可走的路，然后选择自己的路走。
3. 开发了本地同屏双人竞技模式，自己把豆吃完或者对方先死则得分。

项目 4

2020.02 – 2020.07

项目简介：研究生项目，AR 生理信息可视化应用，从可穿戴设备获取生理数据并用 AR 引擎可视化

语言技术：C#, Unity, Vuforia

演示链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1TD4y197Uk>

演讲链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1TZ4y1V7RT>

主要职责：软件开发，研究生毕业项目

1. 项目部署在 PC 端，其通过蓝牙从 E4 Wristband 获取心率和皮肤传导值。然后在 Unity 利用 Vuforia 将生理信息以 AR 的方式可视化。
2. 针对心电图设计了一个组件，在 inspector 提供了多样的参数修改，提高了可编辑程度。

项目 5

2019.08 – 2019.12

项目简介：研究生项目，3D 动画，《方块岛 Cube Island》

语言技术：C#, Unity

视频链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1C4411P7hn>

职责：团队 3D 动画制作，主写手兼组长

1. 整体动画流程策划，分配任务。
2. 场景布置（模型用 Fuse 预设），人物物体控制（Animator+脚本），相机控制（转场转镜），灯光。
3. 视频剪辑。

其他经历

前端开发，实习

2020.07 – 2020.10

公司：迅达英语，澳大利亚

项目简介：开发一个集 IELTS，PTE 和 CCL 一体的模考网站

主要职责：所有前端页面

语言技术：React, Ant Design

推荐信：<https://ydykevin.github.io/迅达英语推荐信.pdf>

软件开发，兼职

2018.11 – 2018.12

公司：新南威尔士大学 计算机学院，澳大利亚

项目简介：开发一款检测昆虫的手机应用

主要职责：手机端页面

语言技术：React Native, Material-UI

展示链接：<https://www.bilibili.com/video/BV1Ta4y1s7Vm/>（早期项目 demo）