

姓 名：张行

年 龄：22

电话/微信：17671884004

住 址：武汉市洪山区

邮 箱：2252313806@qq.com



求职意向

从事职业：UE4 开发工程师



教育背景

学校名称：湖北中医药大学

所学专业：生物技术

就读时间：2018.09-2022.07

学历学位：本科



个人技能

1. 熟练掌握 C++ 语言，熟悉数据结构和算法、计算机组成与原理、操作系统、计算机网络以及常用设计模式；
2. 熟练掌握 UE4 游戏开发引擎，能够使用蓝图以及 C++ 进行编程，能结合蓝图和 C++ 之间进行交互；
3. 熟悉游戏引擎基本结构与框架，了解渲染基本流程；
4. 掌握 UE4 蓝图内的动画拼接和使用，以及对 UE4 着色器的认知；
5. 基于对引擎的了解做了几篇技术文档：高级运动系统详解，UE4 容器，UE4 Binned2 内存分配系统

个人文档见于：https://blog.csdn.net/m0_59723700?spm=1000.2115.3001.5343

自我评价

本人专业知识、专业技能掌握良好；为人友善，语言表达能力优秀，具有良好的团结协作能力；个人独立工作能力良好，能够快速优质地完成工作任务；为人细心，对于细致工作有良好的完成能力；思维敏捷，兴趣广泛，知识面广。



工作经历

2022. 3~2022.11

武汉蓝鲸科技集团有限公司

软件开发 | 少于 50 人 | 民营企业

开发部 UE4 开发工程师

工作描述：

1. 使用 UE4 游戏引擎的蓝图与 C++ 编写游戏逻辑架构和游戏开发工具，制作角色动画及材质，实现逻辑与材质、动画之间的交互；
2. 配合美术和策划对项目进行完善；
3. 对游戏中敌方 AI 逻辑进行实现和设计；



项目经验

项目名称：坦克游戏

项目描述：项目为独立开发项目，主要使用 C++ 实现，通过与 AI 坦克对战来取得胜利

技术要点：

1. 对坦克车轮实现一套完整的悬挂系统，解决抖动问题，模拟真实坦克运动功能，解决坦克在各种地形地面的运动；
2. 使用 RuralAustralia 资产完成地图构建，使用 GoodSky 资产完成天空球美化，使用 VigilanteContent 资产提供坦克模型
3. 提供火控组件、生命组件、运动组件、炮台旋转组件、坦克运动动画、交互 UI、视角切换、自动瞄准等功能
4. 项目分为两层架构：逻辑层与交互层。逻辑层解耦良好，交互层代码简洁

项目保存于：[Bioinformatics2020/Tank \(github.com\)](https://github.com/Bioinformatics2020/Tank)



项目名称：动作游戏

项目描述：项目为独立开发项目，纯蓝图实现，以高级运动系统为基础，叠加持刀类动作与射击类动作，实现与 AI 互相决斗

技术要点：

1. 完成角色模型、骨骼动画、蒙太奇等资源重定向；
2. 对骨骼动画添加大量动画曲线与动画通知，实现连贯且自然的动画效果；
3. 将高级运动系统的基础运动功能与砍杀、受击、格挡、翻滚、射击等动作融合；
4. 实现连击、刀气、枪焰、血条、手脚 IK 等特殊效果；
5. 实现 AI 自动追踪，自动攻击，与玩家战斗功能；

项目保存于：[Bioinformatics2020/Anim \(github.com\)](https://github.com/Bioinformatics2020/Anim)

以下四幅图分别为：敌人向我冲刺、快速闪避、开枪射击、旋风劈砍，视频展示保存于项目网站





项目名称：背包系统

项目描述：项目为独立开发项目,使用 C++编写本项目，本项目通过委托实现 UI 之间的互动，实现了背包功能，和一键整理功能。

技术要点：

- 1. 各个模块相互独立，大量使用数据表、接口、反射、事件解耦；
- 2. 资产运行时加载，使用资产管理工具，在使用资产时同步或异步加载；
- 3. 项目扩展性良好，由于解耦清晰，在扩展程序时不需要删改原有代码，只需要新建类型后添加到数据表即可；
- 4. 使用 MVC 框架，实现前后端分离、后端数据修改与数据存储分离；

详见于：https://blog.csdn.net/m0_59723700/article/details/127779949?spm=1001.2014.3001.5501



