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

# 〇 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|民营公司 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)









#### 项目名称: 动作游戏

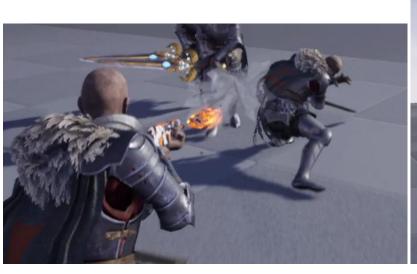
项目描述:项目为独立开发项目,纯蓝图实现,以高级运动系统为基础,叠加持刀类动作与射击类动作,实现与 AI 互相决斗 技术要点:

- 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: <u>Bioinformatics2020/Anim (github.com)</u>

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

