

简历

郑昊天

iOS & Unity Developer, amateur UI Designer

个人网站: fincher.im [https://fincher.im/]

个人博客: www.justzht.com [http://www.justzht.com/]

邮件地址: zhtsu47@me.com [mailto:zhtsu47@me.com]

手机号码:

+86 18556572637 (大陆) [tel:+86-185-5657-2637]

+1 (469) 751-2468 (Google Voice) [tel:+1-469-751-2468]

简介

男, 生于1997年。中南大学计算机专业大四在读 (2014-2018)。

GitHub: [@JustinFincher](https://github.com/JustinFincher) [https://github.com/JustinFincher]

Dribbble: [@JustZht](https://dribbble.com/JustZht) [https://dribbble.com/JustZht]

LinkedIn: [@郑昊天 \(Justin Fincher\)](https://www.linkedin.com/in/昊天-郑-6ba0b0b2/) [https://www.linkedin.com/in/昊天-郑-6ba0b0b2/]

Online Portfolio: <http://portfolio.justzht.com/> [http://portfolio.justzht.com/]

技能

Cocoa Development

使用 Objective-C 进行 iOS / Mac 软件开发, 掌握主流 API & 框架使用。2018 年 WWDC 奖学金获得者。

Interface Design & Digital Art

移动端软件界面基础设计 (Sketch), 基础三维建模 (MODO) & 贴图 (Substance Painter)。

Unity Development

使用 C# 开发 Unity 程序, 主流的 API 使用, 写过 Unity 面向 Android / iOS 的 Native Plugin。

奖项

湖南大学华中 HHHackathon Rank #2

2018.5 同队友使用 Unity, CoreML 和 ARKit 开发了一款三维维基百科 [GitHub 地址](https://github.com/JustinFincher/AReco) [https://github.com/JustinFincher/AReco] |

[新闻链接](http://hn.people.com.cn/n2/2018/0528/c336521-31632822-3.html) [http://hn.people.com.cn/n2/2018/0528/c336521-31632822-3.html]

宜家 IKODE@SHANGHAI Hackathon Rank #1

2018.4 同队友使用 Unity 和 ARKit 开发了一款便捷安装家具的软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/IKEA-Maker) [https://github.com/hACKbUSTER/IKEA-Maker]

云赛空间 SegmentFault Shanghai Hackathon Rank #3

2016.10 同队友使用微软图像识别 API 开发了一款 iOS 上的信息发布软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/ConnectPlusPlus)

[https://github.com/hACKbUSTER/ConnectPlusPlus]

SegmentFault AngelHack Shenzhen Hackathon Rank #1

2016.5 同队友使用 Framework7 及讯飞 SDK 开发了一款 iOS 上的原型工具 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/ProjectDaVinci)

[https://github.com/hACKbUSTER/ProjectDaVinci] | [新闻链接](https://segmentfault.com/a/1190000005656846) [https://segmentfault.com/a/1190000005656846]

Uber China Hackathon Rank #3

2016.1 同队友开发了一款使用 Uber API 帮助游客游览城市的应用 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/UberGuide-iOS) [https://github.com/hACKbUSTER/UberGuide-

iOS] | [新闻链接](https://segmentfault.com/a/1190000004372053) [https://segmentfault.com/a/1190000004372053]

Epoch: China Art Hackathon Rank #2

2015.12 在中国美术学院跨媒体艺术学院网路社会研究所开展的 Hackathon 中 同队友使用 SceneKit 开发了一个音乐

可视化软件 [GitHub 地址](https://github.com/hACKbUSTER/Renaissance) [https://github.com/hACKbUSTER/Renaissance]

SegmentFault Beijing Hackathon Rank #1

2015.10 同队友使用 Unity 和 高通 AR SDK 开发了一款便于维修 Macbook 的现实增强软件 [GitHub 地址](#)

[\[https://github.com/hACKbUSTER/FixPlusPlus\]](https://github.com/hACKbUSTER/FixPlusPlus) | [新闻链接](#) [\[https://segmentfault.com/a/1190000003920404\]](https://segmentfault.com/a/1190000003920404)

项目经验

公司项目

百度

Unity Project Code Refactoring @ Baidu Home Intelligence Department

2017.3 - 2017.8 在百度智能家居部门负责 Unity 项目的重构及后续开发，以及 React Native 的基础开发。具体内容：动画状态机，函数式 C#（UniRx），RN 原生 UI 界面的封装。

渡鸦科技

Audio Visualization @ RavenTech

2016.7 - 2016.9 基于 Unity & Android 的音频可视化模块开发，已投放至 Raven H-1 盒子。具体内容：Mono Runtime 热更新，Audio Source 鼓点侦测以及和 Android 原生的通讯。

VR Research @ RavenTech

2016.5 RavenLab 基于 Unity & GearVR 的研究。我们的成果称之为 Project Argos，一个提供了虚拟桌面体验并带有智能 AI 助理的 VR app。我写了以下模块的部分代码：Leap Motion C# SDK 数据通过 Socket 的传输，基于 Tab 切换的 VR 多程序 UI 系统，一个 VR 远程桌面投影客户端，一个 VR 网页浏览器。

外包项目

三维展示软件

2017.7 外包项目，将 Unity 集成到 iOS。通过 Method Swizzling 和 Build Script 进行非侵入式集成。Unity Shader 编写，iOS GPUImage Shader 编写。 [App Store 地址](#) [\[https://itunes.apple.com/cn/app/%E7%95%AA%E5%8D%B0/id1289058317?mt=8\]](https://itunes.apple.com/cn/app/%E7%95%AA%E5%8D%B0/id1289058317?mt=8)

医和本初

2016.11 (已下架) 外包项目，iOS Hybrid App，通过 JS 和 WebKit 之间互相通讯实现业务。

运贸网

2015.7 (已下架) iOS 外包项目，集成了地图定位，PingXX 支付 SDK 接入，实时推送等功能。 [App Store 地址](#) [\[https://itunes.apple.com/us/app/e-yun-da/id1017101878?l=zh&ls=1&mt=8\]](https://itunes.apple.com/us/app/e-yun-da/id1017101878?l=zh&ls=1&mt=8)

个人项目

(有很多 详见 [Portfolio](#) [\[http://portfolio.justzht.com/\]](http://portfolio.justzht.com/) 及 [GitHub](#) [\[https://github.com/JustinFincher\]](https://github.com/JustinFincher)，个人博客上也会发布一些未开源 / 未发布的项目进展。)

Skyline

2018.1 Android 项目，基于 Mapbox & Unity 的动态壁纸，曾于 Google Play 美国 App & Games 总榜前十连续一周（数据源 AppAnnie，2018.1.19 - 2018.1.27），被 THE VERGE，ANDROID AUTHORITY，LIFEHACKER 报道。

[Store 地址](#) [\[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JustZht.Skyline\]](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.JustZht.Skyline) | [Landing Page](#)

[\[https://justinfincher.github.io/ProjectSkylineLandingWebGL/\]](https://justinfincher.github.io/ProjectSkylineLandingWebGL/)

Board For GitHub

2017.4 macOS 项目，于 2017.05.25 在 Product Hunt 上排列第四位。 [Store 地址](#)

[\[https://justinfincher.github.io/BoardForGitHub-Landing/\]](https://justinfincher.github.io/BoardForGitHub-Landing/) | [GitHub](#) [\[https://github.com/JustinFincher/BoardForGitHub\]](https://github.com/JustinFincher/BoardForGitHub)

Lonely Planet

2016.12 Unity 项目，展示了自己基于 Shader 的 LibNoise 移植库。通过移植到 GPU 并行运行，将 2K 分辨率的高程图生成速度相比同世代 CPU 加速了 50 倍。 [App Store 地址](#) [\[https://itunes.apple.com/cn/app/lonely-planet-procedurally/id1177530091?mt=8\]](https://itunes.apple.com/cn/app/lonely-planet-procedurally/id1177530091?mt=8)

Contributions For GitHub

2016.10 iOS 项目，提供了今日挂件和 Apple Watch App。于 2016.11.22 在 Product Hunt 上排列第四位。 [App Store 地址](#) [\[https://itunes.apple.com/us/app/contributions-for-github/id1153432612?mt=8\]](https://itunes.apple.com/us/app/contributions-for-github/id1153432612?mt=8) | [GitHub](#)

[\[https://github.com/JustinFincher/GitHubContributionsiOS\]](https://github.com/JustinFincher/GitHubContributionsiOS)

Project Fragment

2016.05 Rails 项目，上网导航页。访问网站 [\[http://start.justzht.com/boarding/1\]](http://start.justzht.com/boarding/1)

社会活动

中南大学 iOS 实验室 讲师

2016.9 - 2017.2 在中南大学 iOS 实验室为 20-30 位同学教学 iOS 软件开发。涉及 Objective-C，基础的 UI 控件，MVC，NSUserDefaults，UITableView 等。