

# 张书源

[rayzhang707@gmail.com](mailto:rayzhang707@gmail.com) [1315264470@qq.com](mailto:1315264470@qq.com) [领英](#) [网页](#) [美术作品](#)

---

## 学术背景:

爱丁堡大学

2020 - 2024

计算机科学, 选修课偏向 AI 与软件. 详见学术简历.

---

## 游戏开发经历:

单人 Unity 项目

2023

<https://sanbingyouyong.github.io/GamePlayDemo/>

简单的第三人称载具射击游戏 Demo, 重点关注射击手感. 模型与音乐均为自建. Unity 开发, 打包为 WebGL 挂载至 GitHub Page.



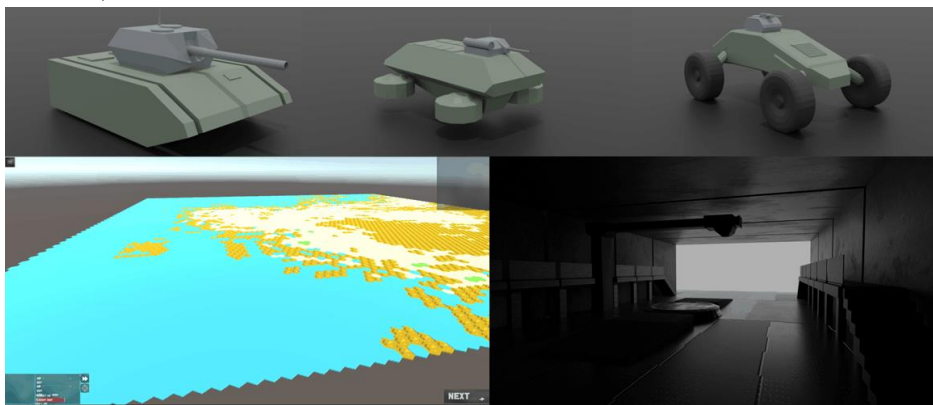
使用了第三方树木资源, 使用了 Cinemachine 加入镜头噪声模拟开炮震动.

小型团队 Unity 项目 (5 人)

2021.12

在寒假期间和同学一起上手 Unity 开发, 实现了简单的战棋逻辑, 特色是有数据支持的 3D 模型实时拼装与任意照片转换成游戏内地图的能力.

同时负责游戏整体架构, 写代码与提供 3D 模型, 为其他成员分配了各自模块的任务. 整个项目更多是实验性质, 在开学后因时间有限无限期搁置.



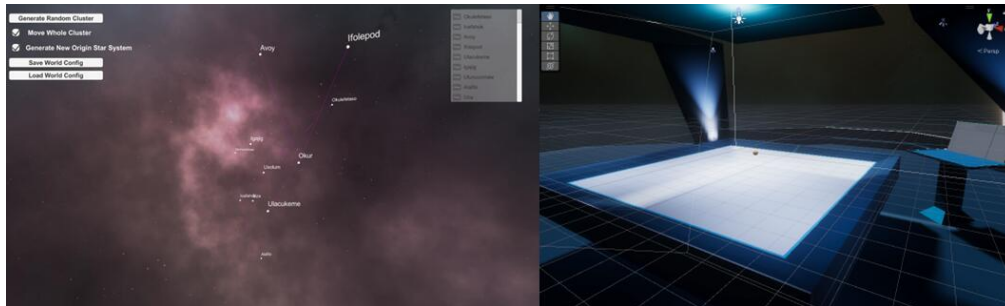
概念展示: 在 Blender 内建模渲染的效果图, 模型随后被导出至 Unity, 在 JSON 数据的支持下可以自由组合不同的部件; 左下为由照片生成的随机地图, 流程是从照片获得 RGB, RGB 映射到预先定义的地形类别生成矩阵, 由矩阵生成对应的游戏内地块模型.

Unity 星图编辑器 (单人)

2022.06

<https://sanbingyouyong.github.io/StarmapEditor-fromDIYWorldSettings/>

最初的动机是提供一个群星背景的世界观编辑器，在此基础上做的一个子模块演变成了单纯的星图编辑器。在与一个国内科幻论坛的版主讨论后，决定重构第一版的随机生成星团功能，转而支持单个星系更加详细的编辑。



左为初始的星团随机生成, 实现了移动, 重命名, 列表与存取, 右为正在重构的更加精细的星图编辑器界面

## 腾讯游戏客户端开发公开课

2022.07-09

学习与使用虚幻引擎、蓝图和 C++, 了解游戏开发基础知识(如基本游戏框架等), 课程涉及的内容还包括渲染、通信、物理、AI、动画等。第一次接触到规范的游戏开发流程, 发现之前的 Unity 开发中自己手搓的很多 IO 机制都可以通过标准化的操作代替, 因此意识到“标准”的重要性。

## 相关技能:

### Unity

了解 Unity 开发相关的基础知识, 理解 Component based design 与传统 OOP 的差异与优势。

### Blender - Artstation 作品链接

有丰富的硬表面建模经验, 也有过导出模型至 Unity 使用的经历, 解决过坐标系不一致等细节问题。有编写 Python 脚本的经验, 例如程式化生成坦克模型与**批量渲染模型侧视图**。



## 游戏经历:

### 彩虹六号: 围攻 英国大学联赛

2022-23

爱丁堡大学游戏社 GameSoc 旗下电竞队伍 Edinburgh Eclipse, 彩虹六号 Team 2 队长与前指挥, 参加了多次 NUEL 和 NSE 即英国大学联赛, 在 Open Playoff 中获得靠前名次。

组织固定队员训练, 带动团队气氛。过程中认识到了在团队气氛陷入低谷时维持士气的重要性, 以及保持交流在维护团队气氛中的巨大作用。在以竞技的思路游玩游戏的过程中, 加深了对于游戏本身博弈理论的理解。