

张天意

北京工业大学

信息学部 数字媒体技术

Email: hi838792022@163.com

Mobile: 18610549218

Blog: www.ProvidenceZhang.com

本科在读 2018 年毕业

掌握技能

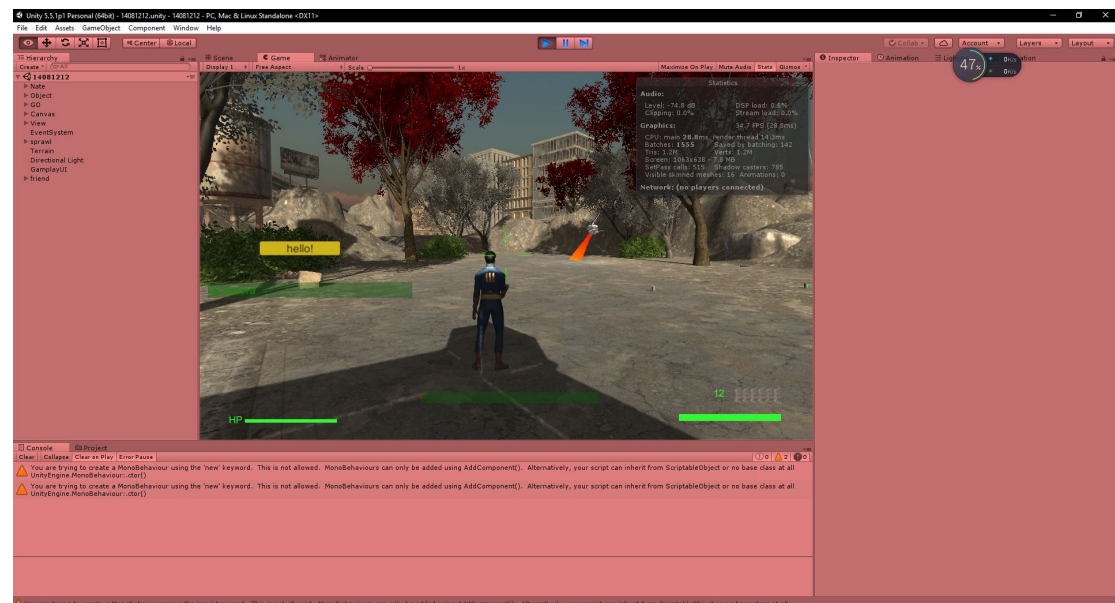
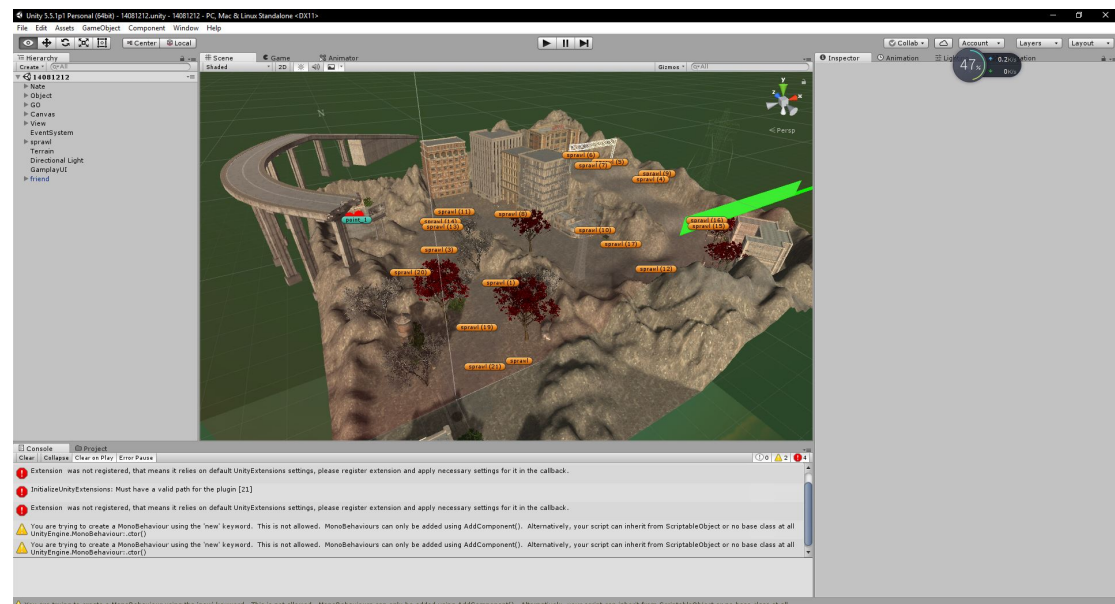
- 具备良好的编程能力，良好的专业课基础。
 - 熟悉 unity 引擎——动画、光照、粒子系统等，会使用 shaderforge 插件制作 shader，仿照 Fallout4 完成过一个完整的 PC 单机游戏项目。了解 VR、AR，会使用 SteamVR 和 Vuforia。会使用 unity 开发 Android 平台游戏。
 - 熟悉 Typescript 语言，用 Egret 引擎做过一个 H5 游戏，已上传 github。
 - 了解网页渲染引擎架构，github 有自己编写的渲染引擎。
 - 会使用 git/github，github: <https://github.com/Taye310>
 - 熟练使用 3dmax，了解制作游戏模型的基本流程(建模, 贴图), 熟悉 ps(Quixel SUITE)、pr、flash、indesign，接触过音频编辑软件 Nuendo。
 - 通过大学六级，能读英文文档，熟练使用 google、stackoverflow。
-

个人情况

- 博客: www.ProvidenceZhang.com
 - 微软俱乐部成员
 - 参加了 2017 年的 Global Game Jam，团队里有两位外国朋友还有两位系里的同学，合作很愉快
 - 担任轮滑社社长，社团规模百余人，多次组织校内外集体活动，有一定组织、沟通协作能力
 - 喜欢逛论坛，游戏蛮牛，gameasutra 等，常看 youtube 上的 tutorial
 - 重度 steam、战网、ps4 使用者，喜欢摄影
 - 喜欢学习，期待成长，希望自己的努力换来等价的回报，实现自己的价值
- 期望薪资：每天 8 工时不低于 150/d

工作时间：暑期实习，六月中旬开始，面议

作品展示：



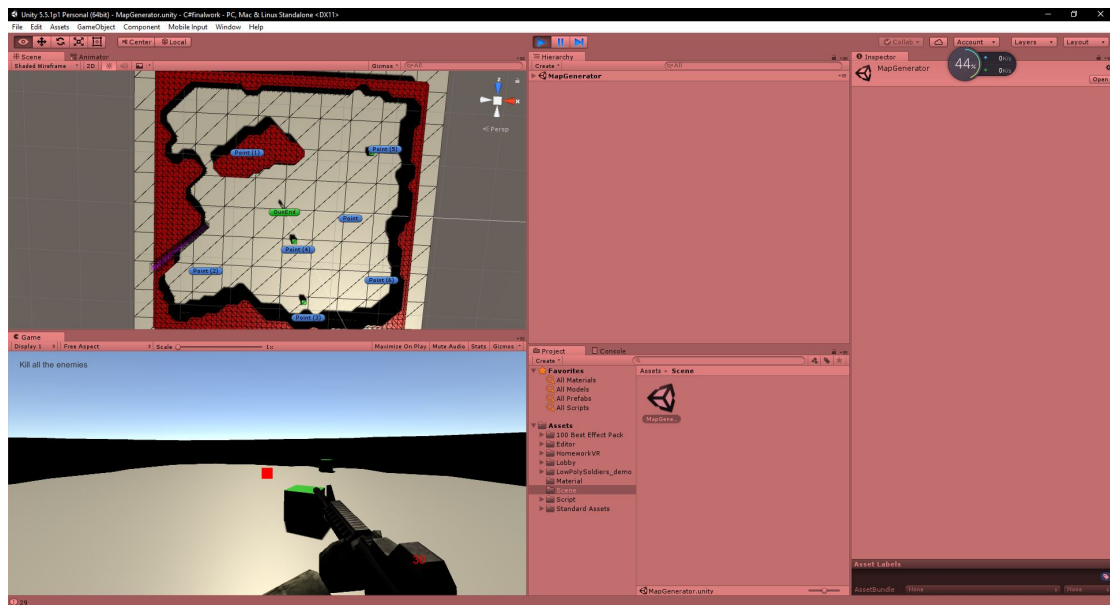
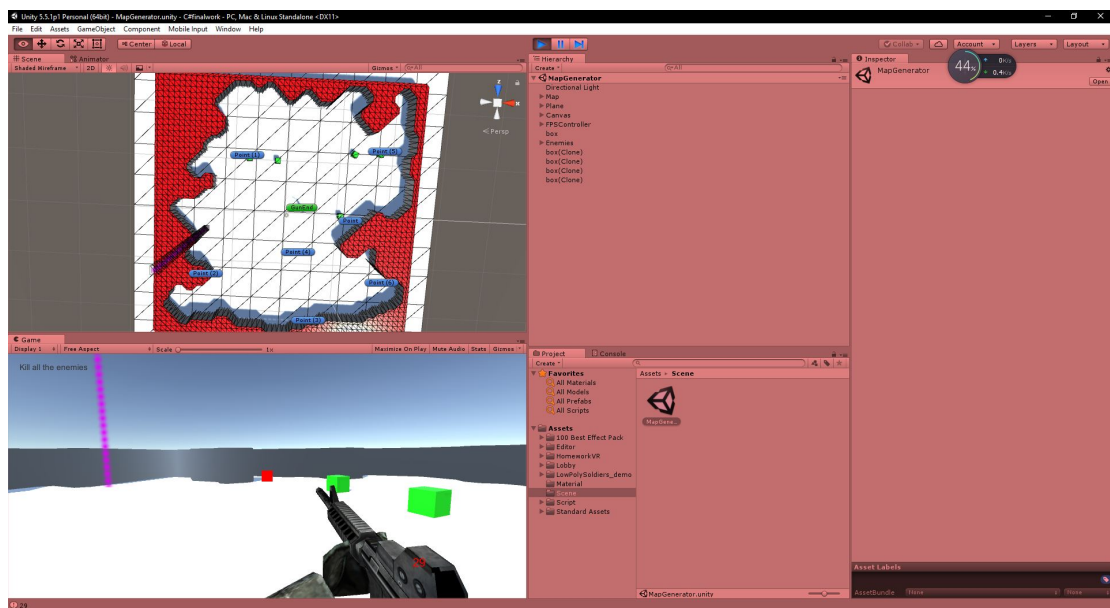
任务系统：屏幕左方任务信息，完成后更新任务状态

人物：走跑跳、射击、与 npc 对话、使用道具

战斗：敌人和补给在预设点随机生成，有击退效果，有攻击特效

环境：辐射 4 美术资源，布局自己设计的

UI：敌人自己血量，弹药和体力，方向指示：人物旋转可以看到 NSWE



随机生成地图，可以设置空间比例，每次生成场景时随机构建地图形状

[网页游戏链接](http://htmlpreview.github.io/?https://github.com/Taye310/Game/blob/master/index.html)

(<http://htmlpreview.github.io/?https://github.com/Taye310/Game/blob/master/index.html>)