

黃文榮 Unity 工程師

✉ hybrid0930@gmail.com

☎ 0930143025

📅 1992/02/12

🖱 Wenrongdev.com

🔗 github.com/Wenrong274



簡介

五年以上遊戲開發經驗，多數專案都是一人製作完成，涵蓋上架、維護及效能優化等。擁有 iOS、Android 遊戲上架經驗，以及多款 AR/VR/MR/Kinect/Oculus 遊戲開發經驗。希望能參與更多元專案開發，學習到更不同面向的開發或研究經驗。

工作經歷

錦田雲端科技股份有限公司, 程式設計師

2015/11 - 2023/07

- 分析專案計畫可行性，並與各部門討論如何執行分工。
- 規劃程式架構使用技術。
- 進行專案測試、修改及性能優化。
- 研發軟體新技術與新工具。

學歷

吳鳳科技大學, 學士學位, 資訊工程系

2010/09 - 2014/06

專業技能

Tech Stack

Android Studio, C#, Git, Lua, Unity, Visual Studio, XCode

Unity Tools

Addressables, AR Foundation, Cardboard, DOTween, Meta Quest, UniTask, Vuforia, Odin

專案經歷

QC Cube

2019/01 - 2023/07

數以百計的互動式動畫，內容涵蓋國高中自然學科而成。前期負責製作動畫內容，之後接手主程式開發及維護，除此之外也完成支援多語系、優化下載流程、替換伺服器。

糖的科普知識

2021/03 - 2021/05

Kinect 體感操作方式體驗製糖過程，最多可以三人遊玩一起完成鍋爐任務。因計畫安排的時程緊湊，同時還須配合硬體廠商特殊畫面比例，確保多人同時遊玩的順暢性。

雲林好 Young

2021/11 - 2023/07

品德題目搭配多種類型遊戲，包括圖形辨識、平面辨識、打地鼠、大富翁、實境解謎等。使用 AR Foundation、UniTask、Odin 等，因為有 7 款不同類型的遊戲內容，為了便於維護，特別注重架構的整合。

變動的大地

2022/06 – 2022/12

模擬各類岩石和河流地形變化，支援多個平台，包括 Windows、Meta Quest 和 XRSpace，並且將其整合為一個專案製作，統一各個平台操作方式，並注意各個平台性能差異問題。

寶馬曳引機 VR

2022/08 – 2022/09

模擬駕駛曳引機 VR 遊戲，搭配任務目標體驗駕駛模式、詳細觀賞外觀模式。使用 Meta Quest 製作而成，配合中農博展覽時期，僅花一個月製作時間，且要完成模擬手排車駕駛、克服駕駛過程 3D 暈眩等問題。

其他

Wenrong Blog

文章涵蓋了遊戲開發、AR/VR 技術、開發問題與解決等主題，這些文章不僅有助於自己的學習和記錄，也助於其他開發者參考。

Unity Addressable 實作

實作 Unity Addressable 的專案。詳細介紹下載、讀取及釋放的方式。

Unity 粒子路徑工具

讓粒子跟隨路徑移動，使用 Job System 控制粒子位移優化效能。

Unity 日期工具

橫列式日期設定年月日，使用上清楚明瞭且方便跟快速。

Unity 資料夾管理

視覺化管理使用路徑工具，可以隨時設定路徑節點跟顯示絕對路徑。