

个人简历

细心从每一个小细节开始。

Personal resume



基本信息

姓名: 严满意

民族: 汉族

电话: 13237680520

邮箱: 2081521256@qq.com

现居住地: 九江市

籍贯: 江西省赣州市

身高: 178cm

毕业院校: 九江职业技术学院

学历: 专科

求职意向: unity3D 实习



教育背景

2019.09-2022.07

九江职业技术学院

虚拟现实应用技术

主修课程: C#程序设计课设、Unity3D 开发技术、Photo Shop 图片处理、3DMAX 建模。

案例实战

- | | | |
|----------|-------|----------|
| • Knight | | 3D RPG |
| • 海盗炸弹 | 小狐狸 | 2D 横版 |
| • 静夜思 VR | 僵尸 VR | PicoNeo2 |

GitHub 主页: <https://github.com/YanManYi>

视频演示: <https://space.bilibili.com/453477008>

附录详情说明。

职业技能

1. 熟练使用 C#语言进行代码的书写, 有良好的编码、写注释的习惯和面向对象与多态思想。
2. 熟练使用 Unity3d 开发工具。
3. 掌握 物理引擎、Navigation 导航系统、新老动画系统的基本使用。
4. 掌握 单例模式、协程、Invoke、PlayerPrefs、ScriptableObject 等使用。
5. 熟悉使用 UGUI 进行 UI 的开发及界面动画的制作, 了解点 OnGUI 使用。
6. 熟悉 TimeLine 和 DoTween 的基本使用。
7. 会使用 Git&Github 控制版本。

自我评价

性格开朗, 积极向上, 时间观念强。有良好的逻辑思维, 自学能力强, 热爱游戏开发, 能承受工作压。

附录：

Knight

伤害数值用 Dotween 实现的，利用对象池的思想把显示数值的画布重复利用，敌人使用 FSM 状态机模式来切换不一样状态。

下面是遇到的几个问题：

问题：player 攻击时候的朝向不直接用 lookat，改用 lerp 的时候无法跳出协程里的 while 循环，lerp 最后插值他们只会无限接近相等。解决：利用点乘的绝对值和四象限的 cos 的值比较大小，人物相差角度越小，dot 值越大，还要判断大于零是否正前方，因为有正负两个值都可能大于 dot。

问题：用 DoTween 做数值血条，世界坐标的 UI 被物体挡住。原因：URP 的相机模式和普通相机模式不一样，我们不能单独使用 Overlay Camera 这是不起作用的，通用渲染管线（URP）中设置了两种 Render Type 渲染类型的相机：即“Base Camera”和“Overlay Camera”。不是和平常模式相机利用深度 Depth only 来覆盖。解决：Camera Stack 添加上 Overlay Cameras。

问题：法师召唤 Monster 突然出现无法在 NavMesh 网络上赋值位置。原因：游戏运行后使用 Instantiate 方式将实例化物体，再改变其初始位置，使得物体在实例化的一瞬间距离导航网格过远，使得导航失效。解决：使用 Instantiate 的三个签名的重载函数在克隆的时候直接给定位置。

小狐狸

入门的第一个小游戏学习哔哩哔哩博主的，跟做了几遍之后做了自己的想法游戏并添加了很多新东西。

- 学习了 TileMap 快速笔刷使用。
- 添加爬楼梯功能逻辑。
- 添加满足条件才可以二段跳。
- 添加 PlayerPrefs 数据保存的使用

海盗炸弹

学习过的案例，学会了 Enemy 的 FS_m 状态机的写法模式。在做了几遍之后修改和添加想法并优化了一大部分内容。

- 学习 Finite States Machine 有限状态机使用
- 学习图层遮盖和物理碰撞关系。
- PlayerPrefs 数据保存的使用

静夜思 VR

用 PicoNeo2 设备根据文档要求自行完成内容

遇到的小问题并解决

- 主要是凝视场景的 UI 和对象交互功能，控制 Timeline 播放过场动画。
- 实现了多种打字机效果有，协程遍历把 ToCharArray() 拆分为字符形式，new WaitForSeconds(waitTime) 或者 Update 中计时器或者延迟函数 InvokeRepeating () 实现，但是使用重复延迟函数比较方便。
- 主要运用凝视功能然后触发条件 Timeline 播放过场动画，开始利用射线触发 UI 和物体并固定时间加载效果，但繁琐，后查询自带凝视功能可触发 Eventer Trigger 组件 给对象添加 Eventer Trigger 组件，调用事件会方便很多。
- 发现自带的凝视存在不同角度，距离，后准心偏差、大小不一，必然问题，解决办法是复制进度加载 Canvas 下的 Image 获取之前那个的加载进度并隐藏之前有偏差的 Image 显示效果。
- 实现重复激活文字打印，但遇到个小问题，反复激活物体丢失数据报空，后来排查，发现 start 只是开始时候执行一次，每次物体激活的都会启用调用 Onenable，而 start 只执行一次。

僵尸 VR

用 PicoNeo2 设备根据文档要求自行完成内容

遇到的小问题并解决

- 在克隆出小僵尸设置 NavMeshAgent 的时候一直赋值不上，是带 NavMeshAgent 组件的对象不能用两个签名的函数克隆 Instantiate(Object original, Transform parent)，因为 destination 只读无法直接赋值父物体
- 计算击杀分数用的是触发器算数，死亡后没有立刻消失导致持续加数，我这里用了取消 Collider 的勾选。