个人简历

细心从每一个小细节开始。

Personal resume

基本信息

教育背景

**求职意向：unity3D实习**



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。力。

自我评价

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。

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

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

**2019.09-2022.07** 九江职业技术学院 虚拟现实应用技术

案例实战

**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。

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

姓 名：严满意

民 族：汉 族

电 话：13237680520

邮 箱：[2081521256@qq.com](mailto:2081521256@qq.com)

现居住地：九江市

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DoToween做数值血条，世界坐标的的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网格上赋值位置。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FSm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。