



邵永刚

求职意向

U3D 开发 / C#软件开发 /
3D 模型设计

电话

13279794549

邮箱

1954053508@qq.com

技能特长

C#

Unity / UE4

Git / MySQL

TCP/IP

C / C++ / Java / Lua

3DMax / Maya / Zbush

RizomUV / Substance

Photoshop

MVC / MVVM 设计模式



作品集

教育背景

2019.09-2023.06

浙江理工大学

数字媒体技术 | 本科

• 2021.12 — 学习优秀奖学金

2021.09 — 博客编写

工作经历

2022.11-2023.04

尼禄（杭州）软件有限公司 C#软件开发

工作描述：

- Window 客户端产品的研发及维护，配合测试人员修改相应的程序 Bug；
- 制作 C#小程序实现 MySQL 数据库的批量增删改查、导出 Excel；
- 参与 WPF 软件开发 UI 界面的迭代；
- 参与网络通讯 TCP/IP (Socket)、Http 请求的编写。

2021.11-2022.10

杭州芯控智能科技有限公司 U3D 开发工程师

工作描述：

- PBR 流程实现模型的渲染与规范化处理；
- U3D 虚拟仿真软件的开发，参数化模型脚本编写；
- 编写编辑器工具，UI(UGUI)功能的开发；
- 模型脚本项目的架构设计及开发，使用 Json 配置文件读取数据。

项目经历

2022.09-2023.03

Unity3D_勇士探索

负责人

项目介绍：3DRPG 游戏，控制人物移动、攻击、血量等，实现勇士的存活与探索。

我的职责：

- 项目存入 Git，PolyBrush / Pro Builder / Pro Grids 来进行场景的绘制；
- Navigation 智能导航地图烘焙，Cinemachine & Post Processing 摄像机创建；
- 鼠标控制人物移动，Animator、Blend Tree 混合树动画，ShaderGraph 遮挡剔除；
- 敌人攻击动画，ScriptableObject 制作人物属性，死亡实现订阅与广播，UI 制作等。

2021.06-2022.06

3D 场景与角色动画

负责人

项目介绍：通过实景图片进行场景建模与角色建模，最终渲染成动画。

我的职责：

- 3DMax 场景建模，VRay 场景的离线渲染；
- Zbush/Maya/RizomUV/Substance 角色高模制作、低模拓扑、分 UV 及材质贴图；
- Marmoset 动画渲染，Unity 使用 Cinemachine/TimeLine 制作动画并渲染。

2022.01-2022.03

Unity2D_SunnyLand

负责人

项目介绍：制作与超级玛丽类似游戏，实现动画切换、物品收集、攻击敌人及交互设计。

我的职责：

- TileMap 绘制场景，Addressables 加载 UI 界面以及交互事件等以及场景切换；
- 动画效果的切换（跳跃、蹲下等），触发器实现消灭敌人、收集物品、地面检测等；
- 相机场景与背景运动差，SoundManager 实现场景音乐的管理；
- 后续 3 小时完成小游戏 Unity_FlappyBird2D，控制 Bird 的高度，从而通过障碍物，通过所有障碍物即可通关。