

# 郑翰柏

手机: +86 18050140189

邮箱: hanbo\_zheng@163.com

微信: a1255840582

QQ: 1255840582

性别: 男

个人链接: <https://github.com/bai1205>



## 教育经历

### 西交利物浦大学

#### 数字媒体技术 | 本科

2020.09 - 2024.09

相关课程: 计算机图形学, 数据结构, 计算机网络基础, 高级面向对象编程, 数据库概论, 游戏设计

### 布里斯托大学

#### 沉浸式技术 | 硕士

2024.09 - 2025.09

相关课程: 沉浸式交互和音频设计, 沉浸式游戏设计与制作, 增强现实世界, 沉浸式世界中的创新与创业, 虚拟环境设计

## 项目经历

### 基于unity的2d生存类游戏

2024.03 - 2024.04

- 实现了使用A\*算法使敌人能够自动避开障碍物追踪玩家。
- 用json制作了存档系统, 本地保存玩家每次游玩的得分, 并制作成排行榜
- 制作地图随机算法, 每次游戏开始, 地图上的障碍物位置都会发生变化

### Unity3D类rouge游戏demo

2024.05 - 2024.06

- 采用C#编程语言开发了多样化的技能系统, 为玩家提供不同的战斗策略选择。
- 使用有限状态机编写多个AI, 实现站立, 移动, 攻击等多个状态的切换
- 使用Unity的Particle System设计并实现了多种粒子效果, 包括攻击特效和爆炸效果, 增强了视觉效果
- 根据数字键来切换技能, 用鼠标控制玩家移动和技能释放

### Rusted Rhythms (沉浸式音乐节奏创作VR游戏)

#### 交互逻辑与动画设计

2024.11 - 2025.01

- 构建三层交互反馈机制: 包括基础打击音效、循环节奏触发及特殊动画反馈机制
- 编写对象打击反馈脚本 (ObjectCollision.cs)、整合XR Grab和Trigger交互逻辑
- 制作动画手模并使用BlendTree结合Trigger/Grab按钮控制抓握动作与反馈
- 使用Steam Audio插件实现空间音频的HRTF定位和距离衰减效果

### Toybox Defense VR (沉浸式VR塔防游戏)

#### 敌人行为设计与实现

2025.03 - 2025.06

- 设计并开发完整的敌人行为系统, 基于路径点实现平滑的路径移动, 以及实现“移动-攻击-继续移动”的士兵攻击逻辑
- 添加可视化血条和攻击火花特效
- 设计完整的金钱系统, 来保证游戏的平衡性

## 语言能力

- 技能: Unity (熟练), Java (熟练), C# (熟练), C++ (基础), Python (基础), MySQL (基础)
- 语言: 英语 (本科英语授课 雅思6.0)