



梁富傑 Liung Fu Jie

88/09/29

0983716759

ilikesnsd111@gmail.com

台中市太平區長龍路4段25巷22號

自我介紹

台中人，就讀嘉義大學數位學習設計與管理學系。
對程式設計感興趣，喜歡挑戰，享受一步一步解決困難的過程。

經歷

嘉義大學 數位系|副班代
2018-09~2019-02
嘉義大學 數位學習志工隊|器設長
2019-09~2020-06
FI-AWARD 2020|第三名
2020

擅長

Unity2D、3D、VR、C#
Android Studio、Java

學歷

國立興大附中
2018-09~2019-02
嘉義大學 數位學習設計與管理學系
就讀中

語言

中文:精通
英文:中等

興趣



遊戲製作 電腦遊戲

自傳:

我是梁富傑，就讀於嘉義大學數位系。大一時，處於摸索階段，對許多事都感興趣，但因為電腦設備等級不夠，常常作業進行到中途時當機，於是便開始打工，在清新溫泉美井日本料理部門打雜，準備存錢組裝一台新電腦。雖然辛苦，但是只要有目標所有辛苦都會消失，於是隨著一個暑假的消失，換到了新電腦。

樂意挑戰新事物，學習過程中解決問題的方法，並享受挑戰後的成就感。大二時，接到教授委託研究VR系統，從一無所知，處處碰壁的情況下，鑽研出解決問題的方式，加上學長的建議，漸漸有了研究的起始。當時有接觸unity的經驗，C#、3Dmax建模是我擅長的範圍，於是我便負責系統的部分，有了基礎的技能加上許多人的幫助，像是有人負責論文架構與翻譯、拍片與影片剪輯，最後做出成品，並在FI award 2020榮獲第三名。過程中，學會材質球的設計、燈光氣氛的營造，還學到了VR設備的開發方式。有時也會畏懼踏入未知的學習領域，但是當一頭栽入之後，困難的事情被拆解為許多小問題，解決小問題後，不知不覺間困難便消失了，因此我最大的收穫是擁有跳脫舒適圈的勇氣。

1940s這個專案充滿了需多困難。還記的我與我的組員是去年3、4月才一起共事，當時僅有我使用unity3D做過PC、VR遊戲的經驗，所以當我聽到組員想做出VR與PC遊戲時，我的內心是充滿熱情與動力。剛開始建構故事內容時，第一版的計畫書非常抽象，完全無法實行，而且當時的課程比較繁重，讓我們的計畫書延期了非常多次。直到學期快結束時，我們害怕無法完成專案，只好趕鴨子上架，硬著頭皮開始實行計畫書，很快我就發現問題，計畫書有非常多漏洞，執行日程不明確、工作不明確，最嚴重的是遊玩目的不明確。因為沒人站出來架構計畫書上的細節，所以我就依照舊版計畫書現有的內容做修正，並以此為基礎擴展許多內容(新版計畫書示意圖在下方)，還記得當下是7月份，而我們在明年1月初就得完成專案，這讓我感到前所未有的壓力。

在所有組員當中，我的工作主要是負責城市的撰寫以及建模工作。我們在9月中完成了了計畫書的整體架構，比起舊版，實行的速度快了非常多，但因工作日程被大幅縮短，我常常感到壓力大到吃不消，尤其又有組員常常想要修改遊戲中的遊玩內容，讓我有時候難以按時完成工作，所幸有其他組員願意開始學習unity，讓我在之後的工作更加順利。在這個過程中，我嘗試學習著拒絕一些組員的意見，因為只要接受就意味著工作量的暴增與不可能的任務，剛開始拒絕其他人我會感到有些不好意思，但漸漸地，我認為學會拒絕是一件重要的事情，可以避免因工作量的暴增而犧牲預定計畫的品質。

最後PC版再12/12完成，我認為已經超出我對進度的預期。VR版目前初版已經完成，只剩下測試與修改，預計12月底會完成。