



基本信息

姓名：钱斌

出生年月：1995.08

最高学历：本科

电话：17826806079

邮箱：nintendosilence@gmail.com

求职意向：Unity开发

期望薪资：10k+

工作经验：三年

当前状态：待业

现居住地：杭州市拱墅区大关小区



教育背景

2014 - 2018

浙江科技学院

数字媒体技术（本科）

主修课程：

影视后期制作、游戏设计与开发、移动设备开发（安卓）、程序设计基础（C语言）、音视频信号处理、数字图像处理、三维建模设计、数据结构、电视节目编导与制作

工作经历

2021.11 - 至今

自由职业

游戏开发技能拓展

- Game Framework框架学习，一款非常优秀的游戏框架，学习了解各个模块并拓展框架制作游戏Demo；
- 使用各类插件搭建游戏框架，如Ink-Fungus-Gateway对话插件，UniTask异步插件，Dotween插件，SaveGameFree插件，Fmod音乐中间件，Odin插件；
- 学习Unity3D的URP渲染管线，学习使用ShaderGraph可视化shader工具；
- 学习Blender 建模工具使用，学习几何节点以及着色器部分；

2020.12 - 2021.11

杭州岩下科技有限公司

Unity3D开发

- 以开发一款像素风格的基于回合制战斗的角色扮演游戏，主要开发以Odin插件开发编辑器工具以及利用Timeline和Cinemachine自定义制作剧情演出工具。

2017.11 - 2019.11

杭州新爵科技有限公司

Unity3D开发

- 担任U3D程序开发，大多数是2D的项目，其动画一般采用Spine动画。经手负责项目有魔法滑梯、创想地面、互动投球、墙面实验室、疯狂蹦床、趣味攀岩、任意门、魔法绳索等等。负责各类项目产品的新主题以及部分新项目的业务逻辑开发制作。其中大多数项目基于红外体感为基础开发，其中趣味攀岩和疯狂蹦床项目基于Kinect体感技术开发。

技能

Game Framework框架；Blender几何节点；Unity3D开发；Fmod音频中间件；Fmod音频中间件；
英语四级CET-4；Fmod音频中间件；版本控制系统使用(Git | SVN | Plastic SCM)

自我评价

本人对游戏开发有着浓厚的兴趣和热情，熟悉Unity和Blender等游戏开发工具和技术。性格开朗，善于与人沟通和合作，能够快速掌握新知识和技能。具备良好的逻辑思维和问题解决能力，能够独立完成游戏开发中的各种挑战。本人认为游戏不仅是娱乐，也是一个很好的信息载体和互动媒介，希望能够创造出让人眼前一亮的互动产品。

更多信息

了解本人更多信息可访问GitHub Pages在线简历：<https://mingyueshenyuan.github.io/mycv/CV/>

