

仲一鸣

13915433929 | phoenixzym139@gmail.com
Website: phoenixming.github.io

教育经历

美国南加州大学

计算机科学（游戏开发）硕士

- GPA：3.80
- 相关课程：图形学，渲染原理，引擎底层框架，计算机算法，多个游戏项目

2021年08月 - 2023年05月

美国加利福尼亚州洛杉矶

宾州州立大学

计算机工程 本科 工程学院

- GPA：3.75

2017年08月 - 2021年05月

宾夕法尼亚州

工作经历

Foundry Six - AR(VR)游戏开发

Unity游戏开发工程师

- 设计与实现游戏核心逻辑，创建了动态生成的敌方攻城波次系统，使用fishnetworking开发支持多人模式下的AR投射物功能
- 运用可编程渲染管线实现在现实中踏入传送门进入虚拟世界的传送门效果，为玩家带来创新的交互体验。
- 细致地调试和修复游戏中的技术问题。积极参与组织游戏测试，收集用户反馈并进行相对的功能实现和问题解决

2023年08月 - 2024年04月

洛杉矶

项目经历

个人独立游戏制作

游戏制作者

- 负责游戏制作的大部分工作，包括游戏设计，程序编写，场景人物建模，画面渲染，像素绘画，特效以及UI制作

2024年08月

AR手游开发项目

Unity游戏开发工程师

- 熟练运用perforce作为版本管理工具，与工程团队一起从整体方案到游戏细节进行分工合作，并在团队遇到瓶颈时，充分沟通，解决存在的难题，例如音乐平台和unity自身系统不兼容的问题
- 积极与美术音乐团队沟通，通过Unity平台和程序把美术音乐元素充分在游戏中体现出来，并用工程师的视角给出相应的建议
- 专门负责一个小游戏板块，独立设计出回合制游戏的基本机制和对话系统，并作为模板运用到整个游戏中，提高游戏开发效率

2022年08月 - 2023年05月

Unity游戏开发项目(课程项目)

- 构想游戏方向，起草编写游戏方案，包括游戏叙事结构，美术风格，音乐元素等方面
- 构建出完整的全局游戏管理器用以控制转场逻辑，用Unity着色器制作转场动画，并用状态机等理论来制作游戏对战系统
- 经历并熟知完整的游戏制作流程，从预制作，交付，到玩家alpha，beta测试并提前设计相应计划及规划

2022年01月 - 2022年05月

非真实渲染研究

- 通过OpenGL接口对所给图片转换顶点数据，并根据光线与顶点法向量的点积来划分颜色区间来实现基本卡通光照渲染
- 利用Gooch模型进行颜色连贯的Gooch渲染，并按照添加的冷暖色调比例的不同进行图片的渲染对比
- 对非真实渲染进行更深入探讨并研究其中一个分支水墨画渲染，利用沃洛诺伊图对图片进行失帧模糊化处理再根据边缘检测描边来实现水墨画的效果

2021年12月

技能

编程语言: C#, C++, C, Python, Java

游戏开发工具: Unity, Git, Perforce, Blender, Aseprite, Affinity Designer, Krita, VS, VS Code

个人总结

- 有过独立以及和他人共同开发游戏的经验，能够专业及精确地跨领域完成不同领域的工作及任务
- 热爱游戏开发与策划，拥有丰富的游戏开发经验及良好的编程习惯
- 具有较强的学习能力和极强的执行力，能够快速上手不熟悉的工具及技术
- 有很好的团队协作精神和沟通技巧，非常善于团队合作