**个人简历**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基本情况** | | | | | |
|  |  | |  |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | |  |  |
|  |  | | | |
|  |  | | | |
| **教育情况** | | | | | |
| 时间 | | 院校 | | 专业 | |
| 2021.8-至今 | |  | | 软件工程 | |
| 2022.6-至今 | |  | | 工商管理 | |
| **专业技能** | | | | | |
| CET-4 558，CET-6 501  阅读过《通关！游戏设计之道》，《游戏机制—高级游戏设计技术》，对游戏制作有一定了解  了解3DMax基础操作，了解游戏模型从原画到建模到烘焙最终成为游戏资产的流程  了解基础unity操作及功能  熟练使用excel，word，ppt | | | | | |
| **项目经历** | | | | | |
| 2022.5～2022.8勇者前行Demo  基于Unity像素类arpg游戏的设计与实现，讲述了一位英雄为了保卫村庄，前往寻找并击败大魔王的故事  编写GDD，关卡，怪物设计文档，完成基础脚本编写，动画，地图绘制，后期测试等工作（参考<https://github.com/xiluofanyin/pixelrpg/tree/debug_1>）  2024.3～2024.3 MHWI拆解  完成对MHWI战斗系统，关卡设计以及游戏生态位设计的拆解分析  2022.6～2022.8人体识别与三维重建  2022全国高校学生训练营（第11期） AI视觉应用项目实战营，负责项目框架设计及实现，模型训练等工作 | | | | | |
| **游戏经历** | | | | | |
| MOBA游戏：LOL（翡翠2），王者荣耀（赛季王者）  ARPG游戏：MHWI（350h，单人通关冰原全部解禁怪），崩坏3，原神  冒险解谜类：Ori（1，2系列通关）  Roguelike：死亡细胞（全DLC五细胞通关） 熔炉密林（参加两次游戏测试，报告了一个角色操作bug）  TPS：warframe（990h，熟悉主流配卡，全游戏玩法，氪金2000+）  MMORPG：龙之谷（氪金5000+，熟悉多个职业，主流Boss流程，曾为单服前十的银色舞灵）  生存冒险：饥荒•联机版（完成主线剧情探索，对大部分角色生存模式都有了解）  模拟经营：城市•天际线（多个城市达到大都会级别）  卡牌：少年三国志（8年玩家，熟悉游戏各个玩法，了解游戏发展模式，V8，单服前十）  音游：喵斯快跑（手机端本体全曲目A级以上），Phigros  模拟养成：碧蓝航线  跑酷：战斗少女跑酷，神庙逃亡，滑雪大冒险，地铁跑酷 | | | | | |
| **校园经历** | | | | | |
| 协助社团举办市级街舞大赛  与团队成员合作运营校园千人社群 | | | | | |
| **自我评价** | | | | | |
| 有较强的创新意识和能力，学习能力强  有较好的团队协作能力，能够快速融入团队  有一定编程基础和游戏引擎基础，熟悉基本的游戏制作流程  对游戏的剧情，音乐，画质较为敏感，对游戏行业有较高的热情，能积极投入工作中去 | | | | | |