

一、基本信息

姓名	周张林	学历	大学本科
年龄	32	毕业学校	四川农业大学
手机	15882056024	现住址	成华区和美东路58号
QQ	173556135	工作经验	8年
期望工资	税前18k/月	工作状态	在职
个人博客	http://blog.csdn.net/bingheliefeng		
个人git地址	https://gitee.com/bingheliefeng		

二、技术特长

- 1、熟悉flash/as3 , html/css/javascript, 拥有两年的flash网页游戏开发经验, 还有一年flash手机游戏开发经验, 参与过建造类游戏, 战斗类游戏开发。
- 2、熟悉cocos2d-x lua/js/quickx , 用quickx开发过几款小游戏, 如slot。
- 3、熟悉2d、3d动画制作, 使用过flash , dragonbones , maya, 3dsmax , photoshop; 还熟悉音视频处理。
- 4、熟悉unity 2d、3d制作, 熟悉unity shader。
- 5、熟悉java, c#, c/c++, swift , lua 等, 能看懂和写一些简单的object-c。

三、项目经验

- 1、2009年9月, 在成都仁和春天开发部, 参与对帐系统开发, 使用 j2ee (SSH框架)。
- 2、2010年, 在四川中大网络有限公司, 参与过网页版mmorpg游戏开发, 名叫完美西游, 我在其中主要负责地图寻路, 地图编辑器制作 , 和后台对接网络, 以及部分UI功能。
- 3、2010年10到今, 在四川摩奇科技有限公司, 参与过3款建造类游戏, 其中两款是手机建造类, 名字叫Fairy Village和Fashion City, 使用技术 是Flash AIR, 我在里面负责程序部分。
- 4、在四川摩奇科技有限公司, 参与了facebook 战斗类网页游戏开发, 名叫myninja。

个人flash相关的demo, 可以看这个地址 <https://zhouzhanglin.github.io>

- 5、在四川摩奇科技有限公司, 用unity制作了无数款儿童类游戏, 包括换装类, 故事类, 3d体育类, 医生类等。数量太多这里就不一一举例。有兴趣过可以看我的网页里的apk: <https://pan.baidu.com/s/1bpyWsQF>
- 6、在四川摩奇科技有限公司 , 用swift开发wall paper和键盘ios应用。

7、如今在四川摩奇科技有限公司主要负责新项目类型的研究与开发，负责公司unity技术，维护和编写技术文档以及公共库插件，例如2d,3d涂抹，骨骼动画，遮罩，粒子插件等需要用到的技术和功能，帮助其他开发人员解决问题。辅助HR 进行unity程序员的招聘工作，以及培训。

四、个人作品

- 1、 Bone2D插件，是一款将dragonbones/spine动画转成unity原生动画的插件，便于游戏换穿、涂抹、遮罩等功能。
- 2、 Particle2D插件，是一款2d粒子插件，支持将Flash， cocos2dx的粒子转成unity粒子，并且支持ugui层级管理和遮罩。
- 3、 unity filter2d，是一款将photoshop部分滤镜转成unity shader，支持正片叠底，描边，色相，美颜等功能。
- 4、 RenderTexture Painter ， 是使用unity RenderTexture 制作的画板。
- 5、 45/60 度地图插件，可用于制作2d 建造类游戏。
- 6、 还有一些个人制作的游戏，如Slot2D, PolygonVillage（模型是我用Maya制作），黄色星球（盗用一款flash3d游戏资源做的）

上面所说的插件和游戏在我的Asset store页面可以找到: <https://assetstore.unity.com/publishers/23575>

- 8、 [cocos2d-js-extension](#)： 对cocos2d-x js 进行的一些扩展，包含一套的UI。
- 9、 [DragonBoneToSpineData](#) 工具，由Flash AIR制作，可以将Dragonbones数据转成Spine数据。
- 10、 [Plist2Images](#) 工具，由Flash AIR制作，可以将plist 图集转成碎图的工具。
- 11、 [keyboard](#) 由swift 制作的ios 键盘demo。
- 12、 [FlashJS](#)， 使用js制作的html5游戏引擎，使用Canvas渲染，API类似as3结构，所以取名FlashJS。
- 13、 [IsoCplus](#)，使用c++编写的iso地图框架，基于cocos2d-x引擎。
- 14、 [PngCompress](#)，使用Flash AIR制作的图片压缩工具，可以在压缩图片时，执行图片缩放，图片预乘Alpha操作。
- 15、 [Gird9](#)，使用Flash AIR制作，可以将大图通过九宫格等算法变成小图，有利于减小游戏包大小。

五、一些Unity作品图片

