|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **­ 个人信息** | 卓文玲/女/1995  学历：本科/浙江传媒学院/数字媒体技系  应聘职位：游戏开发方向/技术美术方向  工作年限：应届毕业生 | 电话：17826836991  邮箱：zhuowl527@gmail.com  QQ：774781843  博客：<http://zhuowl.github.io>  Git：http://github.com/zhuowl |
| **­ 技能&荣誉** | 语言： C++ , Java  英语：CET 4  计算机：二级优秀  游戏引擎： Unreal4，Unity  美术工具：PS，3Dmaxs，Zbursh | - 获得中国大学生计算机大赛的国家级二等奖、省级二等奖以及校内的一等奖。  - 获得多次二、三等奖学金以及优秀班干部的称号 |
| **个人评价** | **- 对于自身的定位：**热爱技术和美术，拥有一定的逻辑能力和美术功底，以成为一个优秀的技术美术为目标。所以目前自己正在学习关于shader的内容以及完善自己的C++基础。  - **对于工作的态度**：第一，对待工作认真。第二，能通过学习不断完善自我,提高自身能力。第三，能与身边的人互相学习交流，在团队协作中共同进步。 | |
| **游戏作品** | **《凿壁借光》负责程序内容+材质** 2017.07- 2017.09  - 这是一个以传统故事《凿壁偷光》为游戏背景的一个利用光的反射原理的休闲解谜游戏, 使用Unreal4引擎。  - 程序的主要内容是光线的反射功能和侍卫巡逻AI。  - 游戏画面是类似于手绘风格的古风画面。  **《Gogo》 负责程序内容+UI界面** 2017.03- 2017.05  - 这是一个以"人与动物和谐相处"为主题的双人竞技类游戏,使用Unreal4引擎。  - 程序上主要是实现双人竞技+动物的群体行为AI。  - 该游戏获得了2017年第10届中国大学生计算机设计大赛国家级二等奖。 | |
| **项目经历** | **《模拟台风》 负责台风生成动画** 2017.07-2017.08  - 这是与气象台合作的一个模拟台风项目,使用Unreal4引擎。  - 主要是利用粒子特效+程序,实现模拟台风眼的旋臂以及台风眼的效果。  **《鬼吹灯VR体验》负责场景搭建+动画状态机** ­2016.12-2017.01  - 这是与象山影视城合作的一个VR项目，使用Unity引擎。  - 利用美术同学制作好的模型和一些既有的素材，搭建出游戏的场景以及游戏中怪物们动画状态机的建立。  **《化学实验室》负责程序实现** 2016.12-2017.01  - 是一个教学类的VR项目,使用Unreal4引擎。  - 用VR实现虚拟现实环境的观摩学习化学实验的实现和原理。  - 整体内容比较简单，主要是关于按钮和触发播放对应的动画。 | |