

基本信息

Basic information

姓名: 刘文强

出生年月: 1998.02

性别: 男

学历: 全日制本科

邮箱: winwardking@163.com

电话: 18649146510

专业: 数字媒体技术

求职意向: U3D 工程师

专业经验

Professional experience

- 熟练使用 Unity 的常用 API、动画系统、物理引擎进行项目开发
- 熟练使用 UGUI 与 DOTween 插件实现复杂的系统 UI 系统
- 熟悉 HTTP, TCP, UDP, 串口(RS485、232)等通讯原理
- 可配合服务器实现网络化系统开发
- 熟练使用 Figma、MasterGo 等切图软件配合团队成员进行项目开发
- 了解 Unity 开发的常见优化技巧
- 熟悉常见的设计模式
- 熟练使用 XML、JSON 等数据格式进行数据处理
- 熟悉 Cg 语言, 可编写常用 Shader 效果, 了解 Shader 可视化工具
- 熟练使用 iOS 和 Android 手机 SDK 接入实现 Unity 的功能扩展

个人技能

Personal skills

- 熟练掌握 C#, 熟悉 C、JS、Markdown、Cg 等语言
- 熟练使用 Unity3D 引擎及常见插件 (如 Dotween、ASE、AVPro 等)
- 了解 UE4、UE5 引擎及蓝图
- 掌握网页设计与建站技术, Coding、Vercel 进行轻量化部署
- 熟悉 LeanCloud、MongoDB、MySQL 等数据库的操作
- 熟练使用版本控制软件
- 掌握 PS、PR、AE、LR 等 Adobe 软件
- 了解 3DMax、Blender、C4D、Live2D、草图大师等软件
- 熟练使用 Office 等办公软件
- 拥有 CAD 中级证书

教育背景

Education Background

2021 届毕业生

天津财经大学

全日制本科

2021.07-至今

天津“乐创津成”众创空间

U3D 开发工程师

- 在“智慧医疗·实训课程”负责用 PicoVR 的 SDK 在 Unity3D 中对 PicoNeo3 设备输入绑定与调试, UI 设计、对接与实现, 功能实现与测试, 负责软件系统说明文档的编撰, 整理。
- 在“智慧校园·数字孪生”项目中, 负责用 SteamVR 的 VRTK 在 Unity3D 中对 HTC Vive 设备输入绑定与调试、数据可视化的 UI 设计与实现, 负责软件系统说明文档的编撰, 整理, 推动项目的进程。
- 负责操作大疆无人机进行“校园 VR 全景”项目的拍摄采集工作, 协助商讨技术解决方案提供有效思路, 使项目落地, 上线学校官网。
- 负责常见的多媒体展项项目, 如触摸一体机、大屏互动、互动游戏等。

2020.12-2021.06

天津会学教育科技有限公司

项目经理助理 (实习)

- 参与机电汽车工程虚拟仿真系统课程开发
- 参与虚拟现实 VR 互动体验智能管理系统开发
- 负责软件系统说明文档的编撰
- 客户数据等报表的统计制作。
- 在校园中举办宣传活动, 客户咨询电话的接听受理。

2017.12-2021.06

校园众创空间

小组负责人 (校园)

- 在“萌动二次元”咖啡厅主题活动周中, 个人独立为天津乐享咖啡有限公司开发“MMD 舞蹈 AR 展示系统”。
- 组建小组, 作为组长带领团队参加“鑫台华杯”华北五省 (市、自治区) 及港澳台大学生计算机应用大赛, 荣获二等奖 (Unity 制作作品)。
- 组建创业小组一起承接短视频广告、宣传片、个人写真、毕业照、证件照的拍摄制作。

运维周期: 2022.02-至今

个人博客 (www.winward.link)

建站到运维独立负责人

- 项目介绍:** 个人博客, 用于个人的自由表达与记录、知识技术的过滤与积累、深度的进行交流沟通分享。
- 技术描述:** 基于 HEXO 框架开发; 用 GitPages、Vercel 等平台轻量化部署; 托管于 Github、Gitee、腾讯云。

运维周期: 2017.11-至今

Unity 制作小游戏合集 (托管于 itch.io)

独立游戏开发者

- 项目介绍:** 下面以“跳一跳 (联网排行榜)”为例, 仿照微信跳一跳开发的小游戏。
- GamePlay:** 玩家跳跃的距离和按压屏幕的时长相关, 按屏幕时间越长, 跳的越远。跳到盒子上可以加分, 没跳到盒子上游戏结束。连续跳到盒子中心可以成倍加分。联网查询排行榜和上传分数。
- 功能描述:** 角色跳跃、相机跟随、跳台自动生成、死亡判定及重新开始游戏、角色蓄力的粒子效果、角色蓄力效果、台体蓄力效果、飘分效果、翻倍加分功能、上传及联网排行榜功能。
- 技术描述:** 用 Unity 的常用 API 与组件实现基础功能; 用 DOTween 插件实现动画效果; 用 Unity 的 Http 通讯和 LeanCloud 插件实现云端数据库 CURD 功能。