

方震

技术美术

湖北武汉

18209203518

zhen.fang1993@hotmail.com

<https://goanywhereyoulike.wordpress.com/>



专长

熟悉 C++、C# 与 Unity 引擎开发，具备技术美术、粒子特效实现与编辑器工具开发经验，能结合特效制作流程高效完成技术方案落地。

工作经验

太崆动漫（武汉）有限公司

2024.09 - 至今

技术美术/特效组长

- 负责Unity/URP项目中的实时渲染、技术美术及视觉效果开发。
- 开发工具并优化特效制作流程，参与技术规范制定及跨团队问题解决。
- 使用ComfyUI辅助无缝贴图等资源制作，探索生成式AI在数字内容生产中的应用。

Qitmeer Network

2023.04 - 2023.09

Unity 3D 开发人员

- 基于 Unity 和 TopDown Engine 开发 2D 俯视角 Roguelike 射击 Demo。
- 负责关卡搭建、角色与敌人配置、基础玩法逻辑调整和参数调试。
- 完成项目打包、云服务器部署和远程测试，并根据团队反馈调整游戏内容。

项目经验

钟馗传试玩版，动作冒险游戏，PC，Steam，Unity/URP

2024.09 - 至今

- 实现角色遮挡处理方案，结合射线检测、半透明渐隐和描边显示，提升复杂场景下的角色可读性。
- 建立特效渲染层级与资源配置规范，并开发粒子批处理及参数调整等Unity Editor工具。
- 参与角色技能、环境特效及实时三维内容的开发与优化。

暴君，2D 俯视角的塔防射击游戏，PC，Unity/C#

2021.04 - 2022.03

- 在 12 个月的制作周期内与其他六位程序员一起开发了游戏demo。
- 独立实现了包括五种不同类型的塔的塔防系统。
- 独立实现了陷阱系统，包含三种不同类型的陷阱：夹子、炸弹和黑洞。

STORM，自定义游戏引擎，C++/Direct3D 11

2020.10 - 2021.12

- 实现了一个管道工具，可以用来提取 3D 资产的模型、骨架和动画数据。
- 实现了一个可以支持实时光照、阴影、后处理和动画的渲染器。
- 实现了一个支持约束和原始碰撞的基于弹簧质子的物理系统。

教育背景

温哥华拉萨尔学院，卑诗省，加拿大

2019.07 - 2022.06

游戏编程

本科

算法和数据结构、3D 几何和线性代数、网络编程、数据库、游戏设计、关卡设计、叙事设计、3D 建模

曼彻斯特大学，曼彻斯特，英国

2016.09 - 2017.11

高级工程材料

硕士

西北工业大学，西安，中国

2012.09 - 2016.06

复合材料与工程

本科