

# 何秉翰

0930905675 | koorisamu@gmail.com | pinghanho.me | www.linkedin.com/in/ping-han-ho-koorisamu

## 簡介

遊戲程式設計師，具有使用者介面、遊戲企劃與電腦圖學的相關經驗

## 學歷

迪吉朋理工學院 (美國) | 2017/09 ~ 2021/12 | 實時互動模擬系 學士  
(DigiPen institute of technology)

國立成功大學 | 2011/09 ~ 2015/12 | 數學系 學士

## 技能

● C/C++	● 數學	● OpenGL
● Unreal 引擎	● Unity 引擎	● UI
● 遊戲企劃 (基本)	● 英文(中等)	● 日文 (略懂)

## 團隊專案

遊戲功能和音效程式設計師 | Shadow Runner

2021/09 ~ 2021/12

第一人稱 3D 射擊遊戲 / Unreal engine

- 使用 C++ 在切合遊戲的時機撥放音樂與音效
- 以教導玩家遊戲內的功能與特色為目的設計遊戲關卡

遊戲程式設計師 | The Man

2020/09 ~ 2021/08

第三人稱 3D 解謎遊戲 / Unreal engine

- 使用 Blueprint 開發遊戲內關鍵功能「手」
- 與美術合作作成遊戲選單

遊戲程式設計師 | Nohra

2019/09 ~ 2020/04

第三人稱 2D 平台遊戲 / 自製引擎(C++)

- 實作遊戲和自製引擎內編輯器的攝影機控制相關功能
- 使用 C++ 實現諸如遊戲選單滑塊等使用者介面功能

## 個人專案

遊戲程式設計師 | Procedural Magic Circle

2021/05 ~ 2021/08

3D 資源 / Unity

- 利用數學函數畫圖像和粒子特效
- 計算並讓圖像動畫化