

王杨武 Unity 3D for Unity or Cocos Creator

姓 名	王杨武	性 别	男
年 龄	27 岁	Github	https://github.com/alianblank
电子邮件	wangfj11@foxmail.com	移动电话	138 8499 8275
居 住 地	成都	工作年限	6 年

【职业技能】

1. 4 年以上 Unity 开发经验.4 年 AR 方向,1.5 年棋牌方向
2. 1 年 Cocos Creator 开发经验,棋牌游戏方向
3. 熟悉 Unity 与原生 IOS 和 Android 插件交互.并自建项目所需的插件和原生代码
4. 使用 Ttolua (3 年) 对游戏进行热更新操作
5. 使用 Eclipse 和 Xcode (2) 进行辅助 Unity 的原生插件开发; (2 年)
6. 熟练使用 FairyGUI (4 年) 进行移动平台的 UI 搭建和自适应;
7. 熟练使用 ShareSDK、Uniwebview、Dotween、EasyMovieTexture、Bugly、Umeng 等常
8. 对项目的 Unity 性能优化和场景模型优化有经验 (已经在数个项目中验证) (模型的优化和贴图材质球和模型 UV 和动画的制作) (3 年)
9. 对 FairyGUI 的内存优化和资源管理有经验 (1 年)
10. 对 AssetBundle 的资源加载和卸载和内存控制有着丰富经验 (已经在线上项目 (小星球) 中使用) 用插件;
11. 对发布 Android 和 iOS 平台的开发以及发布有丰富经验 (2 年);
12. 负责对接建模、动画、UI、后台等岗位, 对于 Unity 相关的各岗位配合有着丰富经验;
13. 项目主要负责人,有项目的管理和进度把控经验 (3 年)

【项目经验】

Cocos Creator 棋牌游戏

S	游戏包含牛牛,麻将,金花,德州,德州,拉米棋牌,三张,金鲨银鲨等常规 20 多种游戏,合作团队需要我们帮忙开发一部分子游戏
T	开发德州和拉米棋牌
A	从 Unity 技术栈转向到 Cocos Creator 开发,熟悉已有的架构,开发急速德州和拉米棋牌

R	<p>从不会到会的过程中学习了一个新的引擎和新的技术栈, 并且高质量完成客户端的子游戏开发并交付.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 学习了 TypeScript 和优化了项目的框架结构. 2. 制定了语言包的新的处理方式策划配置 Excel 表格.我们导出为 JSON 加载对应的语言包 3. 优化换皮操作,从策划手动修改配置调整为直接按照皮肤文件夹加载对应的贴图,预制体,贴图,骨骼动画,换皮效率提升 60% 4. 修改资源为全代码加载.主要用于换皮和热更新 5. 修改 UI 非特殊预制体上不挂载脚本,由代码加载和获取子节点.提升维护效率和降低维护成本 40%+
Unity 棋牌游戏	
S	<p>在已有的项目上开发棋牌游戏包含金鲨银鲨,龙虎斗,百家乐,牛牛,炸金花,水浒传,四人麻将,二人麻将,捕鱼等 16 个子游戏,</p> <p>技术架构为 GF 框架+Tolua+FairyGUI 游戏框架</p>
T	<p>负责和同事一起研发子游戏和修改之前的框架结构,并且制定 UI 规范和管理团队开发和项目结构优化和技术难题解决</p>
A	<ol style="list-style-type: none"> 1. 解决旧项目从启动到进入大厅需要平均值为 21 秒的问题 2. 解决子游戏加载缓慢和内存占用较高的游戏的优化 3. 优化代码结构和项目结构不合理 4. 处理项目分包加载和分包下载的问题 5. 优化项目代码和框架代码优化升级 6. 优化资源打包进程和时间,打一次包接近 5 小时,必须全部游戏一起打包.可能会失败 7. 针对游戏项目编写新的原生插件,本地通知,电池电量,机器码,模拟器检测等插件 8. 配置自动化打包程序 9. 负责项目进度和团队管理和任务分配 10. 解决团队和各个部门之前的协调和制定相应规范以提高效率
R	<ol style="list-style-type: none"> 1. 通过接近 3 个月的修改框架,子游戏,大厅等全部相关代码,从 21 秒优化到了 5 秒 2. 子游戏加载从 3-7 秒变为了 1-2 秒 3. 通过将游戏资源分为七大类和按照游戏分为不同的目录和不同的仓库来解决协作开发和游戏之前的耦合问题 4. 通过 3 个月的修改达到了单独子游戏打包,升级,更新和加载超出预期 5. 修改了大部分代码通过回调操作,修改为事件分发的解耦处理,提升代码间的可维护性 6. 制定了项目的 UI 制作规范.项目规范.命名规范,提升换皮效率 40%.和可维护性 7. 通过 jenkins 自动化打包在半夜某个时间段自动出包,提升出包效率 8. 通过团队之前的努力和负责在项目开展半年后达到了上线标准并成功上线

【邮趣】 http://t.cn/RoopzWd	
项目介绍	<p>“邮趣”是中国邮政利用 AR（增强现实）技术开发的新型明信片互动体验软件。</p> <p>通过 AR（增强现实）、音频、视频生动立体的展示每枚明信片描述的中国文化元素。</p> <p>《老家河南》明信片识别内容一共 18 组，包括 6 枚地域性文化创意元素和 12 枚中国十二生肖主题元素。其中 6 枚地域性文化创意元素主题为河南主题，包括戏曲、旅游、美食、绘画、功夫。</p>
项目技术结构	<p>该项目分为内容两个部分，其中 6 张明信片识别图的形式和识别后托卡的形式展现，其中利用了当时刚推出的 UGUI 的 Unity UI 来搭建。另外 12 张明信片为是 12 生肖的涂涂乐的方式展现，当时的涂涂乐还没有像现在这样大街上到处都是。使用了当时 Vuforia 3.0.9 版本的 AR SDK。使用的技术也是比较原始的 UV 变换和拍照截图的方式来进行涂色。每个明信片都有着独特的交互方式，有点击 滑动和自动播放。</p>
【幻想现实】 http://t.cn/Roop0N2	
项目介绍	<p>幻想现实 App 是一款基于 AR 技术的平台性 App,由网页端上传识别图和内容到服务器后台来增加 AR 内容</p>
项目技术结构	<p>从打开 App 的时候调用摄像头来进行背景填充和启动 Vuforia AR SDK, 并且在每次启动的时候都会请求用户的地理位置信息来展示当前用户所在地区的天气情况，其中使用了 mob.com 的天气获取接口 和 百度地图 API LBS 云来获取位置信息。</p> <p>识别部分早期使用的是 Easy AR SDK 由于当时跟踪不是很稳定才切换到 Vuforia AR SDK ,每次启动识别的时候都有 10 秒的识别超时设置，防止用户一直开着摄像头导致手机过热，如果在 10 秒内没有识别到目标识别图将会返回到开始页面。识别到之后可以进行录像分享和拍照分享 ,拍照和分享使用 mob.com 的 Share SDK 和 Share REC 插件</p>
【小星球】同名艾布克星球 http://t.cn/Roop17T	
项目介绍	<p>艾布克星球是一款集教育与娱乐为一体的综合性 App ，包含了</p> <p>图书：由金龟子代言的《艾布克的立体笔记》系列图书，图书部分需要配合《艾布克的立体笔记》来使用,每本图书都是需要扫描书中的激活码进行激活才能使用。</p> <p>娱乐：AR 娱乐（基于toluaC# 的热更新）,里面包含了一些 AR 游戏和其他合作商的玩具 AR 游戏和玩具展示等内容</p> <p>视频：视频模块展示了合作商的玩具介绍视频和公司自己的一些介绍视频，每个视频都可以进行下载进行离线播放</p> <p>项目介绍</p> <p>关注：主要对公司微信公众号介绍和关注</p> <p>商城：图书和玩具的购买商城</p> <p>卸载：卸载 App 中的 AR 娱乐内容</p> <p>系统：包含了用户中心和消息中心和视频下载管理和反馈和常见问题帮助和关于我们的介绍和分享 App</p> <p>七大模块</p>

项目技术结构	<p>项目整体使用了 puremvc 架构, 谷主的 FairyGUI for unity 开发 ([官网]http://www.fairygui.com) ([Github]https://github.com/fairygui/FairyGUI-unity),</p> <p>视频模块: 使用了 EasyMovieTexture 来播放视频,</p> <p>数据统计: 使用了 Umeng 统计来进行数据统计和各个模块和页面和场景的用户使用时长和使用时间段和位置,</p> <p>图书模块 (Android): 使用我在公司写的 Android 原生的插件来进行图书 App 的安装和卸载和图书激活功能: 扫描图书中的二维码激活码激活 (自己研发)</p> <p>(Android)基于 Zxing 的二维码扫描插件, (iOS)基于原生二维码识别功能,</p> <p>缓存系统: 根据公司业务要求编写的每天只请求一次 App 数据的缓存功能 (只要当前请求成功当前将不会进行第二次请求服务器数据的操作),</p> <p>图文混排: 使用和扩展 fairyGUI 的图文混排功能.</p> <p>娱乐模块: 使用 tolua C# 来进行娱乐内容的开发。其中包含了 AR 和 VR 和游戏的</p> <p>Bugly: 使用腾讯的 Bugly 异常上报插件来定位错误。</p>
【艾布克的立体笔记】	<p>一共本 9 书, 《艾布克-探索海洋动物》《艾布克-探索恐龙王国》《艾布克-探索昆虫世界》《艾布克-探索人类的伟大奇迹》《艾布克-探索狂野动物》《艾布克-探索人类的伟大发明》《艾布克-探索航天科技》《艾布克-探索武器奥秘》《艾布克-探索奇趣地球》</p>

项目介绍	<p>一共 9 本书是从我入职后才开始的图书项目。从 0 开始的项目。</p> <p>《艾布克-探索人类的伟大奇迹》是图书中最开始开发的图书，全部是从零开始开发。</p> <p>伟大奇迹内容：AR 展示：包含了泰姬陵，巨石像，帕特农神庙，长城，罗马竞技场，兵马俑，齐秦伊察 等 AR 图书的内容展示和交互。</p> <p>《艾布克-探索人类的伟大发明》</p> <p>伟大发明内容：AR 展示：蒸汽机，原子弹，电话机，飞机，汽车，大炮，核反应，造纸术，电灯 等 AR 图书的内容展示和交互。</p> <p>《艾布克-探索狂野动物》</p> <p>狂野动物内容：AR 展示和交互：犀牛，长颈鹿，变色龙，大熊猫，孔雀，北极熊，狮子，大象，河马等 AR 图书的内容展示和交互</p> <p>《艾布克-探索奇趣地球》</p> <p>探索奇趣地球：AR 展示和交互：时代变迁过程，地球的内部层级，地球的外部形状，地球的控制组成，地球的矿物资源，地球的海洋样貌，地球的天气形成，地球的来源 等 AR 图书内容展示和交互</p> <p>项目介绍</p> <p>《艾布克-探索航天科技》</p> <p>探索航天科技：AR 展示和交互：航天服，航天飞机,神舟 10 号和航天员，加加林俄罗斯 世界上第一名航天员，哈勃望远镜，卫星，卫星运载火箭等 AR 图书内容展</p> <p>示和交互</p> <p>《艾布克-探索海洋动物》</p> <p>探索海洋动物： AR 展示和交互：海牛，安康鱼，狮子鱼，电鳗，章鱼，龙虾，贝壳，等 AR 图书内容展示和交互。</p> <p>《艾布克-探索恐龙王国》</p> <p>探索恐龙王国：AR 展示和交互：恐龙，中华龙鸟，伶盗龙，窃蛋龙，似鸵龙，剑龙，美颌龙，异特龙，等 AR 图书内容展示和交互。</p> <p>《艾布克-探索昆虫世界》</p> <p>探索昆虫世界：AR 展示和交互：蜜蜂，苍蝇，蚂蚁，萤火虫，天牛，蛾，蝉，竹叶虫，屎壳郎 等 AR 图书内容展示和交互。</p>
------	--

项目技术结构	<p>《艾布克的立体笔记》系列图书全部使用的pureMVC 架构，并在上面扩展了 AssetbundlerManager, ImageCacheManager, NotifyCenterManager, MusicManager, LanguagePackageManager, NetworkManager, TimerManager, DataCacheManager, ImageTargetManager,</p> <p>第三方： Best HTTP Pro , Bugly , FairyGUI, ShareSDK, TinyJSON, CSharpCode.SharpZipLib, LoomFramework, UmengGameAnalytics,</p> <p>自己写的 BlankDeviceUniqueIdentifier（基于 Sskeychan 获取手机的唯一机器码） BlankGalleryScreenshot （拍照保存到相册）的插件，图书中使用了 VR 陀螺仪，虚拟按钮，扩展追踪，麦克风音量获取（用于特点的场景触发，例如 伟大发明中的开炮需要由用户来发出声音检测音量的分贝大小来触发等） 等等</p>
【工作经历】	
2018/09 — 至今	成都万牌网络科技有限公司(棋牌方向)
2016/02 — 2018/08	北京炫睛科技有限公司
2015/03 — 2016/01	广州秒创科技有限公司
2014/10 — 2015/02	河南幻境科技有限公司
2014/06 — 2014/10	山东都香网络传媒有限公司 (Unity AR 开发)
2013/03 — 2013/05	北京英泰科隆科技有限公司 (Asp.Net 开发)