

靳圆

18810933940 / 18810933940@163.com
<https://blog.csdn.net/xcinkey>

研发工程师（引擎/客户端）



➤ 教育背景

- 2018.9 - 2020.9 **法国国立高等工程技术学校 ENSAM（巴黎高科）** 硕士（成绩前 30%）
物理与数字系统工程实验室（lispen） 虚拟沉浸与数字模型
课程：DCC 应用，游戏引擎，面向对象的编程，图形学
- 2013.8 - 2017.7 **北京理工大学 BIT（985）** 本科（成绩前 30%）
机械与车辆学院 工业工程 GPA：80/100
课程：数学分析，线性代数，C 语言，面向对象的程序设计，优化算法

➤ 技能信息

- 软件技能 熟悉 **Unreal Engine**，**Unity 3D** 等游戏引擎及主要插件的使用，熟悉 **Maya**、**Blender** 等 DCC，有图形学和计算几何基础
- 编程语言 熟悉 **C++**，**C#**，能够阅读 java，python，理解掌握**数据结构和算法**
- 外语 **法语**（Delf B2 + 在法国三年） **英语**（CET-6，TOEIC 905） 日语选修入门

➤ 专业经历

- 2020.12 - 2022.2 **bilibili —— 上海，中国**
 - ✓ 正式工作——开发工程师
 - ✓ 展开 Unreal Engine 4&5 的预研学习，主要针对 GAS，Slate，Niagara 等
 - ✓ 承担虚幻引擎内编辑器开发，主要包含**任务编辑器**以及部分**技能编辑器**
 - ✓ 应用 Unity 3D 引擎参与 VR 项目的开发，主要负责输入模块，用户框架，玩家控制器等
 - ✓ 任期内**绩效评价优秀（5/5）**
- 2021.7 - 2021.9 **bilibili 校招生游戏 Demo 大赛 —— 上海，中国**
 - ✓ 任务：Rogue lite、轻解密游戏的核心程序开发
 - ✓ 收获：独立原创得完成了 Demo 的制作，其中包括**输入系统**，**角色系统**，**动画系统**，**关卡管理系统**，**音频控制系统**等，并为美术和策划制定了初级的**工作流**。
 - ✓ 成果：作品获得**金奖&最佳人气奖&眼前一亮奖**
 - ✓ <https://www.bilibili.com/video/BV1Xq4y1V7mw>
- 2020.4 - 2020.9 **毕业项目《基于 BIM 的建筑物维护的虚拟应用程序的开发》——Grand Chalon，法国**
 - ✓ 任务：探索数字技术应用于各种建筑的设施维护的技术方案。
 - ✓ 收获：利用多种有效手段（**LOD**，**遮挡剔除**，**烘焙等**）等提高了程序性能，能够在引擎中高效完成 Revit 导出模型的实时渲染。开发完成的应用以辅助工程师进行建筑的维护。项目研究成果**撰写成文**并参与了第 27 届设计与创新科学研讨会（2020/7/2，LCPI）
<https://econfere2020.sciencesconf.org/>
- 2020.7 - 2020.8 **搜狐畅游 2020 高校游戏技术竞赛 —— 线上，中国**
 - ✓ 任务：基于 2D 网格的**寻路**方案（**C++**）
 - ✓ 难点：**Astar** 算法的**优化**，**openlist** 的构建（小顶堆），动态链接库（dll）的编译和使用
 - ✓ 成果：获得了该竞赛 客户端方向**二等奖**。
 - ✓ <http://event.changyou.com/www/202006/competition/index.shtml>

➤ 个人总结

- 经过多个**独立的**和**团队的**应用开发项目的锻炼，具备了一定的工程能力，能够承担压力
- 了解技术文档的规范，可以独立进行**科学写作**及撰写专业技术文档
- 乐于学习新的知识和技能，前提是有机会学以致用
- 目前**主攻方向**是 Unreal Engine 及配套工具链