

# 联系方式

- 手机：13709017570
- Email：frank.wangqi@foxmail.com
- QQ/微信号：489280591/WangwangFrank

# 个人信息

- 王奇/男/1990.12.02
- 本科/西南林业大学/计算机科学与技术 (2009~2013)
- 工作年限：5年
- Github：<https://github.com/abcwangxiaoqi>
- 期望职位：Unity高级程序
- 期望薪资：税前月薪15k+
- 自我评价：为人幽默风趣且非常自律，有主程及管理经验，熟练掌握Unity中的Assetbundle、编辑器开发、网络模块开发、内存优化、粒子系统、烘焙、渲染等功能模块以及Shader的开发，熟悉多种渲染效果的实现，熟悉基本的数据结构和算法，有扎实的3D数学和图形学基础，喜欢Python，熟悉使用Python进行工具开发，了解UE4。

# 工作经历

## 景和干城股份有限公司（ 2016年3月 ~ 今 ）

### 新资源定制流程项目

定义一套新的资源标准，从美术产出到资源打包的风格标准定制和流程工具开发。和地编一起定制场景效果并提供shader脚本支持，定制场景资源量产、烘焙、打包、上传等流程线，确保资源产出高质量和自动化。

我在项目总负责工作如下：

1. 制定目标里程碑
2. 工作安排
3. 和地编配合对效果进行把控
4. 开发流程打包工具

### 平行世界项目

1. 网络模块框架搭建
2. 场景同步模块的开发
3. Jenkins打包工具的开发

#### 4. 日志、缓存模块的开发

### 角色编辑器项目

该项目定位为一个工具性项目，为公司其他项目提供角色系统，功能包括塑形、捏脸、换装、动画交互等。方便其他项目的接入和美术人员的效果调试。

我在项目中负责工作如下：

1. 和美术人员协作沟通，跟进需求制定美术资源产出方案
2. 项目进度把控
3. 向美术提供编辑器工具，以便他们导入资源，查看效果，并上传资源
4. 渲染效果优化，编写相关shader脚本
5. 向其他项目客户端提供Sdk
6. 向技术总监汇报工作进度

### 其他项目

1. H5游戏集成
2. 精品街道编辑器

## 云辉航科公司（2014年5月 ~ 2015年12月）

### 小羊肖恩游戏项目

该项目是跟7k7k公司合作开发的一款以小羊肖恩为角色背景的休闲跑酷类型游戏，我司负责开发，7k7k方负责运营。

我在项目中负责工作如下：

1. 整体框架的搭建。
2. 微信等多个sdk接入
3. 多个功能模块的开发。
4. 编辑器工具（ab打包、导出渠道包、策划配置工具）的开发。

### 天空帝国游戏项目

该项目是跟日本公司合作开发的一款SLG网络游戏，我司负责开发，日方负责运营。

我在项目中负责工作如下：

1. 好友系统
2. 商店系统
3. 部分战斗系统
4. 集成第三方SDK（支付等）。

5. 编辑器工具的开发。
6. 后期bug的修复和功能的维护。

## 新钊科技公司（ 2013年7月 ~ 2014年5月 ）

### 智能交通系统项目

作为Web前端工程师完成相应的功能模块开发。

## 开源项目和作品

### 开源项目

- [UShader](#) : Shader使用案例
- [UnityLib](#) : Unity个人库
- [WinCommdToUnity](#) : 命令行调用Unity的工具

## 技能清单

以下均为我熟练使用的技能

- Unity : C#/编辑器开发/性能优化/网络开发/烘焙/模块开发
- Python : 工具开发
- Shader : cg/glsl/shaderlab
- C++ : 熟悉
- Lua : 熟悉

---

## 致谢

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会和您共事。