

个人简历

基本信息

姓名：杨 凯

性别：男

年龄：28

民族：汉

学历：本科

住址：深圳南山区

电话：159-9960-6996

邮箱：kay-ang@qq.com 主页：www.kay-ang.cn



教育经历

2008.09 – 2012.06 长沙大学 数学与应用数学

2012.06 – 2012.10 长沙达内 C++高级语言培训

等级证书

1. 小学市级数学竞赛三等奖
2. 大学校级专业数学竞赛一等奖
3. 英语四六级
4. 优秀学生称号
5. 甲等奖学金
6. 数学建模参赛奖
7. 国际二级 C 语言

专业技能

1. 良好的面向对象设计思维和代码编程规范，熟悉常用的数据结构和算法
2. 熟练使用 C++，JAVA，C#高级语言，以及 VS，XCODE 和 eclipse 开发工具
3. 扎实的数学基础，包括线性代数，概率统计等
4. 在 OpenGL 图形库和 GLSL 着色器编程有经验
5. 对物理引擎 Bullet 架构有深入分析
6. 计算机图形学，计算几何有扎实的基础
7. 熟悉网络编程，多线程和数据库
8. 了解 Intel SSE 指令集，关注过 GPU 硬件架构
9. 代码编写有很强的性能和内存意识以及灵活性

工作经历

1. 公司名称：湖南快乐阳光互动娱乐传媒有限公司

部门：技术部

工作时间：2012.10 - 2012.12

开发环境：Windows7 + VS2008 + OGRE

岗位：C++开发工程师

项目名称：动作游戏

工作内容：

1. 数学库和数据结构库(FastMath, DataStructures)
2. 空间划分算法(Fast KDTree)
3. 场景编辑器维护

成绩：

1. 保质量完成交代的任务

2. 公司名称：深圳第七大道科技有限公司

部门：业务分析部

工作时间：2013.1 - 2014.6

开发环境：Windows7 + Linux + Eclipse + MySQL + JAVA

岗位：JAVA 服务端开发工程师

项目名称：支撑业务系统

工作内容：

1. 网络库 Netty 封装
 1. 非阻塞 IO
 2. 断包粘包处理和协议解析
2. 协议处理封装
 1. 自定义类加载器
 2. 根据包名加载所有命令类
 3. 线程池处理
3. 数据库参数设计
 1. 参数设计
 2. SQL 执行
 3. 数据表解析
4. 性能优化和业务功能实现
 1. JVM 参数调优
 2. 线程和内存优化
 3. 处理客户端需求
5. 大数据研究
 1. Hadoop
 2. MongoDB

成绩：

1. 工作效率好，不到半年加薪一次
2. 后期独自负责服务端开发

3. 公司名称：广州游爱网络技术有限公司

部门：技术部

工作时间：2015.1 - 2015.11

开发环境：Windows7 + MacOSX + IOS + XCode + VS2013 + QT + Gameplay3D + CPP

岗位：C++开发工程师

项目名称：3D 游戏引擎研发

工作内容：

1. 模型编辑器：模型文件数据处理

1. 动画去帧
2. 凸包碰撞体
3. 骨架显示
4. 模型细分
5. 相机操作
6. 模型合并

2. 场景优化

1. 遮挡剔除算法
2. 场景光照贴图

3. 手势操作

1. 弧度手势
2. 其他常用手势

4. 物理引擎

1. 依赖 Bullet 物理库

5. 傅立叶变换实现

1. 窗口函数采样
2. DFT 实现
3. FFT 实现

6. AI 追击

1. 基于 OpenSteer
2. 分析代码并使用

7. 引擎 Bug 维护

1. 精度问题
3. 动画融合逻辑问题

8. 基于引擎的游戏 Demo 制作

1. 仿制 EPOCH FPS 游戏
2. 状态机和数据配置设计
3. 游戏框架设计并实现

成绩:

1. 熟练 OpenGL 和 GLSL
2. 学习物理引擎 Bullet
3. 完成模型编辑器
4. 模型相关计算几何算法编写
5. 维护并解决游戏引擎深层次 Bug
6. 给团队带去正能量

4. 公司名称: 深圳市全民点游科技有限公司

部门: 交游部

工作时间: 2016.3 - 2018.~

开发环境: Windows7 + Android + VS2015 + Unity3D + C#

岗位: Unity3D 负责人

项目名称: 全民交游

工作内容:

1. IL 代码注入研究
 1. 适用于 Mono 虚拟机
 2. Windows cmd 命令注入工具
2. CP 原游戏插入自己的游戏逻辑
 1. 服务端搭建(自己的一套 JAVA 代码)
 2. 游戏框架搭建(参考暗黑源码)
 3. 数据驱动设计和业务功能实现
 4. 资源管理和打包
3. 游戏场景自动生成: 处理管线设计
 1. 依赖 FBX SDK
 2. 简易地形创建(三角划分)
 3. 分区, mask 贴图(骨架提取, 路径扩展, Shader 材质)
 4. 规则设计和物体填充(数据驱动设计)
 5. 路点生成(凸分解)
 6. 最短路径生成(Dijkstra)
 7. Unity3d 烘焙处理(Lightingmap)
 8. 场景打包上传(assetbundle)
 9. 几何计算加速优化(BVH)
4. 遥感设计并实现
5. Android 与 Unity3D 相互通信中间件封装

成绩:

1. 表现出色, 获得领导认可一年加两次薪
2. 独自研究处代码插入到 APK
3. 独自研究场景自动构建并有 Demo 展示
4. 熟悉开源游戏代码, 运用在自己的游戏里面

兴趣爱好

1. 打球，看电影，散步和泡咖啡馆

个人评价

1. 为人友善，虚心，不浮躁，可塑性强
2. 工作认真负责，敢于挑战难点技术，具有团队意识
3. 充满一颗积极乐观上进的心态