

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：6年
- 期望职位：资深游戏客户端
- 期望薪资：25~30k
- 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中各个模块，包括并不限于编辑器开发、网络模块开发、内存优化、渲染等。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。

工作经历

上海搜狐畅游 （2018年11月 ~ 2019年7月）

项目：封神/MMO

剧情编辑器

基于Timeline和Cinemachine开发一套剧情编辑流程。

我在项目负责工作如下：

1. 根据剧情需求，开发不同track
2. 策划程序使用小工具
3. 维护剧情工具链条
4. Runtime下创建剧情，封装接口
5. 使用文档

代码节点编辑器

串联各个逻辑代码块，可以提供策划设计流程，程序实现流程的功能，目前主要在新手流程中使用。

我在项目总负责工作如下：

1. 开发维护升级工具

2. 使用文档

其他

- **染色工具** 染色系统中，需要计算出一个矩阵，可以将当前布料颜色转行为一种设定的目标色。这个工具提供给策划修改材质，实时查看效果。
- **游戏配置解析工具** 解析pb格式和json格式的配置文件，实时修改保存数据，数据格式可扩展。
- **脚印功能**

离职原因：工作室解散

景和千城股份有限公司（2016年3月 ~ 2018年11月）

资源生产流程

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. 向其他项目客户端提供Sdk
5. 向技术总监汇报工作进度

离职原因：公司财务情况恶化，发不出工资

云辉航科公司 （2014年5月 ~ 2015年12月）

小羊肖恩游戏

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。

离职原因：个人原因

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。

离职原因：个人原因

开源项目

-
- [UShader](#)

- [Code Mind](#)
- [WinCommndToUnity](#)

技能清单

以下均为我熟练使用的技能

- Unity: 游戏引擎
- 语言: C#、Python、C++、Lua
- Shader: cg/glsl/shaderlab

致谢

感谢您花时间阅读我的简历，期待能有机会和您共事。