

简历

基本信息

姓名：刘亮

性别：男

年龄：29.8

手机：18926488029

邮箱：qq79402005@gmail.com

微信：79402005



求职意向

- 1.游戏引擎研发
- 2.人工智能
- 3.服务器开发
- 4.客户端开发

教育经历

学历：本科

专业：软件工程

学校：哈尔滨工业大学

时间：2006年9月 至 2010年6月

工作经历

1.无限时空

时间 2009年8月 -- 2013年9月

职位 引擎研发工程师

参与项目 《无限世界》

2.完美世界

时间：2013年10月 -- 2015年

职位：引擎研发工程师

参与项目：《冰火破坏神》《不败战神》《暗黑黎明》

3.乐道互动

时间：2015年 -- 至今

时间：引擎部技术负责人

参与项目 《暗黑黎明2》《永恒之歌》《TPS》《拳皇世界》《待魂》《娃娃达人》

基础技能

1. 数学英语基础扎实，英语技术文档阅读无障碍
2. 良好的面向对象设计，分析能力，编程风格认真规范。

专业技能

1. 游戏引擎研发方向（精通）

1. 长期从事跨平台引擎研发，熟练掌握 c++ lua objective-c java python 等开发语言
2. 熟练使用 cmake scons visual studio, xcode android studio emscripten 等工具进行项目组织管理。
3. 熟练使用 xcode vs nvidia nsight perfhud gldebugger 对游戏进行分析与优化
4. 熟悉 windows mac linux(ubuntu,centos) android ios html5等操作系统或平台
5. 熟悉 AR VR 开发及原理
6. 对商业及开源引擎如 godot klayge ogre unreal unity cryengine unigine有不同层面的了解。
7. 熟悉 recast physx havok bullet live2d freetype freeimage theoraplayer lightmass beast fmod spine live2d dragon bone rapidxml pugixml zlib 7zip lua fbx等第三方库的接入与使用
8. 对 opengles opengl directx9 directx11 metal vulkan有不同程度了解，长远来说更看好opengles3.0（兼容）与vulkan(未来)
9. 熟悉shadow map postprocess deferred rendering global illumination pbr等常规渲染算法
10. 熟悉蒙皮骨骼动画的原理与实现，熟悉导出插件开发，fbx格式转换。
11. 精通以lightmass为基础的光照图生成与定制，对englighten beast有了解
12. 熟悉基本几何体(sphere capsule box cylinder convex polygon)的碰撞检测算法实现
13. 熟悉物理引擎,理解 刚体，软体，约束，触发器，载具系统 布料动画(质点弹簧系统)的使用
14. 精通基于recast寻路系统 Navigation mesh, navigation volume, Navigation Point
15. 熟悉behavior tree
16. 熟练使用Qt进行编辑器开发，了解mfc wxwidget nana electron winform 等界面库的使用

辅助技能

1. 视频处理（精通）

1. 熟悉视频格式基本概念
2. 熟悉 ffmpeg theoraplayer libde265 ijkplayer等视频解码库
3. 熟悉 mp4 hevc vp8 vp9 主流及下一代视频格式软解码，
4. 了解视频压缩的常见算法及原理。
5. 对于超低延迟视频直播技术有一定研究(100ms左右)，远优于webrtc, rtmp,rtsp等方案。

2. 服务器（熟悉）

(网络通信+通信协议+数据存储+表配置系统+日志系统)

1. 熟悉基于java服务器开发，熟悉eclipse IntelliJ使用
2. 熟悉centos命令行，ssh远程操作与维护，基于fabric进行批量操作
3. 熟悉hibernate Netty gson log4j等库的使用
4. 熟悉基于excel配表的gbeans设计与使用(类似于hibernate与pandas)
5. 熟悉protol buffer的使用，及自定义协议的自动化生成
6. 熟悉postgresql mysql leveldb等关系型及NoSQL数据库

3. 智能硬件（熟悉）

1. 熟悉arduino Raspberry 开发板
2. 了解如何使用 eagle Altium designer 进行PCB制作
3. 熟悉常见传感器的接入开发（蓝牙模块，wifi模块，烟雾传感器，距离传感器等等）

4. 应用开发（熟悉）

1. 熟悉electron react-native 开发框架
2. 了解微信小程序小游戏开发原理与设计思路

5. 网站制作（熟悉）

1. 熟悉spring framework, flask, bootstrap 等开发框架
2. 熟悉javascript html css等前端开发语言
3. 熟悉nginx tomcat等服务器的搭建配置维护

6. 人工智能（了解）

1. 熟悉python开发语言
2. 了解监督学习，无监督学习，分类，回归，back propgation, DNN,CNN,RNN,过拟合 等基本概念
3. 可以使用tensorflow 最上层代码进行一些简单的开发工作

简单说:刚学习完<<[Google Machine Learning Crash Course \(Need VPN\)](#)>>课程, 正在学习tensorflow的官方文档及教程。

自我评价

爱好广泛, 学习能力强, 认真负责, 坚毅不拔, 乐于团队工作, 愿意从事有挑战性的任务与工作。