

# 赵琦

## 个人信息

• 手机: 18529284096

邮箱: zhaoqi01@corp.netease.com

## 工作及教育经历

- |            |               |               |
|------------|---------------|---------------|
| • 网易游戏     | 2018.7~至今     | 梦幻事业部、Zen 事业部 |
| • 祖龙娱乐     | 2017.4~2018.6 |               |
| • 北京航空航天大学 | 2014.9~2017.4 | 计算机图形学-研究生    |
| • 北京邮电大学   | 2010.9~2014.6 | 计算机科学与技术专业-本科 |

## 项目经历

1. G92《哈利波特 魔法觉醒》- Zen 事业部 - 图形程序 - 2021.10- 至今
  - 负责游戏引擎的动作模块: 实现并上线了游戏运行时对骨骼动画模型自由修改体型功能, IK 系统。以及使用多种程序动画方式减少动作数量, 提升动作品质。
  - 编辑器与工具开发: 材质变种编辑器; 维护资源检测平台; 剧情资源导入UE;
  - 打包机优化: 使用git-svn 将svn分支切换速度优化到2min。
2. G110 - Zen 事业部 - 图形程序 - Unity 引擎 -2020.11 - 2021.10
  - 物理效果的尝试, 角色时装穿插的解决。
3. G90《猎手之王》- 梦幻事业部 - 客户端程序 - 2018.7 - 2020.11
  - C++重写特效播放模块; 游戏界面显示场景的通用接口; 基于git的自动化分支合并工具。
- 4.《梦幻诛仙手游》- 祖龙娱乐 - 客户端程序 - 2017.4 - 2018.6
  - Unity3D + Lua

## 教育背景

硕士学位 | 北京航空航天大学

2014.9 – 2017.4

虚拟与现实国家重点实验室, 计算机科学与技术专业

研究方向: 计算机图形学, 真实感渲染, 面光源软阴影渲染

学术成果: Wang L, Zhao Q, et al. 4D-rasterization for Fast Soft Shadow Rendering[J]. 2016. 国际会议

Eurographics Symposium on Rendering 2016.

论文链接: [<https://diglib.eg.org/handle/10.2312/sre20161205>]

获奖经历: 2016年国家奖学金 (前2%)

学士学位 | 北京邮电大学

2010.9 – 2014.6

获奖经历: 2013年国家励志奖学金 (前3%)

获得保送北航读研资格。

## 自身优势

- 熟悉基础的动画系统和IK系统, 熟悉相关美术工作流, 有落地经验。
- 乐于主动和美术, TA沟通, 梳理美术工作流, 编写工具消除卡点。
- 有多语言联合开发游戏的经验, 清楚c++ 和脚本语言的各自优势。

## 技能

- 熟悉c++, python, 使用过 C#, lua, bash, cmd.
- 使用过Unity, UE引擎。
- 熟悉基本的图形渲染管线。
- 熟悉基础的游戏动画相关技术以及美术制作流程。
- 熟悉git, 以及使用git制作工具。
- 掌握linux 命令行环境的使用。
- 具备英文文献阅读能力。