



孔忠田

男 | 41岁

联系方式

电话: 18868152570

微信号: 18868152570

求职信息

工作时长: 11年

求职意向: U3D

期望薪资: 30-35K

期望城市: 杭州

个人优势

能够独立完成工作, 有良好的团队合作精神

工作经历

杭州川核科技有限公司

U3D

2022.04-至今

主要是完成一个元宇宙项目(MetaCJ), 该项目已上线。技术方面:主要负责框架搭建, 客户端性能优化等,

协作方面:主要是制定美术资源的规范、导出资源的编辑工具, 策划数据编辑工具, 及确定对外需求接口。

团队方面:分配并协调组员的工作内容, 带领小团队完成工作计划。

期间也参与过 AR、VR 的小项目。

黑途网络科技有限公司

U3D

2018.04-2022.03

项目:

捕鱼(2D、3D、RPR 捕鱼)其中 RPG 类型捕鱼, 类似王者荣耀, 主要是英雄在地图上移动行走攻击怪物, 也有各种英雄技能。

引擎:

Unity3d

职位:

客户端主程

工作内容:

- 1.客户端框架设计
- 2.网络通信系统(底层的收发消息、加密、连接失败的推送与处理、断线重连)
- 3.热更新(tolua 热更, 依需求编译动态库如 Pb3、ipack)
- 4.第三方插件应用(微信、支付宝、阿里等)
- 5.功能的模块化(如显示界面只需传入界面名称, 也可传入额外信息设置大小、位置、弹出方式、层级等)
- 6.场景的空间同步(服务器虚拟空间、手机的屏幕空间、U3d的渲染空间的设置与转换)
- 7.消息的帧同步。
- 8.路径编辑器(生成各种线路, 线路的重复利用, 组合线路, 可编辑 boss 在线路的某个时间段播放大招, 实现多样化效果)
- 9.寻路算法(A星算法)
- 10.对象池管理
- 11.整个项目功能开发、上线
- 12..资源与性能优化, 包体的优化

以上是主要的工作内容, 其中开发过多款类型的捕鱼项目, 其中各种 Boss 的效果、动作与路径的配合、场景渲染等都各有特色。

语言:

Lua、C#、C++、ShaderLab、Object-C、Java

杭州壹晨仟阳科技有限公司

U3D

2017.03-2018.03

项目:

开发一款与商店线下合作的 app。扫描商店二维码后会显示额外虚拟信息, 如节日

效果，可爱的动植物等与之交互会显示折扣等信息。

引擎:

Unity3d

职位:

客户端主程

工作内容:

- 1.客户端框框设计
- 2.ARkit 插件应用(用U3d实现 AR 效果)
- 3.网络通信
- 4.虚拟聊天室
- 5.依需求开发功能
- 6.实现各种渲染功能(如场景中有一个透明物体，当人物走到透明物体后才显示这个透明物体的轮廓及人物被遮挡部分的轮廓，未被遮挡部分不变等类似功能)

语言:

C#、ShaderLab、Object-C、Java

杭州百趣科技有限公司

U3D

2015.09-2017.03

项目:

棋牌类游戏(斗地主、掇蛋、麻将等牌类游戏，依据区域规则分别开发)

引擎:

Unity3d

职位:

客户端主程

工作内容:

- 1.客户端框架设计
- 2.各功能模块化
- 3.支付系统
- 4.依规则开发具体游戏

语言:

C#、ShaderLab、Object-C、Java

深圳联动创游网络科技有限公司

U3D

2015.03-2015.08

项目:

以三国为背景的策略类游戏，因资金问题未上线，开发引擎:

Unity3d

工作内容:

- 1.NGUI 界面，
- 2.Socket 框架，
- 3.战斗系统(2D模型的小兵组成军团战斗，也有关卡等功能)

语言:

C++、C#、java、phtypon

厦门涅槃网络有限公司

C++

2012.06-2015.03

项目:

燕赵风云(以战国为背景的国战类3DMMORPG 网络游戏)，端游项目。

工作内容:

- 1.对原功能的维护
- 2.开发扩展功能与新功能(如新增关卡、押镖系统等)。

开发语言:
C++

教育经历



厦门大学	本科	广告学	2005-2009
福建农林大学	大专	园艺	2000-2003