

郭佳旺

电话: 19939346250 | 电子邮件: 2106049957@qq.com
岗位: U3D 开发 (TA) | 专业: 数字媒体技术 | 学历: 2025 应届本科



自我介绍

熟悉 Unity 引擎, 熟悉 Monobehaviour 生命周期, 熟悉 Qframework 框架;
熟练使用 C# 编程语言, 熟悉面向对象编程, 熟悉排序, 寻路等算法, 熟悉多种设计模式;
熟练编写 Shader 代码, 图形学相关知识, 实现效果 (卡渲, 雪地, 毛发, 光照模型)
熟悉 UPR 管线, 熟悉 DirectX 图形学, 熟悉 HLSL 语言
熟悉 Maya, Substance Painter 次世代建模;
熟悉 Lua 语言, XLua 框架。
熟悉多种游戏引擎, UE, neox, messiah, 适应性强。

经历

大学期间

自组 4 人技术团队, 合作开发手机小游戏并推动上架 TapTap 平台。主导功能模块架构设计、性能优化 (使游戏内存占用降低 20%)、美术效果落地及 SDK 接入 (完成 广告 SDK、健康系统, 成就系统 SDK)

北京趣海互联 (客户端开发)

参与海外小游戏项目, 深度协同策划、美术团队, 3 个月内完成首版交付。聚焦功能模块开发, 基于公司游戏框架 (QF), 实现 10 + 核心玩法功能, 保障项目高效推进, 产品进入海外测试阶段。

成都玉米树科技 (客户端开发)

参与线上项目通过 lua 对项目打点监测用户产品反馈; 日常独立开发 web 小游戏, 保持小游戏符合要求, 达到月交付 2+。

杭州网易游戏 (技术美术)

参与在线游戏项目开发, 负责游戏材质库搭建工作, 编写商业化材质, 使用自研引擎 & Unity, 美术团队资产制作, 开发特效相关着色器。

个人作品链接

B 站个人页: <https://space.bilibili.com/3537118689233345>