

姓名	电话	年龄	工作年限	E-mail
查利鹏	18506826939	26	4年	<a href="mailto:hi@imzlp.me">hi@imzlp.me</a>

学校	学历	专业	教育时间
郑州职业技术学院	大专	软件工程	2013.9-2016.6
西南大学	本科	计算机科学与技术	2019.9-至今（网络教育）

工作经历中主要使用的是UE，熟悉UE的Gameplay和DedicatedServer架构。熟悉UE的代码组织架构，能够熟练地阅读引擎源码并根据需求编写插件工具，熟悉Slate，熟悉UEC++和标准C++的区别，能够从UBT和UHT分析UE对代码的处理和构建流程，熟悉UE的GamePlay框架。

标准C++技能方面，C++语法语义十分繁杂，了解越多越能发现C++的复杂，不敢说精通，熟悉C++的特性的用法、了解基本原理，日常开发中能够区分哪些是编译器实现行为的特性，熟悉LLVM-IR，持续关注并学习C++新标准。

- 熟悉Lua，目前项目中使用Lua作为业务开发的脚本语言（基于UnLua）。
- 熟悉Python，用来写一些辅助的爬虫工具，我抓取UE的API文档生成支持Dash索引的文档源是用Py写的。
- 熟悉Linux、Docker等。
- 熟悉Socket和多线程编程、熟悉常用数据结构和算法。
- 了解常见的逆向思路、熟练使用IDA和Ollydbg等逆向工具。

一直坚持更新自己的技术博客，主要是平时的技术笔记和思考实验以及工程问题分析，目前已有121篇技术文章。

博客地址：[imzlp.me](http://imzlp.me) Github地址：[github.com/hxhb](https://github.com/hxhb) 知乎专栏：[UE4项目开发技术笔记](#)

# 工作经历

## 郑州幻视科技有限公司

郑州幻视科技有限公司 2016.6月-2017.5月 职位：UE4程序

郑州幻视科技有限公司是一家从事VR内容的公司，主要产品是VR游戏和VR影视以及家装漫游，我的主要工作内容是根据策划需求使用UE和C++编写业务功能。

### 工作职责

工作期间使用C++和UE开发VR游戏，主要适配设备为HTC Vive和Oculus Rift，熟悉VR的环境部署以及Vive/Rift硬件部署和调试。使用UE引擎用C++来编写游戏功能(有时需修改引擎源码来实现需求)，封装功能到Blueprint给策划使用，以及编写项目文档。

### 参与项目

- **疯狂小镇VR**：一个VR局域网联机游戏，已上架Steam，使用UE和C++开发，负责编写Dedicated服务部分，角色操作、战斗系统、怪物动画/AI和部分关卡的逻辑。
- **鬼吹灯VR：勇闯天涯**：一个局域网联机PVE的VR游戏，使用C++与UE4引擎与部分Blueprint开发。我负责编写部分游戏逻辑和玩家操控方式、AI，以及局域网联机功能(使用DedicatedServer架构)。
- 一些其他项目。

### 其他

在职期间我搭建了公司内网服务器、以及内网的GitLab环境供开发组使用并持续维护至离职。

## 厦门冠赢网络科技有限公司杭州分公司

厦门冠赢网络科技有限公司杭州分公司 2017.06 - 至今 职位：UE4客户端主程

### 工作职责

工作前期使用UE4开发VR游戏，目前在做一款SLG手游。项目组的第1个员工，从0开始负责制定项目组的工作流程和UE4客户端架构和实现方案、开发项目需求工具、游戏业务开发，根据需求制定版本计划、分配和验收客户端的工作内容。适配各种PC VR和移动VR设备（Windows MR/HTC Vive/Oculus Rift/Quest）、游戏对接发行平台、参展（带队参展2018/2019年ChinaJoy）。

### 参与项目

1. 三国虎将传VR(Sanguo Warriors VR) (一/二) : 一个三国题材的冷兵器战斗VR单机游戏, 开发了两代作品, 已上架[Steam](#)和[HTC Viveport](#), 使用UE4开发, 2018年参展ChinaJoy产品。
2. 三国虎将传VR系列与各合作发行方的定制版本 (如造梦、KAT、华侨城)
3. 三国虎将传VR: 诸侯之战: 一个基于DedicatedServer架构的局域网VR联机游戏, 与单机版相比具有全新的玩法、全新的地图、全新的美术风格, 具有全身IK, 目前上架于线下合作平台造梦VR, 2019年参展ChinaJoy产品。
4. 一款沙盒SLG手游: 目前正在开发的项目, 具有写实风格和沙盒玩法的SLG游戏, 使用UE4开发, 非DedicatedServer网络架构, 使用Lua作为业务脚本, 负责客户端的架构设计、技术选型、工具流开发。

## 其他

1. 负责组内的客户端程序培训和组织技术分享
2. 业余搭建并维护公司内网Git服务器 (基于Linux的Gitlab环境)

## 开源项目

---

下面是一些业余开发的开源项目:

- [HotPatcher](#): UE4插件, 用于UE资源版本管理和打包的工具, 用来打出热更资源为pak并可以管理热更版本, 支持一键Cook和打包多个平台的patch, 编辑器支持Windows/MacOS。详细的文档介绍: <https://imzlp.me/posts/17590/>, 据了解该插件目前在完美、网易、腾讯魔方、NEXT等工作室的一些项目中有使用。
- [ue4-export-nav-data](#): UE4插件, 从UE中导出Recast Navigation导航数据的插件, 该插件已上架[虚幻商城](#), 详细的文档介绍: <https://imzlp.me/posts/20203/>。
- [ue4-recast-detour](#): 与[ue4-export-nav-data](#)配套使用, 可以在非Dedicated服务器架构上无缝结合UE的Recast detour寻路。
- [ue4-export-scene](#): 在编辑器下支持场景中Actor信息的导入导出, 支持任意参数的序列化 (后续准备支持运行时的加载)。
- [ue4-zstd](#): 为UE4集成facebook的ZStandard压缩算法, 支持用来打包Pak时替换UE默认的Zlib压缩算法, 具体的文档: <https://imzlp.me/posts/8470/>
- [UE4Launcher](#): UE4项目的启动器, 基于UE的StandaloneApplication模式编写的应用程序, 用于方便地启动UE项目 (或者引擎工具, 方便扩展), 支持扫描本地所有的引擎版本, 支持添加启动参数, 支持保存、加载配置, 支持关联.uejson文件, 支持检测源码版引擎并启动VS。
- [ue4program](#): 创建UE StandaloneApplication模板工程的工具, UE没有提供创建这种类型工程的方法。可以用来编写独立于引擎的工具 (把UE当作一个大号的第三方库, 如

[UE4Launcher](#) ) , 或者测试引擎中部分模块的特性 , 可以不用创建一个游戏工程 , 比较轻量。写过一篇文章来介绍 : <https://imzlp.me/posts/31962/>

- [ue4-downloadtoolkit](#) : 基于HTTP的跨平台下载库 , 支持暂停/继续/分片下载/边下边存/边下边计算MD5(OpenSSL) , 支持IOS/Android/Win/MacOS四个平台。
- [PlatformUtils](#) : 封装的常用平台工具库 , 支持IOS/Android/Windows/MacOS , 对于移动平台可以比较方便地使用JNI调用和添加第三方库、IOS的Framework。
- [ue4-git-controller](#) : UE4插件 , 在UE中解析git命令的结果 , 可以用来扩展UE的版本控制功能。
- [ue4-jwt](#) : UE4插件 , 用于在UE中集成jwt。
- [ue4-protobuf](#) : UE4插件 , 以插件的形式在项目中集成Protobuf , 并且有方便执行protoc的编辑器Toolbar。
- [UE4\\_API\\_FOR\\_DASH](#) : 从[UE API](#)抓取并生成的支持Dash索引的文档源 , 可以离线搜索UE API。
- [ue4-zamersdk](#) : 造梦平台的UE4 SDK插件 , 当时适配时造梦并没有提供UE4直接可用的插件 , 我写了一个方便使用。
- [SublimeRCT](#) : 一个SublimeText的插件 , 用于一键把代码上传到Linux服务器上编译并获取输出结果 , 支持ini配置 , 支持Samba , 方便在Windows上编写Linux的代码 , 类似VisualGDB。

在开源版本上修改的项目 :

- [debugable-unlua](#) : 在[Tencent/UnLua](#)仓库的基础上修改(目前最新基础版本为**b33c540**) , 目的是打造一个开箱即用的UnLua , 增加可调试方案和一些基础lua库到unlua , 支持UE的UFS、编辑器优化、基础静态符号导出。
- [unlua-pb](#) : 集成lua-protobuf到Unlua的Module , 支持通过 `pb.loadufsfiler` 来加载UFS内的文件 , 支持通过 `protoc:loadfile/protoc:parserfile` 时支持UE的UFS内文件、并且可以处理Import的其他UFS内的proto文件。

提过PR的项目 :

- [Tencent/UnLua](#) : 给源项目提的PR为 : 修复UnLua在调用栈上获取对象调用函数Crash的问题 ( [Tencent/UnLua/pull/158](#) )
- [UnrealPakViewer](#) : 查看 UE4 Pak 文件的图形化工具 , 类似 UnrealPak.exe , 我给源项目的PR为 : 适配支持UE4.21引擎 , 提供拉取项目依赖资源的脚本。

## 其他

喜欢写代码 , 希望做出让人喜欢用的东西和好玩的游戏。对技术深度有追求 , 希望在技术上有更大提升。