



曾幸福

游戏客户端工程师

CONTACTS

+86 13550338094 ☎
keyrings@163.com ☎
zkeyring@gmail.com ☎
www.photoneray.com 🌐 ☎
@keyring 📧 ☎

INTERESTS

Game Dev
Game Engine
Graphics
AR/VR

SKILLS

♥Cocos2d-X, Unreal, Git,
Emacs, OpenGL, Writing

HUMAN CODE

English, Chinese

COMPUTER CODE

♥Lua, ♥C, C++,
♥Markdown, Python, L^AT_EX

CREATIVE

Thirteen ☎
Point ☎
Tear Engine ☎
ShaderToy ☎

毕业于云南大学数字媒体技术专业，至今供职过两家游戏公司，任游戏开发核心岗位，擅长高效学习与解决问题。当前主要负责**游戏开发**、**架构设计**与**渲染优化**。

KEY ACHIEVEMENTS

- 🎮 2D 动作卡牌游戏。使用 **Cocos2d-X** 引擎完整参与整个项目开发，涉及架构设计、核心系统开发、美术规范制定、自动化脚本、渲染优化以及后期 SDK 接入。
- 🎮 德州扑克棋牌游戏。使用公司自研引擎做项目迭代与优化，负责功能迭代、版本同步、代码重构优化以及脚本工具。
- 🎮 3D 横板射击游戏。使用 **Unreal Engine 4** 独立制作的 3D 横板射击游戏，包括世界架构、系统设计、关卡设计以及 C++、Blueprint、Persona、Cascade 等 UE4 功能的配合使用。

WORK

飞鱼科技·成都光橙互动

2014.7–2016.3

游戏客户端工程师

利用 Cocos2d-X 游戏引擎做游戏客户端开发。负责游戏 UI 开发，游戏功能开发（新手引导、副本、剧情、换装等），工具维护扩展，SDK 接入和游戏优化。

- 换装系统。修改 spine runtime，制定美术 workflow，编写皮肤分类打包工具，实现完整换装流程。
- 工具链开发。优化地图编辑器，新增预览功能；搭建剧情编辑框架；编写自动化脚本优化 workflow。
- 游戏优化。利用工具（Instrument/Adreno GPU Profiler）分析游戏，对内存，渲染，资源配置等方面进行优化。

深圳市东方博雅科技有限公司

2016.3–至今

引擎客户端工程师

采用公司自研引擎维护项目，涉及功能迭代、代码重构、效率优化、工作流优化、技术培训等等

- 代码重构：代码规范、逻辑梳理、去繁化简、模块化
- 效率优化：引擎控件优化、代码重写适应引擎特点
- 技术培训：新思想、新技术、新写法、新文档

EDUCATION

云南大学

2010.9–2014.7

数字媒体技术专业，学士学位