
个人信息

姓名：周忠良
生日：1987-04-01
性别：男
联系电话：17810308732
电子邮箱：kyochow@outlook.com
现居地：北京

工作经历

2016-1 – 现在 北京巴别时代科技有限公司
 unity3d 主程序

盗墓笔记
苍蓝誓约
X 挂机

2015-09 - 2016-01 北京蓝港互动
 unity3d 高级软件工程师

工作职责：

在乱弹三国志项目组，进行了资源管理的开发，使用 java 完成差异对比，资源索引功能开发以实现资源，配置数据，图片的热更新，完成运营活动模块开发，完成公会系统的架构，带领小组完成公会开发

2013-07 - 2015-09 北京顽石互动
 unity3d 高级工程师

工作职责：

负责二战风云 2 的模块设计与开发，主要包括在游戏中负责核心战斗系统的开发，资源管理，战场局势系统，buff 系统，军官政策系统，另任职场场景编辑器子项目主程，负责地图数据设计，地编模块设计，npc，摄像机动画，脚本及 ai 挂载，地图数据生成，检验，加载和优化；负责 Jenkins 多平台持续构建系统设计与研发，实现定时代码和资源的检查，一键自动打程序包、资源包、及各个包的部署，并分发到测试人员手中，减少打包人力成本消耗，降低出错的可能并提高工作效率；其他内容过多，不再赘述，已在北美地区正式上线

2010-03 - 2013-06 北京翰纳维科技有限公司
 unity3d 工程师

工作职责：

负责软件的预研和开发和一些组织协调工作和部分项目管理工作，后期负责软件的简单架构以及整个项目组的工作协调，在此期间，总结形成了我们公司低耦合的开发框架，即实现每个功能的模块化，为实现利润最大化，类似的系统可以实现快速开发

项目经验：

翰纳维虚拟地球(Web IOS Andriod) 2012/06 -- 2012/08

项目职责：负责整个项目的设计和开发，对谷歌地球的所用到的算法进行逆向工程，然后使用了墨卡托经纬坐标与 unity 坐标的转换算法，

项目描述：实现了地球的动态绘制，使用四叉树算法实现从 0 层到 22 层的准确切换，并实现了地图数据的正确贴取，实现经纬度与 Unity 内置坐标的一一对应，这也就意味着将地理信息数据都可以导入地球中显示，其中使用 NGUI 插件绘制图标，使用 Vectrosity 插件来绘制点线，使用 FingerGestures 来实现 Web 和 IOS 两种平台具有同样的操作体验，实现两者的无缝迁移，在 Web 上不涉及优化问题，但是在 IOS 上内存偏低，大量的贴图会导致闪退，所以在 IOS 版本中加入内存回收机制，即长时间未在摄像机范围内的网格和贴图进行赋 NULL 和 Resource 的清空动作

2 中海油某三维全景项目（Web IOS） 2011/04 -- 2011/06

项目职责：独立完成,包括展示模块和配置模块

项目描述：美工使用软件对全景图进行处理，每一个点生成六张贴图，程序部分通过配置全景照片，摄像机旋转方向，并集成了实时数据等逻辑来实现一个全景系统，这样一个系统，可以实现 Web 和 IOS 的无缝迁移(贴图在 2048X2048 分辨率之内)

3 小游戏若干 有塔防类和无限场景类

教育经历

2006-09 - 2010-07

哈尔滨华德学院

本科 - 信息管理与信息系统
