

## 个人信息

---

- 宋光泽/男/1990
- 本科/沈阳理工大学
- 工作年限：7年
- Github: <https://github.com/lovepurple/>
- 期望职位：Unity/Unreal 引擎开发，3D引擎开发、Unity开发
- 期望城市：北京、深圳、上海

## 联系方式

---

- 手机：13810718824
- QQ/Wechat: 249474520
- Email: songguangze@outlook.com

## 工作经历

---

### 北京贝塔科技股份有限公司（2018年3月 ~ ）

#### DEF项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

#### GHI项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

#### 其他项目

（每个公司写2~3个核心项目就好了，如果你有非常大量的项目，那么按分类进行合并，每一类选一个典型写出来。其他的一笔带过即可。）

### 北京掌趣科技股份有限公司（2015年12月 ~ 2018年3月）

#### MNO项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

#### PQR项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

### 中清龙图网络有限公司（2015年10月 ~ 2015年12月）

#### MNO项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

#### PQR项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

### 中国手游娱乐集团（2014年7月 ~ 2015年3月）

#### MNO项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

#### PQR项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

### 沈阳蓝火炬软件有限公司（2012年10月 ~ 2014年7月）

#### MNO项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

#### PQR项目

我在此项目负责了哪些工作，分别在哪些地方做得出色/和别人不一样/成长快，这个项目中，我最困难的问题是什么，我采取了什么措施，最后结果如何。这个项目中，我最自豪的技术细节是什么，为什么，实施前和实

施后的数据对比如何，同事和领导对此的反应如何。

## 其他项目

（每个公司写2~3个核心项目就好了，如果你有非常大量的项目，那么按分类进行合并，每一类选一个典型写出来。其他的一笔带过即可。）

## 技能清单

---

- 游戏开发：熟练应用Unity引擎进行游戏开发，包括使用Unity引擎定制各种工具链，游戏开发中所用到的周边工具
  - 了解并可以应用Photoshop相关操作，包括对Photoshop进行插件开发给美术提供相关Photoshop的工具插件
  - 了解OpenGL、DirectX、Vulkan等渲染库。
  - 了解3D渲染管线，计算机图形学及光线追踪的操作
  - 了解游戏渲染中的一些Trick。例如日式动漫的角色渲染，PBR渲染管线在游戏中的应用。
- 了解Open CV对于图像的处理流程及相关图像处理算法
- 开发语言：
  - 熟练应用C#、Java、Python
  - 了解并可使用Javascript，C++进行主流图形图像库的操作
- 熟悉OOP编程思想，并可应用到自己的架构中
- 熟悉自动化构建例如Jenkins在游戏开发流程中的定制及应用
- 熟练使用git等版本控制工具