

## 焦文凯

求职意向: Unity 客户端开发工程师

学历: 河海大学学士学位

Github: myq0721

电话: 19837250292

邮箱: ayanami\_rin0@163.com

个人博客: <https://myq0721.github.io/>

B 站: 芳只子 (附作品演示)

## 教育背景 Education

2021.09-2025.06

河海大学

电子信息工程

&gt;重点掌握课程: 几何与线性代数、C++程序设计、数字图像处理、算法与数据结构、网络安全等。

&gt;所获荣誉: CUSGA 决赛入围、网易雷火游戏开发大赛优秀奖、CMA 银奖、江苏省领航杯省奖、第九届互联网+校级、挑战杯校级、河海大学网络安全竞赛第三名, 程序设计二等奖及第一届 GameJam 程序组评委。

## 项目经历 Experience

2022.11-2023.09

南京微擎视觉有限公司

次元射击

1. 任引擎部部长并于河海大学开展过两次 Unity 游戏开发训练营, 并于实习期间完成了 3D 塔防《次元射击》;
2. 《次元射击》通过 GameManager 管理游戏状态和流程, 使游戏代码更加模块化, 灵活和可扩展, 方便添加新的功能或修改现有的功能;
3. 通过 unity 内设置 Quality、使用 LOD、遮挡剔除等减少 Tris 数量以及批处理优化等方式, 优化性能;
4. 与策划交流明确需求再开工、与美术通过 ProBuilder 合并网格等、动画机的 Conditions 与过渡时间使效果自然、根据需求不断调整、优化逻辑;

2023.02-2023.06

CUSGA 第三届中国大学生游戏开发创作大赛

思觉失调(Dyskinesia)

1. 使用接口去统一管理场景中的可交互对象, 将在 Player 脚本中的对象中的逻辑移至其他对象的逻辑中, 提高拓展性;
2. 使用异步接口进行 load, 同步 load 会导致卡顿。通过异步加载场景, 减少卡顿的时间;
3. 热更新模块使用 0 AssetBundle 实现资源的完全自主控制, 使用 xLua 来实现整个游戏的逻辑部分。
4. Android 设置相对较低的 Quality 后打包选择 ASTC 压缩方式, 输入方式采用 EasyTouch 插件;

## 个人技能 Expertise

1. 熟练使用 C++, C#, Lua 等编程语言; 熟练使用 Unity 引擎进行游戏开发;
2. 熟悉 OpenGL 等图形 API, 使用过 UE5、Godot 等引擎; 有着丰富的游戏开发实践经验,
3. 理解渲染管线, Unity Shader 等相关技术, 对引擎架构有一定学习;
4. 了解各主流操作系统的跨平台差异, 有相关的性能优化经验。

## 自我评价 Evaluate

热爱游戏开发, 享受创造的快乐, 看过 Games101,104 等课程, 最喜欢的博主是 YouTube 的 Cherno 大佬。读过《游戏引擎架构》《STL 源码剖析》“虎书”等书籍; 对游戏引擎的前沿技术感兴趣...

永劫无间双排修罗, 赛博朋克 2077, rdr2, 幽灵行者, Warframe, 文明六, 双人成行, 雀魂麻将, 柚子社 ciallo~ 课余爱好做菜和烘焙, 喜欢淮扬菜系和巧克力类甜品, 拍好看的照片, 另外和朋友 @Paper 朱 运营了一个 Vup @溪冉 hira。 自学能力强、抗压能力强, 工作认真负责, 日常诙谐幽默, 具有良好的团队合作意识。