

杨志翔

☎(+86) 18767105037 | ✉tianjiangziwu@gmail.com | 🌐blog.csdn.net/a352614834 | 📧ntrnr

工作经历

米哈游

上海

PROJECT SH

10月 2021 - 11月 2022

PJSH 是一个以现代亚洲都市为背景的开放世界游戏。游戏以第三人称动作设计为基础，拓展多样游乐场式的玩法体验。

PJSH 使用 UE4 引擎，业务逻辑代码使用 C++。本人主要负责战斗系统的开发和维护。

- 负责技能系统的开发和维护。技能系统通过技能编辑器(工具组开发)用类似蓝图编辑的方式制作节点技能图，技能图包含数据流和执行流，策划可以通过配置节点来实现所有的角色技能和怪物技能。本人主要负责开发和维护技能架构、技能节点(开发的节点超过 180 个)、Buff 系统和属性系统。
- 节点自动生成工具。因为技能节点铺量，为了减少大量重复性劳动，开发节点自动生成工具。通过解析节点定义配置的 proto，使用脚本自动生成节点框架代码，自动数据节点的组织和客户端服务器同步代码，使得开发效率大幅度提升，该工具在组内广泛应用。
- Gameplay 业务功能相关开发。开发游戏核心特色玩法: 元素反应系统、超能力时间缓速功能等。

网易(杭州)网络有限公司 高级开发工程师

杭州, 浙江

绩效: A

F 工作室 H69

6月 2019 - 7月 2021

光明大陆 2 是一款北欧神话题材的西方魔幻 MMO 游戏，游戏服务器使用 BigWorld，客户端使用 Neox，脚本层使用 Python 编写。本人作为战斗负责人负责游戏战斗模块的开发和维护。

- 负责技能系统的开发和维护。技能系统用类似蓝图编辑的方式制作技能节点图，策划根据程序提供的各种功能节点，可以自由配置节点和节点之间的触发关系。主要开发了开发技能节点，技能客户端服务器同步、技能状态、状态互斥、符文系统等。策划使用这套技能系统配置了超过 1500 个技能，能满足策划大部分技能配置需求。
- 技能编辑器开发和维护。技能编辑器主要用于策划配置技能。除了基础的技能配置和编辑功能，为了提高开发效率开发了有特效预览、技能热同步、技能模板、静态数据检查、自动化生成节点文档等。相比游戏中的其他编辑器，用户体验更好。
- 属性系统开发。属性系统主要用于服务角色的战斗数值系统，提供一个方便的数值存储和更新机制，减少各个模块之间的耦合。该系统还应用于装备，成就等各类养成模块，非常方便数值的拓展。

杭州无端科技股份有限公司 游戏开发工程师

杭州, 浙江

生死狙击 2 项目组

3月 2018 - 5月 2019

生死狙击 2 是一款 FPS 端游，对标 PUBG。游戏的客户端和服务端采用 Unity3D 游戏引擎及采用 ECS 框架的 Entitas 进行开发。

- 负责角色动画系统的开发和维护。主要内容包括基于 Unity3D 动画状态机的游戏内部逻辑动画状态机开发和设计，内部状态机支持动画的过渡、融合、切换、打断、支持动画的同步和回放。动画的表现效果基本和吃鸡保持一致。
- 负责角色移动模块的开发。移动包括跳跃、站立、趴下、游泳和潜水移动。趴下、潜水和游泳移动使用了自定义的碰撞胶囊体，默认的碰撞胶囊体是朝向 y 轴，不适合趴下、潜水和游泳情况，实现了自定义的碰撞检测和移动算法，支持碰撞胶囊体朝向 x,z 轴，能够符合预期移动和旋转。

生死狙击 1 项目组

8月 2017 - 3月 2018

骨骼动画查看器是一款基于开源页游引擎 Away3D 的 AwayBuilder 场景编辑器修改而成的动画查看器，支持导入查看 DAE 骨骼动画、武器和角色绑定、导入查看游戏场景，导入查看游戏粒子特效(基于粒子特效库 Flare3D)。该工具极大提高了美术的开发效率。

- 主要工作包括将 away3D 引擎从默认的左手系改成右手系(含投影矩阵，DAE 顶点数据，agal 代码等)，修复 away3D 骨骼动画 bug，添加武器和角色绑定、功能场景解析导入(lightmap、遮挡剔除和雾特效)。
- 负责页游粒子特效库(基于 Flare3D)的维护和开发。

粒子特效转换工具。支持大部分页游粒子特效转换成Unity3D的粒子特效。节省了美术的制作特效的成本。

- 负责转换工具的开发。主要内容包括页游粒子特效的解析，粒子坐标转换 (Flare3D库粒子发射器方向为Y轴，Unity3D粒子发射器方向为Z轴)，粒子生命周期匹配，粒子发射器和发射方向匹配，粒子特效匹配 (UV特效，Size特效，SpriteSheet特效等)。

计算机技能

Programming 熟悉 python,C#,AS,C++,Unity3D

Languages 英语6级

教育背景

浙江大学

杭州, 浙江

计算机技术 硕士

9月2014-4月2017

杭州电子科技大学

杭州, 浙江

数字媒体技术 学士

9月2010-6月2014

自我评价

从业游戏开发5年，拥有良好的编程基础和游戏设计经验。拥有TPS射击战斗系统、MMO手游战斗系统和FPS端游项目动画系统的开发经验。熟悉python，C#，C++，AS3，动画系统，粒子系统，工具链制作。