

杨志翔

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

工作经历

米哈游

上海

PROJECT SH

10月 2021 - 11月 2022

PJSH 是一款二次元开放世界 TPS 射击游戏。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。**技能系统使用状态同步，通过技能图组织整个技能流程。本人主要负责开发和维护技能架构、技能同步、技能节点 (超过 180 个)、Buff 系统和属性系统，技能框架改成 ClientAuthority。
- **节点自动生成工具。**使用 Python 脚本解析节点定义的 proto 文件，用 Jinja2 模板语言自动生成 Runtime 的节点 C++ 代码，主要包括技能节点类和相关同步代码。其他程序只需要定义 proto 并实现接口即可添加节点。
- **Gameplay 业务功能相关开发。**开发游戏核心特色玩法: 化学反应系统、超能力时间缓速功能 (TimeScale) 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 MMORPG 游戏，服务器使用 BigWorld，客户端 Neox，脚本 Python。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。主要开发了技能图架构、技能同步、符文系统 (修改技能效果和角色属性)，开发和维护技能 Buff、状态互斥等，优化技能手感和性能。技能图能满足策划大部分技能配置需求。
- **技能编辑器开发和维护。**基于 Sunshine UI 框架开发节点编辑器，嵌入游戏 Runtime 窗口，通过 RPC 协议实现编辑器和游戏通讯。编辑器支持特效预览、技能热同步、技能模板、静态数据检查、用 Jinja2 自动化生成节点文档。编辑器使用得到策划好评。
- **属性系统开发。**作为 MMO 核心的数值系统，通过实现响应式编程的方式实现了一套数值公式系统，并引入推拉模式提高计算性能。系统可应用于角色，装备，成就，符文等各类和数值相关模块。

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。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 动画状态机的类似的逻辑动画状态机开发和设计,逻辑动画状态机支持状态的过渡、融合、切换、打断。支持动画组件的状态同步、动画回放和状态回滚。
- 负责角色移动模块的开发。开发移动系统组件实现移动和跳跃。为了处理碰撞体的旋转使用自定义 CCD 碰撞算法处理角色趴下、潜水和游泳的移动处理。

生死狙击 1 项目组

12 月 2017 - 3 月 2018

生死狙击是一款 FPS 页游。游戏使用 Alternativa3D 引擎,Flash 的 As3 语言开发。

- 骨骼动画查看器。基于开源页游引擎 Away3D 的 AwayBuilder 场景编辑器二次开发,修改引擎从左手坐标系转换到右手坐标系导致的动画资源导入,Agal(Adobe Graphics Assembly Language)shader 代码问题。支持页游场景解析导入(lightmap、遮挡剔除和雾特效)。
- 粒子特效转换工具。编写 Unity3D 的插件,把 AS3 粒子特效文件转化为 Unity3D 的 Prefab 文件。主要处理粒子发射器坐标转换(Y->Z 轴)、生命周期、UV、Size、SpriteSheet 等效果匹配。

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 TPS 射击战斗系统、MMO 手游战斗和数值系统、FPS 端游项目动画系统的开发经验。熟悉 Python、C++, C#, 对 UE4 和 Unity3D 有一定使用经验。