

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 是一个以现代亚洲都市为背景的开放世界 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。
- 节点自动生成工具。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，主要包括节点类和同步相关代码。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 MMOARPG 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，开发和维护技能 Buff、状态互斥等。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。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。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，成就等各类模块。

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。开发移动组件实现移动和跳跃。使用自定义 CCD 碰撞算法处理趴下、潜水和游泳。

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 Flash 的 As3 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，修改引擎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。节省了美术的制作特效的成本。

教育背景

浙江大学

计算机技术 硕士

杭州, 浙江

9月2014 - 4月2017

杭州电子科技大学

数字媒体技术 学士

杭州, 浙江

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++，对UE4和Unity3D有一定使用经验。