

杨志翔

申请职位: 高级游戏研发工程师

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

工作经历

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 - 今

生死狙击 2 是一款 FPS 端游, 包括了吃鸡模式和传统模式。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、动画事件回调、动画网络同步和回放。熟悉使用 Unity3D 的 IK 和 Avatar 系统。
- 负责角色移动模块的开发。包括跳跃移动、角色站在地面超过一定角度下滑、站立移动、趴下移动、游泳移动和潜水移动。
- 角色动画骨骼后处理模块。角色左倾和右倾、枪随手指旋转而旋转、角色上半身稳定、瞄准对齐。
- 负责角色自定义碰撞胶囊体开发。游戏默认的碰撞胶囊体是朝向 y 轴, 采用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, 能够正确沿着 x,y 轴旋转并且碰撞胶囊体碰到障碍物自动停止旋转, 符合预期移动。自定义碰撞胶囊体应用于趴下、潜水和游泳移动。

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、PVS、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, 包括粒子特效新特性, 特效库性能优化等

生死狙击 1 项目组

12 月 2017 - 1 月 2018

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。节省了美术的制作成本。

- 负责转换工具的开发。主要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)。

上海立时飞讯有限公司

上海

软件开发工程师 实习

6 月 2016 - 9 月 2016

- 参与 LFFTS (全文本搜索引擎) 开发。原有通知消息队列方法只支持 MSMQ, 添加了新的消息队列 RabbitMQ 和亚马逊的 SQS, 并提供安全的账号密码管理策略。
- 对 Tag 数据查询添加 hierarchical 功能并且使用 NUnit 框架编写自动化测试代码。
- 对查询添加记录功能。记录查询参数和查询时间和查询结果保存到文件中。
- 为程序提供异常崩溃自动保存 dump 的功能。

核新同花顺网络信息股份有限公司

杭州, 浙江

C++ 研发工程师实习生

5 月 2015 - 8 月 2015

- 参与部门 iFind windows 客户端的开发。为产品 iFind 里的行情模块修复超过 30 个 bug。
- 负责编写节点过滤器, 对于普通用户过滤掉高级用户的功能和菜单。

计算机技能

Programming 熟悉 C#,AS, 熟悉 C++,Unity3D

Languages 英语 6 级

论文

A nonlinear background updating scheme

ISIE(SCI)

第二作者

2017

- 提出了种非线性的背景更新策略，把原先离散随机背景更新策略拓展成连续随机背景更新策略，使得背景模型随时间推移更加稳定

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 2 年。拥有一个 FPS 端游项目全流程的动画系统的开发经验。熟悉 C#，C++，AS3，动画系统，粒子系统，工具链制作。较好的表达和沟通能力。