

# 羅永盛 (SAM LO)

具有創造力與藝術感的工程師

+886 921951888

@ yanzuzu0723@gmail.com

New Taipei City, Taiwan



## 自我介紹

在大學時期結合電腦視覺以及機器學習的方式，來分辨圖形的正確性，並在碩士期間繼續專讀電腦圖學，在西班牙發表論文:基於Shape-from-shading技術來達到讓3D動畫快速產生人臉細節的技術，因此我一直具備著深厚的電腦圖學的基礎實力。

超過10年的遊戲開發經驗，MMORPG，RTS，音樂以及esport類型的遊戲，都是擔任核心技術研發的角色。從client端畫面呈現到server端資料處理以及資料庫的架構甚至於後端工具都有相當的開發經驗。近期解決在手機平台上，多人連線的物理模擬同步問題，該技術在目前手機市場中還未有類似的競爭產品。

職業生涯中，有幸都會擔任管理職的角色，負責協調人員的工作分配並培養專案開發的風氣以增進整體的技術能力和產品的穩定性。未來期盼可以參與開發具有創造性以及注重畫面呈現的3A品質遊戲，並研發更多新的技術來增進遊戲的體驗。

## 教育程度

### 資訊工程碩士

國立交通大學

09/2005 - 06/2007

- 碩士論文: Estimating facial details by space-time shape-from-shading for 3D animation

### 資訊工程學士

淡江大學

09/2001 - 06/2005

- 學士專題: 利用類神經網路技術來分類圖形的正確性

## 技術

### 遊戲開發技術

Unity

Unreal

C/C++

C#

Python

VBA

OpenGL

DirectX

MySQL

## 經歷

### 技術總監

LineKong Entertainment Technology U.S

12/2014 - Ongoing Taipei, Taiwan

LineKong U.S 致力於創新設計3A品質的遊戲並結合西方以及東方市場的特色

- 開發手機平台的多人連線電競類遊戲: 極限飛球 Supercharged: Championship。解決多人連線物理模擬同步的問題，讓玩家操控體驗上無延遲的感覺。主要負責核心玩法及競賽系統和效能的優化。
- 開發運動類遊戲: Rocketball: Championship Cup，目前全球已有900萬的下載量，負責核心車子的物理以及操控系統。
- 負責即時戰略遊戲: Independence Day: Extinction 的開發。撰寫shader以及UI/UX的系統開發。

### 資深軟體工程師

Capcom T.W

11/2012 - 12/2014 Taipei, Taiwan

Capcom T.W 致力於3A遊戲的在地化並與日本團隊協力開發高品質的遊戲

- 與日本團隊共同開發 魔物獵人開拓記並在日本網頁遊戲的市場拿下第一名的成績，主要負責多個主要系統,如組隊,強化,新手引導以及獵人技能 Buff架構設計。
- 以兩個月的時間轉換object-c語言開發的專案艾路貓Life 到Unity的mobile平台
- 負責鬼武者手機版本的登入串接以及在地化功能擴充

### 軟體主任

International Game System

10/2007 - 11/2012 New Taipei, Taiwan

- 開發多人線上角色扮演遊戲: 西遊釋厄傳online。負責主要核心系統,如背包,拍賣,郵件,戰場..等等，包含系統的架構，client和server的gameplay邏輯以及資料庫的操作。
- 使用C++ 優化BigWorld遊戲引擎的效能以及畫面呈現效果, 如動態模糊, 過場效果。
- 使用VBA語言開發log查詢工具以及GM工具，讓企劃可以更方便的使用操作。

# 成就

---



## 領導能力

領導團隊成員在對的位置上執行最有效率的工作，並提升團隊產能

---



## 解決問題

很快的追蹤並解決核心的問題，並保持產品的品質

---



## 3D圖學

至西班牙參加研討會並報告人臉細紋建模研究的技術領域

---



## 挑戰

在手機平台上使用新的物理引擎並解決網路物理模擬問題

---