

周博洋(Robin)

Tel: (+86) 152 1113 5370
Email: robinbyzhou@gmail.com
微信: SSheng2367570158
个人网站: www.ssyva.com
GitHub: github.com/z2367570158

教育经历

加州大学圣克鲁兹分校	游戏设计与互动媒体	硕士	2017.08-2018.10
中南大学	信息安全	本科	2013.09-2017.06

工作经历

Project MLM (基于 Unity 的 pc 第三人称在线多人魔法对抗游戏, 尚未公开)

• Lava Games. Inc • 游戏研发工程师(Gamplay Programmer) • 洛杉矶, 2018.12-至今

- 负责设计实现联机角色控制系统, 包括输入系统, 可预测回溯的物理计算, 动画系统, 与动作捕捉工作室协调完成角色动画集成。
- 设计和实现游戏逻辑的强联机功能, 主要完成模块有数据序列化, 状态同步框架, 客户端预测与回溯, 服务器实例确认判定的游戏逻辑。
- 实现了基于模型替换的换装系统, 涉及骨骼重定向, 材质和贴图的合并。
- 与音频工作室协调, 基于 Wwise, 完成游戏的音频集成, 包括游戏内音频逻辑, soundbank 的热更新和声音事件的重定向和管理。
- 开发中后期负责网络和角色控制的优化部分, 分别使用 Protobuf 和多线程优化了数据序列化开销 300%以上。优化角色物理计算和回溯算法, 使得物理计算控制在 1ms 每帧。

项目经验

Forze Break (基于 Unity 的第三人称多人载具对抗游戏, 入选 E3mix 学生作品, 上架 steam)

<https://store.steampowered.com/app/927970/ForzeBreak/>

• 五人团队学生作品 • 设计兼开发 • 圣何塞, 2017.12-2018.6

- 负责各类载具和部分武器道具的设计和实现, 主要基于物理和动力学实现各异的操控手感, 并根据车辆运动模式和武器道具特点进行网络同步的优化。
- 使用 FMOD, reaper 和 FLStudio, 负责音频资源的制作和各类音频游戏内的实现。

Life Jumper (基于 Unity 的文字平台跳跃, Ludum Dare41 比赛作品)

<https://ldjam.com/events/ludum-dare/41/ld41-life-jumper-text-adventure3d-platformer>

• 个人作品 • 个人开发者 • 2018.4

- Ludum Dare 41, 48 小时个人组, 基于 unity, 从零制作一款 3d 平台跳跃文字叙事游戏。工具链包含 Maya 制作简单角色模型和骨骼绑定, photoshop 制作贴图, unity 内置系统制作角色动画, FL studio 音乐编曲制作, FMOD 音频实现, unity c#最终游戏逻辑的实现。
- Ludum Dare 41 情绪排名第 4, 创新排名第 9, 总评第 14。(1000+参赛作品)

个人总结

一年工作经验, 三年 unity 开发经验, 熟悉游戏引擎架构, 熟悉编辑器开发, 能够针对 profiler 对游戏进行优化, 了解 unity shader。技术栈偏向于 Gameplay 和联机开发, 了解游戏开发的工具链, 英语能力可支持全英文工作环境, 对接过不同国家动画和音频团队, 有较强的知识搜索学习能力和团队沟通分享能力。