Email: robinbyzhou@gmail.com



微信: SSheng2367570158



Tel: (+86) 152 1113 5370



个人网站: www.ssylva.com

GitHub: [github.com/z2367570158](https://github.com/z2367570158)



周博洋(Robin)

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**，能够根据**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。

**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

教育经历



**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**

* 负责联机角色控制系统的设计实现，包括输入系统，可预测回溯的物理计算，使用animator实现动画系统，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，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。

工作经历



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）



其他

在湾区跑了个一年半的dnd团，做了不少全面战争的mod，可以默写黑魂2的全游戏地图，拳皇13能键盘打出12个十割，总有一天我要赚够一套中古战锤高等精灵棋子的钱。