

# 王 烁

## 个人信息:

政治面貌: 中共党员

手机号码: 18101881069

个人网站: [www.geekfaner.com](http://www.geekfaner.com)

E-mail : [wangshuo@geekfaner.com](mailto:wangshuo@geekfaner.com)



## 教育背景

- |   |       |                |
|---|-------|----------------|
| 中国科学技术大学, 软件学院                                  | 硕士研究生 | 2009.9—2011.12 |
| 嵌入式系统设计 (成绩: 加权平均分: 89.78 GPA: 3.86 排名: 年级前 5%) |       |                |
| 被评为全省优秀毕业生, 校优秀毕业生, 校优秀学生干部, 学院优秀研究生奖学金银奖       |       |                |
| 哈尔滨工业大学, 信息学院                                   | 本科毕业  | 2005.9—2009.6  |
| 曾获社会工作奖学金四次, 被评为社会活动积极分子, 校优秀团员                 |       |                |

## 工作经历

- 2015.07.1—至今 **完美世界软件有限公司 (上海)**  
在 3D 引擎组, 担任 3D 引擎资深开发工程师。
  1. 开发和维护自研游戏引擎, 研究商业引擎, 将前沿技术在项目中实现, 攻破项目组技术难题
  2. 负责人员招聘
- 2014.10—2017.6 **极客学院 (兼职)**  
担任游戏开发布道师, 利用下班时间, 录制游戏开发课程, 通过极课学院平台 (之前曾通过优酷/百度传课等平台), 传播游戏开发相关知识。
- 2014.09.22—2015.6.26 **Intel 亚太研发中心 (上海)**  
在 SSG-OTC 小组, 担任 GPU 高级软件工程师, 与 Intel 驻 Khronos 负责人共事, 负责维护 GPU 3D driver Mesa 项目。
- 2012.02.08—2014.09.18 **Marvell 美满电子科技有限公司 (上海)**  
在 Marvell-APSE-MPE 小组, 担任 Android App & Debug Tool 开发职位, 负责基于 OpenGL ES/GLSL/EGL 开发 Android App 和 Debug Tool。
- 2011.06—2012.01 **Intel 亚太研发中心 (上海) (实习)**  
在 Intel NTG 部门, 担任 Developer 职务。研究方向为 Bios。
- 2011.02—2011.06 **Adobe 中国研发中心 (北京) (实习)**  
在 Adobe Omniture 小组, 担任 QE Developer 职务, 针对

Omniture 两大产品进行自动化测试框架的开发工作。

- 2010.07—2011.02 **IBM 中国研发中心（北京）（实习）**  
在 IBM CSDL ECM 小组，制定测试计划，编写测试用例，设计编写自动化测试框架。

## 图形学相关项目经验

- 2016.7 – 至今 **轮回决（Unity 引擎）**
  1. 项目优化。以 FPS 和内存占用为着力点，从 CPU、GPU、带宽三个角度出发，通过对项目 Texture、Material、Mesh、Animation、UI、Particle System、后处理、DC、Lua、Unity 项目设置等各个模块进行优化。
  2. 框架重构，将项目通用模块进行抽取并搭建游戏架构。比如：数据、资源、事件、场景、配置、本地化、UI、调试器、对象池、网络下载、声音等模块。
  3. 通过 Unity Shader 编写各种效果特效。光照模型、镜面效果、水面效果、UV 动画、顶点动画、屏幕后处理（bloom、描边、motion blur、fog 等）、卡通渲染、PBR 等。
  4. 根据项目的需求，编写插件，对 Unity 编辑器进行扩展。
- 2015.11 – 2016.6 **射雕英雄传 PS4（UE4 引擎）**
  1. 使用 UE4 开发 PS4 动作类游戏及 VR 类游戏，在制作的过程中熟悉 UE4 源码的渲染模块和物理模块。在制作中，负责整体架构设计、技能（物理）模块、客户端网络接口模块、接入 PS4 模块。
- 2015.7 – 2015.12 **熟悉并维护自研引擎 Ark2**
  1. 维护引擎的粒子系统、光照系统等渲染模块和物理模块
  2. 根据已有的端游引擎，编写手游引擎
- 2014.10 – 2016.9 **Cocos2d-X 游戏引擎**

深入理解 Cocos2d-X 引擎源码，研究引擎中的内存管理、UI 树、渲染系统、绘制系统、纹理、事件分发以及其中使用到的 OpenGL ES 相关知识等，并将知识点制作成视频教程，通过极客学院平台（之前曾通过优酷/百度传课等平台）进行发布：  
<http://www.jikexueyuan.com/course/cocos/1-5-0/>
- 2014.10 – 2015.6 **维护 Project Piglit 的 OpenGL ES 部分**

在维护 3D driver Mesa 的过程中，使用 OpenGL ES 更新 Piglit，并将 Project dEQP（目前已经属于 Google Android CTS）porting 到 Piglit 中，确保 Mesa 的新特性
- 2014.02 – 2014.09 **适用于 Android 的 Logger-player 录制库**

由于手机上大部分可见的东西都是在底层由 OpenGL ES 绘制，借用 Android framework 的原理，将底层的 OpenGL ES 库 (libEGL.so 等) 之外包了一层，使得所有对 OpenGL ES 的调用都通过该层，从而记录下调用 OpenGL ES 的命令和数据，进而实现对 App 的录制，并可以将录制的数据进行回放

- 2012.06 – 2014.09

#### 开发 Shader Runner

将 OpenGL ES pipeline 进行封装，用户只需要编写 shader 和配置文件即可直接运行，显示 shader 运行的效果。目前该 project 支持 Android、Windows 平台

- 2012.02 – 2014.09

#### 基于 OpenGL ES/Egl 的 Android App 的开发与维护

基于 OpenGL ES1.1/OpenGL ES2.0/OpenGL ES3.0，针对 OpenGL ES 的 pipeline 中的每个环节，使用 OpenGL ES API 编写 Android App

并对该 App 扩展多操作系统支持，目前支持 Android、Linux（方便 FPGA 调试）、Windows（使用桌面显卡验证 App 的正确性）。使用 OpenGL ES2.0，porting benchmark，改编后作为 demo。

## 其他项目经验

---

- 2016.06 – 2016.08

#### 使用 PHP 语言开发公司内部网站“藏经阁”

为了更好的将引擎组的技术总结归档，并方便的提供给项目组进行学习使用。制作网站“藏经阁”，使得注册用户可以将自己的学习心得上传，所有用户可以浏览并下载学习心得。内容以多维度的形式展现。以软件划分，分为 UE4、Unity、3D Max 等，以平台划分，分为 PS4、iOS、Android 等。目前网站已经制作完毕，并投入使用，已开放给各个项目组。

- 2014.02—2014.03

#### 使用 Epub 技术为飞行奥德赛社团制作电子书

使用 Epub 技术（主要为 CSS/CSS3）为飞行奥德赛社团制作电子书，该网站已通过内测，将在飞行奥德赛微信公众账号进行出售。

- 2010.09—2011.01

#### 基于 IBM Content Manager 的自动化测试框架的研究与设计

针对 IBM Content Manager 的安装及验证的流程，设计出一套自动化测试框架，用于测试产品的安装及配置的整个过程。使用 Perl 脚本执行程序，最终达到自动化测试的目的。

## 技术能力

---

- 英语六级水平，有较强的英语口语能力，4 年的外企英文环境工作经验
- 熟悉 Cocos2d-X 游戏引擎源码架构，熟悉 Unity、UE4 商业引擎的使用
- 熟悉 OpenGL ES1.1、OpenGL ES2.0、OpenGL ES3.0、GLSL 100、GLSL 300、EGL 1.4

等图形学知识

- 熟悉 **html/html5、css/css3、javascript、php、mysql**，具备整套网站开发经验
- 具备 **C/C++、Perl** 开发经验，阅读 **C#、JAVA、python**
- 熟练使用大量的办公软件工具，如 **Source Insight、Beyond Compare、Visual Studio、SVN、Putty、Git、FileZilla、UltraEdit、Eclipse**

## 实践经验

---

- 2010.11—2011.03 **ABC 美好咨询社 IT 技术总监助理**  
构建并维护公司网站，并以咨询师的身份参与公司的咨询活动
- 2009.10—2010.07 **院研究生会学习部部长**  
协助老师举办讲座，负责英语角等活动的策划、组织工作
- 2009.10—2010.07 **iTalk 英语俱乐部会长**  
举办在校学生与国际友人/国际交流生面对面活动
- 2009.09—2010.07 **班级班长**  
组织班级活动，协助班级党委、团委开办党学活动和团学活动
- 2009.10 **苏州独墅湖图书馆多馆交流活动志愿者 Team Leader**  
协助图书馆老师对整个后勤工作进行分工和监督
- 2006.05—2007.11 **校学生会学习部部员/部长**  
组织开设学生干部培训班并担任大班班长，培训应急突发事件，如何沟通、演讲等相关社会工作，组织“感动校园”、“轻松学吧”活动，有效的提高在校学生的凝聚力，促进学风建设
- 2006.05—2006.11 **校图书馆管理委员会秘书长**  
组织“图书日”等活动  
作为教师、学生、图书馆负责人三方的纽带，获得多次好评

## 其它

---

- 具有**快速学习能力，解决问题能力和应变能力**，比较善于**团队合作**以及有**较强的沟通能力**