

王炳淇

男 | 20岁 | 天津 ☎ 17726068046 ✉ q3563027286@outlook.com

求职意向：程序向技术美术or客户端程序开发 | 期望城市：上海



教育经历

延边大学 本科 计算机科学与技术 2024.09 - 2028.06

校园经历：在校期间担任游戏制作研究社核心成员，独立负责原型开发。曾与团队在两次Game Jam中协作，完成《诡梦迷宫》和《塔罗调试日志》两款游戏demo的开发，锻炼了快速学习、压力下的协作与问题解决能力。

游戏开发经历

吉比特高校GameJam 2024.12 - 2025.01

《诡梦迷宫》

Taptap聚光灯GameJam 2025.05 - 2025.06

《塔罗调试日志》

腾讯开局一课 2026.01 - 2026.02

客户端方向

Global Game Jam 2026.01 - 2026.02

北京AF朗园站点 《Fish And Cicada》

HitAcademy 2025.12 - 2027.07

技术美术，程序课程

国美小毕设 2026.04 - 2026.05

《异化配方》

游戏经历

1.解密游戏：Twickles、见证者、WayOut、Tametsi、Baba Is You、7 BillionHumans、

超阈限空间、图灵完备

2.动作游戏：只狼：影逝二度、求生之路、以撒的结合：重生、空洞骑士、雨中冒险2、杀戮

尖塔、生化危机系列、地铁系列、赛博朋克2077、小骨：英雄杀手、哈迪斯、精灵与黑暗森

林、无人深空、底特律：化身为人类、艾尔登法环、黑神话：悟空

3.独立游戏：星际拓荒、冰与火之舞、节奏医生、超级鸡马、传说之下、风来之国、烟火

4.模拟游戏：我的世界、泰拉瑞亚、饥荒、星露谷物语、人类一败涂地、火山的女儿、脑叶

公司、茶杯头、欧洲卡车模拟2、群星、欺诈之地、Raft、代号：探戈、戴森球计划、深海迷

航、潜水员戴夫、星球工匠、渔帆暗涌、咩咩启示录、幸福工厂、邪恶冥刻

5.手游：王者荣耀、火影忍者、原神、崩坏：星穹铁道、崩坏3、绝区零、明日方舟、重返未

来1999、战双帕弥什、Phigros

专业技能

- **编程与架构**

- 语言与基础：熟练掌握C#与C++核心语法，深刻理解面向对象编程思想以及常用数据结构与算法。
- 设计模式：熟悉工厂、观察者、单例等设计模式，并有丰富的游戏开发实战落地经验。
- 架构与AI：熟悉网络游戏架构（前后端通信、同步机制等）；掌握游戏AI设计（FSM 有限状态机、行为树等），能独立实现复杂的NPC逻辑。

- **游戏引擎**

- Unity：深度掌握物理、动画系统、UGUI等核心模块，具备从零到一独立开发完整游戏 Demo的能力。
- Unreal Engine：熟悉 UE 的核心模块与 workflow，掌握蓝图可视化脚本与 C++ 混合编程机制，具备双引擎开发视野与项目适应能力。

- **图形学与技术美术**

- 渲染与图形学：深入理解图形渲染管线，具备实现简单渲染管线的能力；熟练掌握 ShaderLab / HLSL，能够编写自定义 Shader 实现特定的视觉渲染效果。
- TA workflow 与资产制作：熟练掌握 PBR 模型制作规范与全流程；熟悉次世代 3D 资产 workflow，熟练使用 Blender, 3ds Max, Maya、ZBrush、RizomUV 及 Adobe Substance Painter 等前沿 DCC 软件。
- 跨界整合：具备极强的程序与美术融合能力，能有效连接代码逻辑与视觉表现，提升团队开发效率与最终画面品质。

- **工具与性能优化**

- 性能调试：掌握 RenderDoc, Intel GPA 等专业图形渲染调试与抓帧工具，具备渲染管线分析与性能瓶颈排查能力。
- 协作管理：熟练使用 Photoshop 进行美术资源预处理；熟练使用 Git 进行代码与大体积资产的版本控制；熟练使用 飞书 进行高效的团队敏捷协作。