

高骏

1-425-628-8944 (美国) +86-18251161642 (国内) leon.jun93@gmail.com

教育背景

DigiPen Institute of Technology, Redmond, WA - 2016 to 2018, MAY

计算机科学硕士, GPA 4.0, 预计毕业于2018年5月

Michigan State University, East Lansing, MI - 2012 to 2016

计算机科学学士, 专业GPA 3.5

辅修游戏设计与开发 (Honor: 2014, 2015 Outstanding Game of This Year)

技能

熟练: C++ (4 年), C# (2年), Python (3 年), SQL, Unity Game Engine (3 年)

使用过: Java, Android, PHP, HTML, JavaScript, OpenGL, Nvidia CG, Maya

了解: OOP, 游戏引擎设计, 游戏设计, 系统设计, AI, 图形学, 3D 数学, 优化.

工作经验

实习, **DEEP SILVER VOLITION; EAST LANSING, MI - 2016 一月 - 五月**

开发基于黑道圣徒IP的内部原型。负责2D物理 角色控制 以及AI的实现。

实习, **AUTO-OWNER INSURANCE - 2015 AUG - DEC**

根据客户要求实现用户友好/跨平台的HR雇佣系统。使用node js以及angular js进行了全栈开发。为项目贡献了大多数代码。

实习, **幻萌游戏; 上海 - 2015 五月-八月**

负责战舰少女的SDK接入, 社交系统开发, BUG修复, 内部工具开发。

项目

自制3D游戏引擎 支持延时渲染, 多种shadow map, 基本3D物理, 资源管理

多款基于C以及OPEN GL的2D游戏

本科时期使用UNITY开发了近10款原型规模的游戏。

基于地理数据的程序生成城市模型