

姓名 周伯相, Shang Chou
生日 2. 12, 1974
教育程度 國立台灣大學
碩士, 資訊網路多媒體所, 2007/01~2009/06
通訊與多媒體實驗室(CMLAB)圖學組
(碩士論文: Interactive Hybrid Ray-tracing using Parallel Computing)
元智大學
學士, 電機系, 1993/09~1997/06

電腦技能 程式語言: C/C++, C#, VB
作業系統: Linux, Windows
資料庫: MySQL
網路: winsock, socket
工具: Visual Studio 2005, Eclipse, gcc
平台: PC, Android, iPhone, STB, Arcade
其他: DirectX, OpenGL, GLES1.0, GLES2.0, GPU shading language (GLSL HLSL)

得獎 遊戲基地遊戲金像獎, 2004
最佳技術獎
最佳遊戲畫面獎
4C 數位創作競賽獎, 2009

工作經歷
1999/10 – 2002/6 榮欽科技股份有限公司
技術總監
工作內容
- 帶領程式團隊 5-6 程式設計師, 制定美術工作流程, 制定企劃文件規格
- 使用 C++ 開發 Windows 平台下 3D 遊戲引擎 (OpenGL)
- 使用 VB/BCB 開發遊戲及引擎相關工具
- 產品開發與上市
◆ 陸戰英豪, 2000
◆ 巴冷公主, 2002

2002/7 – 2005/6 英特衛多媒體股份有限公司 (戲魔師)
資深軟體工程師
工作內容

- 帶領程式團隊 3-4 程式設計師, 制定美術工作流程, 制定企劃文件規格, 與企劃美術部門工作協調
- 使用 C++ 開發 Windows 平台下 3D 遊戲引擎 (OpenGL)
- 使用 BCB 開發遊戲及引擎相關工具, 遊戲效能最佳化
- 主遊戲戰鬥系統, 魔法系統, 紙娃娃系統, AI 及路徑搜尋開發
- 產品開發與上市
 - ◆ 蕩神誌, 2003
 - 榮獲 2004 遊戲金像獎, 最佳技術獎、最佳遊戲畫面獎、最佳音樂獎

2006/5 – Present

正滬實業股份有限公司

技術長

工作內容

- 使用 C++ 開發跨平台 3D 遊戲引擎, 引擎支援 DirectX/OpenGL/GLES1.0/GLES2.0, Windows/Linux/Android/iPhone/STB
- 使用 MFC 開發遊戲引擎相關工具
 - ◆ 粒子特效編輯器 Particle Editor
 - ◆ 介面編輯器 UI Editor
 - ◆ 模型瀏覽管理器 Model Viewer/Manager
 - ◆ 場景編輯器 Scene Editor
 - ◆ 字型建立工具 Font Builder
 - ◆ 遊戲資源封包工具 Resource Packager
 - ◆ 美術軟體輸出外掛 Plug-ins for 3dsmax
- 遊戲產品開發與上市
 - ◆ 轟炸天堂, 線上遊戲, 2005
 - ◆ 童話共和國, 單人及區網對戰遊戲, 2005
 - ◆ 機甲戰, 機上盒平台, 2010
 - ◆ Dream Driver, gambling machine, 2011
 - ◆ Angel Poring, iPhone 遊戲, 使用 Unity3D C#, 2011
 - ◆ 推幣機機台軟體, 2012
- 互動式 3D 虛擬實境開發
 - ◆ 國立海洋生物博物館世界水域館, 南極, 北極展示廳, 2006
 - ◆ 長榮海事博物館貨船模擬小遊戲, 2008
 - ◆ 長榮海事博物館帆船模擬小遊戲, 2008
 - ◆ 七星潭遊客中心導覽系統, 2012

- 翻滾吧! 地球, 2009 4C 數位創作競賽 PC 遊戲創作組, NAMCO 贊助獎、雷爵贊助獎、大會銀獎
- 護理決策支援系統, C# .Net MySQL, 2008
 - ◆ 依 NANDA、NOC、NIC 標準建置護理過程知識基礎決策支援系統—以國內精神衛生為例
- 數位內容學院 DirectX/OpenGL 課程講師, 2006~2010
- 3D 遊戲引擎授權及外派顧問
 - ◆ 技術支援及帶領鈞象電子唯舞獨尊線上遊戲部門完成唯舞獨尊線上遊戲開發
 - ◆ 技術支援及帶領鈞象電子賽車機台部門完成 極速 2 遊戲開發
 - ◆ 技術支援鈞象電子唯舞獨尊機台遊戲開發
 - ◆ 機上盒平台 3D 引擎最佳化, 華電聯網股份有限公司. 2010
 - ◆ 3D Web 遊戲引擎繪圖品質提升及最佳化, 摩鉅科技股份有限公司.
 - ◆ 帶領研發部門完成大型機台遊戲開發, 歐拉軟體股份有限公司.
- 參予研發資策會智慧網通系統研究所 3D UI (Android) 專案
- 參予研發資策會智慧網通系統研究所遊戲雲端專案

2012/11-present

傳奇網路遊戲股份有限公司

經理

工作內容

- 移動裝置 3D 引擎開發 iOS, Android
- 移動裝置網路遊戲開發

資歷

- 13 年以上軟體開發經驗
- 7 年以上帶領技術團隊經驗
- 10 款以上獨立開發遊戲及互動多媒體軟體
- 帶領或指導不同研發團隊完成 6 款以上遊戲