

# 何锦程 Jincheng HE

✉ hedavidjc@gmail.com

何锦程 (David He)



+86 18940138815 / +44 7436400952



@DavidHJC





## 个人简介

- 求职意向: 游戏程序开发、游戏客户端开发、游戏引擎开发 (C++)
- 入职时间: 立刻可到岗
- 自我介绍: 预计 2025 年 9 月毕业, 认真负责、乐于学习、具备良好的沟通能力、组织能力和团队协作能力

## 技能

- 编程语言
  - 2 年: C++
  - 3 年: Python, C
  - 1 年: C#, Java, HTML,
- 技术与框架
  - 图形与游戏开发: DirectX 11, Unity Engine, UE5(虚幻)
  - 工具与其他: Houdini, Blender, Git
  - 语言
    - \* 英语 (雅思 7.5), 中文

## 教育背景

- 2024 年 9 月 - 2025 年 9 月     华威大学理学硕士, 游戏工程  
C++, 计算机图形学, 程序化生成
- 2020 年 9 月 - 2024 年 7 月     香港浸会大学理学学士, 计算机科学与技术

## 实习经历

- 2022 年 7 月 - 2022 年 10 月 | 实习生, 信息技术部门, 华晨宝马汽车有限公司
  - 参与内部 JOYCHAT 应用程序班车路线模块的更新。

## 项目经验

- 极限运动游戏的协同开发 | UE5/Houdini | 2025
  - 负责关卡的设计和生成, 和核心游戏玩法实现
- 2D 像素风机甲双摇杆射击游戏 | C++ | 华威大学 Game Jam 2024 10 月
  - 完全由 C++ 实现的 2D 双摇杆射击类游戏
  - 实现 npc 自定义数据地图自定义动画
  - 自学了 Blender 实现人物动画, 地图制作
- 基于 houdini 开发的都市 PCG 生成器 | UE5/Houdini | 毕业设计 2024 - 2025
  - 基于 houdini 开发的 PCG 城市生成器
  - 支持自定义分区, 道路可视化城市分区设置和外部资产导入
- 基础光线追踪渲染器 | C++/DirectX 11 | 2024
  - 实现了核心渲染功能, 包括基于物理的渲染和用于全局光照的路径追踪。
  - 以及微表面模型重要性采样自适应采样。
  - GitHub: <https://github.com/Davecodingking/RTBase.git>
- 基础 3D 游戏光栅引擎 | C++/DirectX 11 | 2024
  - 使用 C++/DirectX 11 开发了基础 3D 引擎, 实现了延迟着色等关键渲染功能。
  - 构建了包括骨骼动画和碰撞检测功能在内的基本游戏系统。
- Unity3D 生存游戏 "Seed of Eden" | Unity3D | 2022

- 实现了生存游戏核心游戏系统，包括物品、战斗、制作以及建造系统。

## 兴趣爱好

---

- 通过 B 站关注 AI 和游戏开发领域的技术应用和最新资讯
- 举重、骑行