

章书颢

✉ zsy010906@gmail.com · 🌐 Protfolio · 🐙 github · in linkedin · ☎ (+86) 183-6730-9763

🎓 教育

- 南加州大学 (USC), 洛杉矶, 美国 2023 – 至今
研究生 计算机科学-游戏开发 (CSGD), 预计 2025 年 5 月毕业
- 北京交通大学 (BJTU), 北京, 中国 2019 – 2023
本科 软件工程 (SE)

👨‍💻 工作经历

- 腾讯游戏 - TIMI Studios 2024 年 5 月 – 2024 年 8 月
游戏工程师实习生 GKART Mobile (Unity)
- **性能优化**: 优化项目日志系统, 减少日志 GC 开销; 优化 xLua 热修复, 减少游戏启动加载时间。
 - **崩溃、异常、错误报告系统修改**: 优化游戏异常和错误报告信息, 减少开发者调试时间; 构建崩溃堆栈跟踪分析工具流水线; 研究异常、错误堆栈缺失问题。
 - **UI 开发**: 开发游戏的匹配开场 show 和玩家反馈 UI。
 - **CDN 包大小优化**: 修改 CDN 图像格式, 从 JPG、PNG 转为 ASTC。

🎮 游戏

- Somnora 2024 年 9 月 – 至今
首席工程师与视觉设计师 (Unreal Engine 5)
- **所有游戏逻辑**: 真实感玩家移动, 游戏音效集成等。
 - **视觉与场景设计**
- Myth Of Lumi 2024 年 7 月 – 至今
游戏工程师 (Unity)
- **游戏框架**: 集成 Zenject, 游戏状态机, 游戏事件系统等。
 - **Turf War 系统**: Turf War 区域生成, Turf War 内玩家移动。
 - **敌人 AI**: 通过行为树创建敌人的 AI 行为, 包括路径查找、决策制定、技能使用等。
 - **UI 开发**: 开发游戏的所有 UI。
- Gazed House 2024 年 2 月 – 2024 年 6 月
首席工程师 (Unity)
- **所有游戏机制和系统**: 集成 Tobii 眼动, 摄像机行为, 敌人逻辑, 游戏保存, 游戏音效等。

🛠️ CG 项目

- **Dirt**: 用 C++ 编写的离线 CPU 光线追踪器。
- **Gaussian-Splatting-Monitor**: 为 research 添加更多功能的 Gaussian Splatting 的 repo。
- **Geometry Processing**: 几何处理算法的实现, 包括重建、细分、平滑等。
- **Volcan**: Minecraft 着色器, 实现 PCSS, Blooming 和屏幕空间反射。
- **D3DRT**: 实时 DX12 光线追踪器。
- **EdenRenderer**: 用 C++ 编写的软件光栅化器。

⚙️ 技能

- 编程语言: C++, Python, C#, JavaScript, TypeScript, GLSL, HLSL
- 游戏引擎与 DCC 工具: Unity, UE5, Blender