

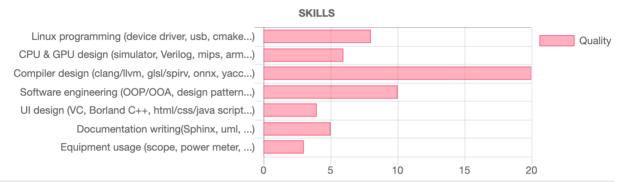
### 陈钟枢

我是位有经验的compiler开发者,开发过llvm cpu and gpu backend, lld linker, npu/onnx, c++, OpenGl/glsl compiler与simulator , ... ,对写compiler感到快乐。

### 履历

#### 资格

二十年c/c++软体开发经验,十年编译器相关工具开发经验,硕士时研究平行处理。



#### 我的开放原始码专案

很高兴我的作品已被LLVM接受,出现在 http://llvm.org/docs/tutorial/#external-tutorials

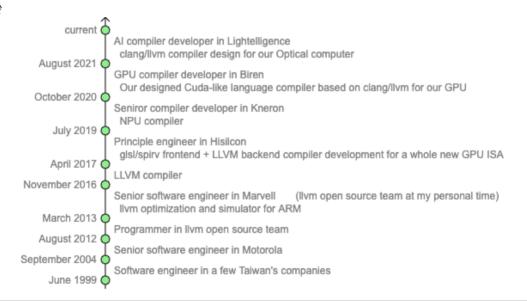
#### 学历

1997-1999 硕士班,六月 1999,国立台湾师范大学,台北,主修:资讯科学。1991-1994 学士班,六月 1994,国立台湾科技大学,台北,主修:工业工程。

#### 证照

1995年 国家高考(公职专业技师)资讯技师及格。

### 经验



#### 硕士论文

The Researches of Column Sort and Related Problems 论文期刊: 上述链结网页搜寻 "行排列法简化步骤之研究"

## 博士班研究计画

The Researches of Sorting Network and Related Algorithm

### 更详细的履历

## 其余作品

修影像处理课程与撰写: <u>Jpeg decoder代码</u> 网页与javascript: <u>html简历</u> 与 <u>我個人網頁</u>

Graphivz: 如此详细履历里的一些图学的图。原始码: mywork 1.gv and study and apply ch2.gv

### 工作贡献

#### Lightelligence

整理编译gnu与llvm的RISCV开原码工具链。

探查TVM, DPC++,SYCL/OpenCL可行性。

调查与评估符合我们光计算架构,供应商可提供的AI与科学计算应用的软硬体。

领导 Aurora 硬件产品的软件开发并自己编写编译器后端。

#### Biren

Gpu tensor指令与usharpid处理。

Gpu编译器优化与bug fix。

我们的Cude-like语言async{...}平行处理解法白皮书。

#### Kneron

改写我们的NPU编译器上两层的IR中间码转换代码以提供共同的hardware independent图形数据结构, 以利多种NPU的支持。 支持加密格式的ONNX与config档输入。

确认如何支持MLIR。

#### Hisilcon

GPU编译器范围:



为支援自行设计的手机GPU,移植ARM的code。20%前端需修改,50%后端需修改(以行数计算)。

### 我的工作:

独立完成80% texture相关的API, 80 APIs totally here, (frontend + IIvm backend)与document撰写。

指导别的工程师完成其余20% texture相关的API, 核对并与texture的架构leader一起合作。

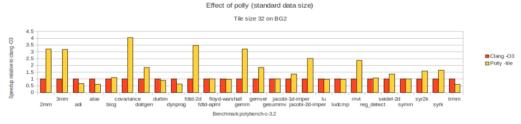
完成Prefetch-Sample optiomization, 让driver在载入glsl bin与执行sampling指令前就可驱动2D sampling指令。

独立完成GPU对vulkan load/store RGBA 固定浮点格式(32, 16, 11, 10 and 2 bits; NaN Infinity)支援的指令生成与document撰写。

#### Marvell

设计半自动的软体系统,自动执行用gcc编译器编译benchmark程式,并产生excel比较图表。

为提升Marvell公司gcc与llvm编译器软体工具效能,介绍Polly软体系统。 Polly是针对loop最佳化的开放原始码专案。



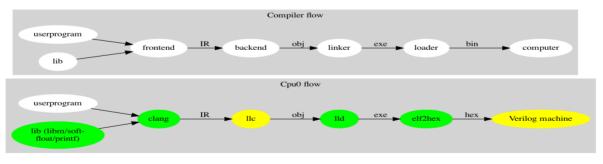
提出与实作DSL领域语言解决方案应用在ARM 64位元Csim上。

用cmake替代make于Csim上。

优点: 比make简洁与跨平台。

## 我的llvm开放原始码专案

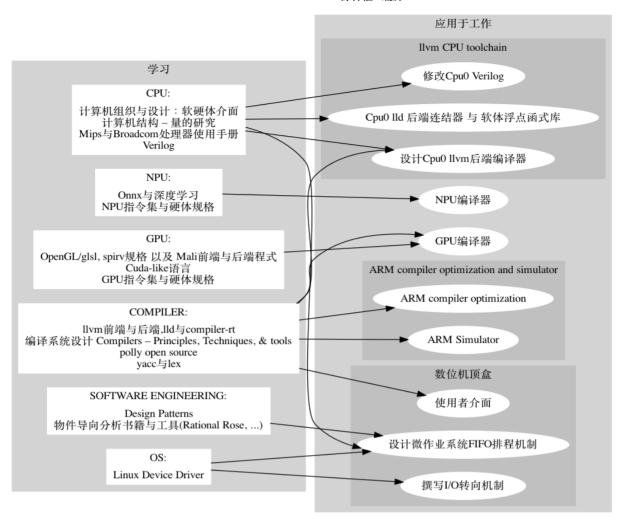
下半部是llvm的流程图。黄色与绿色分别是我书中(如上,我的开法原始码专案)。



### Mortorola

开发数位机顶盒

出社会后的学习并运用于工作



# 推荐函

<u>前主管推荐函: https://jonathan2251.github.io/ws/ch1/RL Marvell.pdf</u>