

刘震

电话: 17691195519 | 邮箱: 274875358@qq.com

西北工业大学 (本硕就读, 985) | 计算机科学 (ESI 前 1%) | 工学硕士 | 绩点排名专业前 11%

个人简历主页: [LZ_Resume](#) | 个人技术博客: [LycTechStack](#)

专业技能

- 熟练使用 C++ 编程语言, 熟悉 STL 常见容器底层, 熟悉常见数据结构及算法
- 熟悉计算机图形学, 3D 数学, 熟悉图形渲染管线, 了解 HLSL、GLSL 等 Shader 编程语言, 能够编写 Shader
- 熟悉基于物理的渲染 (PBR) 及实时阴影、实时全局光照、实时光线追踪等领域的主流实时渲染算法, 了解非真实感渲染 (NPR) 的基本思路和算法
- 熟悉现代游戏引擎架构, 熟悉游戏引擎中的渲染系统, 了解游戏引擎的物理、动画及其它系统, 了解 UE4、U3D 等商业引擎

项目经验

• **Piccolo 游戏引擎**

Piccolo 引擎包含完整的游戏引擎结构和渲染、物理、动画等核心系统, 实现了编辑器 UI 和必要的资源管理、组件等面板。通过 Piccolo 引擎代码深入理解了游戏引擎的层次结构及引擎内部的代码流程, 了解了对对象序列化、代码反射等游戏引擎代码中常用机制的实现。

• **Ray Tracing 光线追踪渲染器**

从零到一实现了离线的光线追踪渲染器, 包括基本的材质、纹理, 渲染方程的蒙特卡洛求解及重要性采样, 运动模糊和散焦模糊效果, 场景管理 BVH, 噪声纹理 Perlin Noise 等算法。深入理解了 BRDF、渲染方程及对渲染方程的求解优化过程, 在具体实现的过程中对光线追踪和算法的工程实现技巧有了更深层的认识。

• **CPU 软光栅化渲染器**

从零开始模拟了完整的图形渲染管线, 实现了顶点处理、顶点着色、裁剪与剔除、光栅化、抗锯齿、片段着色、深度测试 (Early-Z) 等渲染管线的核心流程。在具体实现过程中加深了对渲染管线各部分的理解, 同时掌握了关键算法的具体实现细节。

• **AR 实时环境光照估计**

利用神经网络从单帧图像预测环境光照的前三阶球面谐波函数系数, 从而对 AR 中的模型进行实景环境光渲染。在实现过程中深入理解了实时渲染中的环境光照, 加深了对球面谐波函数的认识。

证书、荣誉、校园经历

- 英语: 六级 (CET-6), 六级口语 (CET-SET), 具备良好的英文文献和说明文档阅读能力
- 荣誉: ICDAR 2019 任意形状文本识别国际二等奖, 大学生创新创业大赛省级重点立项, 研究生二等学业奖学金, 优秀共青团员
- 校园经历: 本科任西北工业大学腾讯创新俱乐部副主席, 硕士任西北工业大学计算机技术 20210-7 班班长