

# 沈驰个人简历

shenchi710@gmail.com  
+86 134-2601-6971 / +1 (585) 485-8571

shenchi.github.io  
www.linkedin.com/in/chi-shen

**教育经历:** 罗彻斯特理工学院 罗彻斯特, 纽约州, 美国  
硕士——游戏设计与开发 2016.08 – 2018.08  
北京航空航天大学 北京  
学士——计算机科学与技术 2008.09 – 2012.07

**技能:** 编程语言及 API: C (6 years), C++ (4 years), C# (4 years), Python (1- year),  
x86 汇编 (1 year), OpenGL4 (2 years), Direct3D11 (1 year);  
开发工具: Unity3D, Visual Studio, Git, Bash, Maya, Blender

**工作经历:** **Kabam, 北京工作室** 北京  
软件工程师 2014.03 – 2016.03  
手机游戏, 亚瑟王国: 北方之战 (Unity/C#)  
▪ 新游戏系统的 UI 与前端逻辑开发  
▪ 帮助美术编写 Shader, 制作特效  
▪ 已有代码的优化  
**乐元素科技股份有限公司** 北京  
软件工程师 2012.07 – 2014.01  
手机游戏, 天书: 残魂普 (Unity/C#)  
▪ 游戏系统的 UI 与前端逻辑开发  
▪ 帮助美术编写 Shader, 制作特效  
▪ 为美术和策划编写 Unity 扩展工具  
▪ 参与渲染性能优化  
手机游戏, 开心水族箱 (Cocos-2dx/C++)  
▪ 游戏系统的 UI 与前端逻辑开发  
▪ 编写打包工具脚本

**其他经历:**

- 个人项目, 一个同时支持 Direct3D11, Direct3D12 以及 Gnm(PS4)的渲染引擎后端
- 个人课程项目, 一个命令行窗口中的 ASCII 风格 FPS 游戏, 纯软件渲染, 支持三角形光栅化, 深度测试, 自定义定点格式, 以及可扩展 Shader
- 本科毕业设计项目, 基于 SPH 方法的流体仿真, 使用 CUDA 进行并行粒子物理计算, 并通过 Marching Cubes 算法建立流体表面网格
- 个人课程项目, 一个 C 语言子集的编译器, 可生成 x86 汇编代码, 并可对代码进行公共子表达式消除的优化
- 个人项目, 一个简单的操作系统内核, 可运行在单核 x86 CPU 上, 支持多进程并发, 软盘驱动器读写, DMA 以及 FAT12 文件系统
- 竞赛, 全国青少年信息学奥林匹克联赛(NOIp), 2006 年, 提高组一等奖