



韦韬

男 | 44岁

联系方式

电话: 13917827486

微信号: windrunner18

邮箱: windrunner18@163.com

求职信息

工作时长: 23年

求职意向: U3D

期望薪资: 40-45K

期望城市: 上海

个人优势

1. 找非游戏行业方向
2. 18年 OPENGL和D3D的图形渲染、游戏引擎开发经验。(12年u3d开发经验、4年多 gamebroy 经验、2年 ogre3d开发经验)
3. 精通 unity3d内置如 UnityStandard 材质的 shader 底层实现和扩展. 熟悉 urp 管线
4. 实现 pbr, Order-Independent Transparenc 透明混合, 像素级 mesh pick、基于 Geometry Shader做 mesh 切割算法等 mesh 算法
5. 仿照 Unity3d引擎用 opengl es 实现一款 VRNative 引擎(地形, 动画, 场景, 光照, 材质)

工作经历

杭州几率视界科技有限公司 3D前端负责人 2022.01-至今

内容:

负责带领团队开发中国工商银行线上金融3D业务场景; 元宇宙面向B端的 UGC 平台; UGC 场景搭建, 远端烘焙等工具链; 数字人换装捏脸

业绩:

为中国工商银行做线上3D金融业务 app。U3D客户端和引擎组负责人。带领团队做元宇宙面向 B端的 UGC 平台

杭州云甲科技有限公司 高级3D引擎图形渲染 2020.05-2022.01

内容:

负责整个 ogre3d渲染引擎架构以及渲染管线。用 opengl 3+ 和 shader, 移植 unity pbr shader。用 Geometry Shader 做 mesh 2d, 3d 截面算法及控制, 以及 mesh 三角形求交加速算法。用 Order-Independent Transparency 做场景像素级多层透明混合。FS 里做像素级的 pick。基于 CT 扫描数据, 用 Ray Casting 算法做 Volume Rendering (体渲染)、Marching Cubes 算法做 Surface Rendering (面渲染)等。做口腔医疗行业的领军模拟仿真软件。把 ogre, opengl es 编译成 WebAssembly, 在 web 上运行。

业绩:

全部自定义 ogre 的 底层渲染; GPU 运算多种 mesh 算法; c++的主要渲染和业务逻辑 编译到 web 平台流畅运行

广州彩熠上海分公司 3D客户端主程 2014.12-2020.05

内容:

带领研发团队用 Unity3D、WPF、C#、socket 开发一个3D舞美设计和灯光编程软件。修改扩展 Unity3D的 Standard Shader和 spot light cookie的 shader 效果,编写真实大型场景中大量电脑摇头灯和 led 灯的立体光束和光斑的切割, 滤镜, 公转, 自传, 雾化, 光圈, 频闪等复杂灯光效果。也制作了一套完整的舞美设计编辑器(可以方便快捷设计场景, 舞台, 和道具的材质系统)

业绩:

公司开发的产品进入央视春晚，湖南卫视，浙江卫视等各大卫视，演唱会，世博会、以及各大展会等。

上海旗乐(云富)网络有限公司 技术总监 2012.11-2014.09

内容:

做虚拟现实项目，用 GAMEBRYO 3.0 3D引擎，C#, DevExpress 做 UI 界面,开发北京地铁智能防控演练系统。做地铁的防爆炸，防恐怖袭击，排爆，引导疏散，危险报警，安全监控，等地铁安全的演练和监控系统。

用 unity3d引擎勤务监控系统，c++做视频监控平台以及用虚幻4和高效寻路引擎做安全演练项目。

业绩:

为北京相关地铁的部门做安全防 恐 演练3d平台和勤务监控系统；

深圳中青宝网网络公司 游戏主程 2008.12-2011.07

内容:

2008年—2011年在深圳中青宝网公司任某款3D网游程序负责人。3d 引擎为 gamebroy 2.6 。期间带领程序团队编写客户端底层框架，客户端逻辑层，世界编辑器，换装系统和编辑器，GPU skinning，CEGUI界面系统，粒子特效系统，大型复杂地形渲染效果，场景烘焙， 实时水反射倒影渲染，speedtree 渲染的改进，大面积花草的渲染，全屏效果后处理，隐身效果，实时阴影等。

业绩:

魔改 gamebroy 底层。提供超大地形编辑器和场景编辑器，地形烘焙系统，实现如复杂地形，后处理和战斗效果...等等图形渲染

成都天之纵横公司 客户端负责人 2007.10-2008.12

2007—2008年底在成都天之纵横公司任3D网游客户端负责人。3d 引擎为gamebroy 2.1.。负责客户端底层和图形效果以及编辑器的研发。

成都圣域有限公司 游戏客户端开发 2006.04-2007.10

3D游戏客户端程序员。负责3D图形渲染，包括场景地形、动画，特效等的开发。

脱产学习3D图形编程（D3D方向） D3D 2005.08-2006.03

脱产学习3D图形编程（D3D方向）

成都宇恒科技公司 web前端 2004.05-2005.08

从事教育行业软件开发，全国高校教育的基建系统软件开发，高校公寓管理软件开发。精通WEB 开发及MS-SQL数据库开发。

成都为人科技有限公司 .NET 2003.03-2004.05

为全国中小学网站做教育资源的门户网站后台程序开发

教育经历



电子科技大学

大专

计算机科学与技术

1999-2002

未毕业