

# 徐凯 (Kevin) 简历

上海市徐汇区腾讯总部园A6

+86 18662279303

[kevintsui1993@outlook.com](mailto:kevintsui1993@outlook.com)

意向：引擎客户端开发/程序向技术美术

SCRATCH ME HERE : [KEVINTSUI1993.COM](http://KEVINTSUI1993.COM)

## 个人简介

---

喜欢大友克洋和宫崎骏，喜欢读书和看电影，喜欢计算机图形学，喜欢研究学习有趣的算法和编程，喜欢主机游戏。擅长C语言和C++编程，精通Python和Lua等脚本语言编程，有不错的数学和计算机图形学基础，熟悉基于物理的渲染(PBR)和风格化渲染(NPR)的主流实现，熟悉光线追踪(RayTracing)和光线步进(RayMatching)。熟悉虚幻引擎框架，有很好的代码规范习惯和Review流程，擅于梳理构建代码框架。有着丰富的着色器(Shader)编写和开发经验。对动画电影流程和游戏制作流程非常熟悉并有着自己的理解。

乐于分享，幽默随和。

## 教育背景

---

东北大学 (CN) 2012-2016

学士学位 软件学院 数字媒体技术

## 技能专业

---

### 编程语言

C语言, C++, Python, Lua, GLSL, HLSL, OpenShadingLanguage, Shell

### 数字软件

UnrealEngine, Houdini, Unity, Maya

## 工作经历

---

**腾讯游戏，图形渲染高级工程师；上海市，徐汇区；2020.11–present**

作为主要成员，为AAA游戏《刺客信条手游》开发基于图片的体积云、海水渲染、河流程序化生成系统和渲染、水体交互、水体物理模拟、以及植被交互等等特性，包含了前期技术选型和验证，中期的特性开发以及后期的性能优化。

**腾讯游戏，高级技术美术（TA）；深圳市，南山区；2019.4–2020.11**

参与一款开放世界JRPG手游预研工作，为游戏开发Gameplay特性和材质；参与一款开放世界TPS端游预研，开发PCG程序化生成工具和流程；参与一款开放世界TPS手游开发，为美术部门开发程序化生成工具组套件，并成功落地到项目美术部门。支持策划和美术工作，帮助策划快速实现想法和需求，提升游戏美术效果，优化美术资产渲染性能。

**追光动画，渲染技术指导（TD）；北京市，朝阳区；2016.11–2019.4**

设计开发整套灯光渲染流程，前后参与了三部动画电影的制作。为Arnold渲染器开发了近一百个着色器(Shader)节点。参与程序化植被开发项目并且贡献了这个项目超过60%的代码。参与内部渲染器前期研发，独立完成渲染器原型的第一版的所有编程和测试。解决所有参与的电影项目中遇到的渲染错误，快速高效的推进电影CG制作。带领LightSpeed(灯光渲染优化)团队，完成了动画电影《白蛇·缘起》的后期渲染优化工作，并且将渲染效率提升25~30%。

**米粒影业，流程技术指导（TD）；上海市，闸北区；2015.6–2016.11**

开发和维护CG动画电影制作流程。在此期间，为Mari开发了一套基于GLSL的通用着色器，为UnrealEngine开发了一套资产管理流程插件，全流程参与了两部动画电影的制作，快速定位解决制作问题，维护制作流程稳定高效的运转。

## 作品展示

---

Personal Website: [kevintsui1993.com](http://kevintsui1993.com)

Github Homepage: [iceprincefounder](https://github.com/iceprincefounder)

LinkedIn Homepage: [徐凯 \(KevinTsui\)](#)