

徐凯 (Kevin) 简历

上海市徐汇区腾讯大厦

+86 18662279303

kevintsui1993@outlook.com

意向：引擎图形开发/程序向技术美术

SCRATCH ME HERE : KEVINTSUI1993.COM

个人简介

喜欢大友克洋和宫崎骏，喜欢小说和电影，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Shell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)算法。熟悉虚幻引擎框架和渲染管线，有很好的代码规范和Review习惯，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一定理解。具有图形程序的编码和调试能力，同时兼顾技术美术的艺术审美和制作能力。

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, Shell, Batch

数字软件

UnrealEngine, Vulkan, Metal, Houdini, Unity, Maya

工作经历

腾讯游戏，高级引擎图形程序 T10；上海市，徐汇区；2020.11–present

参与AAA游戏《刺客信条手游》研发，开发：基于图片的体积云渲染、海水渲染、河流程序化生成系统和渲染、水体交互系统、海水浮力物理模拟系统、植被交互系统、天气系统等特性。进行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。配合美术策划等部门提升游戏美术品质，优化渲染性能。

腾讯游戏，高级技术美术 D9；深圳市，南山区；2019.4–2020.11

参与开放世界《洛克王国》手游预研工作，为游戏开发玩法特性和特殊材质表现；参与《暗区突围》早期端游预研和后续手游研发，为美术部门开发程序化生成工具组套件，并顺利落地到多个项目美术部门。支持策划和美术工作，帮助策划快速实现想法和需求，提升游戏场景美术效果。

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。推进动画电影《白蛇·缘起》的后期渲染优化工作，并且将整体渲染效率提升30~50%。

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

个人展示网站：kevintsui1993.com [点击跳转](#)

Github主页：[iceprincefounder](#) [点击跳转](#)

LinkedIn主页：[徐凯 \(KevinTsui\)](#) [点击跳转](#)