

沈涛

☎ 13675795622

✉ 619951393@qq.com

🐙 jerrysheen



📖 工作经验

智明星通 图形程序

2021.01 - 至今

作为中台引擎程序，负责项目组的渲染表现开发，美术规范制定，以及性能优化工作。

效果表现开发

参考市面竞品游戏方案，参与开发多个SLG渲染方案，保证表现效果以及性能均衡。

- SLG 阴影方案
- SLG 地形方案
- SLG GPU Animation动画驱动方案
- SLG 3D角色渲染方案
- SLG 山、水体、湖泊、树木、迷雾渲染方案

性能优化

- GPU渲染优化
- 内存优化
- 包体优化
- CPU端优化（较为薄弱）

美术规范制定

- 基于项目开发周期及主力机型，制定渲染方案。
- 明确项目内各种资源标准，注意事项。

📁 项目经历

ShanEngine

github.com/jerrysheen/ShanEngine

C++17 | DirectX 12 | OpenGL | PBR | 现代渲染管线

- 渲染架构设计：RenderAPI→RHI→Graphics→Renderer→Scene
- 完整前向渲染：CameraRenderer、RenderFeature模块化系统、Frustum Culling和渲染队列管理，支持多相机多渲染目标
- 资源管理系统：包含MaterialLibrary智能缓存、ShaderLibrary、.meta文件序列化和Assimp集成
- PBR渲染系统：

🎓 教育经历

淡江大学 中国台湾，资讯工程，本科

2015.09 - 2019.06

南加州大学 美国，计算机科学，硕士

2019.12 - 2021.12

🔧 专业技能

- 各种Unity性能渲染工具使用、RenderDoc，Frame Debugger，Memory Profiler, AssetStudio，远程调试工具，
- 熟练掌握C#和C++开发
- 熟练使用AI代码工具辅助代码开发，进行代码优化、架构调整、代码辅助阅读
- 熟悉美术工作开发流，以及项目组工作流