

廖锴珉

电话: 18069772247 | 邮箱: 314863230@qq.com | **GITHUB** : [\(1\)](#) [\(2\)](#)

个人总结

- 熟悉 C++、Python，掌握基本数据结构及算法
 - 熟悉 CUDA 及性能调优
 - 熟悉 UE5，掌握基础图形学知识，有 DX12 开发经验
 - 熟悉 PyTorch
 - 有单机多线程、多机 MPI 性能优化经验
-

教育经历

深圳大学 | 计算机科学与技术

- **本科**：2015.09 - 2019.06
 - 2017 英特尔杯并行应用挑战赛铜奖（队长）
 - 2018 世界大学生超级计算机竞赛二等奖（队长）
 - 奖学金若干，保研
 - **硕士**：2019.09 - 2022.06
-

工作与项目经历

摩尔线程（GPU 创业公司）

UE 工程师 & AI Infra | 深圳 | 2023.03 - 至今

- 语音对话数字人业务
 - 改造 UE5 PythonScriptPlugin，实现包体内嵌 Python
 - 基于 Python 脚本开发通讯逻辑与数字人前端驱动（UePythonMVVM）
 - 摩尔线程显卡s80上的渲染性能优化与表现差异分析
- 3DGS 项目
 - 开发 [LiteGS](#)：目前最快的3DGS开源训练框架，加速3.5倍。
 - 开发 [TurboSplat-Viz](#)：基于 DX12 meshshader的 3DGS 预览器，与cuda方案相比加速2.0x-3.0x, 在rtx 3070上1080p渲染达300fps+
 - UE插件开发：
 - v1：通过 Compute Shader 侵入延迟渲染管线
 - v2：Mesh Batch实现。支持部分Material属性，支持光照。

技术栈：Python、PyTorch、C++、CUDA、UE

网易互娱

游戏引擎工程师（战趣工作室）| 深圳 | 2022.07 - 2023.03

- MiniGame (RTS 联机游戏)
 - 基于 UE4 开发 ECS 插件 · 支持大规模单位逻辑运算
 - 基于ECS的简单网络同步
- 工作室业务
 - 优化局外 UI 系统
 - UMG 映射生成 Python 模板文件
 - 设计 UePythonMVVM 双向绑定框架

技术栈：UE、C++、Python、Socket 通讯

网易互娱 (实习)

游戏开发工程师 (梦幻事业部-倚天工作室) | 广州 | 2021.07 - 2021.08

- 改进分布式编译工具 FastBuild :
 - 实现链接任务分发与队列优化
 - 解决 MSVC 远程任务 PCH 禁用问题
 - 设计环境和 Toolset 缓存机制 (Windows SDK/VC 库)
- 获“暑期实习优秀新人奖”

技术栈：C++

深圳市莫廷影像技术有限公司 (实习)

CUDA 工程师 | 2018.11 - 2019.09

- 优化 OCT 视网膜图像多帧叠加降噪算法 :
 - 工程优化实现 50 倍加速
 - 开发GPU异步流 (CUDA Stream) 与内存池(toy-level)
 - 优化 OpenMP 并行与 CPU 性能

技术栈：C++、CUDA、OpenMP