



刘嘉鹏

爱代码，爱生活

图形图像引擎研发工程师 · 北京真景科技有限公司

男 | 26岁 | 本科 | 3年工作经验 | 北京

15801276289 | 707752925@qq.com

工作经历

北京真景科技有限公司

图形图像引擎研发工程师

2016.07-至今

从事基于射线追踪渲染器的从无到有的搭建和开发，优化代码，提高渲染效率和质量，编写 pbr 材，内存和材质库的管理，以上项目，调用 nvidia 公司 cuda 和 optx 的 sdk

北京睿智融科控股有限公司

软件工程师 c++

2016.02-2016.06

教育经历

河南大学

本科 · 网络工程

2016年毕业

项目经验

个人实现 C++射线追踪渲染器

开发

2016.10-至今

基于物理的渲染。它使用 c++构建，利用 Nvidia Cuda 和 optix GPU 多线程，提高渲染效率，和质量。它包括射线追踪模拟，材质，采样，AI Denoiser, 相机模型

光照模型原理及代码实现

独立开发

2016.12-2017.02

c++ 和 DirectX10 HLSL 实现的9种光照模型 1. Ashikhmin-Shirley, 2. Strauss, 3. Oren-Nayar, 4. Ward, 5. Bank, 6. CookTorrance, 7. Phong, 8. Blinn-Phong

迅投资资产管理平台交易终端/管理终端

对现有的软件系统进行相关 bug 的修复以及新的功能需求的添加

2016.02-2016.06

一款集股票交易、期货交易、组合交易为一体的智能化金融交易工具软件，为 C/S 架构，所使用的开发语言为 c++，运用了 QT，Boost 和 STL 技术

基于 android 平台校园地图

担任项目组长负责主要编写的有关高德地图调用的部分

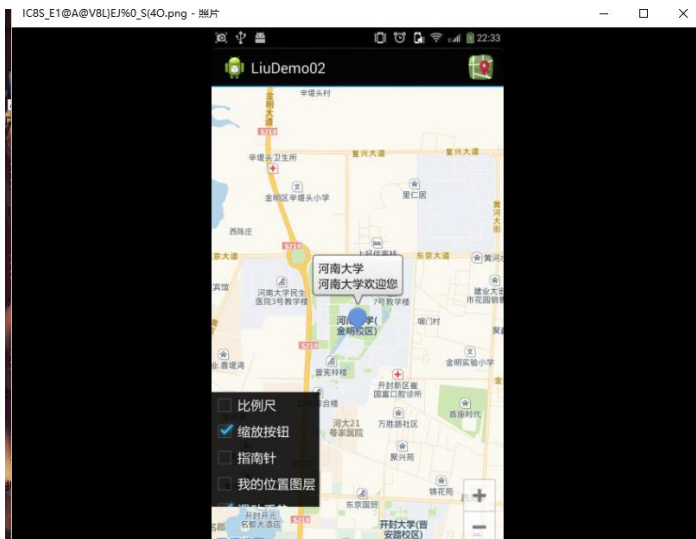
2015.02-2015.05

在 android 平台下，调用高德地图 api，实现对校园内部的精确定位，一款专门针对本校大学新生的指导软件。

作品展示

<http://https://github.com/liujiapeng550/JPRender/blob/master/README.md>

JPRender 基于物理的渲染。它使用 c++ 构建，利用 Nvidia Cuda 和 optix GPU 多线程，提高渲染效率，和质量。它包括射线追踪模拟，材质，采样，AI Denoiser, 相机模型，assimp 模型加载模块



基于 Android 平台调用高德地图 api 的开发

Cuda



Optix



Opengl

