

# 智能纪要： 视频面试-复试-邱汇迪-游戏渲染

## （2026届） 2025年9月4日

会议主题：视频面试-复试-邱汇迪-游戏渲染（2026届）

会议时间：9月4号（周四） 14:54 - 15:36（GMT+08）

参会人：  徐安妮  陆叶青 @邱汇迪

智能会议纪要由 AI 生成，可能不准确，请谨慎甄别后使用

 智能纪要权益介绍 [该内容不支持导出查看]

### 总结

本次会议由 Annie 组织，陆叶青与邱汇迪就邱汇迪的职业规划、项目经验、对游戏行业的看法等方面进行了深入交流，内容如下：

- 个人背景与职业规划
  - 教育与实习经历
    - 教育背景：邱汇迪本硕均毕业于四川大学计算机科学技术专业，对图形学有浓厚兴趣，自学 Games 101、202 课程并完成作业，复现 OpenGL 项目。
    - 实习经历：去年 10 月至今年 9 月 1 日，邱汇迪在腾讯光子技术发展部实习，主要负责支持 UE 和 DCC 插件供美术使用，逆向分析无限暖暖和使命召唤黑色行动 6 的渲染，还写过 5 个多月的小引擎。
  - 职业规划方向
    - 岗位倾向：邱汇迪希望从渲染岗位转到 Gameplay 方向，认为游戏最终要回归本身，玩法和玩家体验更重要，且自己懂渲染，有一定优势。
    - 地域偏好：由于女友在浙江金华，邱汇迪更倾向在江浙地区工作，杭州为第一选择。
    - 项目类型：邱汇迪倾向于参与偏 3D 的游戏项目，认为 3D 项目玩法更多，能体现自己的价值，且希望项目有一定 IP 基础，便于进行玩法创新。
- 实习收获与认知
  - 技术知识提升
    - 渲染知识图谱：邱汇迪在腾讯光子实习期间，参与两个立项项目，阅读大量渲染相关文档，对游戏渲染技术有了更深入的了解，构建了知识图谱。

- 项目实践经验：邱汇迪在实习中掌握了一些项目实践技能，如写文档、与团队合作等，但认为工程项工作相对容易，更看重渲染知识的积累。

#### ○ 对游戏行业的认知转变

- 游戏是业务项：邱汇迪认识到游戏是一个偏业务的行业，技术并非决定游戏成功的唯一因素，玩法和玩家体验更为重要。
- 职业规划调整：基于对游戏行业的新认知，邱汇迪决定从渲染岗位转到 Gameplay 方向，希望更接近项目，为游戏本身的开发做出贡献。

#### ○ 合作沟通经验

- 与美术沟通：邱汇迪在实习中主要与美术人员沟通，发现与他们先成为朋友再沟通需求会更方便，因为他们更了解实际需求。
- 缺乏策划沟通经验：邱汇迪目前与策划的沟通较少，仅参与过 UE4 转 UE5 的项目，且该项目由导师对接，自己受到一定限制。

### ● 游戏喜好与行业趋势

#### ○ 游戏喜好

- 竞技向游戏：邱汇迪平时喜欢玩英雄联盟、瓦洛兰特等竞技向游戏，也玩过天国拯救 2 等单机游戏。
- 肉鸽类型游戏：邱汇迪认为肉鸽类型游戏容易成功，如元气骑士，每次闯关都有不同体验和正反馈，实现难度相对较低。

#### ○ 行业趋势看法

- 小游戏机会：邱汇迪认为未来游戏行业除大公司外，小游戏仍有机会，小团队只要有好的玩法和独特的美术风格，结合好的发行，就有可能成功。
- AI 影响：邱汇迪认为 AI 在游戏内容生成和玩法创新方面将有较大影响，如程序化生成网格、贴图，以及 NPC 的 AI 互动创新，但短期内实时渲染仍以传统管线为主。

### ● 公司项目与个人感受

#### ○ 公司项目吸引力

- 符合职业规划：邱汇迪认为公司既有 Gameplay 需求，又有渲染需求，符合自己的职业规划，且之前一面时了解到的项目内容很感兴趣。
- 项目类型契合：邱汇迪听说公司有偏 3D 的星露谷和忍者必须死续作两个项目，认为这两个项目符合市场需求，有较大发展潜力。

#### ○ 个人疑问与了解

- 工作内容与安排：邱汇迪对公司的工作内容和安排有一定了解，认为可以接触到 Gameplay 和渲染相关工作，符合自己的期望。
- 薪资预期：邱汇迪目前对薪资没有明确概念，希望 10 月、11 月再讨论。

- 其他机会与抉择
  - 其他公司进展
    - 腾讯转正：邱汇迪参加了腾讯的转正答辩，但尚未收到反馈，预计 9 - 10 月会有结果。
    - 其他公司：米哈游未通过，鹰角只给了笔试，叠纸进入二面，网易雷火上海进入二面。
  - 抉择因素
    - 项目优先：邱汇迪表示更倾向于项目本身，希望能在项目中发挥更大作用，有更多发展机会。
    - 结合自身情况：邱汇迪会结合项目、地域、个人职业规划等因素，综合考虑选择合适的工作机会。
- 时间安排与个人情况
  - 毕业与实习时间
    - 毕业时间：邱汇迪明年毕业，若顺利完成毕业论文，11 月底或年后可提前实习，中途可能需回校答辩。
    - 实习时长：邱汇迪若提前实习，可直接到正式工作，中途参加答辩。
  - 女友考公情况
    - 考公城市：邱汇迪女友在金华，计划考杭州或上海的公务员，11 月考试，结果尚未确定。
    - 期望城市：邱汇迪希望女友能考到杭州，因为杭州距离金华较近，且符合自己的工作地域偏好。
- 后续工作计划
  - 陆叶青后续将与邱汇迪保持联系，沟通进展和反馈。
  - 邱汇迪等待腾讯转正结果，10 月、11 月与公司讨论薪资问题。
  - 邱汇迪根据自身情况和各公司项目进展，综合考虑选择合适的工作机会。

👉 智能会议纪要反馈收集 [该内容不支持导出查看]

# 智能章节

00:00 开场

｜ 开场

13:00 邱汇迪介绍个人学历、实习及项目技术情况

本章节是邱汇迪的个人情况介绍。他本硕均毕业于四川大学计算机科学技术专业，去年10月28日至9月1日在腾讯光子技术发展部实习，主要支持UE和DCC插件供美术使用，还逆向过游戏渲染分析。此

前写过5个多月小引擎，主要用C++，也写过Python等，刷完Games 101202并完成作业，复现过OpenGL。

#### 14:20 邱汇迪谈光子实习离职及中台工具工作内容

本章节陆叶青与邱汇迪交流其实习情况。邱汇迪称去年10月至今年9月1号在光子实习，现已离职回家。他所在中台部门工作主要偏工具向，有针对项目的，如和平精英从UE4转UE5升级配置文件，也有通用功能工具，像3D Max绘制插件、集成内部AI功能的生成高度图插件等。

#### 15:21 邱汇迪谈找工作想转方向及地域考虑

本章节陆叶青询问邱汇迪找工作的考虑，邱汇迪表示主要想转到 Gameplay 方向，因自身喜欢游戏且渲染需求少，还懂渲染有优势；工作地点不想在深圳，考虑江浙地区，尤其杭州最佳，因对象在浙江金华；他会向江浙沪的公司投递简历，重点关注杭州的岗位。

#### 17:04 邱汇迪分享投身游戏开发行业的缘由与实习情况

本章节陆叶青询问邱汇迪开始想往游戏开发方向发展的时间及原因。邱汇迪表示主要原因是研究生方向做图形学，自学相关课程后发现自己喜欢且擅长，做项目有正反馈，加之喜欢游戏，研一还参加过Game Jam。另外，他不想做前后端，认为没正反馈，更想做游戏，实习主要是研二在光子。

#### 19:02 邱汇迪分享光子工作收获及职业规划想法

本章节陆叶青与邱汇迪交流光子时期收获等话题。邱汇迪认为立项项目让他建立渲染技术知识图谱；对游戏有新认知，认为其是业务项，玩法更重要；觉得纯技术不符职业规划，想贴近业务。在合作方面，跟美术沟通先成朋友更方便，因保密与策划对接少，他希望到江浙沪且进项目组与游戏关联更紧密。

#### 23:34 邱汇迪谈心仪游戏项目类型与选择考量

本章节陆叶青询问邱汇迪对公司、游戏项目类型等方面的考虑，邱汇迪表示想做偏3D的项目，认为这类项目能体现自身价值。对于项目的判断，他认为游戏行业主要看项目，项目若有一定IP最好，若前作实力强，后续在玩法上创新，如将2D改成3D，更容易拥有更大的用户基数。

#### 25:30 邱汇迪分享近年所玩单机及竞技类游戏

本章节中陆叶青询问邱汇迪平时玩的游戏，邱汇迪表示这一年因工作、科研、组会等事务繁忙，没太多时间玩。最近仅在办公时玩数单游戏，之前玩过电脑单机游戏如《天国拯救2》，玩得最多的是《英雄联盟》《瓦洛兰特》等竞技向游戏，主要和朋友一起玩，MMO玩得较少。

#### 26:57 探讨SR游戏喜好，看好肉鸽类游戏前景

本章节中陆叶青询问邱汇迪认为SR类什么游戏好玩、会受玩家欢迎，自己有无相关思考。邱汇迪表示觉得类似元气骑士的肉鸽类游戏容易成功，玩家每次闯关都有不同体验和新的正反馈，在闯关内外都有成长，且这种类型并非大公司才能做，自己和身边人都很喜欢。

#### 28:16 游戏行业未来小团队机会与玩法美术关键要素

本章节中陆叶青询问邱汇迪对游戏行业未来发展趋势的想象。邱汇迪认为除大公司外，小游戏仍有机会。小团队用成熟引擎如UE、Unity，有创新玩法和独特美术画风很重要，同时要找好发行。他以苏丹的游戏为例，指出其美术风格有特点很吸引人，强调玩法和美术这两大块是关键。

## 29:27 AI对游戏开发内容、玩法及渲染的影响

本章节中陆叶青询问邱汇迪AI对游戏开发的影响及建议。邱汇迪分享看法，认为AI在内容生成侧影响大，能程序化生成网格、贴图等，会很大程度取代传统手动建模；玩法上偏向NPC的AI互动创新；实时渲染方面短期不会取代传统方式，未来AI在内容和玩法上比重较大，渲染仍以传统管线为主。

## 31:32 邱汇迪谈岗位兴趣、项目看法及疑问情况

本章节是陆叶青与邱汇迪的交流。邱汇迪表示对方有Gameplay和渲染需求，符合其职业规划；对两个项目即3D新鹿谷和忍者必须死续作感兴趣，认为契合休闲种田、跑酷的手游大方向。他称之前三面已问很多，大概了解入职后工作，具体项目情况此前每一面都有询问。

## 34:08 实习中独立实现 3D Max 插件渲染器难题

本章节陆叶青询问邱汇迪实习中最具挑战性的工作。邱汇迪介绍是为外包公司做的3D Max插件，该公司工具无法实现像素级精度等需求。他提出手搓渲染器方案，用C++写基于OpenGL的渲染器并绑定给Python，一人完成需求，还实现抗锯齿算法，最终效果获认可，他当时觉得难，现在回想还好。

## 36:00 邱汇迪谈职业规划及前期沟通内容

本章节是陆叶青与邱汇迪的交流。陆叶青询问邱汇迪对未来发展的期待，邱汇迪表示职业规划想在广度上发展，接触游戏行业整体开发，了解流程，希望以后有机会往主程方向发展。此外，还提及之前同事与邱汇迪沟通内容包括C++、项目和图形学，最后陆叶青表示无进一步问题并询问对方有无问题。

## 37:32 邱汇迪腾讯及多家游戏公司求职进展情况

本章节陆叶青与邱汇迪交流工作机会进展。邱汇迪在离职前参加了腾讯转正答辩，还未收到反馈，预计9 - 10月会有结果，工作地点在深圳。米哈游淘汰了他，鹰角仅给了笔试，叠纸进入二面，网易雷火上海岗位也到了二面。此外，邱汇迪目前要回学校发文章。

## 39:27 邱汇迪求职倾向项目，薪资预期后续再聊

本章节中陆叶青询问邱汇迪面对杭州、上海等地机会时结合哪些方面抉择及倾向，邱汇迪表示更看重项目本身，希望能在项目中做更多事。陆叶青提及这边项目邱汇迪已有了解，其他机会也在接触。陆叶青又询问邱汇迪对第一份正式工作薪资的预期，邱汇迪称暂没概念，可10月、11月再聊。最后陆叶青提到邱汇迪明年毕业。

## 40:41 邱汇迪实习时间安排及对象考公情况交流

本章节陆叶青与邱汇迪交流工作入职事宜。邱汇迪表示今年完成毕业论文后不想留校，若顺利11月底搞完，稳定的话年后入职，早的话12月可提前实习，中途参加答辩。此外还谈及邱汇迪对象考公情况，对象11月考试，倾向考杭州。最后陆叶青表示后续有进展再联系。

👉 智能会议纪要反馈收集 [该内容不支持导出查看]

## 相关链接

- [妙记：视频面试-复试-邱汇迪-游戏渲染（2026届）](#)
- [文字记录](#)
  - [视频面试-复试-邱汇迪-游戏渲染（2026届）](#) 2025年9月4日