2024.1.1

复习数值计算

打印

2024.1.2

数值计算一遍

2024.1.3

数值计算一遍

机器智能一遍

Games 202 lecture 8

2024.1.4

Games 202 lecture 8

机器智能一遍

暑期practice

2024.1.5

机器智能神经网络方法

2024.1.11

Games202 lecture9

Games202 lecture10

2024.1.12

Games202 lecture10

数值计算第二遍

2024.1.19

Games202 lecture11

2024.1.22

写书ddl

Games202 lecture11

2024.1.23

Games202 lecture11

Games202 lecture12

2024.1.24

Games202 lecture12

2024.1.25

Games202 lecture13

Games202 lecture14

2024.1.26

Games202 lecture13

改书

2024.1.27

Games202 lecture14(完结)

2024.2.20

了解Games202 作业2流程

简历编辑器overleaf

Unity learning plan

2024.2.23

Unity学习 P30

Blender学习

2024.2.24

Unity学习 P51

Blender学习

2024.2.26

Unity学习 P72

2024.2.27

Unity学习 P87

2024.2.28

Unity学习 P111

Blender学习

2024.2.29

Unity 小游戏制作

Blender 建模（灯笼）

2024.3.1

Unity学习 P142

Blender建模（水杯&台灯）

2024.3.4

面经汇总

2024.3.6

Blender建模（donuts）

2024.3.7-2024.3.10

Blender donuts项目（初步了解blender）

2024.3.11

完成donuts最终视频渲染

C++ 堆与栈

Learning opengl

2024.3.13

Blender 猴子

C++ 正则表达式

Qt 熟悉

2024.3.14

Blender 猴子

C++ 正则表达式

Qt 熟悉

2024.3.15

C++ 正则表达式

Qt 熟悉

GAMES-Renderer

2024.3.16

GAMES-Renderer项目构建cmake

Blender建模boy（head part）

2024.3.17

GAMES-Renderer项目搬运（基本部分）

Blender建模boy(完成人物模型搭建与骨骼绑定)

找到unity进阶教程

2024.3.18

GAMES-Renderer项目搬运（剩下模型导入部分）

Blender建模boy（人物衣服等）

找到unity进阶教程

C++20 类与对象

用CMAKE重新构建c++20 作业文件

2024.3.18

Blender建模boy（姿态库）

GAMES-Renderer项目（键盘操作，鼠标操作，多模型现实以及模型位置）

C++20类与对象

了解unity shader

2024.3.24

Blender建模boy（姿态库）

GAMES-Renderer项目（多模型现实以及模型位置）

C++20面向对象设计&精通类与对象

简历

2024.3.25

Blender建模boy（姿态库）

C++20精通类与对象：：移动语句&左右值

C++20 C++和标准库速成

2024.3.27

C++20 C++和标准库速成&标准库容器：：map&multimap

面经：：stl map是如何实现的？为什么要使用红黑树？红黑树有什么特点？(讲了一下红黑树与AVL)红黑树

GAMES-Renderer项目（Phone模型&Shadow map）

Blender建模boy（动画制作）

2024.3.28

腾讯客户端暑期面试一面

2024.3.29

回顾一面未答好的问题(share\_ptr引用计数实现，深度测试)

C++20 内存管理：：智能指针

GAMES-Renderer项目（Phone模型&Shadow map）

了解GDC、SIGGRAPH Course

Blender建模boy（动画制作）

2024.3.30

GDC 2024

B站模拟面试

C++20 标准库容器：：有序关联容器：：map&set

C++和标准库速成C++20：：到P20

Leecode 1道

2024.4.1

腾讯游戏引擎线下宣讲

C++20 标准库速成C++20：：到P29

GAMES-Renderer项目（Phone模型&Shadow map）

Leecode 1道

虚幻引擎入门

2024.4.4

GAMES-Renderer项目（Phone模型&Shadow map）

Unity渲染管线课程

自然辨证法论文

GTC2024 会议

2024.4.6

GAMES-Renderer项目（Phone模型&Shadow map）

2024.4.8

GAMES-Renderer项目（Phone模型&Shadow map）

2024.4.9

腾讯实习二面

2024.4.10

了解CSM和Scrolling CSM

C++20 标准库速成：：到P52

2024.4.12

CSM&Scrolling CSM

确定研究方向

体积云实现

实时光线追踪实现

算法刷题

2024.4.16

CSM&Scrolling CSM

确定研究方向（3D GASUSSIAN）

体积云实现

实时光线追踪实现

算法刷题

2024.5.8

Leecode

Unreal

C++20

模式识别

2024.5.9

Leecode

Unreal小项目完成

C++20

模式识别确定大致演讲内容

3D Gaussian

2024.5.10

Leecode

Unreal小项目完成

C++20

模式识别确定大致演讲内容

3D Gaussian

2024.5.10

Leecode

Unreal 推箱5B50

C++20

交叉熵

2024.5.12

Leecode

C++

Unreal 推箱子

完整确定模式识别内容

2024.5.13

Leecode

C++

Unreal 推箱子

完整确定模式识别内容

2024.5.14

Leecode

讲模式识别

Unreal推箱子

2024.5.15

Leecode

C++

Unreal推箱子箱子材质地形

Game engine P3-4

2024.5.16

Leecode

C++

Unreal推箱子箱子材质地形

Game Engine P5-6

2024.5.17

Leecode

C++

Unreal推箱子箱子材质地形

Game Engine P7-9

2024.5.17

Leecode

C++

Game Engine P10-12

Unreal

2024.5.19

Leecode

Game Engine P10-12

Unreal

2024.5.20

Leecode

C++

Game Engine P10-12

Unreal

2024.5.21

Leecode

C++

Game engineP13-14 layer

Unreal

2024.5.22

Leecode

C++

Games engine P18-20 ImGui Layer

Unreal UI界面

2024.5.23

Leecode

C++

Games engine P18-20 ImGui Layer

RenderDoc初识

Unreal UI界面

2024.5.24

Leecode

C++

Games engine P22-23

RenderDoc初识

Unreal UI界面

2024.5.25

Leecode

C++

Games engine P24-27

Unreal UI界面

2024.5.26

Leecode

C++

Games engine P28-31

2024.5.27

Leecode

C++

Games engine P32 buffer layout & buffer & shader抽象

2024.5.28

Leecode

C++

Games engine P33-36 vertexArray & buffer layout

2024.5.29

Leecode

C++

Games engine P37-39 renderer renderAPI rendercommand camera

2024.5.30

Leecode

C++

Games engine P37-39 renderer renderAPI rendercommand camera

2024.5.30

Leecode

C++

Opengl uniform & blend补充视频

Games engine P40-42 P43 camera 和 color board

2024.6.1

Leecode

C++

Games engine P44-45 P46-49 timestep transform texture

2024.6.3

Leecode

C++ iterator的很多用法！！！

Games engine P46-49 shader shaderlibrary sceneData blend

2024.6.4

Leecode

C++

Games engine P46-50 shader shaderlibrary sceneData blend

2024.6.5

Leecode

C++

Games engine P51-53 camera cameracontroller

2024.6.6

Leecode

C++

Gmaes engine P54 P55-57 camera cameracontroller Renderer2D

Move semantic & stack 视频

2024.6.7

Leecode

C++

Games engine P58-60 Renderer2D Profile

Move semantic & heap & profile视频

Lambert光照模型 & 本征分解

2024.6.8

Leecode

C++

Games engine P58-60 Renderer2D Profile

Lambert光照模型 & 本征分解

2024.6.9

Leecode

C++

Lambert光照模型 & 本征分解

Renderer2D

2024.6.10

Leecode

C++

Game engine P61-62 Renderer2D

Batch rendering & game视频

2024.6.13

Leecode

C++

Game engine Renderer2D

2024.6.14

Leecode

C++

Game engine P64-68 Renderer2D

2024.6.15

Leecode

C++

Games engine P69-70 P71-72 Renderer2D statistics & subtexture & partical system

2024.6.16

Leecode

C++

Games engine P71-73 partical system & map tiles

2024.6.17

Leecode

C++

Games engine P74-76 framebuffer & setup Pikartisan

第一轮复习预备

2024.6.18

Leecode

C++

Games engine P75 framebuffer & dockspace

第一轮复习预备

Unreal

2024.6.20

Leecode

C++

Games engine P76 – 77

图形学复习

现代模式识别复习预备

2024.6.21

Leecode

C++

Games engine P78-79

图形学复习前两章

现代模式识别复习预备

2024.6.22

Leecode

C++

Games engine P80

2024.6.23

Leecode

复习图形学&模式识别

Games engine Scene & components

C++

2024.6.24

Leecode

复习

2024.6.26

C++

Games engine P81

2024.6.29

C++

Leecode

Games engine P82-85 Camera component & scene

2024.6.30

Leecode

C++

Games engine P86-87 Camera component & scene & scene hierachy

复习

2024.7.1

复习复习复习！

2024.7.3

Leecode

C++

Games engine P87-89 Camera component & scene & scene hierarchy

2024.7.5

Leecode

C++

Games engine P90-92 日志内容

2024.7.6

Leecode

C++

Games engine P90-92 日志内容

2024.7.7

Leecode

Games engine P90-92 日志内容

2024.7.8

Leecode

C++

Games engine P90-92 日志内容

2024.7.9

Leecode

C++

Games engine P90 日志内容

2024.7.10

Leecode

C++

Games engine P91-92 Gizmo & 日志内容

2024.7.11

Leecode

C++

Games engine P91-92 93 Gizmo & 日志内容

工厂设计模式 & 四元数

2024.7.12

Leecode

Games engine P93 Gizmo & 日志内容

工厂设计模式 & 四元数（搞清楚gimbal lock原因以及为什么四元数解决）

2024.7.13

Leecode

工厂设计模式 & 四元数（搞清楚gimbal lock原因以及为什么四元数解决）

Games engine P94-95 Gizmo & 日志内容

2024.7.14

Leecode

2024.7.15

Leecode

2024.7.16

Leecode

工厂设计模式 & 四元数（搞清楚gimbal lock原因以及为什么四元数解决）

Games engine P94-95 序列化与反序列化和windows目录选择 & Gizmo & 日志内容

2024.7.17

Leecode

Games engine transform UI

2024.7.18

Leecode

Games engine Gizmo

2024.7.19

Leecode

Games engine P94 EditorCamera

工厂设计模式 & 四元数（搞清楚gimbal lock原因以及为什么四元数解决）

2024.7.20

Leecode

Games engine P94 EditorCamera

工厂设计模式 & 四元数（搞清楚gimbal lock原因以及为什么四元数解决）

2024.7.21

Leecode

Games engine P95

2024.7.22

Leecode

C++ 20

Games engine P95-97 camera component

四元数（搞清楚gimbal lock原因以及为什么四元数解决）

2024.7.23

Leecode

Games engine camera component

2024.7.24

Leecode

四元数推导

Games engine P98-101 三维旋转 & EditorCamera & Entity picking

2024.7.25

Leecode

C++20

四元数推导

GS公式推导

Games engine P98-99 旋转&camera&EditorCamera&snap&Entity picking&移动构造

2024.7.26

Leecode

C++

四元数推导（理解了一些但还未推导）

GS公式推导

Games engine P100-102 Todolist：red 1

2024.7.27

Leecode

C++

四元数推导

Games engine P103 – 105 ContentPanel

2024.7.28

Leecode

Games engine P103 - 105 ContentPanel

2024.7.29

Leecode

C++

Games engine P103-104 ContentPanel drag item & Entity picking

2024.7.30

Leecode

C++

Games engine P105-106

2024.7.31

Leecode

Games engine P107-108 EditorCamera & Camera Component & play button

2024.8.1

Leecode

C++

Games engine P109-111 EditorCamera & Camera Component & play button

2024.8.2

Leecode

Games engine P109-110 Physics & Shortcuts & UUID & StartButton & EditorCamera

2024.8.3

Leecode

C++

Games engine P109-110 Physics & UUID & play button & QuatRotate

2024.8.4

Leecode

C++20

Games engine P109 Physics & play button & SceneRenderer

2024.8.5

Leedcode

C++20高级编程完结

Games engine P110 – 112 Physics & play button & SceneRenderer

2024.8.6

Leecode

Games engine P113 – 114 Physics & play button & SceneRenderer

UE prepare