准备：

基础知识：

数据结构与算法：围绕leetcode和《算法》、《剑指Offer》

C++、python、lua：围绕《C++ primier》《python 入门与实践》

OpenGL、UE4：结合项目讲

图形学基础知识：围绕《游戏中的3D数学基础》《虎书》，真实感渲染课程

图像处理基础知识：围绕《冈萨雷斯》

机器学习基础知识：围绕模式识别课程

设计模式：围绕《设计模式》

实习与项目：

快手实习：围绕专利整理主要贡献

腾讯实习：从性能优化方面入手整理

流式细胞的识别与分类：阐述大致框架，sklearn与skimage

渲染器项目：渲染管线的深入

算法总结：

水面波的模拟算法

抗锯齿算法

光线追踪算法

一些机器学习算法

简历制作：

意向岗位：

计算机图形学

游戏开发

机器学习