

徐凯 (Kevin) 简历

上海市徐汇区诺布中心

+86 18662279303 (微信)

kevintsui1993@outlook.com

意向：引擎图形渲染程序

SCRATCH ME HERE : KEVINTSUI1993.COM

个人简介

喜欢大友克洋和宫崎骏，喜欢小说和电影。喜欢计算机图形学，喜欢实时渲染，喜欢动作和策略类游戏。擅长C、C++，擅长Python、Shell、Batch，擅长Android和iOS性能分析和优化。熟悉离线渲染和实时渲染主流实现和算法，熟悉虚幻引擎框架和渲染管线。丰富的图形程序编码和调试经验。相当不错的数学和计算机图形学基础。超过7年虚幻引擎开发和游戏开发经历。对自研引擎充满热情并一直努力开发中。

乐于分享，幽默随和。

教育背景

东北大学 (CN) 2012-2016

学士学位 软件学院 数字媒体技术

专业方向

擅长方向：

开放世界、水体渲染、地形渲染、城市生成和渲染、程序化生成

擅长工具：

Unreal Engine 4 / 5、Vulkan、Houdini、RenderDoc、Inter GPA

工作经历

腾讯，引擎图形程序 T10；上海市，徐汇区；2020.11 – present

参与《刺客信条手游》研发，开发了：海水渲染、河流程序化生成系统和渲染、水体交互系统、海水浮力物理模拟系统、植被交互系统、天气系统、基于图片的体积云渲染等特性。参与开发：地形的生成和渲染，全局光照的烘焙和渲染等。项目后期负责Android和iOS管线性能分析和优化工作，解决兼容性问题，解决卡顿问题。研究古代超大城市的生成和渲染方案，研发了一套完整的工具链程序化生成超大古代城市，按照《黑客帝国》的技术规格生成和处理渲染数据。

腾讯，游戏引擎程序 T9；深圳市，南山区；2019.4 – 2020.11

参与《暗区突围》端游预研和后续手游研发，为美术部门开发程序化生成工具组套件，支持水体和道路地形的程序化生成以及引擎渲染，并应用到多个项目美术部门。研究并优化整个美术资源生产和渲染流程，保证美术品质的基础上最大限度优化性能。参与开放世界《洛克王国》手游预研工作，为游戏开发玩法特性和各类渲染表现。

追光动画，渲染技术研发；北京市，朝阳区；2016 – 2019.4

毕业之后加入追光动画，开始离线光线追踪渲染器的开发和支持。参与设计并开发了整套灯光渲染流程，应用在三部动画电影的制作中。为Arnold渲染器开发定制的不同BRDF算法和各类通用着色器。参与程序化植被开发项目并且贡献了这个项目超过一半的代码。参与自研渲染器前期研发，独立完成渲染器原型的第一版的所有编程和测试。解决所有参与的电影项目中遇到的渲染错误，快速高效的推进电影CG制作。推进动画电影的后期离线渲染优化工作，优化离线渲染器和灯光场景的渲染效率。

作品展示

个人网站： kevintsui1993.com [点击跳转](#)

网页由Github Pages托管，如果加载过慢，请通知我为您发送作品文件

Github： [iceprincefounder](#) [点击跳转](#)

LinkedIn： [徐凯 \(KevinTsui\)](#) [点击跳转](#)