

沈驰个人简历

shenchi710@gmail.com

+86 134-2601-6971 / +1 (585) 485-8571

shenchi.github.io

www.linkedin.com/in/chi-shen

教育经历:

罗彻斯特理工学院	罗彻斯特, 纽约州
硕士——游戏设计与开发	2016.08 – 2018.05
北京航空航天大学	北京
学士——计算机科学与技术	2008.09 – 2012.07

技能:

编程语言及 API: C (6 years), C++ (4 years), C# (4 years), Python (1- year), x86 assembly (1- year), OpenGL4 (2 years), Direct3D11 (1 year), Gnm (1- year);

开发工具: Unity3D, Visual Studio, Git, Bash, Maya, Blender

工作经历:

Kabam, 北京工作室	北京
软件工程师	2014.03 – 2016.03
手机游戏, <i>亚瑟王国: 北方之战</i>	(Unity/C#)
▪ 新游戏系统的 UI 与前端逻辑开发	
▪ 帮助美术编写 Shader, 制作特效	
▪ 已有代码的性能优化	
乐元素科技股份有限公司	北京
软件工程师	2012.07 – 2014.01
手机游戏, <i>天书: 残魂普</i>	(Unity/C#)
▪ 游戏系统的 UI 与前端逻辑开发	
▪ 帮助美术编写 Shader, 制作特效.	
▪ 为美术和策划编写 Unity 扩展工具	
手机游戏, <i>开心水族箱</i>	(Cocos-2dx/C++)
▪ 游戏系统的 UI 与前端逻辑开发	
▪ 编写打包工具脚本	

其他经历:

- **研究生毕业设计项目** (开发中), 一个跨平台动作游戏 (PC 和 PS4), 我主要负责基础引擎架构和渲染系统, 此外我还编写了资源转换工具和一个简单的人形动画 Retargeting 工具
- **个人项目**, 一个命令行窗口中的 ASCII 风格 FPS 游戏, 纯软件渲染, 支持三角形光栅化, 深度测试, 自定义定点格式, 以及可扩展 Shader
- **本科毕业设计项目**, 基于 SPH 方法的流体仿真, 使用 CUDA 进行并行粒子物理计算, 并通过 Marching Cubes 算法建立流体表面网格
- **个人项目**, 一个简单的操作系统内核, 可运行在单核 x86 CPU 上, 支持多进程并发, 软盘驱动器读写, DMA 以及 FAT12 文件系统
- **个人项目**, 一个 C 语言子集的编译器, 可生成 x86 汇编代码, 并可对代码进行公共子表达式消除的优化