

时涵之

13523730900 | shikasar@gmail.com
Wechat: Cicalar
27岁 | 男



教育经历

早稻田大学 - 信息生产系统 硕士 2021年09月 - 2023年09月
电子科技大学 - 软件工程 本科 2017年08月 - 2021年06月
美国特拉华大学 计算机工程 2018年暑期交换

工作经历

株式会社I.Meisters (东京) - 游戏引擎开发工程师 2023年10月 - 2025年03月
主要负责为白金工作室自研游戏引擎Liberty Engine做图形开发, 性能优化, 安定化等方面的工作。
参与忍者龙剑传4与另一款未公开的3A项目开发, 为其提供引擎支持。

技能/证书及其他

- **技能**: C++ > HLSL > C# > Python; 熟悉日企常用工具链 (JIRA, Confluence, P4v, PlasticSCM, Git, Slack); 了解Unreal与Unity引擎; 熟悉图形学与DirectX图形渲染API, 能够编写各种Shader; 熟悉使用Pix, Nsight, RenderDoc等软件调试GPU Bug的流程; 擅长游戏设计 (并能够自己动手实现Demo); 有较好的团队协作与沟通能力。
- **语言**: 英语: 托福785分、日语: N2 (有1.5年英语/日语混合办公的工作经验)
- **参赛获奖/活动**: 中国大学生计算机设计大赛全国一等奖; 挑战杯省三等奖; “故海” 参展第十三届成都国际软件设计与应用大会; 多次参加Gamejam并完成《程序员买房模拟器》等作品; 参与过2款3A游戏与1款steam上架游戏的开发。

主要项目经历 (详见作品集)

Liberty Engine :

- **海渲染**: 参与开发了LE引擎的海水渲染模块。实现了可高度自定义的海水系统, 基于DirectX12, 编写Compute Shader 实现了包括海岸线波浪, 浪花白沫, GPU粒子特效, 水面物体交互, 危险海域特殊显示等功能。在忍者龙剑传4和某未公开3A项目中被广泛应用。
- **性能优化**:
 - 主导设计并实装了高性能Masked Software Occlusion Culling系统。通过充分利用CPU的SIMD特性等优化方法, 在高负荷场景下能在draw call到gpu前高效地剔除被遮挡物, trans阶段CPU性能优化约37%。
 - 负责实现了自定义省略功能, 令每一个模型/贴花/材质组件能够基于不同平台/画质预设, 选择是否要显示。
 - 助力忍龙4最终达成即使在Xbox Series S平台上也能稳定120fps运行。
- **GPU安定化**: 通过Nsight Aftermath调查dump文件并修复了20余个GPU崩溃问题以及数个图形表现问题。
- **工具开发**: 依照MVVM规范编写了引擎插件Gradient Editor, 能够像Photoshop的调色盘一样调整海洋的颜色。

忍者龙剑传4 (Ninja Gaiden4) : 开发引擎 Liberty Engine 语言: C++, C#

- 维护, 扩展引擎API, 为客户端程序员开发和海/120fps模式有关的Gameplay逻辑时提供引擎接口支持。
- 解决了数个关卡内图形表现问题, 如海面闪烁/消失, 特定平台下出现噪点, 应用三重缓冲后浮力计算出错等Bug。
- 制定遮挡剔除用的Occluder在关卡中设置的规范, 编写debug工具; 参与实装多平台画质预设/画质设置功能。

VR解谜教育独立游戏: 故海 开发引擎: UE4 语言: UE蓝图

- 基于UE4引擎和HTC vive设备, 是一款以海豚为主人公, 利用“声呐”探测危险与可交互物品, 远离污染海域的同时, 收集线索前往故海的VR环保教育游戏。
- 负责游戏设计, “声呐”技能实现, 海豚AI行为树, VR输入映射等。获中国大学生计算机设计大赛全国一等奖。

ARPG独立游戏Demo: 念 开发引擎: UE4

- 一款Roguelike与ARPG结合的动作游戏Demo, 使用行为树与EQS系统建立了高智能的敌人AI。
- 负责人物动画重定向, 敌人的半随机生成, 动画通知, 协助构造敌人AI行为树与EQS影响力网格, 游戏设计等。

中国传统人居环境的全景游戏化虚拟认知教学应用 开发引擎: UE4

- 与哈尔滨工业大学建筑设计研究院深圳分院合作项目, 上线国家虚拟仿真实验教学平台, 获得挑战杯省级奖项。
- 负责“建筑搭建与复原” “选择题小游戏” “对答战斗小游戏” 等部分逻辑实现。

实习项目

电子科大智能信息技术与应用实验室&四川省博物馆—昭觉寺画像砖墓重现漫游展示方案 2020年06月 - 2020年09月

- 三维重现汉昭觉寺画像砖墓用于博物馆展示。通过蓝图实现切换/检视壁画等交互逻辑, 制作Sequence相机序列动画, 协助搭建场景并使用三维重建工具还原三维壁画, 协助使用substance painter制作壁砖材质, 设计按钮UI。