**沈尧**

手机: (+1) 214-727-8029(美国) | (+86) 180-6173-5574(国内) | 邮箱: **frankhjwx@gmail.com** | 个人主页: **http://himiko.moe/** | Github: **https://github.com/frankhjwx**

**个人技能**

**语言：**熟练使用中英文，正在学习日文

**程序语言:** 熟练使用C, C++, C#, Python; 理解 Java, Javascript, Go, Html5, Lua 的使用

**渲染API**: OpenGL 3, DirectX 11

**软件/工具使用: Unity**, **Unreal**, Visual Studio, Visual Studio Code, Git, Perforce, SVN, RenderDoc, JIRA, FFmpeg, Photoshop, Audition, Premiere, 熟悉Scrum敏捷开发

**工作经历**

**网易 - 雷火工作室 浙江 杭州**

*客户端实习程序员 | Unity 5* 2019年2月– 2019年7月

* 与团队一起开发一款二次元手游预研项目，并成功立项
* 在项目中实现一套完整的抽卡前端流程，包括多个抽卡界面，以及特效动画
* 与团队一同将项目由C#迁移至Lua，负责3个界面的迁移及调试

**游戏项目 – 个人项目**

**宝石引擎（Houseki Engine） C++ | DirectX 11**

* 实现了一套用于创作**视觉小说**的游戏框架
* 实现了完整的数据驱动游戏框架，包括界面设计以及简单的游戏逻辑
* 实现了一套简易的UI系统，其完全由数据驱动且支持UI动画

**个人游戏引擎 C++ | OpenGL 3 | DirectX 11**

* 基于引擎实现多个游戏，包括Starship，Hangman with Nothing，Incursion，Adventure，Doomenstein
* 渲染: 2D及3D数学库实现， 纹理与材质由数据池管理， 基于DirectX 11实现**简易渲染管线**
* 物理: 完整的2D物理系统，包括Disc、Capsule、Polygon等多种形状的碰撞检测与模拟
* 调试: 完整的命令行Debug系统，以及与游戏渲染独立的Debug渲染系统
* 逻辑: 事件系统，输入系统，文件系统，音频系统

**游戏项目 – 团队项目**

**HaberDashers Plano, Texas**

*UI 程序员 | 56人团队 | Unreal 4 | Steam* 2020年2月 – 2020年5月

本项目为基于Unreal 4开发的类马里奥赛车多人赛车游戏。玩家可以选择不同人物和不同车身，游戏中也有多种道具提供使用。

* 设计并实现了一套完整的UI系统
* 开发了一套数据驱动的UI动画系统
* 设计UI原型，并实现了游戏内全套UI功能

**Trials of the Archmage** **Plano, Texas**

*程序 | 4人团队 | Unity 5* 2019年10月 – 2019年12月

本项目为基于Unity 5开发的2D横版冒险游戏。玩家需要操控一名女巫施放各种魔法来解决地图中的谜题以完成关卡。

* 实现了**基于手势**的技能释放系统
* 实现了系统化的**场景管理**，支持异步加载以及播放转场特效
* 为设计师实现了一套基于tile的编辑器，用于游戏关卡设计

**教育经历**

**南卫理公会大学 – Guildhall Plano, Texas**

*Master of Interactive Technology – Software Development* 2019年8月 – 至今

**南京大学 江苏 南京**

*计算机科学与技术 直接攻读博士（于硕士二年级退学）* 2017年9月 – 2019年6月

**南京大学 江苏 南京**

*计算机科学与技术 学士学位* 2013年9月 – 2017年6月