

# 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, Doomsenstein
- 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