

教育背景

卡内基梅隆大学 Carnegie Mellon University 宾夕法尼亚州, 匹兹堡
娱乐技术硕士 Master of Entertainment Technology 预计2025年5月毕业

- 主修课程: 实时渲染, 计算机图形学, 游戏客户端开发, VR交互开发

帕森斯设计学院 Parsons The New School of Design 纽约州, 纽约
设计与技术艺术学士 Bachelor of Fine Art in Design and Technology 2023年5月毕业

- 主修课程: 游戏设计, 游戏开发, 3D建模, 视觉艺术与设计
- 荣誉毕业生, 学院优秀奖学金 2019 - 2023, GPA 3.93/4.00

工作技能

- Unity | C# | C++ | Vulkan | Shader Graph | GLSL | Maya | Blender | Photoshop | Premiere Pro | HTML
- 图形编程 | 实时渲染开发 | 着色器编程 | 游戏原型制作 | 3D建模及动画 | 游戏特效

实习经历

游戏开发夏令营讲师 | iD Tech青少年夏令营 2023.6 - 2023.8 | 加州, 尔湾
教学总计超过100名学生, 包括游戏客户端开发和项目实践知识, 使他们能够在Unity和Roblox Studio里独立完成游戏项目, 实现简单游戏玩法。

心理学研究助理 | 新学院大学 The New School 2022.10 - 2023.5 | 纽约州, 纽约
对300多名有心理健康困扰的纽约低收入中老年人进行了访谈, 并成功招募了100多名参与者参与项目, 使他们获得专业心理治疗帮助。

游戏设计师 | 启元世界科技有限公司 2021.5 - 2021.8 | 杭州
为12个游戏角色设计并撰写了包含2000多句对话的脚本, 为游戏世界观撰写了一万多字的详细设定。
带领实习生团队, 确保项目按期完成并提高了团队工作效率。

项目经历

基于Vulkan的实时渲染器 | C++, Vulkan 2024.2 - 至今
实现了类JSON解析器、场景遍历、视锥剔除、动画加载和离屏渲染模式。
实现了HDR环境映射、漫反射材质、法线贴图和PBR材质。

基于C++的光线追踪渲染器 | C++ 2023.11 - 2023.12
实现了简单光照模型和光线与不同材质物体的交互。
引入抗锯齿技术和可定位相机功能, 通过景深效果增强图像真实感。

Building Virtual Worlds | Unity, Oculus VR, 手势追踪 2023.9 - 2023.12
进行了总计四轮, 每轮为期两周的游戏原型制作, 使用Unity和Oculus Quest 2 开发了不同主题的VR游戏。
集成了手势追踪功能, 实现了角色动画以及游戏特效效果, 增强了玩家的互动体验和沉浸感。
在Unity中实现了多种shader效果, 例如描边和卡通高光。

3D游戏 Dream Chaser | Unity, MagicaVoxel, Blender 2023.7 - 2023.10
在MagicaVoxel中进行了基于体素的3D建模, 在Blender内制作了角色动画, 在Unity内设计了状态机。
搭建了Unity中的场景, 进行打光, 后处理, 调色等美术处理; 实现了基本游戏玩法, 如本地多人联网游戏功能。

3D场景 三潭映月 | Maya, Arnold 2023.4 - 2023.5
在Maya中进行对现实场景的复原建模, 实现了水面流动效果。
在Arnold渲染器中对各个物体材质及渲染节点进行了调试, 对场景整体进行了打光, 构图, 后期等美术处理。