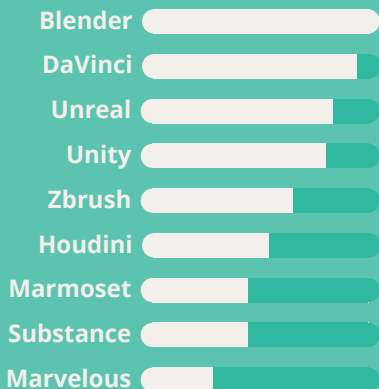
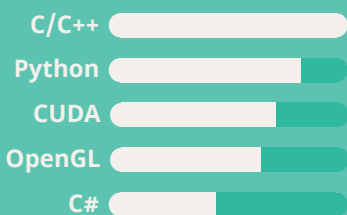




## 卢子期

站在艺术与技术的交界  
尝试穷尽娱乐的可能性

### 技术美术工程师



我是一个有着深厚技术背景和突出审美,并善于解决问题和团队沟通的技术美术。希望找到能让我充分发挥这些特长的工作! :)

- ziqilu152@gmail.com
- assassin-plus.github.io
- github.com/Assassin-plus

## 项目经历

在线简历: [assassin-plus.github.io/cv-online/](https://assassin-plus.github.io/cv-online/)

### 活字生形

2025 年 9 月

VR教学游戏,帮助非母语者理解汉字字形与含义的联系。

将开源AI模型部署至虚幻引擎,改革传统检测方法,提高检测准确率。

环境艺术 · 灯光设计 · 着色器 · OCR AI

### WaterLOD

2025 年 3 月至 6 月

清华大学学士论文项目

将连续细节层次(cLoD)方法推广至粒子屏幕空间渲染法领域,加速传统粒子写实渲染方法效率至数十倍。

VTK · Compute Shader · C++ · OpenGL

### Micro-PT

2023 年 4 月至 6 月

用C++实现的经典路径跟踪算法,具有次世代PBR材质和多线程加速支持。同时实现了随机渐进光子映射算法以支持焦散特性。

OpenMP · C++

[到 GitHub 了解更多](#)

## 实习经历

### 犹他大学

Machine Learning · Gaussian Splatting · Python

2024 年 7 月至 2024 年 9 月 本科研究助理

开发了一套全面的推理流程,从单目或多摄像机视频源重建写实的面部网格、纹理和动画,增强了虚拟角色在各种应用中的真实感和实用性。将FLAME人脸模型与高斯溅射法相结合,捕捉极端数据分布下的面部特征。

### 清华大学

LLM · PCG · LoRA Fine-tune · Python

2023 年 9 月至 2024 年 6 月 本科研究助理

为TerraCraft的开发做出了贡献,TerraCraft是一个专注于城市规模的文本到3D模型生成框架。通过精心设计提示词工程,显著提高了LLM提取自然语言信息的准确性。利用脚本优化工作流,自动化从自然语言输入到提取风格特征,再用LoRA生成城市分布结构图片的流程,提高开发效率。

已在2025年9月于《Graphical Models》见刊。

## 教育背景

### 犹他大学

2025 年 8 月至 2027 年 5 月

硕士,娱乐艺术与技术(技术美术方向)

学习渲染技巧,包括着色器编程、光照设计、视觉特效等。

### 清华大学

2021 年 9 月至 2025 年 6 月

本科生,数学物理基础+土木水利与海洋工程

研究课题:基于屏幕空间法和LOD的亿级流体粒子的实时写实着色器渲染