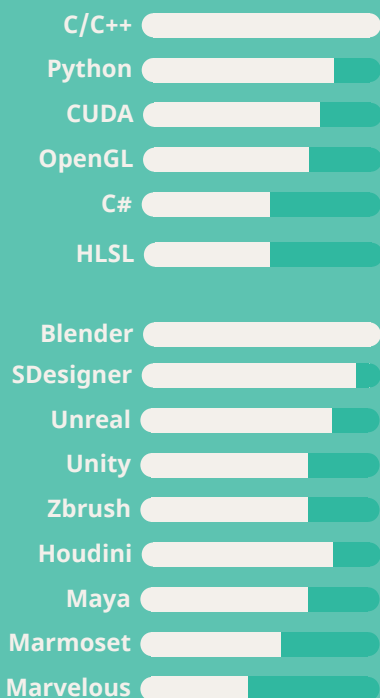




卢子期

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](https://github.com/assassin-plus)

 github.com/Assassin-plus

项目经历

在线简历: assassin-plus.github.io/cv-online/

泰坦计划

PCG UE5 Houdini

2025 年 11 月

基于泰坦计划复刻多种Houdini程序化数字资产工具,并集成至虚幻5开发环境,学习与实践涵盖程序化建模、材质、特效和模拟。

不倒失衡

Shader Substance Designer VFX

2026 年 2 月

正在开发中的一款以人形比例不倒翁球为核心操控机制的动作游戏,我专注于风格化特效及使用SD制作材质。

活字生形

环境艺术 灯光设计 着色器 OCR AI

2025 年 9 月

VR教学游戏。将开源OCR模型部署至虚幻引擎,改革传统文字检测方法。同时负责灯光、漫画风格后处理、地编等工作。

错节复奏

性能优化 Unity

2025 年 11 月

结合了节奏游戏的2.5D子弹时间射击游戏,米哈游策划大赛参赛作品。作为程序完成了性能优化和游戏逻辑的编写。

WaterLOD

VTK Compute Shader C++ OpenGL

2025 年 3 月至 6 月

将连续细节层次(cLoD)方法推广至粒子屏幕空间渲染法领域,利用计算着色器并行计算LOD数据,加速传统粒子写实渲染方法效率至数十倍。

Micro-PT

OpenMP C++

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。

[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

帮助开发了一套推理流程,从单目或多摄像机视频重建写实的面部网格、纹理和动画。将FLAME模型与高斯溅射结合,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

TerraCraft是一个专注于城市规模的文本到3D模型生成框架。利用脚本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