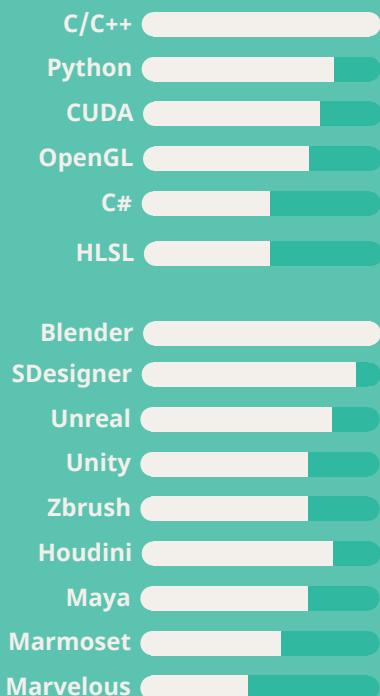




# 卢子期

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/)

### 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 本科生研究助理

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 本科生研究助理

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