

姚碧莹

☎ 158-5728-2970

✉ kraune233@gmail.com

🏠 <https://kraune233.github.io/Portfolio/>

🎓 教育经历

伦敦大学金史密斯学院 2022.09 – 至今
MA Computational Arts 计算机艺术 硕士 英国伦敦

- 主修课程：游戏视觉、加强现实的扩展实践、计算形式与过程

浙大宁波理工学院 2017.09 – 2021.07
BA 广告学 本科 浙江宁波

- 主修课程：非线性数字编辑、传播学概论
- 曾获三次奖学金

🏢 实习经历

杭州多赢科技有限公司 2019.07 – 2019.09
设计师助理 浙江杭州

- 负责与营销部门的沟通设计需求，以及和主设计师进行协调沟通，总结设计需求
- 期间经历过两次淘宝大促，完成淘宝的主图和促销图的设计

📁 实践经历

Computational Arts Degree Show 2023.08 – 2023.09
参展：VR作品<Maat> Unreal Engine / Blender 伦敦

- 作品探讨了人与外界感知的关系，以及如何平衡自我的逻辑和外部环境
- 作品中使用了AI的逻辑行为来表现外部环境对人的影响，用户需要通过AI交互来完成游戏
- 用蓝图完成AI行为树、Shader以及游戏交互功能的开发。并且优化了项目的硬件开销，将50G左右的源文件优化到13G，游戏帧数从30帧优化到90帧
- 在Degree show上为观众讲解并引导未使用过VR的用户进行体验，获得了用户对游戏交互性的认可

Fish In the box 2023.01 – 2023.01
VR Group作品<Fish In the box> Unity 伦敦

- 作品基于对于精神疾病的心理世界的探讨，描述了主角在日复一日的机械劳动-喂鱼中。逐渐失去自我意志，最后变成了缸中之鱼的故事。
- 该项目使用C#完成游戏基本内容的开发，包括VR交互以及粒子碰撞检测计算等。

Extended Reality for Creative Practice 2023.01 – 2023.01
课程作业<Decommercialization> 伦敦

- 基于Unity的AR Core创作了一个以反思过度的商业化的为主题的AR程序
- 使用C#，基于Boid算法完成了包括齿轮群的生成和粒子的生成的开发，该课程作业获得了70，相当于Distinction

📁 项目预览

- Online Portfolio: <https://kraune233.github.io/Portfolio/>
- Group Project(VR,我负责程序): <http://xhslink.com/6O08uu>

⚙️ 专业技能

- 游戏引擎: Unity >= Unreal Engine
- 3D软件: Blender、C4D
- Adobe: PR、AE、PS
- 编程语言: C#、JavaScript、HTML

📌 其他

- 游戏经历：单机：Half-Life Alyx、刺客信条、死亡搁浅etc. 网游：League of Legends (350级游戏时长300+) 彩虹六号(500h+)
- 手游：崩坏：星穹铁道(月卡党) 明日方舟(119级 50+6星氪金2k+) Fate Grande Order(149级 40+ 5星氪金4k+)