



## 教育背景

### 西交利物浦大学

09/2024-03/2026

人机交互，全日制硕士研究生在读

核心课程：数据可视化、机器学习、数据挖掘和分析、人工智能、人机交互

### 成都大学

09/2016-06/2020

数字媒体技术，全日制统招本科，成绩：86/100

核心课程：C 语言、C++、数据结构与算法、计算机图形学、游戏开发基础、数字媒体技术基础、虚拟现实、3D 建模技术、数字媒体艺术基础、平面设计、网页开发技术等

## 工作和实习

### 粒界科技，技术美术，正职

07/2021-03/2024

作为技术美术开发 XR，移动端游戏优化，BYD 方程豹 8 车机，个人编写 4 个专利，联合申请 6 个软著。  
基于自研引擎开发 AR、车机等解决方案。

### 腾讯云，技术美术，正职

09/2020-03/2021

3D 特效和模型开发，使用自研引擎、Unity、Unreal Engine 以及 DCC 工具进行项目开发。设计公司内部资产库规范，维护美术工作流程，保证资产质量。主导了上海地铁后台大屏、宝龙地产大屏、北京大兴机场等智慧城市项目，使用自研引擎进行特效渲染，开发地理信息蓝图工具，成功完成 1600W 项目开发。

## 项目经历

### Unity 语音控制插件

03/2025-08/2025

VAI (Unity Voice AI Assistant) 是一个 Unity 插件，用于在 Unity 项目中实现语音控制。它集成了唤醒词检测、自动语音识别 (ASR) 和由大语言模型 (LLM) 驱动的工具调用，可将用户的自然语言语音转化为可执行的函数。项目通过本地 NLU 模块的优化来减少 LLM 的调用频率。

该系统可以非常方便地集成到任何 Unity 项目中，使用方法也很简单：只需配置 json 函数列表。

项目地址：<https://github.com/LiBinZyu/VAI>

### UE5 Editor 相机批渲染插件

07/2025

CameraArrayTools 旨在将繁琐、重复的相机阵列创建与批量渲染工作流转变为一种快速、精确且自动化的流程。告别手动放置相机的低效与误差，通过一个统一的控制面板，即可生成、管理并渲染复杂的相机阵列，通过 Movie Render Queue 管线渲染，支持 path tracing 时间监控。

项目地址：<https://github.com/LiBinZyu/CameraArrayTools>

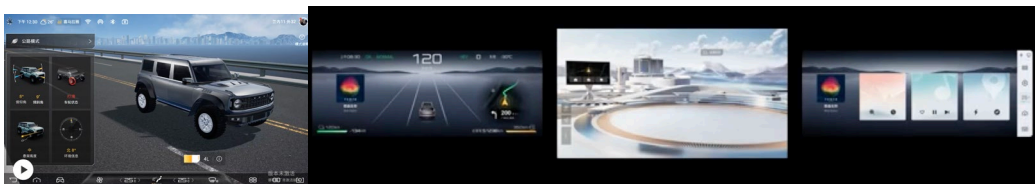
### 香港科技大学-广州 计算媒体学域夏令营

07/2024

期间提出了一个项目 “由大型语言模型驱动增强现实心肺复苏和自动体外除颤器训练应用”，得到了王泽宇教授实验室和科广的合作支持。

### BYD 方程豹 8 CarPlay (2025 上海车展展位)

2021-2023



背景：使用自研引擎针对比亚迪新车型的中控、副驾驶、仪表盘三个屏幕进行 3D 场景的效果开发  
角色：技术美术。

行动：根据高清影视级设计稿提出优化方案，设计天气、灯光、氛围特效和转场特效，排查解决模型布

线问题。沉淀针对车机的模型制作标准和美术工作流。

MR creator (混合现实编辑器软件)

2022-2023



背景：MR creator 是一款混和现实内容创作软件，目的是实现 AR、VR 项目的快速落地，面向第三方用户与开发者。

角色：作为项目经理兼产品经理，负责竞品分析、产品路线设计、开发周期管理与项目管理。

行动：分析公司已有案例，总结业务功能、技术架构，独立编写 PRD 和 SRS 文档。混合开发模式，前期瀑布开发：组织设计评审，开发评审；后期敏捷开发：透过敏捷开发来迭代功能，以 ADD 架构驱动开发结合 TDD 测试用例驱动开发。

结果:

**开拓 AR/VR 内容创作新市场：**允许第三方用户基于本产品快速创建 XR 落地项目。获得客户端的 30%月活用户增长，项目下一季度预计创造 300%以上营收。

丰富了 MR 应用场景：在同一空间内体验汽车交互游戏、鬼刀人物交互、保龄球游戏、多人在线投篮游戏、宠物领养游戏、小粒机器人 AI 对话等交互。该产品在多种平台上应用，包括智能手机、平板电脑和 AR/VR 设备（已完成 Pico 和 Rokid）等。用户可以根据自己的喜好和设备选择，享受混合现实技术带来的沉浸式体验，为用户提供了全新的体验和解决方案。

**加强 MR 核心技术实力：**采用的 VPS 技术轻松应对大面积地图，保证关键点位定位精准的前提下，在更大的范围内实现全覆盖。积累了多平台的 SLAM 技术应用经验。

**提升定制化服务能力：**支持多个平台的 SLAM 技术，包括 Android、AR/XR 设备等，允许用户在 PC、Pad 和移动端的设备上使用该软件。将解决方案打包成定制化模块，推送定制化模块到客户的 MR Studio 后台，将大部分工作流简化，实现 100% 的应用场景覆盖。

**探索 MR 新商业模式：**采用无代码的交互方式，降低了用户使用门槛，允许用户自己开发 UI 界面，底层提供标准化的 json 消息传递接口，为公司未来 SaaS 等新商业模式奠定基础。

复旦大学附属中山医院 AI 语音数字医生

2023/10-2023/12



背景：医院在大厅部署交互大屏供就诊或来访者提供 AI 数字人语音服务，同时在医院病房的查房机器人上部署该服务。我方需要交付 3 个写实数字人模型，每个数字人模型提供两种不同的精度（共 6 个模型文件）、及 5 种动作，52 个标准表情和 1 张背景图片。

- 角色：作为技术美术开发三维界面。
- 行动：与供应商对接，跟进制作、接口对接方以及机器人设备对接方，确保文件接口规范的落实。
- 结果：

成功交付该项目共 6 个模型文件、及 5 种动作，52 个标准表情和 1 张背景图片。探索数字人语音接口标准化建模方案，提升交付质量。

帮助医院提升就诊体验和工作效率。

为公司开拓医疗数字人应用场景，培育新的增长点。加强公司在 AI 数字人领域的解决方案优势。

为公司积累医疗行业数字人项目经验，拓展行业解决方案范围。



提升公司项目管理和交付能力，降低项目风险。

### 更多项目作品:

[https://eqkh571w230.feishu.cn/base/UaJSbPZzTaCW3ys3omtcxi1ZnFd?from=from\\_copylink](https://eqkh571w230.feishu.cn/base/UaJSbPZzTaCW3ys3omtcxi1ZnFd?from=from_copylink)

### 技能

语言：中文母语；英文(雅思 6.5)；

项目管理和敏捷开发：Agile methods (Scrum, PI Planning, Retro, Review), Project baseline management (MVP, WBS, cost estimation, SOW, roadmap), Performance management and team management

游戏和虚拟现实：Maya, Unity, Unreal Engine, Blender, 3DsMax, Visual effects (VFX), animation production, lighting, materials, particle systems

产品设计和体验设计：Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator), Figma, Modao, UI/UX design, product feature design

人工智能与数据：Machine learning, C#, Python, R, pytorch, SPSS, Stable Diffusion, ComfyUI, Midjourney

### 证书·奖项·专利

- PMP 项目管理专业人士证书, 2023
- Professional **Scrum Master** 证书, 2023
- 2016, 2017, 2018 成都大学本科荣誉**奖学金**
- 成都大学优秀毕业生
- SK Sunny 中国杰出大学生志愿者
- 一种用于虚拟现实应用的基于语义信息的地形绘制方法, 2022
- 房屋立体模型显示方法、装置、介质及电子设备, 2022