

Liam Morris

Gameplay Programmer | Technical Artist

514-506-8038

LiamMorrisPro@gmail.com

LiamMorrisPro.com

Hello, my name is Liam Morris, I am a systems designer with expertise in game development, specifically in building tools and technical art. I am eager to learn and grow my experience with you.

Experience

Data Entry and Analysis | Duke and Devine's Pub | May 2025

Digitized their recipe book, found the cost per metric unit of each ingredient and extrapolated the actual cost of each recipe.

Ready 4 Pickup | Game Jam [3rd most popular out of 200] | April 2025

Led a group of three for a week-long game jam, the Godot Wild Jam. I was the primary programmer, making all final decisions while coordinating with our team's artist and secondary programmer.

Fog of War System | Feature Implementation | March 2025

Created a comprehensive grid-based fog of war implementation in Godot, built using a compute shader. I additionally created a second implementation with an alternative approach using procedural mesh generation.

More projects can be found on my website | LiamMorrisPro.com

Developed by myself using React

Education

Bachelor of Science | Computer Science

Bishops University 2021-2024

Proficiencies

Engines | Unity, Unreal, Godot

Languages | C++, C#, Python, HTML, CSS, JavaScript

Frameworks | MySQL, NoSQL, REACT

Software | GitHub, Visual Studio, Android Studio, Microsoft Office

Liam Morris

Gameplay Programmer | Technical Artist

514-506-8038

LiamMorrisPro@gmail.com

LiamMorrisPro.com

Bonjour, je m'appelle Liam Morris. Je suis concepteur de systèmes, spécialisé dans le développement de jeux, en particulier dans la création d'outils et l'art technique. Je suis enthousiaste à l'idée d'apprendre et de développer mon expérience avec vous.

Expérience

Saisie et analyse de données | Duke and Devine's Pub | Mai 2025

Numérisation de leur livre de recettes, calcul du coût par unité métrique de chaque ingrédient et extrapolation du coût réel de chaque recette.

Ready 4 Pickup | Game Jam [3e jeu le plus populaire sur 200] | Avril 2025

Direction d'un groupe de trois personnes pour une game jam d'une semaine, la Godot Wild Jam. J'étais le programmeur principal, prenant toutes les décisions finales tout en coordonnant avec l'artiste et le second programmeur de notre équipe.

Système de brouillard de guerre | Mars 2025

Création d'un système complet de brouillard de guerre basé sur une grille dans Godot, construit à l'aide d'un shader de calcul. J'ai également développé une seconde version avec une approche alternative utilisant la génération procédurale de maillage.

Plus de projets sont disponibles sur mon site web | LiamMorrisPro.com

Développé par moi-même en React

Formation

Baccalauréat en Sciences | Informatique

Université Bishop's 2021-2024

Compétences

Moteurs : Unity, Unreal, Godot

Langages : C++, C#, Python, HTML, CSS, JavaScript

Frameworks : MySQL, NoSQL, REACT

Logiciels : GitHub, Visual Studio, Android Studio, Microsoft Office