



## 教育背景

### 浙江大学

计算机科学与技术学院 计算机技术 硕士研究生

2023.9 – 至今

- 相关课程：《计算机图形学及应用》、《计算机动画与应用》、《人机交互与虚拟人》、《机器学习》等。

### 同济大学

数学科学学院 数学与应用数学 本科

2019.9 – 2023.6

- 相关课程：《数值分析与计算方法》、《C/C++程序设计》、《数学建模与实践》、《组合数学与图论》等。

## 技术能力

- 编程语言：熟练使用Python、C++，了解Lua语言。
- 技术知识：了解计算机图形学知识与常用设计模式，熟悉常用算法与数据结构。
- 英语水平：CET-6, CET-4。

## 实习经历

### 网易雷火-游戏客户端开发-实习

2025.11 – 至今

- UI界面调整优化：优化界面逻辑，包括动效逻辑、红点显示逻辑等。
- 轻量级小游戏制作

## 项目经历

### 项目一：SVG 矢量图与动画 SDF 表达形式自动转换工具算法设计与软件开发

2024.08 – 至今

项目描述：本项目中旨在设计一个面向 SVG 图标与动画的自动化转换工具，使得美术设计师能够方便、高效得到图标最优结构化建模。

- 强化学习算法实现：针对图元操作决策问题，负责系统调研并实验典型强化学习算法，在项目中成功构建了基于强化学习的操作序列生成方案，为后续优化提供了技术依据。
- 可微渲染：在项目后期引入可微渲染技术，提升算法的拟合精度。

### 项目二：基于 Unity C# 开发的2D横版卷轴动作类游戏开发

2024.04 – 2024.07

项目描述：本项目基于 Unity 引擎开发，制作一款 2D 横版卷轴动作类游戏。玩家可操控角色在关卡中进行移动、跳跃、攻击与连招，通过打怪升级与关卡推进获得沉浸式战斗体验。

- 核心玩法设计：实现角色移动、跳跃、攻击、受击、连击判定等基础动作系统；设计多种敌人攻击逻辑与关卡机制，提升游戏可玩性。
- 关卡与场景设计：完成地图搭建、陷阱机关等设计；

### 项目三：基于 C++/OpenGL 的烟花粒子系统

2023.09 – 2023.11

项目描述：本项目旨在使用 C++/OpenGL 实现一个粒子系统可视化工具。用户可输入任意文字，程序通过粒子上升、爆炸、收敛等物理模拟过程，在屏幕中动态拼合出指定文字。

- 粒子系统构建：设计并实现多状态粒子系统，基于弹簧-阻尼模型实现粒子收敛，保证文字成形稳定且自然。
- 交互与参数控制：集成 ImGui，提供GUI控件，用户可实时调整文字内容、物理参数等。

### 项目四：基于 C++/SFML 的类吃豆人小游戏制作

项目描述：本项目旨在使用 C++/SFML 从零实现一款类吃豆人的小游戏制作。

- 设计思路：地图构建、玩家状态切换、Buff系统、物品刷新逻辑、AI寻路算法实现等。