

王滋涵

电话: 184-6332-5253 邮箱: zihanwang7@outlook.com GitHub: github.com/THANKSHANK 作品集: zihanwportfolio.wordpress.com
求职方向: 引擎开发/图形渲染/游戏开发/XR 工程师

个人优势

计算机科学硕士在读 (RIT)，厦门大学本科。有网易 VR 与阿里 Unity 游戏开发实习经历。技术方向聚焦实时渲染、图形引擎、XR 与 3D 系统开发。熟悉 C++ 图形开发、PBR 渲染、引擎结构设计与性能优化。

专业技能

编程语言: C++ / C# / Python / Java / JavaScript

图形与引擎: OpenGL / Vulkan / Unreal Engine 5 / Unity / HLSL

XR: Meta SDK / OpenXR / ARCore / ARKit / Vuforia

AI/视觉: PyTorch / TensorFlow / OpenCV

工具链: Git / Docker / Blender / Maya / Jira / Figma

教育背景

罗切斯特理工学院 (RIT)

2023.08 – 至今

计算机科学硕士

核心课程: 计算机图形学、算法、机器学习、计算机视觉、高级面向对象程序设计

厦门大学

2019.09 – 2023.06

数字媒体技术学士

核心课程: C/C++、数据结构、操作系统、游戏引擎设计、游戏开发

实习经历

RIT MAGIC Spell Studios | VR Developer (研究生期间)

2025.08 – 至今

- 基于 Unreal Engine 开发沉浸式应用与研究型 VR 系统
- 负责 VR 交互系统、角色与场景模块开发，构建可复用功能组件
- 进行系统集成与性能调优，支持多轮用户测试与演示交付

网易 (广州) | VR 开发实习生 (客户端 / 交互与性能优化)

2023.03 – 2023.08

- 使用 Unity + Quest/PICO 开发 VR 核心玩法 Demo，负责交互系统与渲染优化
- 优化逻辑与渲染流程，掉帧率降低约 15%，用户参与度提升 30%
- 协同程序 / 美术 / 策划推进多项目并行，开发周期缩短 20%

阿里巴巴 (杭州) | Unity 游戏开发实习生

2022.06 – 2022.08

- 独立设计背包系统与资源管理模块，内存占用降低 25%，查询效率提升 30%
- 参与核心系统与玩法开发，采用敏捷流程持续迭代

核心项目经历

实时 3D 风格迁移系统 (基于 3DGS)

2025.09 – 2025.12

项目负责人 Python / PyTorch

- 构建稳定优先的实时 3D 风格迁移管线，解决时间闪烁问题
- 设计感知 + 几何一致性混合损失，多场景误差下降约 4%

UE5 基于物理的 BRDF 渲染实现 (Kulla–Conty 多次散射)

2025.01 – 2025.05

图形渲染开发 / 核心实现者 C++ / HLSL / Unreal Engine 5

- 基于 Kulla–Conty 多次散射模型实现 BRDF 渲染方案，解决高粗糙材质能量损失问题
- 编写蒙特卡洛 GGX 积分工具生成 LUT，并在 UE5 中实现自定义 HLSL 高光渲染节点

VR 恐怖谷效应实验系统

2024.09 – 2024.12

VR 技术负责人 Unity / Meta SDK

- 构建面部追踪驱动与表情映射系统，引入滤波与同步机制
- 用户负面反馈降低 35%，系统用于 VR 用户实验与研究展示

自研 OpenGL 图形渲染引擎

2024.01 – 2024.08

引擎开发者 / 架构设计 C++ / OpenGL

- 从零构建模块化渲染引擎架构，实现完整实时渲染管线 (PBR / 阴影 / HDR / 后处理)
- 扩展光线追踪与超采样模块，用于实时与离线渲染对比

其他项目 & 论文

Horror Hotel (虚幻 PC 恐怖解谜 | 主程) Little Golden Book (AR 互动应用) Interstellar (VR 教育应用) 《视觉界面对游戏心流体验的影响》《面向自闭症儿童的色彩感知治疗游戏设计》