

## 联系方式

+86 13615200707  
+1 (408) 207-3961  
✉ [NaitoahLu@gmail.com](mailto:NaitoahLu@gmail.com)  
🌐 [VernonLu.github.io](https://VernonLu.github.io)

## 技能

### 编程语言:

C# C/C++ Python JavaScript

### 游戏开发软件:

Unity Unreal Engine 4  
3ds Max Maya xNormal  
Substance Painter  
Substance Designer

### 其他:

HLSL/CG Photoshop  
Perforce SVN Git  
MATLAB REAPER FMOD  
MySQL

## 教育经历

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校  
University of California,  
Santa Cruz

2019/09 - 2021/03

理科硕士: 游戏和可互动媒体  
Games & Playable Media

浙江传媒学院

2015/09 - 2019/06

工科学士: 数字媒体技术

- 浙报·阿里二等奖学金
- 多次获得三好学生
- 沃克动漫社副社长

# 陆昊天

## 实习经历

### 腾讯天美

2020/07 - 2020/09

中国·广东·深圳

职位: 技术美术

- 在 Maya 中使用 Python 制作高效率工具。
- 学习 skin 算法、数据结构等, 制作普通动画转 skinMesh 动画工具。

### 西山居世游

2019/02 - 2019/05

中国·广东·珠海

职位: 技术美术

- 为模型师编写高效率工具, 如循环动画, 面部对称修改工具, 模型检查工具等。
- 协助优化真实感、风格化水面渲染效果。
- 学习卡通渲染相关知识, 并尝试实现指定渲染效果。

## 项目经历

### Herdpunk

2020/05 - 2020/05

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校

- 5 人国际化团队, 两周时间使用 **Unity** 制作的 4-8 人合作对战游戏。
- 作为技术美术, 负责部分部分灯光、特效。
- 作为程序, 负责网络部分, 实现匹配大厅, 队伍分配。

### Sprout

2019/12 - 2020/02

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校

- 使用 **Unity** 制作的严肃游戏, 通过循序渐进的方式教导 9 到 12 岁的孩子学习编程基础。
- Games for Change 参赛项目, 并获得前三。
- 作为程序, 模拟集成开发环境的代码编写、分析功能和执行功能。

### Luz

2019/12 - 2020/01

加利福尼亚大学圣克鲁兹分校

- 5 人国际化团队, 在 10 天内使用 **Unity** 制作的具有恐怖元素的解密游戏 DEMO。
- 获得教授的高度赞扬, 目前正在完善游戏系统, 进行后续开发。
- 作为技术美术, 解决 2D 斜 45 度俯视视角的遮挡问题; 使用屏幕后处理实现人物睁眼、闭眼的效果, 编写 **Shader** 实现睁眼、闭眼时部分场景元素的剔除。
- 作为程序, 实现游戏中怪物行为系统。实现多种怪物类型。使用行为树实现怪物在主角睁眼、闭眼时执行不同的行为。

### 纵横空间

2018/06 - 2018/07

浙江传媒学院

- 一款使用 **Unity** 开发的 2-4 人飞行对战游戏。
- 作为技术美术, 实现径向模糊效果, 对尾迹的显示进行优化。
- 作为程序, 实现网络连接、用户登录、对战匹配功能; 在阿里云 ECS 服务器上搭建数据库并存储用户、游戏数据。