

技术美术 | 图形开发 | Github | itch.io

教育经历

舍夫德大学|瑞典

游戏开发 2021-2023 Grade A

江南大学|无锡

数字媒体技术 2017-2021 GPA 3.67 / 4.00

伦敦艺术大学|英国

艺术与设计 交换 Grade A* 2019

专业技能

- Unity 与 Unreal 引擎开发 着色器开发,自定义面板,材质修 改器,资源创造和编辑工具等
- Unity Editor 工具开发 Custom Inspector, Editor Window, Scene GUI 开发经验
- ・ Unity C# 开发 游戏系统开发,游戏逻辑编写和程 序接口开发,设计模式应用
- 原型开发 游戏测试、敏捷开发、游戏实例分 析和游戏设计
- 程序生成 Houdini, Substance Designer
- 托福 109/120

个人评价

- 三年 Unity 开发经验,包括 UI 逻辑,角色控制,游戏系统,Shader,工具等方面。
- 热衷游戏系统总结,图形学 Shader Library 开发和探索,Github Page。
- 深耕动态渲染技术,如草场动态、水体模拟、全局风场、VFX实现、体积渲染等。
- 关注地形生成和渲染、程序化生成、角色风格化渲染、环境相关渲染等。
- 紧跟图形学前沿技术,深入自学《Real-time Rendering》& GDC Vault CG 相关。
- Life-long gamer,游戏兴趣涵盖二次元、开放世界游戏、动作游戏、独立游戏等。
- 技术宅,保持3A游戏技术的体验和总结,20W字技术笔记。

项目经历

基于 Unity URP 的 God Of War 全局风场系统 - Link

Researcher & Developer | 2022.5 - 2022.6

- Wind Injection, Diffusion, Advection 算法实现
- Draw Instance Indirect 3D Wind Debug
- 2D Post Processing Wind Texture Slice Debug
- Ping Pong RT Buffer 和 Int To Float 操作以支持 Compute Atomic Add
- 三组 Compute Shader 分别计算风场三轴,提高 GPU 利用率
- 风场控制器和风源脚本,自定义 Editor 以及场景参数可视化

基于 Unity URP 的草场、水体和布料模拟及渲染实现 - Link

Researcher & Developer | 2020.12 - 2021.5

- 综合 PBR、深度检测和 Planar Reflection、Ramp Texture 的水体渲染
- 基于 Graphics Blit 的高度场水体模拟算法实现,影响水体顶点以及法线
- 基于 2D Texture Noise 和 1D Offset 的伪 3D 风场以及动态布料着色器
- 利用 Geometry Shader 的草场着色器开发,考虑风场和碰撞体与草场的交互
- 为美术设计的草场笔刷工具,笔刷属性接入点云 Mesh Vertex Data, 分为 Add/Remove/ Edit/Smooth 操作,支持 Undo/Redo,启发自 Poly Brush 的 Scriptable Object 笔刷属性 实现

基于 Unity URP 的着色器相关代码库开发 - Link

Researcher & Developer | 2021.9 - 2022.5

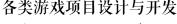
- 游戏各类 Shader 效果的总结和分类以及可复用代码精炼(噪声函数,着色模型等)
- 各类 Shader 效果的实现(物体特效,后处理,体积渲染等)以及部分应用场景展示
- 适用于迭代开发的快速 Custom Shader Editor,基于 Editor Prefs的 Shader Property Dictionary
- 美术类工具开发,如 Ramp Texture Generator, Texture Channel Mixer 以及启发自 VFX Graph 的 Material Property Binder











Designer & Programmer | 2019.7 - 2021.6

- 本科毕业项目 藏文化 3D 平台跳跃解谜游戏 Re:Trace 校级优秀毕业设计
- CIGA Game Jam 动作解谜游戏 Cleaner
- Taptap Game Competition 3D 艺术类平台跳跃游戏 Dreams
- 本科游戏开发课程项目 Risk of Rain 2 Mock Up
- 浙江传媒学院游戏开发工作坊 俯视角 2D 射击游戏 Reflection















