

黎书行

高级技术美术工程师

作品集请见附件

Portfolio: <https://devgrater.github.io>

Email: Alligrater@outlook.com

Cel: 13662547407

工作经历

高级技术美术工程师 @ 网易（杭州）网络有限公司

2022.07- 至今

《永劫无间》手游

时装、角色表现优化

- ◆ 优化了角色的头发、毛发 Shader，确保其性能优秀，基础效果接近端游的同时，不失商业化的拓展功能。同时，针对性地改进了端手游角色佩戴帽子后的头发表现，使其效果更自然。
- ◆ 改进了角色的时装表现，使其支持一套通用的亮片 / 钻石细节效果，提升整体视觉表现。与美术、客户端程序协作开发，从方案设计到最终成品，开发了数套高价值时装的配套 Shader。
- ◆ 工作流优化、工具开发
为永劫无间手游接入了一套 Lookdev 系统，方便美术无需运行游戏即可查看时装、面容捏脸、头发的整体效果
- ◆ 开发了数个 DCC 内置工具来减少工作流的繁琐内容：染发效果实时预览、动骨柔布权重绘制导入、角色资源规范检查，将美术的工作重心集中在 DCC 软件中，大幅降低了新人上手

教育背景

Worcester Polytechnic Institute 伍斯特理工大学

2016-2020

B.S. in Computer Science

B.S. in Interactive Media & Game Development

主要学习内容：

Java 软件开发，数据可视化，计算机系统原理
计算机图形学，人工智能，程序化世界生成，人机交互

Carnegie Mellon University 卡内基梅隆大学

2020-2022

Master of Entertainment Technology

相关研究方向：

计算机图形学，基于物理的图形渲染

专业能力

◆ 程序 & 游戏开发

C# / Unity
ShaderLab/HLSL
Python/MaxScript
Java / Processing (P5.js)
C++ / SFML / Unreal Engine
Lua / LOVE

◆ 创作工具

Maya / Blender
Houdini
Substance Designer
Adobe Creative Suite
Reaper

◆ 语言能力

流利英语
日语 N2

荣誉

- ◆ 2024 年雷火内部技术分享会
优秀讲师

自我评价

- ◆ 本人是计算机专业出身，从业两年半的技术美术。有良好的自学能力，紧跟时事，擅长探索当下的新兴技术，并能够将相关的技术实际应用到工作上。