

# 刘梓熙

Website: www.li-zx.com  
Email: liuzixi21@mails.tsinghua.edu.cn

## 研究兴趣

人机交互 / 实体交互 / 艺术创作工具 / 互动艺术  
机器人交互 / 社交机器人 / 实体机器人  
计算机图形学 / 三维重建

## 教育背景

清华大学 信息艺术设计，计算机硕士	2021至今
中国传媒大学, 艺术学学士 数字媒体艺术（游戏设计） 动画	2014-2018 2014-2015

## 项目

项目经理 中央电视台 虚拟演播室预演系统	2022-2023
VR设计师 中华人民共和国科学技术部 中国风格文化创意及智能产品设计技术集成与应用示范,	2022-2023
游戏制作人 [PC,Sandbox+FPS]"漫游",ID@Xbox 微软中国	2018
[VR,Adventure]"奇异学校",亚洲校园计划	2017
[VR,Music]"音乐光线",亚洲校园计划	2017
[Android,Casual]"Block3"	2016
[Android,Casual]"细菌怪兽"	2015

## 获奖

优秀奖，清华工匠大赛	2021
全额奖学金，亚洲校园计划 中国传媒大学 & 韩国艺术综合大学 & 东京艺术大学	2017-2018

## 实践经历

---

科研助理 清华大学计算机科学与技术系 人机交互与媒体集成研究所	2021至今
助理教师 清华大学计算机科学与技术系 计算机辅助设计技术基础，秋季学期	
运营&底盘组成员 清华大学方程式汽车车队	
品牌主理人 KUKiZ	2019-2021
自由插画师，分镜师 故宫博物院/Apple/滴滴/中国邮政等	2011-2019
视觉艺术设计师（实习） 网易游戏	2016

## 技能

---

### 艺术设计：

2D/3D Animation, 3D Modeling, Concept Design, Illustration, Storyboarding, UX/UI Design, VR Scene Design, Character Design, Industrial Design, Matte Painting, Chinese Traditional Painting, Life Drawing, Sculpture, Video Editing, Web Design, Electronic Music Production

### 编程：

Python, HTML5, JavaScript, C/C++; Arduino, ROS, OpenGL

### 工具：

Adobe Photoshop, Illustrator, Animate, LightRoom, Dreamweaver, Premiere, AfterEffects, SAI, Catia, 3DsMax, Zbrush, Cinema 4D, Marvelous Designer, Daz Studio, Blender, Substance Painter, Vray, Octane, 3D print, Laser Cutting, PCB, Soldering, CarSim, Ansys, SolidWorks, UnrealEngine, Unity