

教育背景

加州大学伯克利分校

- 建筑学硕士 (绩点 3.74/4.0) 08. 2016 - 05. 2018

同济大学

- 建筑学本科 (绩点 4.2/5.0) 09. 2011 - 06. 2016

新加坡国立大学

- 学术交流, 关注技术和构造 01. 2014 - 05. 2014

实践和项目经历

技术美术工程师 - 网易游戏 | 用户体验中心 (中国杭州 & 上海) 12. 2018 - 至今

- S2 - MMORPG 类手游 | Messiah 引擎 06. 2019 - 至今

微动效复用工具 python

ui 卡顿优化, 手感调优, 动效材质蓝图制作

3dui 配合制作

- DM129 - 第一人称射击手游 | Messiah 引擎 06. 2019 - 至今

ui 卡顿优化, 手感调优, 动效材质蓝图制作

3dui 配合制作

- H56 - MOBA 类手游 | NeoX 引擎 12. 2018 - 03.2019

Spine 头像呼吸效果制作

动效材质制作

- Unity 插件编写 C#- ui 跳转逻辑拖拽实现, 微动效实现 03. 2019 - 06.2019

- 其他

H37 UE4 预研, 水草材质制作, ui 逻辑跳转

G110 UE4 主界面预研, 光照调整, 镜头动画, ui 材质制作

H56 Unity 效果预研, ui 跳转逻辑, 镜头动画, ui 动画, 场景模糊材质

交互设计师实习 - Shalloui | 已上线 (美国伯克利) 01. 2018 - 05. 2018

- 唯一设计师, 用户调研, 竞争对手分析, ui 设计, gui 图形绘制

建筑设计实习 - HansonLA 建筑事务所 (美国洛杉矶) 06. 2017 - 09. 2017

- 使用 Rhino 和 CAD 建模和设计高层公寓和综合体

VR 研究 - UC Berkeley (美国伯克利) 01. 2017 - 05. 2018

- VR 动画 | 虚拟现实伯克利社团

使用 Maya 修改制作 3D 动画, 环境设计

- VR 建筑光照模拟

使用 Oculus dk2, Unity, C#, SketchUp 建模体验建筑光环境变化计算

专业技能

美术工具

- Houdini

- Maya

- 3dsMax

- Zbrush

- Spine

- Ps, Ai, Id

- Rhino

- Cocos

游戏引擎

- UE4

- 材质蓝图

- 跳转逻辑

- 粒子特效

- 镜头动画

- UMG

- 骨骼动画

- 关卡搭建

- 场景光照

- Unity

- 材质 HLSL

- 逻辑 C#

- 粒子特效

- 镜头动画

- UGUI

- 骨骼动画

- 关卡搭建

- 场景光照

- Messiah

- 材质 Dx

- 粒子特效

- 全流程

- Neox

编程

- C#

- Python

- CG/HLSL

- Html/Css

语言

- 英语

- 中文

- 德语