

## 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

## 实践和项目经理

### 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

- 微动效复用专利 ( 申请中 )
- 3d 场景投影 ui 专利 ( 申请中 )
- 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