

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 | 艺术设计中心 (中国广州)

12. 2018 - 至今

- 阴阳师 - 卡牌类手游 | NeoX 2.0 引擎 03. 2020 - 至今
shader 制作, 流程资源优化

- S2 - MMORPG 类手游 | Messiah 引擎 | UX 06. 2019 - 03. 2020
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

- S6 - 第一人称射击手游 | Messiah 引擎 | UX 06. 2019 - 03. 2020
ui 卡顿优化, 手感调优, 动效材质蓝图制作, 3dui

- H56 - MOBA 类手游 | NeoX 引擎 | UX 12. 2018 - 06. 2019
Unity 效果预研, ui 跳转逻辑, 镜头动画, ui 动画, 场景模糊材质
Unity 插件编写 C# ui 跳转逻辑拖拽实现, 微动效实现

- 专利
微动效, 3d 场景投影 ui, ui 屏幕曲面 shader

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
- SD
- SP
- 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