

## 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 TA - 网易游戏 | 艺术设计中心 ( 中国广州 )

03. 2020 - 至今

- 阴阳师 - 卡牌类手游 | NeoX 2.0 引擎

03. 2020 - 至今

- 角色特效场景 shader 支持 & 整合方案落地

- 美术资源和流程优化 & 全流程美术工具支持

· 3dsmax - 模型检查工具, 动画批量重定向工具, 其他小工具

· houdini&3dsmax - 带蒙皮减面工具

· photoshop - 批量合并指定图层工具

· python - 场景冗余资源检查工具, 其他小工具

- 角色效果预研 & 动画刚体布料模拟预研 & 程序化建模预研 & vat 预研

- 获得专利总计 11 个

### 界面技术美术 UITA - 网易游戏 | UX ( 中国杭州 & 上海 )

12. 2018 - 03. 2020

- S2 - mmorpg & S6 - 第一人称射击 & H56 moba

12. 2018 - 03. 2020

- ui 工具 微动效复用工具 python

- ui 字体包优化, 卡顿优化, 手感调优, vx 材质, 3dui 落地

### 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 & VR 建筑光照模拟

- 使用 Maya 修改制作 3D 动画, 环境设计

- 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

- 3dsMax

- Blender

- SD

- Houdini

- Mobu

- Maya

- Spine

- Ps, Ai, Id

- 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

### 编程

- HLSL

- Python

- Maxscript

- C#

- Html/Css

- JavaScript

### 语言

- 英语

- 中文

- 德语