

个人简历

求职意向：技术美术

个人信息

Personal information

姓名：琺依格 年龄：22岁
手机号码：15093295611 邮箱：orangejoker@sjtu.edu.cn



教育背景

Educational background

2023.09 - 2027.06 (预计毕业) 上海交通大学 建筑学专业

GPA: 3.9/4.3 (1/14) | 2025国家奖学金 | 2024上海市奖学金 | 东方设计奖三等奖 | 年度大创十佳项目

相关课程/自学:

- 图形学与编程: C语言程序设计、C++面向对象编程、GAMES101计算机图形学基础、Unity Shader入门精要、实时渲染第四版。

实习经历

Project Experience

莉莉丝游戏 | 研发中台 | 技术美术(综合TA) 2026.01 - 2026.05 Unity

- Shader 与视觉表现: 探索动态卡牌材质效果。通过编写多重遮罩 Shader, 实现流光、火星、镭射及扰动效果。
- 性能测试与性能优化: 利用Profiler、frame debugger工具定位渲染瓶颈, 处理UI合批问题, 优化 DrawCall, 降低 GPU 负载, 性能跑测与总结。
- AI 工作流探索 (RenderDog + MCP): 探索 “RenderDog 截帧数据-MCP-AI-unityMCP-模型、贴图、材质等导入unity进行复现” 工作流打通。

腾讯魔方工作室 | 艺设中心 | 技术美术(渲染TA) 2026.06 - 至今 UE5.7

- 参与写实射击项目的实时渲染与环境材质开发, 负责建筑、地面、玻璃等场景材质的制作、迭代与效果优化。
- 基于 UE5 材质系统实现玻璃脏迹、脏迹与 PBR 属性混合、建筑 4U / 地面 3U Displacement、高度混合等效果, 并完成材质参数的规范化与美术可调性封装。
- 在 UE5.7 中搭建 Lightmass + Reflection Capture 烘焙环境光照与 IBL 反射方案, 对比分析其与 Lumen 的视觉表现, 优化 Reflection Capture 布局及场景反射效果。
- Lumen GI、硬件光追与 RT Scene 问题排查, 结合 Surface Card、RT Debug 定位反射缺失、对象未进入光追场景等渲染问题。
- 协助美术与技术团队完成场景材质效果验证, 针对写实光照环境下的材质表现问题进行分析与迭代。

专业技能

professional skill

- 引擎工具：UE和Unity引擎使用经验，熟悉Shader Graph和shader代码、UE材质编写等。
- DCC工具链：Rhino建模、熟悉Maya、blender、SketchUp，熟练使用PS。
- 编程语言：熟悉 C++、了解 Python。
- 综合素质：CET-6，具备严谨的空间逻辑与光影审美，较好的美术基础和理工基础，具备快速学习新技术和阅读技术文档的能力。

项目作品

Projects and Works

实时油画风格化渲染 | Unity URP / HLSL / Painterly Rendering

- 基于 Unity URP / HLSL 自研实时油画化后处理管线，通过双尺度确定性笔触场、笔触锚点场景取色与 Cel 明暗染色，将三维场景重组为稳定的满幅长干刷画面。
- 将笔刷 Alpha 与颜料 RGB 解耦，实现自然飞白、笔触层叠与柔和失边效果，并结合可选深度/法线描边与 Motion Vector 历史缓冲，增强画面层次及镜头运动中的视觉连续性。

风格化角色阴影感知 Ramp 光照 | Unity URP / HLSL / Shader Optimization

- 解决角色进入场景阴影后，直接压缩 Ramp 坐标导致暗部层次被压平的问题。
- 将 Shadow 重新解释为原始 Ramp 向 $N \cdot L = 0$ 边界色 收敛的程度，并通过 DarkMin 保留角色暗部结构与明暗分层。进一步将 2 次 Ramp 采样 + 显式 Lerp 优化为 1 次硬件 Bilinear 采样，并扩展到 TOD $\times$ Shadow 二维状态混合。

沙漠场景PCG实现 | UE5 / PCG / C++ Editor Tool

- 基于 UE5 PCG + C++ Editor Tool 实现的荒漠场景生成工具，用于快速生成岩石、灌木、草团等环境元素。
- 通过 Landscape Mask + Density 控制 实现局部增密、区域排除与构图留白，兼顾程序化生成效率与美术可控性。开发 RockSlopeGenerator 编辑器工具，支持通过控制点生成岩石山坡与岩石堆，使用 HISM 生成实例并实时预览。

校园经历

Campus experience

2025.10-今

上海交通大学设计学院 学生会主席

- 跨部门协作：统筹协调大型院校活动，具备极强的跨部门沟通能力与团队资源整合能力
- 社会实践：曾参与暑期支教及敦煌文化驻地讲解，具备良好的人文素养与抗压能力。

自我评价

Self-evaluation

复合背景：“设计专业的逻辑+美术的审美+程序的思维”。

技术热情：极客精神驱动，自学图形学与引擎开发。对写实/风格化渲染背后的技术管线有深入研究热情。

职业素养：具备优秀的问题拆解能力与文档编写习惯，能进行高效沟通，致力于成为一名优秀的技术美术从业者。