

王子正

<https://kampter.github.io/categories/portfolio> | psbswsg@gmail.com | 13889834550 | 上海

个人总结

我十分热爱游戏世界的五彩缤纷，也喜欢动手制作出精良的视觉效果，因而去学习三维软件和影视特效。不满足于此的我去学习计算机技术以及图形学知识，希望借此能精进我的技能并能参与游戏开发流程。

专业经验

Project ELE

技术美术 | 06/2022 - Current

- 制定美术风格，包含场景和人物模型元素，主题色搭配
- 编写 shader 和材质，搭建雨夜赛博朋克风格场景
- 制作项目内需求的场景特效，正在学习制作技能特效
- 设置场景灯光，烘焙灯光贴图，设置后处理 Volume
- 团队参与 Global Game Jam 2023 完成 Groot 项目

心动网络

数据运营 | 08/2020 - 02/2022

- 搭建分布式爬虫对 TapTap, NGA, 贴吧, 微博, GooglePlay 的游戏关键信息抽取, 构建情感分析模型, 搭建数据指标。获得版更和宣发节点玩家的热点话题内容并以此作为调优参考。
- 参与《仙境传说 RO》《不休的乌拉拉》版本内容数据分析以及调优。重点调研过仙境传说 2.0 大版本重置前期体验。通过细分维度发现新玩家留存率较低问题。结合用户研究数据找出与版本宣发内容的较大差异。
- 《Project: saga》放置类竞品分析《元素方尖》rouguelite 类游戏分析。

学校项目

Java 程序 | 03/2019 - 11/2019

- 用 java 复刻 flappy bird
- 用 java 编写 益智棋子游戏
- 用 java 版本 opengl api 实现经典光照模型以及简单光线追踪算法

技能

- 熟悉 Unity shader, 包括 HLSL 和 Shader Graph
- 了解 Unity VFX graph 特效制作
- 了解 PBR shading 和 Lighting
- 具有在 URP 和 HDRP 下制作项目经验
- 熟悉 Maya 烟火水体流体粒子特效制作
- 了解 Python 和 Java 编程
- 了解 Houdini 建模, PDG 资产生成
- 了解 Substance Designer 制作特效贴图流程
- 敏捷开发, CMMI 项目管理

学历

澳洲国立大学 - Master of Computing

堪培拉

2018.07 - 2020.12

辽宁大学 - 工商管理类 (国际贸易)

沈阳市

2014.09 - 2018.06

其他爱好

- 全英文环境学习工作
- 自我学习, 团队写作, 参加 meetup
- 咖啡, 旅行和健身
- 正在学习摄影以提升审美