

# 张玥

139-1698-0956 | yue\_zhang027@126.com  
上海市浦东新区碧云路199弄  
https://www.linkedin.com/in/yuezhang027 | http://yuezhanggame.com



## 教育经历

<b>宾夕法尼亚大学</b> 计算机图形和游戏技术 硕士 工程学院 ● 课程 (GPA 4.0 / 4.0) : 计算机图形学入门 (A+), 高质量渲染, 操作系统设计与实现, 计算机图形学前沿	2022年09月 - 2023年12月 费城
<b>密歇根大学安娜堡分校</b> 信息学 硕士 信息学院 ● 课程 (GPA 3.9 / 4.0) : AR/VR软件开发 (A-), 数据库设计与数据处理 (A)	2020年09月 - 2022年05月 安娜堡
<b>密歇根大学安娜堡分校</b> 计算机科学 本科 工程学院 ● 荣誉/奖项: 院长荣誉名单 (2019, 2020), 优秀毕业生 ● 课程 (GPA 3.6 / 4.0) : 游戏设计与开发 (A+), 计算机视觉 (A+), 机器学习 (A), 算法与数据结构 (B+), 网页开发 (B+)	2018年09月 - 2020年05月 安娜堡
<b>上海交通大学</b> 电子与计算机工程 本科 密歇根学院 ● 荣誉/奖项: 院长荣誉名单 (2017)   密西根学院优秀学生干部 (2016.9-2017.8)   上海交通大学优秀学生奖学金 (2018) ● 课程: 计算机导论 (A-), 离散数学 (A-), 工程概率方法 (B+)	2016年09月 - 2020年08月 上海

## 工作经历

<b>密歇根大学学术创新中心</b> XR开发工程师 开发多个教育类XR项目中的功能。 ● 在模拟火箭发射项目中, 根据设计草图开发用户面板和场景/火箭数据的更新功能。 ● 在展览XR项目中, 对所有可播放音源添加跟随式字幕系统和固定式字幕系统。	2021年10月 - 至今 安娜堡
<b>莉莉丝游戏</b> 游戏客户端开发实习生 参与《Warpath》手游客户端组, 主要负责打包工具开发和运行优化。 ● 针对包体优化问题, 对静态和运行中的资源部署方案进行研究。协助开发了打包流程中对流式资源进行替换的编辑器工具。 ● 通过对应用性能进行分析并改进函数调用结构, 优化了应用启动的时长和表现。	2021年05月 - 2021年08月 上海
<b>网易游戏雷火事业群</b> 游戏客户端开发实习生 参与《逆水寒》手游客户端组, 主要负责角色模型相关的内部工具开发。 ● 用Odin Inspector制作模型编辑器, 用于查看所有已完成和未完成的模型。模型编辑器外部支持显示缩略图和通过类型, 名称进行搜索。通过点选缩略图, 可进入单个模型的编辑面板。 ● 开发并链接编辑模型的各个功能, 包括捏脸, 播放单个动画, 显示挂接点, 调整预览场景灯光等。 ● 修改角色组合流水线, 增加带初始动画的组合角色在游戏中的生成。	2020年08月 - 2021年01月 杭州

## 开源项目及作品

<b>计算机图形学入门结课项目:Mini Minecraft</b> 组员 Demo链接: <a href="https://www.bilibili.com/video/BV1zV4y1A76V">https://www.bilibili.com/video/BV1zV4y1A76V</a> ● 高效生成地形表面的顶点数组对象, 并支持玩家在边缘时自动扩张并生成随机地形。 ● 采用多线程生成流水线进行地块类型和新的顶点数组的生成, 并对不同线程数的CPU进行适配。 ● 创建了用于渲染日夜循环, 太阳/月亮, 群星和云层的一个天空盒着色器, 并根据太阳/月亮位置实现实时阴影贴图。 ● 创建了一个物品栏, 用于储存被玩家摧毁的格子。	2022年11月 - 2022年12月 费城
<b>VR/AR环境中实时虚拟铣床控制系统</b> 组员 该项目主要实现了在VR/AR环境中, 模拟铣床切削过程并对铣床进行远程控制的系统。 ● 搭建了VR环境并设计了VR控制系统, 便于对铣床发布命令。 ● 开发了基于AR/VR的虚拟实时切削仿真系统, 进行运算量优化和同步表现优化。	2020年05月 - 2020年08月 上海
<b>游戏开发课程项目集</b> 独立完成/组员 该项目集包含了 <a href="#">三个多人或单人游戏开发与设计项目</a> 。 ● 塞尔达传说仿制版: 以两人为一组, 该项目对塞尔达传说NES版中的第一个地下城进行了重制和还原。同时, 设计了新的游戏机制(传送枪)并设计了其专属关卡。 ● 反射 (Reflection): 独立设计并开发了多个游戏关卡。在游戏体验反馈中改善并调整游戏机制, 关卡设计, 新手引导等。 ● 芽 (Ramo): 以五人为一组, 参与设计与开发了一个双人竞技游戏。提出并创造了游戏机制, 并在Unity里开发了部分游戏道具。每周参与游戏反馈展, 对游戏设计进行迭代开发。利用Unity Analytics平台, 对游戏进行数据化分析和改进。	2020年01月 - 2020年05月 安娜堡

## 专业技能

- 编程语言: C#, C/C++, Python, MySQL, HTML, Rust
- 软件/引擎: Unity, Unreal 4, Shell, Maya
- 源码管理: Perforce, Git, SVN