吴晨锋

18750338775 | 2358783122@qq.com
个人网站 azuredusk.work | Bilibili 作品集视频 · UID 27639101 | 微信 azuredusk0626

教育背景

厦门大学

2023.09 - 至今

本科 | 数字媒体技术

主修课程：计算机图形学、游戏引擎设计、游戏开发、游戏设计、数据结构、算法设计、操作系统、软件架构与设计模式、计算机动画、三维建模、三维动画、虚拟现实、网络游戏开发、软件项目管理。

工作经历

技术美术

2026.09 - 至今

网易互娱（广州）

- 维护自定义渲染管线，处理移动端与 PC 上的效果差异与画面问题。
- 开发引擎侧工具，将美术资源处理与配置流程自动化。
- 参与资源与场景优化及 PC/移动端性能测试，配合美术调整资产规格，定位并跟进性能问题。

仿真资产工具链

2026.07 - 2026.08

启数光轮科技（上海）

- 参与仿真资产智能体管线开发，将资产生成、检索、场景构建与仿真数据产出接入统一流程。
- 开发批量上传与验证工具，自动调用 Isaac Sim 加载资产、生成截图并回传结果，同时保留可定位的失败信息。
- 开发 Blender D6 线缆插件，配置端点与物理参数后自动创建刚体、D6 Joint 并完成 USD 转换；同时维护资产后处理和自动质检规则。

技术美术

2025.07 - 2025.10

噗呢噗呢网络科技（上海）

- 参与 Unity 卡牌项目的资产流水线、渲染表现和移动端稳定性优化。
- 设计 Addressables 资源分包与加载策略，优化 Shader 变体剥离及预热，减少战斗过程中的加载卡顿。
- 针对多图层卡牌 UI 优化合批与 DrawCall，使用 UniTask 管理异步加载；开发 SO/JSON 转换和资源引用补全工具。

主要项目

Vulkan AzureRender 应用开发

个人项目 | C++17 / Vulkan 1.3 / GLSL / RenderDoc

- 基于 Vulkan 构建渲染图，以 ISceneRenderer 分离宿主与场景渲染，管理 GPU 资源生命周期与同步，统一 HDR、后处理、色调映射及帧捕获。
- 实现 Schwarzschild 黑洞近似光线积分、吸积盘与多普勒增亮，以及角色 Face SDF、Toon Ramp、Kajiya-Kay 头发高光和 PCSS 阴影；结合 TAA 邻域钳制与 RenderDoc 调试验证画面。
- 开发 ECS、资产与场景管理、Lua 脚本及编辑器撤销机制，支撑渲染场景与资源调试。

Maya-Unity 资产管线工具集

个人项目 | Python / Maya API / PySide / Unity / C#

- PolyGuard 检查命名、拓扑、UV、蒙皮和场景状态，报告节点路径、规则编号与风险等级，支持安全项自动修复。

- 权重迁移与 FBX 导出采用预检、临时写入、验证和原子替换；Unity 按来源 GUID 隔离审核资产，保持源 FBX 导入设置。

《拆迁地球及爱情事故》黑色戏剧视觉小说 2025.04 - 2026.07

3D 美术 | Blender / Photoshop

- 负责全部 3D 场景的建模、材质、渲染与后期，维护分镜中的资产尺度、赛璐璐光影和调色一致性；项目上线 Steam，首月销量突破 10,000 份，获“好评如潮”评价。

《破损核心》卡牌 Roguelike 2025.04 - 2026.07

程序开发 | Unity / C# / HybridCLR / YooAsset / UniTask

- 搭建热更新与资源加载框架，开发卡牌运行时、事件化效果系统及配置生成、图集管理和状态调试工具；项目于 WePlay EXPO 2025 展出。

《空匣子》叙事选择文字冒险 2025.09 - 2026.06

程序开发 | Unity / C# / Mecanim / Editor Tools

- 实现二元选择核心玩法、角色与背景演出，并编写美术导出和策划配置工具；项目上线 Steam，获 CUSGA 2026 两项决赛提名。

《Last Ember》ARPG Demo 2025.12 - 2026.01

程序开发 | Unity / C# / Animation State Machine

- 实现攻击、翻滚、格挡、冲刺与技能状态，完成关卡交互、背包存档及异步场景加载，负责需求拆分与进度推进。

《Cook of Duty》VR 做饭模拟经营 2025.12 - 2026.01

程序开发 | Unity / C# / XR / Addressables

- 以 ScriptableObject 构建配方系统，完成营业日循环、XR 设置、存档与中英文本地化，参与模块划分和进度管理。

《Little Lost》半自动地牢冒险 2025.02 - 2025.06

程序开发 | Unity / C# / Pathfinding / Dialogue

- 实现方块式地牢搭建、自动寻路与战斗流程，整合对话及场景事件。

技能专长

- **引擎开发与工程基础：**熟悉 C#、C++、Python 与 Unity 开发，具备状态机、对象池、事件系统、异步加载、热更新与编辑器扩展经验；可使用 Timeline、Cinemachine、Mecanim、Addressables、HybridCLR 和 UniTask，有 ECS、场景管理、资源生命周期及撤销事务开发实践，了解 Unreal Engine 蓝图与资源管理。
- **实时渲染与图形技术：**熟悉 GLSL/HLSL，具备 Vulkan、OpenGL 开发经验；理解光栅化管线、前向/延迟渲染、PBR/NPR、纹理采样、阴影与抗锯齿，具有渲染图、GPU 资源绑定与同步实践；理解线性颜色空间、HDR 与色调映射，了解 IBL、光照探针和 Compute Shader，可使用 Unity 渲染扩展实现效果。
- **特效与程序化算法：**可使用 Houdini、Unity VFX Graph 与 UE Niagara 制作粒子、溶解、风场植被及程序化效果；熟悉噪声、SDF、空间变换与插值，了解路径搜索、空间加速结构及球谐光照；理解骨骼动画与蒙皮、姿态混合及动画重定向，了解软粒子、体积雾和水面渲染原理。
- **性能分析与调优：**熟悉 RenderDoc、Unity Profiler 和 Frame Debugger，可使用 Perfetto Trace 进行功耗分析，能够分析 CPU/GPU 瓶颈、DrawCall、内存与资源加载，结合帧时间分位数及对照实验验证优化；可运用合批、实例化、LOD、纹理压缩和 Shader 变体管理，了解移动端分块渲染、带宽与透明过度绘制成本。
- **美术管线与工具开发：**熟悉 PBR 资产规范、拓扑、UV、绑定与蒙皮流程，可使用 Maya、Blender、Houdini 和 Adobe 工具链；具备 Maya API、PySide、Blender 插件与 Python 工具开发经验，可搭建 FBX/USD 交换、资产质检、批量导出及失败定位流程；理解资产依赖、稳定身份与增量构建，接入智能体及模型 API 编排自动化任务。