

教育经历

芝加哥艺术学院 美术（艺术与科技）· 本科

2021/08 - 2025/05

相关课程：艺术游戏，实验3D，实验动画，计算机视觉，UI/UX设计，新媒体艺术，插画技术实验室

工作经历

Curaxuan LLC Level Artist

2025/04 - 至今

- 在 Unity 中负责游戏场景与关卡的美术内容搭建与整合（包括环境资产、UI、动画及特效）
- 与策划协作优化新手教程与关卡提示系统，提升视觉引导与交互信息的清晰度
- 与程序及美术团队协作参与游戏测试与迭代流程，优化美术表现与关卡节奏体验

Narrow Bridge Arts Club Design & Production Intern

2024/09 - 2024/12

- 设计环境视觉导引系统，使用激光切割制作了20+个空间标识
- 管理激光切割工作站制作流程的规范，编写并维护流程文档
- 负责工作坊教学，向参与者讲解设备操作流程与注意事项

280 Digital Fabrication Studio Studio Monitor

2022/10 - 2024/05

- 监管激光切割机与3D打印机的日常运行与维护
- 协助用户完成文件设置、设备操作与登记
- 讲解并演示3d打印与激光切割流程，熟练掌握相关软件: Illustrator+Job Control; 3D建模+slicing软件

专业技能

设计与交互: Photoshop, Illustrator (图像处理、矢量设计), Figma (组件库构建、响应式交互原型), Aseprite (spritesheet 像素动画)

游戏开发: Unity (关卡构建、Tilemap、Timeline 动画、UI Canvas、Shader Graph, 粒子系统), Unreal Engine (场景搭建、Blueprint、材质编辑器、Sequencer), Spine (2D骨骼动画)

3D 建模与制造: Maya, Blender (高低模、UV、贴图), 3D Printing (切片、支撑结构优化)

Web开发: HTML, CSS, P5.js(响应式架构、前端交互), GitHub (版本控制、协同开发)

后期与动效: After Effects (图形动效、特效、粒子系统), Premiere Pro (剪辑、调色等)

项目经历

冲啊！小土璇 关卡美术

2025/04 - 2026/03

2D 解谜冒险 RPG; Demo 现已上架 Steam

创作并整合各种美术资源；完成7个主要场景的重构+搭建；设计并植入操作指南，游戏地图，优化UI等。

3D动画《Light Ocean》 个人项目

2025/01 - 2025/05

参展: Prevailing Winds, SAIC, 2025.5

使用 Unreal Engine 搭建场景环境与灯光，并使用材质与后期处理强化视觉表达，营造叙事氛围+动作捕捉技术制作动画。

交互装置《Virtual Toilet》 个人项目

2024/05 - 2024/08

参展: Computer Vision, SAIC

结合计算机视觉 (PoseNet) 实现触发式互动，基于 p5.js 构建交互系统与视觉反馈机制

吸血鬼主题桌游《Fangs: The Eternal Coven》 合作项目

2023/01 - 2023/05

参展: Polyplay 2023, SAIC

参与设定游戏机制与世界观，制作规则书，道具，创作卡面视觉效果与图标系统，通过playtest优化信息呈现与游戏体验

自我评价

精通多种主流设计软件及游戏引擎，兼具扎实的美术素养与技术思维；拥有游戏与艺术领域实习经验，熟悉开发流程；善于主动学习，持续关注行业前沿动态，具备快速学习与适应新技术的能力；擅长团队协作，有良好的项目协作与沟通能力。