

陈泽昊

计算机技术-图形学方向
zgxmy@126.com
156 0092 8910
个人主页: <https://matrix4f.com>



教育背景

北京林业大学, 电子信息, 硕士 2023.6 毕业
北京林业大学, 数字媒体技术, 本科 2015.9 - 2019.6

过往经历

北京理工科惠, Unity 工程师 2020.5 - 2021.4

- 描述: 进行国家级虚拟仿真项目的方案制定与开发
- 我的职责: 项目开发, webgl 优化, 按需求编写 shader, 与实验平台对接
- 成果: 程序包的大小由 500mb 压缩到 60mb 以下, 产出工具脚本简化流程

MagiCrab (独立游戏), 程序 2020.9 - 2020.12

- 描述: Unity 安卓平台、益智解谜
- 我的职责: 使用 MVC 框架, metaball 粒子与遮罩, 2D 骨骼动画
- 成果: [查看源码](#)

双人捕鱼 (独立游戏), 程序 2019.4 - 2019.6

- 描述: Unity、PC 端、派对游戏
- 我的职责: 使用 AB 包加载资源, 使用 Cinemachine、Postprocessing 等插件简化开发流程
- 成果: 1. 校毕设展上万次游玩记录; 2. steam 上线 [查看源码](#)

市级大学生创新创业项目, 负责人 + 程序 2016.3 - 2017.3

- 描述: VR 电子显微镜: 模拟显微镜的开关机, 拆装等过程, 虚拟角色引导。答辩结题优秀
- 我的职责: 立项, 管理团队, 撰写论文, Unity 引擎 +VRTK 套件 +HTC Vive 开发
- 成果: 1. 河南化工技师学院投入教学应用; 2. 软著一份, 国内核心期刊论文一篇

专业技能

计算机: 了解计算机网络、常用数据结构与算法

图形学: 实现软光栅与 MC 方法光追, 成为github.com/RayTracing组员并被加入致谢名单

英语: CET6 530, 无障碍检索墙外信息与[翻译技术博客](#)

奖励荣誉

腾讯游戏学院 next idea 游戏创意制作大赛铜奖 +ChinaJoy Unity 官方展区产出 2018

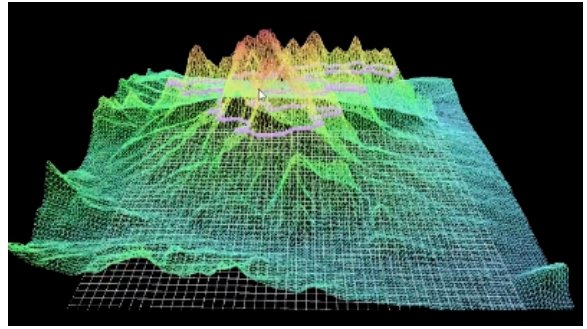
中国高校游戏艺术设计大赛 CUGA 二等奖 2018

全国大学生数媒大赛一等奖 2017

作品展示



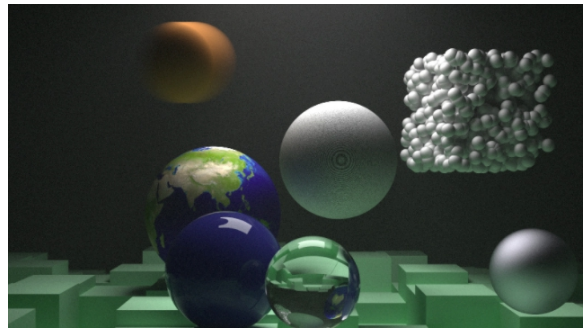
(a) 地域污染 2017 视频演示



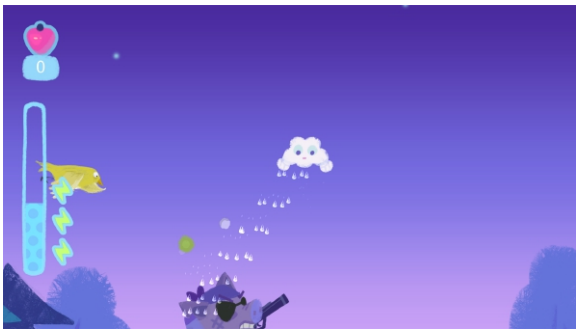
(b) 毕设 2019 地形可视化交互 查看源码



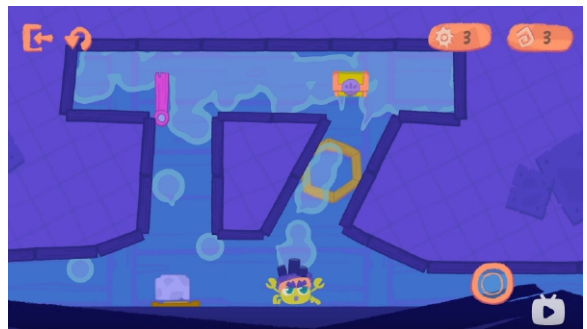
(c) kinect 2019 场景交互



(d) ray-tracer



(e) Cloud 2019 视频演示



(f) MagiCrab 2020 视频演示



(g) 知乎专栏 前往专栏



(h) 自建 blog 前往博客