

郎佳垚

wyvernlang@gmail.com | 13020390530 | [GitHub](#) / [ArtStation](#) / [Fab](#) / [Steam](#) / [个人主页](#)

教育背景

大连东软信息学院 2021.09 - 2025.07

- 数字媒体技术专业 工学学士
 - GPA: 3.72/5 平均分: 87.19/100

悉尼大学 2027.02 - 2028.07

- 交互设计与电子艺术 硕士



个人技能

- 游戏开发:** 熟练开发 Unity 和 Unreal Engine 游戏程序, 能够编写 Gameplay 代码和制作编辑器内扩展插件, 熟悉 Unreal 引擎框架, 能够根据需求开发任何 VR 游戏和网络游戏; 对于 Unreal Engine, 会使用 ControlRig、PoseDriver 等复杂动画控制功能; 对于 Unity, 会使用 Addressable 和 HybridCLR 热更新技术。
- 技术美术:** 能够熟练使用虚幻引擎和 Unity 引擎中的材质/着色器制作复杂的特效效果、会使用 Houdini 制作并烘焙特效和细节贴图、能够使用 UE PCG 或 Houdini 完成地编任务。
- DCC软件:** 能够熟练使用 Maya、Houdini、Painter、Photoshop 等一系列内容创作软件, 会骨骼绑定、硬表面建模、高低模烘焙、程序化建模等, 会使用 Cascadeur 制作复杂的角色动画。
- 软件开发:** 能够使用 WinForms、WPF、Avalonia 和 Qt 制作 Win32 和浏览器套壳软件; 会部署来自 Github 上的 Python 和 CMake 项目。
- 后端开发:** 能够使用 Spring Boot 和 PHP (Apache) 开发后端程序; 熟悉软件传输协议, 能够使用 Socket 实现软件间通信、使用 POST 等协议实现客户端与后端服务通信; 会部署游戏后端服务器。

重要项目

N90 VR 虚拟现实心理疗愈游戏 2024.06 - 2025.07

- 使用 Unreal 开发的 [北极心理疗愈 VR 游戏](#)。
- 基于 EnhancedInput 开发了键鼠和 VR 两种操作方案。
- 使用 Gaea 设计了地形和山体模型, 使用 Nanite Displacement、Layer Blend 等功能制作了雪覆盖、冰川效果等具有视觉冲击的效果。
- 玩家能够使用传送球和时钟来切换不同关卡和流逝时间, 使用顶点动画技术制作了传送球的位移效果。

ADHD 目视训练程序 - 软件开发 2023.09 - 2023.12

- 使用 Unity 开发的基于舒尔特训练法的视觉训练程序。
- 完全由参数驱动的程序化关卡生成系统, 能够根据参数动态布局关卡内容、难度调节, 所有关卡内动画均为参数可控的程序化动画。
- 完整的用户信息管理系统, 包括个人档案 (UID、姓名等等)、训练日期及历史测试记录等功能, 支持文字检索、数据排序、条件筛选等功能, 可将数据导出为 Excel 文件。设计了程序框架来保持项目的可扩展性, 可轻易为程序添加更多内容或训练模式。

- 基于 Unreal 引擎 MetaHuman workflow 开发的一款具备自主问答能力、外观接近真人的 [AI对话机器人](#)。
- 使用 RealityCapture 进行脸部3D扫描，在 Maya 中对面部模型进行风格化处理保护隐私、优化模型面数。
- 使用 Marvelous Designer 设计服装，在 Houdini 设计 Groom 毛发。集成 ChatGPT 和本地 Qwen1.5B通义千问 作为对话 AI 后端，通过 Audio2Face 实现实时面部表情，使用开源项目 Sherpa 实现语音识别功能。

校内经历

班级学习委员 | 2021-2025

- 积极与老师和学生沟通，反馈学习需求，优化教课流程。协助老师收集作业、整理成绩与统计出勤情况，维护班级学习秩序。帮助同学解决学习问题，提供学习引导，提升整体学习效率。

虚拟现实爱好者协会 | 技术部部长

Unity 程序开发 & 技术美术负责人 | 2021-2023

- 负责社团核心项目 《山海学语》 的程序开发与技术美术工作，设计程序开发架构和跨部门协作流程。
- 负责技术部新人招新与培训，定期在社团内组织 Unity 技术课程，教授引擎基础、API接口使用和开发规范。
- 带领团队参加竞赛，获得“全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛 国赛二等奖”等多项荣誉。
- 为美术部门制定可行的技术栈与 workflow，并通过 Shader 与脚本实现多种视觉效果来解决美术需求。

其他校园活动

- 2023.06.10 参加校庆志愿者，负责展厅虚拟现实设备，帮助参观人群体验虚拟现实设备，讲解展厅部分项目。
- 2023.06.26 以自愿者身份参加“畅游大东软”招生宣传活动，负责数字艺术与设计学院展区的 VR 项目演示。
- 2023.11.18 代表学校参加“一带一路暨金砖国家技能发展与创新大赛”，获三等奖（铜牌）。
- 2023-2025 年间多次为校外参观人员进行作品展示与讲解（累计约 15 次以上）。
- 2024.05.18 为学校运动会绘制三幅巨大油画，用于运动会表演活动。

荣誉奖项

- 2025 “元梦山海”第二届中国虚拟现实创新大赛 | 90°N 国赛一等奖
- 2024 中国大学生计算机设计大赛 | 人工智能赋能数字化教育：数字人小艺 国赛三等奖
- 2024 校内 三好学生、学习优胜奖、科技创新奖
- 2023-2024 国家奖学金
- 2023 一带一路暨金砖国家技能发展与技术创新大赛 国赛三等奖 铜牌
- 2023 全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛 | 基于 Unity 设计的早教游戏《山海学语》 国赛二等奖

游戏经历

- **PVP游戏**：彩虹六号、战地4~6 每代平均时长在 150h 左右。
- **PVE游戏**：绝地潜兵2 时长 500h，Warframe 1200h、方舟生存进化 2400h，以及森林系列、双人成行/奇境 和 全境封锁系列 都经常玩。
- **单机游戏**：半条命、传送门系列 的粉丝，其热门起源引擎Mod Garry's Mod 的时长是 2550h，会写lua做创意工坊插件。同样玩过并持续关注 地铁系列、索尼地平线系列、死亡搁浅系列、孤岛危机系列、死亡空间系列、使命召唤单机系列和生化危机全系列等。