韩昕妤

作品集

自我介绍

我喜欢制作可视的有趣项目，希望能够结合技术背景呈现出更多有趣的视觉效果。

1 了解Unity和UE引擎，参与过游戏项目从策划、美术到程序的全流程开发，拥有完成互动设计并编程实现能力
2 了解PBR工作流程，能够完成3D资产的创建、关卡搭建和视觉效果优化，有程序化资产管理经验
3 了解使用Figma进行网页端与移动端的界面视觉设计和互动设计，能够完成基于调研需求搭建互动框图并设计界面视觉，拥有网页端前/后端衔接开发经验
4 了解使用python进行数据分析和建模流程

联系方式

手机: +86 15622218939
邮箱: han2002.dev@gmail.com

专业技能

- C# (Unity)
- C/C++ (UE)
- Python
- GLSL
- Java Script
- HTML5/CSS
- SQL
- Figma/AI
- Blender
- Zbrush
- Substance Designer/Painter
- PS/Stable Diffusion
- AE/PR

教育经历

2020/9- 2024/6 | 深圳大学

本科-计算机科学与技术（主修）
数字媒体艺术（辅修）

2024/9 – 2026/3 | 萨凡纳艺术与设计学院

硕士-游戏开发（Game Development）

竞赛

2022/8 | 腾讯和平杯玩法开发大赛| 银奖 & 最佳人气奖

程序 & 关卡搭建 & UI制作

- 设计并使用lua语言实现《和平精英》游戏机制
- 基于关卡设计搭建游戏场景和摆放光效
- 使用Figma制作游戏UI和海报，在类UE引擎中搭建

2022/12 | NCDA 未来设计师大赛 | 广东省二等奖

程序 & 关卡搭建 & 2D美术资产制作

- 设计玩法并使用C#在Unity中实现
- 使用Figma制作游戏界面，并使用Unity的GUI搭建

2023/9 | NCDA 未来设计师大赛 | 广东省二等奖

程序 & 关卡搭建 & 2D/3D美术资产制作

- 调研用户需求，设计玩法并使用C#在Unity中实现
- 使用Figma制作游戏界面，并使用Unity的GUI搭建

工作经历

2023/6 - 2023/9 | 北辰软件科技有限公司

蓝图程序 & 关卡搭建 & 资产管理

- 在UE4的VR项目中，使用蓝图实现物体互动逻辑，并制作过场动画
- 制作自然环境3D资产，设计关卡互动流程，并搭建场景
- 使用Python制作同名模型自动同步到引擎文件夹脚本、同名材质自动应用到模型脚本