

# 韩家琪

个人网站: <https://www.jackiehan0321.com/>

电话: (18898889236) | 邮箱: [ul537570@umail.utah.edu](mailto:ul537570@umail.utah.edu) / [hanjq0321@outlook.com](mailto:hanjq0321@outlook.com)

地址: 489E 400S, Encore Apartment, Room#324, Salt Lake City, Utah State, 84111

## 教育经历

### 犹他大学 游戏学院

盐湖城, 美国

娱乐艺术与工程硕士 技术美术方向

2024年8月 - 2026年6月

GPA: 3.9(A+~A-)/4.0

- **技术美术方向:** 专注于环境艺术、程序化内容生成、游戏演示开发、快速原型设计和开放世界资产创建。
- 链接: <https://www.jackiehan0321.com/technicalarts>
- 风格化程序化资产练习: 使用Houdini的Heightfield节点实现UE中的地形生成、植物及石头撒点, 使用Houdini及Json进行建筑类HDA的制作, 并在Houdini中根据白盒实现建筑的生成(波函数坍塌算法)。使用Substance Designer进行风格化建筑材质的制作, 并在Houdini中进行UV的批量展开及对齐。
- 写实类古风环境练习: 实现RenderTarget记录雪地脚印的数据, 并使用UE内材质节点的置换实现雪材质的覆盖、用视差节点实现冰面的深度效果。用后处理材质实现屏幕结冰效果。使用Niagara粒子实现暴风雪沿Spline曲线的运动, 并通过Houdini Plugin实现Niagara粒子特效的桥梁。使用Houdini的SOP VOP模块进行石头、冰锥、雕塑的制作。在Houdini中实现高低模的材质贴图及烘焙。使用Houdini RBD Fracture制作冰面破碎动画。
- 写实类恐怖环境练习: 使用Substance Designer进行生物类材质的制作, 并在UE内用视差节点进行肉类材质球的制作。用后处理材质实现残血效果。使用Houdini的SOP VOP模块进行蜘蛛网的生成。在Zbrush雕刻生物模型, 并在Houdini中进行基础骨骼的层级命名, 在Maya中绘制蒙皮权重, 并进行手动绑定、控制器的制作, 完成动画烘焙至骨骼并导入UE中。
- 环境特效类练习: 使用Houdini的Pyro节点制作烟雾火焰特效并将VDB体积数据格式导入UE。

### 哈佛大学 设计研究生院

剑桥, 美国

城市设计方向建筑学硕士

2019年9月 - 2021年5月

- **研究方向:** 城市设计、城市经济的定量分析、建筑设计、房地产投资、历史建筑保护与更新。
- **核心课程:** 房地产金融与开发(优)、环境经济与企业(通过)、财务管理(A)、高级房地产金融(优)、计算机科学基础(通过)。
- **学术项目:** <https://www.jackiehan0321.com/architectures>

### 华南理工大学

广州, 中国

建筑学学士 主修建筑设计、辅修历史建筑保护与理论

2014年9月 - 2019年6月

GPA: 3.88/4.0 | 排名: 2/100人

- **相关课程:** 计算机基础(95/100)、微积分基础(91/100)、建筑设计与结构(91/100)、计算机辅助设计(89/100)、传统建筑营造法(94/100)、外国建筑史(96/100)。
- **荣誉:** 中华人民共和国教育部国家奖学金(前1%)、雅居乐集团及广州白云化工企业奖学金(前2%)、彭氏设计一等奖学金(前2%)、谷雨全国可持续建筑设计大赛三等奖、第17届亚洲设计大奖(更新与改造组)铜奖。

### 在线课程

Python编程基础(密歇根大学, Coursera): 2020年1月 - 2020年3月。

Java面向对象编程(佐治亚理工学院, Edx): 2024年3月 - 2024年5月。

## 游戏相关项目

### 数字游戏开发

初级游戏设计师

2023年4月 - 至今

- Demos: <https://www.jackiehan0321.com/games>

- 无名者的回声(密室逃脱恐怖游戏, UE, VR game, 课程项目) 2024年11月 - 2024年12月  
-作为技术美术, 在Unreal中实现基于三相投影的PBR材质、基于HUD序列和世界坐标偏移的火焰燃烧顶点动画、基于Houdini Flip节点的VAT小型液体流动材质。  
-作为3D美术, 根据原画在Zbrush、Houdini、Blender完成物件建模(家具、道具)。使用Substance Designer制作材质贴图(石砖、泥浆及木头), 并在UE中制作通用材质球, 在Substance Painter中制作血液喷溅和涂抹贴花。
- 波普城市(模拟经营游戏, Unity, 课程项目) 2024年9月  
-作为技术美术, 完成了角色的动画捕捉并扮演NPC, 在Motion Builder中进行数据清洗、在Maya中进行骨骼调整和动画制作, 在Unity中编写美漫卡通风格的Shader。  
-作为3D美术, 根据设定在Zbrush、Blender中完成物件建模(家具、玩具)。
- 重力反转(平台跳跃游戏, Unity, 课程项目) 2024年8月  
-作为技术美术, 完成了2D动画、Particle粒子特效的制作、UI的制作及关卡原型的设计。
- 铸天图(网易高校制作人大赛决赛作品, 网易Y3编辑器) 2024年7月  
-作为策划与副程序, 完成了角色运动系统、战斗系统及场景的设计, 并完成了全部的原创剧本写作。
- 神圈, 电子游戏(UE, 独立项目, 开发中) 2023.11-至今  
-利用Metahuman制作主角及NPC, 编写简单的交互蓝图, 利用Live Link Face进行面部捕捉并应用于动画序列。
- 二维的终结, 电子游戏(Unity, 独立项目, 发布demo) 2023年9月 - 2023年10月  
-完成关卡设计、游戏玩法原型和主要角色动画设计, 并完成了全部的原创剧本写作。
- 齿轮共和国, 电子游戏(Unity, 独立项目, 发布demo) 2023年7月 - 2023年9月  
-完成关卡设计、游戏玩法原型和主要角色动画设计。
- 阴影边缘, 电子游戏(Unity, 独立项目, 发布demo) 2023年4月 - 2023年7月  
-使用PS和C#及引擎内模块完成了关卡设计、角色的绘制和动画。

## 实践经历

---

i-MUR 未来信号空间站12期 游戏用户研究训练生(top6) 2024年5月 - 2024年10月  
2024年腾讯策划星跃训练营动作游戏关卡 课题组成员 2024年12月 - 2025年1月

### 东卷西卷工作室

业余剧本杀编剧、监制

2022年5月 - 2024年5月

- 《华妃墓》(历史阵营类): 一款基于历史的阵营剧本, 杭州滨江区定制文化旅游项目。
- 《父爱如兰》(情感类): 与玖的数码合作研发的广东省农业厅定制VR剧本。
- 《以炎黄之名》(机制类): 改编自小说IP《血火流觞》, 咪咕中国移动定制党建项目。

### 保利广东城市发展有限公司

设计管理部 项目设计经理

广州, 中国

2021年7月 - 2023年4月

- 参与“湖光悦色”、“和悦滨江”住宅项目早期阶段, 为项目规划提供支持, 根据现行法规优化容积率和建筑量参数。
- 组织并完成广州广钢公园项目的综合建筑测绘工作, 分析工业项目初步结构计算模型, 并通过点云技术重建工业建筑模型。

## 技能与兴趣

---

- 语言能力: 普通话(母语)、英语(流利)。
- 编程语言: Python(基础)、SQL(基础)、C#/C++(基础)。
- 专业工具: Unity、Unreal Engine(初级)、V-ray、Blender、ZBrush、Stable Diffusion、Substance Designer、AutoCAD、ArcGIS(初级)、BIM、SketchUp、Rhino、Houdini(初级)、PR、AE、Adobe Indesign、Photoshop、Illustrator、Maya、SpeedTree(初级)。
- 兴趣: 阅读、中国传统绘画(<https://www.jackiehan0321.com/arts>)、旅行。
- 证书: PMP(项目管理专业人员)、CSPM(战略项目管理认证)二级。

[https://www.jackiehan0321.com/files/ugd/945e4f\\_19abc16733d14fdab4933aa4fcde6203.pdf](https://www.jackiehan0321.com/files/ugd/945e4f_19abc16733d14fdab4933aa4fcde6203.pdf)