李 佳 鸿

游戏开发 · 3D动画 · AI创意工具研究

✉ lijiahong2025@gmail.com ☎ +86 185 6621 9856 ⌂ 广东省东莞市松山湖 ⚐ jiahong2077.cn

教育背景

墨尔本大学 • 信息技术硕士（人工智能方向） 2027.03 – 2029.12（预计）

澳大利亚 墨尔本

研究方向：AI驱动创意工具研发、游戏开发者与AI的协作范式设计

职业目标：研究并定义创作者与AI的协作模式，为游戏开发者设计AI辅助创作工具，降低游戏制作门槛

北京师范大学-香港浸会大学联合国际学院（BNBU）• 传播学学士（动画与互动媒体） 2022.09 – 2026.06

中国 珠海

GPA：3.5/4.0 | 专业排名：5/62（前8%）· 校内二等奖学金（2023、2024、2025连续三年）

核心课程：虚拟现实艺术、制作方法、互动媒体编程基础、互动图形、3D建模、动画

技术技能

编程语言	C#、Python、Java
游戏引擎	Unity、Unreal Engine 5、Godot
3D与动画	Blender、Maya、ZBrush
设计与后期	Photoshop、Figma、DaVinci Resolve、Substance Painter
AI工具	混元3D、豆包（AI编程与资产生成）
其他	VR开发、Shader/材质、AutoRigPro

核心项目经历

Guernica VR — 格尔尼卡交互式艺术博物馆（毕业设计） 2025.08 – 2026.05

Unity · C# · Blender · 混元3D · AI辅助编程

以毕加索反战名画《格尔尼卡》为灵感，设计沉浸式交互艺术博物馆，引导玩家通过6个循序渐进的小游戏深入了解画作背后的故事、象征与创作过程。六个关卡分别对应：花束整理（未竟之梦）、篝火添柴（守护希望）、棋局对决（梦想与毁灭）、追逐游戏（逃离的平民）、保护居民（废墟防线）、最终挑战（击败战争公牛）。将经典艺术教育与游戏技术结合，把观众从被动观察者转变为主动参与者，探索艺术体验的新模式。

https://www.bilibili.com/video/BV1qKgW6XEnY

Beetle Simulator — 甲虫微观探索游戏 2026.05 – 2026.06

Unreal Engine 5（蓝图）· 自定义Shader · 动画状态机

全程使用UE5蓝图体系开发（无C++代码），基于昆虫生物特性实现地面爬行、墙面攀爬、低空飞行三种移动模式。实现Day Sequencer昼夜切换、虫眼风格后处理特效（Custom Stencil模板缓冲精准剔除模型）、2D BlendSpace动画混合、自定义重力系统与碰撞预设。系统性解决9个引擎级技术问题（动画残留、音效叠加、碰撞失效、视角与移动解耦等），交付功能完整、运行稳定的可玩demo。

https://www.bilibili.com/video/BV1dKgW6QEfK

Virtual Escape — 虚拟逃脱（VR多层现实解谜游戏） 2025.02 – 2025.05

Unity · C# · Blender · VR头显 · 课程：AIM3183 虚拟现实艺术

设计一款VR科幻逃脱解谜游戏，通过5个层层递进的场景探索"真实""虚拟""虚假"的多层现实概念。玩家从舒适的虚假房间出发，穿越飞船走廊、虚拟城市、程序世界，最终通过VR头显通透摄像头看到真实世界。每个场景的氛围与交互设计暗示其本质，引导玩家反思对现实的认知。

https://www.bilibili.com/video/BV1BAgW6REby

Medic Simulator — 军医模拟器（战场记忆第一人称体验） 2025

Unity · Blender · 团队协作 · 负责全部场景制作

以退役军医为主角的心理主题第一人称体验：战场记忆持续侵蚀大脑，平静的日常场景与残酷的战壕不断交错、彼此渗透。在团队协作中负责**全部场景制作**——所有环境均使用Blender从零搭建，并在Unity中完成场景整合与氛围光照，呈现现实与战场相互侵蚀的叙事效果。

https://www.bilibili.com/video/BV1T3t46ZEY2

Five-Water-Formed Fists — 五水成拳（3D动画短片） 2025

Blender · DaVinci Resolve · AutoRigPro

创作武术主题3D动画短片，融合中国传统"五形拳"（虎、蛇、龙、豹、鹤）与李小龙"如水般无形"的哲学理念。场景选取竹林中央水池的经典武侠意象，手动修改HDRI制作内心世界光照，AutoRigPro进行角色绑定。渲染PNG序列导入DaVinci Resolve完成剪辑，动画与镜头同步推进。

https://www.bilibili.com/video/BV1Ffgp6tEfN

Sonic Run — 音速奔跑（金币收集探索游戏） 2025.04

Unity · C#

开发以索尼克为核心的地图探索游戏，包含WASD移动、加速、弹跳机制，以及独特的球形变身系统——能量累积后变身为球体获得全向空中冲刺能力。设计食物主题关卡元素（马卡龙跳跃路径、布丁反弹垫、可乐罐随机喷射）辅助空中金币收集，限时挑战最高分。

https://www.bilibili.com/video/BV1oKgW6QEWD

Space Survive — 太空生存（AI资产生成像素风游戏） 2025

Godot Engine · AI资产生成（豆包）· 像素化处理流程

探索完整AI辅助独立游戏开发流程：所有美术资产由豆包AI生成，经像素化处理后在Godot引擎中组装。设计策略性生存玩法，强调太空环境中的资源管理与探索。

https://www.bilibili.com/video/BV1dKgW6QECm

Cyberpunk City — 赛博朋克城市（3D场景与Shader艺术） 2025

Blender · Unreal Engine 5 · 自定义Shader

在Blender中搭建赛博朋克城市夜景场景，UE5中完成视频渲染，运用自定义Shader材质实现霓虹灯光效果，配合雨滴粒子系统营造氛围。

https://www.bilibili.com/video/BV1Ffgp6tEip

Alien Secret Action — 角色建模与概念设计 2024

Maya · Substance Painter · Photoshop · 手绘

基于外星人入侵故事，从零建模5名人类角色（John、Paul、Mike、Jason、Eva），放置于餐厅场景中，包含完整泥塑三视图、UV展开与材质制作。完成角色概念设计文档，包括角色设计草图、设计推导逻辑与动态分镜故事板。

实习经历

深圳市凯乐新联文化科技有限公司 • 设计师/插画师、社媒运营助理 2023.07 – 2023.08

中国 深圳

- 为公司IP形象设计15+组表情包，应用于微信贴纸包与社交媒体推广；
- 协助运营公司社交媒体社区（微信公众号、豆瓣小组），负责日常内容更新与维护；
- 负责公司IP形象线下推广工作。

获奖与荣誉

- 校内二等奖学金 — BNBU（2023、2024、2025连续三年）
- 专业排名5/62（前8%）— 动画与互动媒体专业