

陶令恒

Lingheng (Tony) Tao

TECHNICAL ARTIST / GRAPHIC PROGRAMMER

江苏, 南京

+1 412 328 9641

linghent@andrew.cmu.edu

www.taotamago.com

www.linkedin.com/in/lingheng-tao

教育经历

卡内基梅隆大学

学士

宾夕法尼亚, 匹兹堡 2017 - 2023

建筑设计专业

计算机科学专业

辅修游戏设计

卡内基梅隆大学

硕士

宾夕法尼亚, 匹兹堡 2023 - 至今

主攻游戏引擎 / 技术美术 / 图形工程

专业技能

C/C++/C#/Java/LaTeX

Computer Graphics

Physically-based Rendering

Adobe Photoshop/Illustrator

Autodesk 3DS Max/Revit/Maya

Autodesk AutoCAD

ArcGIS

Rhino & Grasshopper

Unity 3D

Unreal Engine 5

RPG Maker

Amplify Shader Editor

Shader Graph

ZBrush

Procreate

Figma

使用语言

中文 (普通话)

英文

日文

概述

积极面对来自不同领域和难度的挑战。擅长团队合作与协作。善于运用从不同专业学到的灵活技能解决问题。

工作经历

苹果公司

图形工程师 (实习) | 2024.5 - 2024.8

美国, 桑尼维尔

- 为 Reality Composer Pro 的 ShaderGraph 编写新的节点。
- 为 ShaderGraph 中的节点提供测试, 编写着色器与材质用于测试节点正确性。
- 编写用于存档 ShaderGraph 中节点的 macOS 应用。

网易 (杭州) 网络有限公司

体验设计工程师 (实习) | 2021.9 - 2021.12

中国, 杭州

- 服务互动娱乐事业部中台, 为前台各项目提供支持, 包括交互稿的讨论与再设计、界面拼接适配以及初步的落地工程实现等;
- 与导师共同申请交互技术专利: 一种在模拟建造类游戏中由任务列表直接拖动物品进行建造的交互方式;
- 设计互娱新人技能培训 SOP, 编写教程文档, 录制培训课程视频。

项目经历

Voxalburgh CMU 娱乐技术中心

渲染向技术美术 / 游戏程序 / 概念设计 | 2024.1 - 至今

- 独立负责项目的所有程序, 包括基于 iOS 的 ARKit 的 AR 交互、Niantic Lightship 的类 Pokemon Go 玩法、UI 界面跳转、材质 Shader 调用、类继承关系以及代码优化等。
- 独立负责项目的吉祥物概念设计, 参与整体美术风格的制定。

建造虚拟世界 CMU 娱乐技术中心

渲染向技术美术 / 图形程序 / 游戏程序 | 2023.9 - 2023.12

- 利用 Unity 中为项目提供 URP 管线内的材质溶解、材质过渡、水体、二次元描边、屏幕空间后期处理等视觉特效, 使用 ShaderLab、ASE、Shader Graph 编写 Shader。
- 编写 C# 脚本以提供调用特效以及在 XR 场景中交互的接口。

树懒赛跑 CMU 实验性游戏工作室

制作人 / UI 设计师 / 游戏策划 / 游戏程序 | 2023.3 - 2023.5

- 作为制作人带领一个五人的团队制作一个多人的赛跑游戏。
- 编写游戏中物理模拟、交互界面的程序, 为游戏设计 UI 界面。
- 在 CMU 的游戏创作俱乐部的 2023 年春季学期中展出。

DIRT 光线追踪渲染器 CMU 基于物理渲染

C++ 程序 | 2024.1

- 使用 C++ 基于达特茅斯的 DIRT 框架编写的能够输出高质量图片的光线追踪渲染器。
- 实现基于不同 BSDF 模型的材质渲染, 例如 Phong, Blinn-Phong, Beckmann 和 Oren-Nayar 模型。
- 实现不同采样策略的蒙特卡洛积分, 支持基于分层采样和拟蒙特卡洛采样的噪声图生成。
- 实现基于多重重要性采样的双向路径追踪渲染器。