

李楚

lichu_bsm66@163.com | 17721359931 | 作品集: annielichu.com

教育背景

卡内基梅隆大学 娱乐技术硕士 (Master of Entertainment Technology) 2023年9月 - 2025年5月

主要课程与项目: 游戏与体验开发、计算机图形学、生成式 AI 艺术

纽约大学 交互媒体艺术 (主修) & 计算机科学 (第二专业) | 本科 2019年9月 - 2023年5月

核心课程: 数据结构与算法、媒体艺术、交互开发、计算机操作系统、计算机图形学、网页开发

技术技能

平台: Unity, Unreal Engine 5, Oculus Quest 2 & 3, 游戏引擎&硬件交互

编程语言: C#, Java, Blueprint, C++, HLSL, JavaScript, Python

版本管理: Github, Perforce

设计与生成工具: Adobe Premiere Pro, Houdini, Maya, Photoshop, Figma, Runway, Suno, DallE

实习经历

实时音乐分析与数据流插件 (虚幻引擎) 商业合作项目, 客户: 北京漫场视界科技有限公司 | 2024年5月至今

Unreal, Github | 游戏引擎插件开发&项目管理

- 发起并领导一支独立开发团队, 负责合同谈判、项目规划、技术执行及客户沟通, 使用 ClickUp 管理团队任务与文档。
- 设计并实现实时音频分析算法, 研究主导频率检测和频谱分析, 开发扩展频谱分析系统, 突破虚幻引擎原生局限, 实现自定义频段选择, 提升音乐驱动场景效果的灵活性。
- 深入使用虚幻引擎蓝图, 开发定制蓝图库、函数调用和事件驱动通信, 使实时场景效果的数据流动更加模块化和灵活。
- 项目已完成多轮交付, 插件单次集成预计创收 4000 美元, 强化音乐驱动互动体验的市场潜力。

项目经验

VR 生态探索游戏 合作单位: 卡内基梅隆大学变革性游戏中心 (CTP) | 2025年1月至今

Unity, Quest 3, Perforce | 游戏开发与互动设计

- 作为独立程序员, 负责核心玩法与 NPC 系统, 包括 VR 移动、交互、物理机制、模块化任务系统, 并实现状态驱动对话和导航网格路径规划。
- 设计并维护大型代码库, 确保文档清晰、模块化设计、AI 辅助原型开发及系统任务管理。
- 构建 VR 体验框架, 让玩家化身微缩角色, 探索自家后院, 解决环境危机, 强调小细节和个人行为对环境改变的重要性。
- 主导游戏测试、玩法、美术与设计整合, 跟踪资产, 优化工作流程并根据玩家反馈迭代。

实验性音乐游戏 主题专家 (Subject Matter Expert): Epic | 2024年9月至12月

Unreal Engine, Verse, Niagara | 视觉特效制作与技术美术

- 设计并实现音乐驱动的视觉特效与材质, 增强实时环境响应、舞台灯光及战斗反馈。
- 构建并迭代 Niagara 粒子系统, 打造 BOSS 攻击特效与音乐同步粒子互动, 强化游戏情绪表达。
- 集成关卡序列器, 导演游戏内过场动画, 增强玩家沉浸感。与美术设计紧密合作, 确保特效的视觉表现与性能优化。
- 在 ETC Festival 展示, 吸引 100+ 行业专家和玩家体验, 获得高度认可, 并推动游戏最终优化。

音乐驱动景观可视化 客户: Deeplocal | 2024年1月至5月

Unity, Spotify Web API | 体验开发与创意设计

- 担任唯一开发者, 与五位设计师合作, 开发被动音乐可视化体验, 场景根据音乐动态变化, 模拟看车窗外景色的体验。
- 经过多轮原型测试, 最终采用 Unity 2D 与 Spotify Web API 抓取歌曲信息进行体验开发, 实现动态天气、动画状态过渡, 并结合后处理特效与灯光优化视觉表现。
- 构建美术资源层级系统, 优化场景层次感, 增强视觉叙事的沉浸度与情感体验。
- 项目在 50+ 美国中小学生中测试, 反馈显示极强情感共鸣, 最终 100% 满足客户需求, 获客户高度认可。

奖项与荣誉

- 入围 & OpenArts 提名 | MIT AI 电影黑客松 2025 | AI 生成短片《Dance in the Ashes》
- 受邀演讲 | Cumulus Detroit 2022 - 适应设计大会 | *Rising*, 展示纽约大学 CO₂ 排放研究项目
- 第一名 | 纽约大学黑客松 2022 (健康与福祉) | 交互应用设计 (面向食物过敏人群)