

吴波

求职意向：游戏技术美术 (TA)

作品集：<https://shenqu-39xs2pz.maozi.io> | 吉林艺术学院 数字媒体艺术 (本科在读)



专业技能

- 引擎与图形：UE5 材质编辑器、Shader 编写 (HLSL/节点)、性能优化、水特效。
- AI 协同工作流：精通 Trae (代码执行)、Kimi (原理逻辑)、ima (知识库) 三位一体的工作流，具备从零到上线的独立工程闭环能力。
- 美术基础：高模/低模、拓扑、UV、贴图烘焙。

项目经历

风格化玻璃与魔法水晶材质 | 独立开发

- 项目背景：在不依赖外部贴图的情况下，实现边缘锐利发光的赛博水晶质感。
- 任务与行动：独立承担材质设计、实现与性能调优。使用 Fresnel 系数驱动自发光与不透明度，排查并修复 UE5 Substrate 系统导致的半透明模式异常；针对半透明无法读取 SceneDepth 的管线限制，采用最小拓扑规避节点冗余。
- 项目成果：将像素着色器指令数压缩至 312 条，GPU 消耗极小，视觉与性能表现均达标。

基于 AI 工具链的个人作品集网站 | 全栈独立闭环

- 项目背景：零代码基础，目标独立搭建并上线个人作品集网站。
- 任务与行动：完成从开发、调试、优化到部署的完整链路。使用原生 JS 实现 IntersectionObserver 滚动监听与 Lightbox；利用 debounce + rootMargin 优化交互动效；字体本地化解决国内加载延迟；通过 Gitee + 帽子云实现自动化部署。
- 项目成果：网站成功上线并平稳运行，跑通了从 0 到 1 的完整工程闭环。

教育背景

吉林艺术学院 | 数字媒体艺术 | 本科在读

个人特质

- 重度游戏玩家：从 3A 到独立游戏均有涉猎，入行动机源于对游戏制作本身的兴趣。
- 小说写作：习惯构建逻辑闭环，迁移为“每个节点都要存在理由”的工程思维。
- 力量训练：长期主义与自律的日常实践，保持持续学习所需的专注力。