# 王禹超



## 工作经历

*2024 – 至今* ⋆ **研究生助教**, 普渡大学, 美国 印第安纳州 西拉法叶
- ◇ 教授 CGT 147（视觉特效导论）和 CGT 340（数字照明与渲染）的技术实验课，为 20 至 30 名学生提供 Houdini、Maya 和 Arnold 的实践指导
- ◇ 通过评估项目成果和解决技术问题，促进了学生在程序化模拟和渲染方面的实践技能发展

*2021 – 2022* ⋆ **副美术组长 / 特效师**, 夔牛工作室, 中国 天津

主导了工作室*首支宣传片*的视觉开发与特效制作。
- ◇ 使用*ASE*、Shader Graph 和 HLSL 开发自定义着色器并优化 URP 渲染管线
- ◇ 指导和管理初级 3D 美术团队，统一美术制作管线，并确保项目交付成果的风格一致性

*2021 – 2021* ⋆ **硬表面建模师**, 夔牛工作室, 中国 天津
- ◇ 使用 Maya 和 Substance Painter 制作高保真硬表面 3D 资产，确保严格符合项目的艺术和技术规范
- ◇ 执行高效的 UV 拆分、PBR 贴图绘制和拓扑优化，以简化资产在 URP 环境中的集成并提升性能

## 教育背景

*2024 – 至今* ⋆ **技术 博士 (Ph.D. of Technology)**, 普渡大学
- ◇ 导师为*Tim McGraw* 博士，研究方向为计算机图形学与人工智能　　预计 2029 年 5 月毕业

*2022 – 2024* ⋆ **计算机图形学技术 硕士 (M.S. of Computer Graphics Technology)**, 普渡大学
- ◇ 专注于体积渲染、程序化建模和虚拟现实/人机交互

*2017 – 2021* ⋆ **计算机图形学技术 学士 (B.S. of Computer Graphics Technology)**, 普渡大学
- ◇ *动画与游戏开发设计* 双专业
- ◇ 因学术表现优异入选院长荣誉名单（2019 年春季/秋季学期，2020 年春季学期）

## 学术发表

### 预印本

1. J.-C. Chiu, **Y.-C. Wang**, S. Luo, T. Wang, Q. Yang, N. Khanal, and Y. V. Chen, *Mirage: A micro-interaction relational architecture for grounded exploration in multi-figure artworks*, 2026. arXiv: 2604.23788 [cs.CV].

## 项目经历

*2025 – 至今* ⋆ **MURAL**
- ◇ 开发基于大语言模型的智能体，以协助非专业人士起草面向艺术家的美术外包需求文档
- ◇ 正主持经过 IRB 批准的实证用户研究，以评估系统性能和用户体验中

⋆ ***个人网站***
- ◇ 基于*HugoBlox* 定制，深度修改了模板结构，并集成了自定义 Tailwind CSS 以实现高级视觉特效
- ◇ 实现跨平台的响应式设计，通过 Netlify 配置了自动化 CI/CD 流水线，确保性能与兼容性

## 技能与兴趣

### 技术能力

*编程语言* ⋆ C++, Python, C#, HLSL, GLSL, OpenGL, Vulkan, LaTeX, HTML, CSS

*软件工具* ⋆ Unity, 虚幻引擎, Maya, Houdini, Substance 3D Suite, Photoshop, Git, Blender

*AI 相关* ⋆ 智能体工作流 (OpenClaw, OpenCode, Hermes), 文生图; Prompt, Context & Harness Engineering

*CG 技能* ⋆ 着色器开发, 实时特效管线, 硬表面建模, PBR 材质设计

*团队领导力* ⋆ 跨学科协作, 艺术指导, 多小组协作间的沟通与协调

### 兴趣领域与语言

*研究方向* ⋆ 基于 LLM 的程序化内容生成, 人机共创, 实时渲染, 虚拟现实

*个人兴趣* ⋆ 显卡微架构与设计分析, 复古显卡收藏, 独立游戏开发

*语言能力* ⋆ 英语 (专业), 中文 (母语), 日语 (中级)

© 2026 Yu-Chao Wang. Last updated May 2026. Please visit personal website for up-to-date version.