

纳迪尔·亚当·怀特劳

<https://toku.dev>

轮廓

热情且经验丰富的游戏开发专业人士，拥有十多年的行业经验，现在专注于在数字艺术、编程、游戏设计、人工智能和混合现实领域指导学生。我以实践教学方法而闻名，将我的技术专业知识与强大的人际交往能力相结合，激励学生并为大学学习做好准备。热衷于释放每个学生的潜力，并引导他们在不断发展的科技领域取得学术和职业成功。

技能

教学和指导技能

- 擅长创建引人入胜且信息丰富的课程材料。
- 具有一对一指导和小组指导的经验。
- 能够调整教学方法以适应学生的个人需求和学习方式。
- 较强的沟通能力：能够以通俗易懂的方式清楚地解释复杂的概念。
- 持续学习：致力于了解最新的教育技术和行业趋势。
- 英语为母语，汉语 HSK-3 水平

技术能力

- 精通 Adobe Suite、3DSMax、Maya、ZBrush、Unreal Engine、Unity Engine。
- 熟练掌握 C++、Python 和 Verse 等编程语言。
- 在游戏开发和混合现实应用方面拥有丰富的经验。

工作经历

Unfit Parent Limited 董事总经理

(2022 年 10 月至今) 苏格兰爱丁堡

- 领导开发了供私立学校教育使用的 VR 太阳系模拟器。
- 管理美国三个主要游戏项目的承包以及内部混合现实应用程序的开发。
- 指导各个项目的技术和创意方面，确保高质量标准。

Rayscape Games 工作室总监

(2021 年 11 月 - 2022 年 10 月)，英国布里斯托尔

- 在 3D 艺术流程和编码最佳实践方面管理和培训了由 12 名员工组成的团队。
- 监督《Arcane Ascent》的制作，并与 Playstation 建立了合作伙伴关系。

腾讯高级技术美工 (D-13)

(2018 年 8 月 - 2021 年 11 月)，中国深圳

- 与 Epic Games 合作开发智慧城市项目。
- 向同行提供代码审查和反馈，提高团队绩效。

MAxSine 学院数字艺术与编程导师，

(2018 年 12 月 - 2019 年 12 月) 中国深圳

- 指导学生进行数字艺术和编程, 为他们申请本科和研究生大学做好准备。
- 制定个性化的学习计划并进行一对一的课程, 以加强学生在数字艺术和编程方面的技能。
- 指导学生完成申请过程, 重点关注大学水平学习所需的作品集开发和技术技能。
- 所有受指导的学生均成功进入所选大学, 体现了指导方法的有效性。

Mozi Arts 3D 动画师

(2017年8月-2018年8月)中国深圳

- 为在中国各地展示的新媒体艺术项目创作环境、道具和人物。

杭城公立学校英语和数学老师

(2017年1月至2017年8月)中国深圳

- 在公立学校教授 3 至 9 年級的英语和数学。

Streamline Studio 3D 艺术家

(2014年6月至2016年8月)马来西亚吉隆坡

- 作为环境艺术家参与了多个 AAA 项目, 包括《街头霸王 V》、《漫威 VS CAPCOM 无限》和《最终幻想 XV》。

Real Visual Group 的 3D 艺术家 (Jr),

(2012 年 4 月 - 2014 年 5 月)英国普利茅斯

- 使用 Oculus DK1 在 Unity 3 中为建筑可视化、模拟和医疗培训项目创建资产。

教育

斯塔福德郡大学计算机游戏设计理学学士(2009-2011)

参考

根据要求提供参考