

工作经验

叠纸游戏	2023.01-至今
• 3D场景美术 (P4)，负责对接项目组需求，管理外包团队，审核资产质量，协助主美梳理流程，安排项目进度，	
• 3D场景地编，制作版本所需全流程资产，把控氛围和整体表现，PV制片	
上海文广集团	2019.12 - 2022-12
• 3D设计，负责大型专题报道的视觉包装，保证视频质量	
• 3D场景美术，独立完成场景需要的地形，模型，材质和后处理	
AIRSHIP SYNDICATE	2019.03 - 2019.09
• 3D场景美术，负责场景地编和部分载具部件和道具的模型和材质	

技术能力&软技能

- 精通PBR工作流程，熟悉次世代资产制作与优化，熟练使用主流3D软件 (3ds Max、ZBrush、gaea 、Substance Painter/Designer)，熟练掌握主流游戏引擎 (Unreal Engine、Unity)，具备优化、调试与资产实现能力，擅长探索新技术与工具，推动工作流程改进，优秀的团队管理与沟通能力，提供反馈与指导。
- 善于发现项目风险并提出有效解决方案。能够激励团队并推动成员成长，营造积极的工作氛围。

项目经验

闪耀暖暖	2023.01-至今
3D 场景美术	
• 和项目组与主美对齐版本需求，参与视觉目标设定与原型开发，制定排期和工作计划	
• 协同团队完成3D场景制作与3D资产交付，优化资产制作流程，确保团队的高效运作	
• 与技术美术团队合作，主动推进新技术研发与实施如材质系统与光照优化方案	
• 确保项目在美术质量与性能上的一致性，完成资产优化与性能调试	
• 在虚幻引擎中独立完成PV制作，升级场景呈现效果，完善项目的影视流程	
• 制作DCC脚本，提供给组员更有效率的制作流程，实现繁冗操作一键化	
东方卫视进博会等节目包装: 虚拟主持人“申小雅”	2020.01-2022.12
3D 场景美术	
• 根据节目制定项目规划，与甲方对接需求，与部门同步进度	
• 制作需要的分镜和模型动画，灯光以及渲染，为不同客户端优化成片效果	
• 制作虚拟演播厅场景，用UE5为事件制作材质动画和机位的蓝图编控	
Darksiders Genesis	2019.03-2019.09
3D Environment Artist	
• 制作部分风格化的场景模型，手绘贴图	
• UE4制作材质特效，部分关卡的光照	

教育背景

北京邮电大学 数字媒体与设计艺术学院	2013.9-2017.6
专业: 数字媒体艺术	学位: 艺术学学士
南卫理公会大学 Guildhall	2017.9-2019.6
专业: 游戏美术 (游戏设计美术方向)	学位: 交互技术学硕士
助教	