

## 苑博

yb19940511@gmail.com +86 13366020163

www.byart.site

## 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