

胡武强-技术美术

🏠 huwuqiang.com ✉ 2088625171@qq.com ☎ 15584314028

多年的魔兽世界玩家，也很喜欢人任系的诸多游戏。

基本信息

求职岗位：技术美术 现居地址：重庆
期望薪资：面议 年龄：27岁

专业技能

- 熟悉 C# 以及 Unity 引擎面向组件开发思想和常用组件方法
- 熟悉 Houdini, PCG开发, 有丰富的使用经验, vex和Hpython熟练, 编写过houdini的QT插件
- 熟悉 编辑器扩展, 能根据美术需求开发相对应的美术编辑器, 熟悉Odin, UnityEditor
- 熟悉 Shader, 常用效果开发, 对美术进行全方位的技术支持
- 了解 图形优化和调试, 可通过 Renderdoc 等图形调试工具进行渲染调试、分析、优化
- 了解 图形学基础、Opengl基础、以及3D数学基础
- 了解 Maya建模、PS改图、SD、SP, 能根据 Shader 的需求进行美术资产预生产和流程制定

工作经历

- | | | |
|------------------|-----------|----------------|
| - 重庆帕斯亚科技发展有限公司 | 技术美术 | 2019.10至今 |
| - 北京大呈印象科技发展有限公司 | 游戏CG特效设计师 | 2016.12-2019.9 |

项目经历

沙市镇时光

- 简介
 - 一款卡通风格的模拟经营类游戏, 《波西亚时光》的正统续作
- 职责描述:
 - 工具开发。开发能提高美术工作效率的工具, 资源检查修改工具
 - 表现优化。双向映射, 具有光影的Billboard Cloud表现调整及生产流程等
 - 美术流程优化。根据现有流程, 针对问题设计相关的优化方案并开发工具, 编写文档
 - 地形流程。使用houdini, world machine等进行世界地形的流程搭建, 生产以及修改

无昼之海

- 简介:
 - 未上线, 是一款卡通风格的RPG冒险养成的手机游戏
- 职责描述:
 - PCG相关。使用houdini制作开放世界地图以及各种程序化美术工具
 - Shader相关。优化角色渲染, 更新美术的角色模型资产制作流程以适配表现需求
 - 美术资源优化。根据性能表现对资源进行调整并编写相关批处理工具

教育经历

吉林动画学院

- 动画艺术 本科

2013.9 - 2017.6