



汪简晗

求职意向：3D 设计与建模相关工作



教育背景

美国犹他大学(The University of Utah)



游戏设计专业(Bachelor of Science in Games)

预计毕业时间：2025 年, 5 月



项目经历

Clay Beats (节奏休闲游戏):

团队项目 • 28 人 / 2024.09 - 至今

概念美术 & 角色建模

- 设计游戏角色形象, 协助确立整体视觉风格与风格基调
- 制作符合游戏需求的 3D 角色模型, 包括拓扑优化与材质绘制
- 为角色添加 2D 面部表情动画, 用于游戏内实时演出
- 与动画师及程序组密切协作, 确保模型在 Unreal 引擎中良好表现

BJD 盲盒企划:

个人独立项目 / 2025.04 - 至今

- 独立完成 BJD 素体设计, 结合可动性与造型比例进行打样
- 3D 建模、结构拆件与可动性测试, 考虑 3D 打印实现的可能性

Stardust Blitz (横版射击游戏):

团队项目 • 6 人 / 2024.01 - 2024.05

3D 建模 & 技术支持

- 主导“像素化 3D 模型”风格的研究与流程探索, 并向团队成员协作高效制作模型
- 负责 3D 模型的建模、贴图绘制与风格统一
- 实现在 UE5 中的 UI 排版与动态效果, 增强界面交互感

The Ones Left Behind (叙事探索类游戏):

团队项目 • 6 人 / 2024.09 - 2024.12

3D 美术 & UE5 蓝图开发

- 在 UE5 中设计并实现了基于玩家视线判断的可交互物体高亮功能
- 编写场景转换逻辑蓝图, 提升关卡过渡的沉浸感与流程顺畅性
- 制作游戏中的角色模型, 完成第一人称角色动画



语言能力

中文: 母语

英语: 可流利用于工作与学习, 具备良好读写沟通能力



作品集网站

<https://jianhan0.github.io/portfolio.cn>



个人信息

现居: 上海

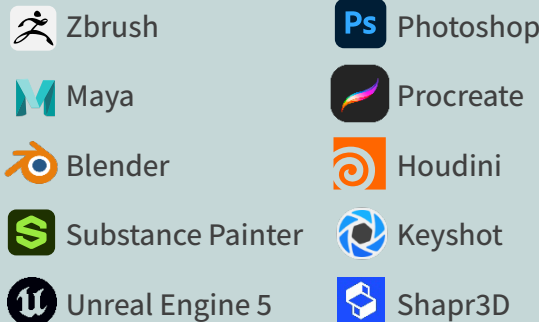
+86 13774229813

Wangjianhan01@hotmail.com

微信: W358603545



软件技能



技能

- 具备完整的 3D 角色制作经验, 涵盖角色概念设计、建模、贴图与表情动画
- 能独立使用 ZBrush 进行模型建模与拆件, 结合 3D 打印结果优化结构与细节
- 具备程序化思维与技术适应能力, 熟悉使用 UE5 蓝图实现基础交互功能, 具备 Houdini 程序化建模经验, 并能独立搭建作品集网站