

刘健彬

手机号码: 19301450346 - Email: jianbinliu@outlook.com - 作品集 <https://jianbinliu.xyz/portfolio.html>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/jianbinliu/> - ArtStation: <https://www.artstation.com/jianbinliu>

工作经历

独立开发者 / 自由职业

资深技术美术 [UE5, Pico VR]

2024.01 – 至今

- 参与多个项目开发、外包及咨询工作
- 主要涉及一些效果实现、工具开发、性能优化及美术团队Pipeline搭建
- 深度参与VR项目开发, 负责制定场景性能规范, 材质开发, UE5至Pico头显管线优化

上海酷拳软件有限公司

资深技术美术 - 2XKO (英雄联盟格斗游戏) [UE5, PC & 主机]

2021.09 – 2023.12

- 制作及维护场景相关的材质及系统, 模块化通用材质
- 编写相关文档, 确保各地工作室开发人员易于维护已有材质及新增符合规范的材质, 降低沟通成本
- Houdini与UE之间的制作流程测试及离线效果制作
- 维护日常项目版本稳定开发, 进行工具开发提高美术生产效率和优化性能痛点
- 编写资源规范、工具使用等文档(中英文)及制作教学视频, 提升美术对内部开发流程的熟练程度
- 日常收集美术开发相关问题, 与上下游沟通及制作各类工具提升项目版本迭代稳定性
- 协助美术排查及解决各类问题, 如Perforce, 各种内部研发工具或引擎内出现的问题
- 与海外工作室沟通合作, 协助海外团队成员推进各类工具, 系统的部署及培训艺术家使用

网易游戏 - 艺术设计中心

资深技术美术工程师(P4-1)

2019.01 – 2021.09

- 天启行动 (Hyper Front)[UE4, 手游]

- 制作武器、场景和特效相关的材质, 选型各类方案并推进落地
- 制作各类引擎内, Max, Maya的脚本和工具, 自动化处理资产以确保符合项目规范标准
- 研究Houdini与UE之间生产管线, 确保生产效率、美术效果及性能达标
- 协助引擎程序对各模块性能热点进行优化、分析特定机型设备美术bug产生原因及寻找解决方案
- 编写项目内部定制的工具和材质的使用文档
- 培训校招新人TA

- **冰汽时代手游(Frostpunk: Beyond the Ice) [Unity, 手游]**
 - 制作角色、场景的master shader以及部分特效和后处理的相关shader
 - 与图形程序合作编写及优化地形shader
 - 基于项目定制的渲染管线的shader编写SP的版本 (GLSL)以便外包团队方便制作查看资产效果及验收
 - 使用Profiling工具研究其他游戏项目的美术资源制作方式及应用
 - 编写Unity引擎内资产检查工具, 自动化筛选出不符合项目规范的资产并进行处理
 - Renderdoc, Nsight导出的CSV复原模型资产工具制作
- **致命追逐 (Murderous Pursuits Mobile) [Unity, 手游]**
 - 创建及优化角色、场景和特效的shader
 - 编写Unity引擎内工具, 例如批量处理材质和美术资产检查等类型的工具
 - 蒙皮权重转移工具, 导出工具, 资产检查工具制作等(Maya, Python)
 - 使用Profiling工具分析性能瓶颈, 如阴影和后处理, debug及找出一些在手机平台特定出现的bug
 - Houdini与Unity生产管线研究, 制作相关HDA工具并推进美术人员在项目内使用, 提升开发效率
- **阴阳师妖怪屋 [自研引擎, 手游]**
 - 用Python和OpenCV制作基于项目特定规则对特定图片资产进行批量分析及处理的工具
 - 优化角色和场景shader, 使其受光范围及强度值基于设备分辨率适配 (GLSL)

深圳乐易网络有限公司

技术美术

2018.04 – 2018.12

- 基于Unity Timeline设立一套视频渲染的影片生产管线, 使用C#编写一些与Timeline相关的脚本
- 开发引擎内工具, 材质以及编写部分特效shader

教育背景

台湾科技大学

2015.09 – 2017.07

资讯管理 学士学位

深圳职业技术大学

2012.09 – 2015.06

多媒体设计与制作