

熟悉Max、Blender、Houdini、PS、Substance Painter、Substance Designer等DCC软件，熟悉Unity与Unreal引擎，熟练掌握引擎各模块工具集的使用。特别对场景方向相关的技术有较深的理解，能较好的在各个美术职能组之间沟通，具有较强解决问题的能力。

**2018.04-至今**

**公司名称:金山世游(武汉)科技有限公司 岗位:关卡美术师/技术美术师**

工作描述：

1. 游戏关卡地图制作，灯光烘焙，对接TA程序实现材质效果与逻辑功能。

2、场景美术相关的优化处理与技术跟进。

3、Shader制作、材质交互，美术工具。

**2016.05-2018.01**

**公司名称:武汉水静科技有限公司 岗位:场景美术师/关卡美术师**

工作描述：

1、地图编辑。

1. 新人培养，团队/项目管理，甲方需求对接。
2. 3D手绘场景/三渲二场景/此世代场景制作、内部质量审核。

**2011.11-2016.05**

**公司名称:武汉渲奇数字科技有限公司 岗位:场景美术师**

工作描述：

1. 负责校企合作，在校场地日常管理。
2. 项目管理、甲方需求沟通对接。

3、3D手绘场景/三渲二场景制作与渲染、内部质量审核。

**2009.09-2011.05**

**公司名称:武汉奇诺科技有限公司 岗位:场景美术师**

工作描述：三渲二/手绘场景制作。

**学校名称:**武汉大学 **所属专业:**计算机及应用 **学历:**大专

**应聘岗位：技术美术师**

**姓名：陈雨**

**出生年月：**1989.01.11

**年龄：34**岁

**性格：**开朗、稳重

**学历：大专**

**专业：计算机及应用**

**身高：**172cm

**体重：70**kg

**电话：**13667122095

**微信：cy328800436**

**QQ：328800436**

**邮箱：**328800436@qq.com

**地址：**湖北省仙桃市

本人责任心强，对工作耐心

细致；善于沟通，虚心接受他人

意见并进行改正，人际关系良好

具有较强的自我规划与学习能力

，并且执行力与时间观念强，对

自我要求较高。

个人简历

**个人信息**

**联系方式**

**个人简介**

**教育背景**

**工作经验**

**职业技能**