

李硕

男 | 37岁 | 18643458531 | lishuo0617@gmail.com

14年+工作经验 | 求职意向: 高级3D设计师 / 3D主美 / Unity技术美术 | 期望城市: 北京



个人优势

14年+游戏3D美术与Unity项目经验, 熟悉从模型、贴图、场景搭建、动画、特效、Shader到引擎内落地的完整制作流程。长期参与移动端休闲游戏、微信小游戏、ToB交互项目及链游项目, 能够独立完成3D资源制作、Unity效果调试和项目版本迭代支持。

具备较强的Unity引擎美术能力, 熟悉移动端资源优化、Shader表现、场景地编、Prefab整理和资源规范化流程。同时具备一定工具开发与技术美术经验, 能够通过编辑器工具、资源检查、批量处理等方式提升美术生产效率。

核心能力

3D美术制作: 角色 / 场景建模、Low Poly风格、卡通化模型、贴图绘制、UV整理、场景地编、资源整合。

Shader / 技术美术: 卡通渲染、Cel-Shading、描边、半兰伯特、移动端材质表现、项目定制Shader。

Unity引擎美术: 资源导入规范、Prefab整理、材质调试、动画表现、Timeline / Cinemachine、移动端优化。

工具与流程: Unity编辑器工具、资源检查、批量处理、材质替换、3D资产预览、资源规范制定。

工作经历

北京无乐不欢科技有限公司

高级3D设计师

2025.03-2026.06

- 参与《Save Them All: Escape》《Z Blast!》等移动端游戏项目, 负责3D模型制作、场景地编搭建、Shader、特效及Unity内效果落地。
- 覆盖角色、场景、道具等3D资源制作与引擎内整理, 配合程序完成Prefab、材质、性能与版本迭代问题处理。
- 根据项目卡通化和移动端需求进行资源轻量化处理, 提升战斗、逃脱、射击等核心玩法的视觉反馈和表现稳定性。

北京盘狮科技有限公司

3D主美

2021.01-2025.03

- 负责《Town Story》《Not Just Trivia》等项目3D美术方向, 制定Low Poly、Cel-Shading等视觉风格与资源制作规范。
- 主导角色、场景、绑定、动画、材质等资产流程, 制作并调试Unity定制Shader, 支持项目视觉表现与版本迭代。
- 推动美术资源复用和规范化制作, 降低重复制作成本, 保障项目在画面表现、性能和开发效率之间的平衡。

工作经历

- 北京华夏乐游科技股份有限公司** 3D主美 2020.04-2021.01
- 参与休闲游戏《上帝疯狂了》《兄弟跟我上》的3D美术制作与视觉表现设计，负责角色、场景、机关动画、基础特效与Shader表现。
 - 使用Unity、Timeline、Cinemachine等工具完成演示表现和买量视频包装，支持项目从创意原型到吸量测试的快速推进。
- 简单有益（北京）科技有限公司** 美术设计师（2D/3D） 2019.02-2020.04
- 负责多款微信小游戏与轻量级游戏项目的美术资源制作，涵盖2D界面、角色、场景、3D模型、动画与基础特效。适应短周期、多项目并行的开发节奏，支持项目快速上线与迭代。
- 北京维视唯真科技有限公司** 美术设计师（2D/3D） 2017.11-2019.02
- 参与ToB互动项目及游戏项目美术资源制作，负责3D模型、动画、UI资源及Unity内效果整理。参与《捕鱼次时代》等项目，配合完成资源制作、表现调整与标准化交付。
- 天津恒昌宇数控科技有限公司** 3D美术组长 2014.07-2017.10
- 负责工业模型、产品展示类3D资产制作与团队管理，涵盖高精度建模、贴图、资源审核和客户修改。协助规范制作流程，保障模型质量与项目交付效率。
- 上海天地软件科技数码有限公司** 美术设计师（2D/3D） 2012.07-2014.06
- 参与网络游戏及外包项目3D资源制作，负责角色、怪物、场景模型及贴图绘制。参与《怪物大作战》《天天酷跑》相关场景资源、《微战》等项目制作。

项目经历

- 《Save Them All: Escape》** 高级3D设计师 2025.03-2026.06
- 移动端休闲游戏 / 逃脱玩法 / 轻度战斗
- 负责项目内3D模型、场景资源、道具资源的制作与Unity内效果落地，参与场景地编、Shader调试和基础特效表现。
 - 根据卡通风格和移动端性能需求进行资源轻量化处理，增强战斗、逃脱和关卡过程中的视觉反馈。
- 《Z Blast!》** 高级3D设计师 2025.03-2026.06
- Roguelike Shooter / 移动端射击游戏
- 参与角色、敌人、场景、道具等3D资源制作，负责Unity内资源整合、材质调试、Shader效果和场景表现优化。
 - 参与战斗表现、射击反馈和技能效果制作，配合程序完成资源接入、Prefab整理和移动端性能优化。

项目经历

《Town Story》

3D负责人

2022.04-2025.03

元宇宙 / 社交 / 链游

- 负责项目3D美术风格制定，确立Low Poly + Cel-Shading视觉方向，主导角色、场景、动画、材质和Unity内效果落地。
- 制作卡通渲染Shader，参与NFT资产展示与Unity内可视化表现方案设计，建立项目3D资源规范和渲染表现标准。

《Not Just Trivia》

3D负责人

2021.02-2022.03

休闲 / 答题 / 海外项目

- 负责立项阶段画面风格原型设计，制定角色、绑定、动画、材质等美术资源制作流程，并制作Unity内定制Shader。
- 推动资源复用和规范化制作，减少重复制作与本地化调整成本，提高跨团队协作效率。

Unity工具与技术美术项目

个人 / 项目内工具

持续补充

- 制作Unity编辑器工具，用于资源检查、批量处理、材质替换、场景管理、Prefab整理等流程。
- 制作Toon / Cartoon Shader及3D资产预览与归档工具，服务于卡通角色、车辆、建筑和移动端项目资源管理。

教育经历

吉林建筑大学城建学院

本科

影视动画设计

2008-2012

工具技能

美术软件：3ds Max | Maya | Blender | Photoshop | ZBrush | Substance Painter | Spine

引擎与技术：Unity | C#基础 | Shader基础 | Timeline | Cinemachine | Animator | URP基础

能力方向：3D模型制作 | 场景地编 | 卡通渲染 | 移动端优化 | Unity工具开发 | 资源规范化 | 特效制作 | 项目美术落地

作品展示



Boss 直聘APP



微信小程序

作品集链接 / 个人网站：待补充。建议后续按“商业项目作品、3D角色/场景、Unity工具、Shader效果、独立项目”分类展示。