

彭洋



男 | 26岁 | 18528050474 | max_peng@foxmail.com

在职 | 求职意向：技术美术 | 期望薪资：25-30K

个人总结

拥有扎实的图形学基础与丰富的手游项目开发经验。擅长解决渲染问题、Shader开发及性能优化，具备Unreal引擎深度使用经验。在网易《明日之后》与《七日世界》等项目中，参与多项渲染技术研发并成功申请专利。熟悉全流程美术资产制作流程，积极探索AI在游戏开发中的落地应用。善于沟通协作，能有效连接美术与程序，兼顾画质提升与性能开销平衡，解决复杂的技术难题。

专业技能

游戏引擎使用：熟练使用 Unreal 和 Unity 等商业游戏引擎，能对引擎渲染管线进行一定程度的自定义开发。

Shader 开发：熟练掌握 HLSL 和 GLSL 等常用 Shader 开发语言，能够独立开发复杂特殊材质效果。

美术资产管线：能使用 Blender 和 Substance Designer 等DCC软件制作美术资产，可以使用AI工具加速资产制作并配合美术团队制定出合理高效的美术资源生产管线。

工具插件开发：熟悉 Python 编程，可以为 Maya 和 Unreal 等软件开发工具插件，提升工作效率。

工作经历

南京一粹信息科技有限公司 驻场 上海网易

技术美术

2024.02-至今

项目：明日之后(2024.02-2025.6)

- Shader 开发**：根据策划和美术团队的需求，开发出多种 Shader 材质，如假室内 Shader，水 Shader，特效 Shader 等，其中假室内渲染方案成功为公司申请到专利。
- 引擎渲染管线开发**：参与项目 Deferred 渲染管线研发，负责测试与解决 Deferred 管线具体落地时的问题，帮助 Deferred 管线顺利上线。
- 竞品分析**：深入分析竞品渲染方案，制作出全面的分析报告，推动项目技术迭代升级。

项目：天下(2025.07-2026.3)

- 渲染问题分析：分析与解决项目在引擎升级过程中产生的大量渲染问题与兼容性问题，帮助项目顺利上线。
- 引擎资产制作：为项目新demo在 Unreal 中制作角色布料，使用 Niagra 制作场景特效。
- 美术制作流程优化：探索AI工具在项目中的落地应用，使用AI工具优化资产制作流程。
- 场景性能优化：联合程序制定合适的场景优化方案，并推动方案落地。

项目：七日世界(2026.04-至今)

- 多端设备渲染问题分析：解决项目运营期在PC，移动，主机三端遇到的渲染问题。
- 材质开发：为运营阶段需求提供合适的材质，如高级贴纸材质。以及为项目搭建材质库，如布料，皮革，绒毛，碳纤维等。
- Shader优化：根据程序提出的性能指标，优化性能不达标的 Shader，同时兼顾美术对视觉效果的要求。

广州慈臻信息科技有限公司

Unity客户端开发工程师

2021.06-2022.01

- 主要负责一款 Unity 中型 RTS 战略游戏的 UI 开发，我负责 UI 系统中的英雄信息模块。开发中使用的编程语言主要是Lua 和 C#。
- 为公司开发一些小的创意性的独立游戏。

作品集

<https://www.wolai.com/maxpeng/8Z3MnvVzp4T2tu1MDPmnz9>

教育经历

中南林业科技大学

本科

环境工程

2017.09-2021.06