

胡武强-技术美术

🏠 huwuqiang.com

✉ 2088625171@qq.com

📞 15584314028

基本信息

求职岗位：技术美术

现居地址：深圳

期望薪资：面议

专业技能

- 熟悉 Houdini, PCG开发，有丰富的使用经验， vex和Hpython熟练， 编写过houdini的QT插件， 魔改 Houdini Engine For UE
- 熟悉 C# 以及 Unity 引擎面向组件开发思想和常用组件方法, 熟悉 Unreal编辑器 及 插件编写
- 熟悉 编辑器扩展，能根据美术需求开发相对应的美术编辑器，熟悉Odin, UnityEditor
- 熟悉 Shader，常用效果开发，对美术进行全方位的技术支持
- 了解 图形优化和调试，可通过 Renderdoc 等图形调试工具进行渲染调试、分析、优化
- 了解 图形学基础、以及3D数学基础
- 了解 Maya建模、PS改图、SD、SP，能根据 Shader 的需求进行美术资产预生产和流程制定

工作经历

- 腾讯科技（深圳）有限公司	技术美术	2021.12至今
- 重庆帕斯亚科技发展有限公司-CCC	技术美术	2020.11-2021.12
- 重庆帕斯亚科技发展有限公司-折耳根	技术美术	2019.10-2020.11
- 北京大呈印象科技发展有限公司	Cg特效设计师	2017.4-2019.9
- 北京大呈印象科技发展有限公司	Cg特效设计实习生	2016.12-2017.4

项目经历

龙石战争 - Tencent Game

- 简介：
 - 美式卡通风格的SLG类型的移动端游戏
- 职责描述：
 - 基于SLG类型的PCG方案设计及开发。地图生成功能开发，植被，河流，山脉等生成逻辑开发，搭建测试用例等

代号1UP - Tencent Game

- 简介：
 - 风格化渲染的FPS类型的PC端游戏
- 职责描述：
 - 城市群PCG功能开发。基于黑客帝国进行二次开发，配置自动生成功能开发
 - 工具开发优化，自定义Houdini Engine For UE, 碰撞工具优化调整

代号TZ - Tencent Game

- 简介：
 - 中国风格的修仙RPG类型的多端游戏
- 职责描述：

- 工具开发。云体积生成工具开发，预算算云光照工具开发，自动化树工具开发(轴点，SDF-AO，法线)，资源检测工具设计及检测数据集成可视化设计及开发统筹工作
- 渲染表现优化。广告牌云资产制作及渲染调整，粒子云资产标准制作及材质表现制作，银河，草风场等常见效果优化
- PCG岛屿生成方案开发。风格化的自动化岛屿生成方案，包含风格化造型，植被，道路及水域生成

群星纪元 - Tencent Game

- 简介：
 - 星际风格的SLG类型的移动端游戏
- 职责描述：
 - 基于SLG类型的PCG方案设计及开发。功能设计，地图关卡设计级植被分布方案设计

代号YRH - Tencent Game

- 简介：
 - SLG类型的移动端游戏
- 职责描述：
 - 渲染表现优化。角色材质制作优化

代号LX - Tencent Game

- 简介：
 - 二次元横板移动端游戏
- 职责描述：
 - 渲染表现优化。角色材质功能制作，竞品效果逆向工作

塔瑞斯世界 - Tencent Game

- 简介：
 - 卡通风格的MMORPG类型的多端游戏
- 职责描述：
 - 工具开发优。HLOD工具流程优化。

湮灭之潮 - Tencent Game

- 简介：
 - 3A级的主机动作游戏
- 职责描述：
 - 工具开发。体积云合并工具开发，基于UE5-Houdini串联的插件化工具。

沙石镇时光 - Pathea Game

- 简介
 - 一款卡通风格的模拟经营类游戏，《波西亚时光》的续作
- 职责描述：
 - 工具开发。开发能提高美术工作效率的工具，资源检查修改工具
 - 表现优化。双向映射，具有光影的Billboard Cloud表现调整及生产流程等
 - 美术流程优化。根据现有流程，针对问题设计相关的优化方案并开发工具，编写文档
 - 地形流程。使用houdini，world machine等进行世界地形的流程搭建，生产以及修改

无昼之海 - Pathea Game

- 简介：
 - 未上线，是一款卡通风格的RPG冒险养成的手机游戏
- 职责描述：
 - PCG相关。使用houdini制作开放世界地图以及各种程序化美术工具
 - Shader相关。优化角色渲染，更新美术的角色模型资产制作流程以适配表现需求

- 美术资源优化。根据性能表现对资源进行调整并编写相关批处理工具

教育经历

吉林动画学院

- 动画 本科

2013.9 - 2017.7