

石青航

3D游戏美术

游戏项目经验：约8年

电话 15013064479

邮箱 12048468@qq.com

生日 1996.03.24

网站 www.hanglab.space

个人简介

PROFILE

多年游戏美术项目经验，精通 Unity、Unreal Engine 游戏美术 workflow，具备 AI 辅助3D制作与 workflow 搭建能力，可根据项目需求将 AI 整合到资产制作、优化与迭代流程。

专业技能

CAPABILITIES

3D资产全流程

角色、枪械、载具、道具与场景资产制作、造型、材质、规范及最终质量。

角色与硬表面制作

写实及风格化角色制作、装备、武器、载具与硬表面道具。

引擎落地与优化

Unity / Unreal Engine 内的材质、资源整合、效果调整与性能规范。

绑定、动画

角色绑定、动画制作、捏脸形变。

美术协作与把控

外包需求拆解、进度协调、资产审核、修改反馈及项目美术规范管理。

AI辅助3D workflow

将 AI 整合到资产制作、优化和迭代流程，提升生产效率与方案验证速度。

工作经历

EXPERIENCE

张家界居尘网络有限公司

2025.03 - 2026.06

3D游戏美术

外派驻场参与 FPS 游戏项目开发，负责角色、枪械、载具、装备及硬表面道具等写实风格3D资产制作。

1、负责项目内角色、枪械、载具及道具等3D资产的造型还原、细节设计、材质表现与最终质量把控，并依据项目标准控制资产精度与资源规格。

2、角色捏脸系统的3D资产方案与实现，基于 Shape Keys 搭建面部形变体系，解决捏脸参数驱动、形变稳定性及组合形变等问题，完成 Unity 内落地。

3、3D资产在 Unreal Engine 中的最终效果落地与表现优化，结合场景灯光、材质系统及游戏内实际画面持续调整资产效果与资源规范。

深圳约亮科技有限公司

2023.06 - 2024.11

3D美术负责人

孵化项目：休闲游戏《方块奇兵》项目开发，

1、独立负责项目3D美术全流程，包括角色、场景、道具资产制作，角色绑定、动画制作，以及游戏引擎内资源整合与效果调整。

2、负责3D外包需求拆解、任务对接、进度协调、资产审核及修改反馈，把控外包资产质量与项目美术规范。

3、配合策划、程序完成游戏内效果落地与版本迭代，推进3D美术内容从制作到最终交付。

工作经历

EXPERIENCE

武汉暗鸦科技有限公司

2021.12 - 2023.03

3D游戏美术

- 参与自研及出海休闲手游《VikingAge》《ArrowHero》项目开发，独立负责项目3D美术全流程。
- 负责角色、场景、道具等3D资产制作，并完成角色绑定、动画制作。
- 负责3D资源在 Unity 引擎内的整合、材质及效果调整，并根据游戏实际表现持续优化资产效果。
- 参与项目早期 Demo、视觉方案及玩法验证，配合策划、程序完成版本迭代与项目推进。

深圳共想科技有限公司

2021.03 - 2021.10

3D角色模型

- 参与多款休闲及TPS手游项目开发，负责3D角色及道具资产制作到Unity 引擎内资产落地与效果调整，
- 根据游戏实际画面进行材质、模型表现优化。

深圳混核科技有限公司

2018.08 - 2020.12

3D模型师

- 手游项目：《召唤先锋》《拾梦之境》
- 外包项目：《QQ飞车》《一起来飞车》《盛世荣耀》

广州纷享游艺设备有限公司

2017.09 - 2018.07

3D模型师

- 主机平台游戏项目

毕业院校

EDUCATION

广州美术学院

动漫设计



个人作品网站
hanglab.space
访问在线3D作品集



微信联系
扫描二维码
添加我的微信