



一、个人简介

中国美术学院壁画专业本硕，具备扎实的人物造型、色彩与叙事表达能力，主攻游戏角色原画与动画播片方向。熟悉 AI 在游戏美术生产中的实际应用，能够结合审美判断与流程理解推动内容高质量交付。

二、教育经历

1. 中国美术学院 绘画艺术学院 壁画系 硕士在读 2024.09 — 2027.06

研究方向： 东方传统壁画。研究敦煌与克孜尔壁画的造型、色彩与叙事方式，关注传统视觉语言在当代角色设计中的转译。

2. 中国美术学院 绘画艺术学院 壁画系 学士 2020.09 — 2024.06

在校表现： 专业与综合成绩工作室第一并获保研；美术联考省第二、国美校考全国第二十名；传统壁画材料语言、东方壁画创作、构图与构成等多门核心课程最高分；多件作品留校收藏，获多项奖学金，担任班长。

三、实习经历

1. 阿里巴巴灵犀互娱 游戏角色原画实习生 2026.05 — 2026.09

- 领导制作的实习专项获得**本届实习项目第一名**，产品力测试被评为优秀**1/48**，获得阿里巴巴灵犀互娱**SP转正OFFER**。
- 参与《三国志幻想大陆》和**国风二次元在研项目**，在主美直接带教下参与角色视觉开发、项目周会及跨部门协作，熟悉角色美术研发与项目推进流程。
- 完成**5个角色三视图拆分**，搭建适配 2D 动画生成的一致性工作流，提升人物细节、画风、光影与特效的稳定控制能力，并沉淀为可复现方法反哺项目组。
- 独立完成**3条人物大招战斗播片与1条角色宣传片**；其中大招播片流程由本人从 0-1 跑通，实现稳定复现并已用于项目。
- 制作**8个 Unity / 流程提效工具**（地编绑定、文件整理、批量命名、多轨 Timeline 调时、P4 一键提交等）并被项目组采纳。

2. 知行元科技有限公司 AI 艺术家 2026.01 — 2026.03

- 参与 AI 影视方向视觉内容制作，负责 AI 图像 / 视频生成与后期整合；使用 Midjourney、Stable Diffusion、ComfyUI、Kling，并结合 PS 与 DaVinci Resolve 完成素材二次设计。
- 参与 AIGC 动画长视频的美术、分镜及视频生成，项目**全网播放量 50w+**。

四、重点项目经历

Unity 新手流程预演专项 项目负责人 / 视觉统筹 2026.06.29 — 2026.08.03

- 实习专项获得灵犀互娱**27届实习专题第一名**。
- 带领上海站**4名美术实习生**，在**6周内**交付一条**7分钟+**新手流程预演视频，涵盖剧情演出、UI 引导、战斗节奏与新手体验。
- 负责剧情规划、演出框架设计、任务拆解与分工排期，协同主美、特效主管、UI 主管、程序与音频支持推进内容落地。
- 独立补位关键模块，包括 Unity 地编、角色原画支持、剧情播片动画、音乐 / 音效整合、部分 Timeline 动画制作与剪辑润色。
- 每日对齐进度、每周向主美汇报，并完成中期与结项汇报；在资源有限、工种不完整下按期交付，获导师与管理方认可。

五、核心能力

角色设计与表达： 造型、色彩与构图基础扎实，擅长角色设计、三视图拆分与叙事性画面表达。

演出与引擎落地： 可独立完成 Unity 地编、Timeline 搭建、镜头切换、关键帧编辑与音画整合。

AI 流程与提效： 可使用 AIGC 工具搭建生成流程，解决角色一致性、视频稳定性与重复性流程问题。

协作与项目推进： 具备任务拆解、排期推进、质量把控、跨模块沟通与汇报能力，并可补位关键模块。

六、软件 / 工具

美术设计： Photoshop · Clip Studio Paint · Procreate

引擎动画： Unity · Timeline · Blender (基础) · DaVinci Resolve · AE

AIGC： ComfyUI (可搭建工作流) · Midjourney · Stable Diffusion · Kling · GPT · TouchDesigner

流程提效： 可借助 AI 辅助完成 Unity Editor 工具与自动化流程搭建