郑傲 3D 关卡美术/灯光设计

1917643166@qq.com | QQ：1917643166

A 站/B 站/抖音：青遥碧玉枝_Atlas 更多作品与全流程细节都发布在社交平台

教育经历

成都东软学院 | 数字媒体技术 • 28 届本科

实习经历

成都原三维有限公司 | 研发部 • 场景地编实习生 2026.01—2026.03

- 参与 UE5 宣传项目的场景搭建与光照设计，完成灯光调整、场景优化及实时渲染输出。
- 收到光子 PUBGM 项目 关卡策划实习 Offer

项目经历

腾讯 GJ-72h 极限游戏开发《我不是赛博机器人》 | 主美术 2026.03

- 负责末日蒸汽朋克风格的场景视觉设计，使用 Blender、Substance Designer / Painter 制作核心资产。
- 在 UE5 中完成场景整合、地编搭建与世界光照设置，结合静态光烘焙与动态光实现氛围表现。
- 在 72 小时内与团队协作完成可运行 Demo，参与快速迭代与项目交付。

2026Taptap 聚光灯 GJ 游戏开发《What the Rayon Remember》 | 主美术 总制作人 2026.10

全国大学生计算机设计大赛《时空筑桥录》 | 地编 / 灯光 2026.05—2026.06

- 负责场景资产制作、引擎整合及资源管理，主导关卡搭建与世界光照氛围渲染。
- 参与项目统筹与竞赛答辩，项目进入省赛。

专业技能

- 资产制作：Blender、Maya 建模；ZBrush 雕刻 / 重拓扑；Substance Painter / Designer PBR 材质制作。
- 场景与灯光：UE5 场景地编、模块化资产拆分、Trim Sheet 材质、Lumen、静态光烘焙与实时渲染。
- 关卡与优化：注重画面叙事、动线与视觉引导；具备基础蓝图、基础特效及场景性能优化能力。