

Personal Resume 个人简历

姓名：冀立

出生年月：2004年09月

联系号码：193 9319 8336

邮箱：Emptyyy059@163.com



◆ 教育背景

西北民族大学

数字媒体技术专业

2023.09~至今

主修课程：三维图形设计、游戏引擎编程、计算机图形学、艺术基础与平面设计、数据结构与算法、数字音频、数字特效、动态图形设计、用户界面设计、HTML5语言程序设计。

◆ 技能专长

三维建模：熟练使用Blender/ZBrush进行二次元/卡通风格角色建模，掌握拓扑、展UV、Substance Painter材质绘制、骨骼绑定刷权重等全流程；3Dmax场景建模搭建；均持之以恒深入学习中。

骨骼动画：熟悉Spine软件操作，可独立完成2D角色骨骼绑定、权重绘制，制作帧动画 / live2d动画。

视频后期：熟练运用PR/AE进行PV分镜设计、剪辑、特效制作，同时也熟练掌握AU进行音频处理。

辅助掌握：PS/AI绘制美术资产；Unity/UE/Godot引擎渲染、游戏制作；兴趣爱好绘画，业余时间约稿平台画加接稿累计收入1k+。

语言：英语（四级）、日语（JLPT-N2）

办公：计算机二级，熟练使用Office办公套件

◆ 项目经历

二次元NPR角色建模全流程

Blender & Krita

2025.09~2025.10

- 依据原画独立完成全流程：
搭建(低模→高模)→展UV→绘制贴图→材质制作→骨骼绑定→表情和物理
- 还原原画设计90%以上，积累了游戏角色建模全流程的制作经验

Spine角色骨骼动画

Spine & PS

2025.05~2025.05

- 为角色插画切片拆分处理后，进行骨骼绑定与权重调试，制作核心动画：待机呼吸、眨眼、发丝/布料飘动、手势动作和对口型
- 动画帧数高，动作自然；锻炼了制作2D动画的经验

多个动漫IP衍生二次创作PV制作

AE & PR

2022.12~2025.06

- 策划同人PV脚本，完成分镜绘制、素材绘制、剪辑合成、特效添加与音频适配
- B站此类PV创作作品相关视频累计播放量达7万；掌握了动画PV的叙事逻辑与视觉表达技巧。

2024吉比特未来游戏制作人大赛美术

aseprite

2024.04~2024.05

- 负责像素风格游戏的场景、角色与UI的绘制，配合程序需求完成101帧美术资产的绘制
- 培养了准确理解需求的能力，锻炼了团队协作的精神，积累了创作2D美术资产的经验。

◆ 实践经历

IP衍生二次创作企划主策划

微博 & Lofter

2024~2025

- 主策划三次多人二次创作接力企划，统筹20余名创作者的分工，制定作品交付节点与质量标准。
- 协调双平台宣发，单活动平均阅读量1.7万、总点赞1500+，锻炼需求拆解、进度把控与协作能力

小型创作者社群负责人

腾讯频道

2025.01~至今

- 运营 30 人创作者社群，协力策划主题创作活动，产出 122 篇图/文作品，频道总活跃值 1.8 万
- 维护社群创作氛围，解决成员协作问题，提升沟通协调与落地执行能力

◆ 自我评价

- 掌握游戏美术角色建模、Spine 动画、PV 剪辑的核心工具与制作流程，拥有独立完成作品的实操能力，能胜任实习岗位的基础美术制作任务；
- 10 年以上游戏经历史，深耕ACGN领域，对游戏美术的风格化表达、用户审美偏好有深刻理解，绘画约稿经历也夯实了与甲方对接的能力；
- 具备较强的自学能力，持续跟进 Blender、3Dmax 的新版本功能与游戏美术行业发展趋势，能快速适应岗位的学习与工作要求；
- 有团队项目与企划策划经历，具备良好的沟通协作与需求理解能力，可高效配合团队完成相关工作交付。

◆ 游戏认知

二次元手游：

- 《明日方舟》(1200h+ | 氪金 1000+ | 开服玩家)、《重返未来：1999》(100h+ | 佛系体验)、《世界弹射物语》(50h+ | 简单体验)

开放世界：

- 《原神》(200h+ | 世界等级45级)、《燕云十六声》(新入坑，50h)

休闲社交：

- 《奥比岛：梦想国度》(540h+ | 氪金 500+)、《光遇》(530h+ | 氪金 500+)

音乐游戏：

- 《世界计划：多彩舞台》(100h)、《喵斯快跑》(100h | 计划通玩家)

JRPG：

- 《歧路旅人》系列 (主线剧情通关)、《勇者斗恶龙》(系列多部主线剧情通关)

剧情叙事：

- 《逆转裁判》系列 (全剧情通关)、《底特律：变人》(主线剧情通关)

独立游戏：

- 《巴别塔圣歌》(全成就)、《传说之下》(全剧情通关)、《小小梦魇》(全剧情通关)

掌机游戏：

- 《宝可梦》系列、《马里奥》系列、《星之卡比》系列、《动物森友会》系列

个人美术风格偏好比较多元，偏爱日式西幻题材/维多利亚风/时代特征元素；熟悉不同游戏品类的美术风格特征（光影表现、色彩搭配），能结合游戏玩法理解美术设计的功能性（如UI和交互的适配度、角色建模的个性化与辨识度）