

李芑简历

李芑

性别：女 出生年月：1989.08

电话：189-1143-6241 邮箱：541931152@qq.com

现居：北京 学历：硕士

作品集：<https://magical-dolphin-ed26fc.netlify.app>

访问提示：

建议使用 Chrome / 夸克浏览器在 PC 端打开，首次加载需稍等；

滚动式交互，鼠标悬停视频自动播放，移开暂停。

自我评价

- **美术硕士，10 年 + 游戏技术美术全流程制作经验：**精通游戏3D/2D美术资产制作、Shader 开发、资源规范与性能优化；
- **全案主创与综合决策设计能力：**可独立完成模糊需求到成品 Demo 的全流程落地，通过搭建 AI 工具链与自动化脚本提升效率。基于复合专业背景进行多维度设计决策，以数据结果驱动立项，拥有成熟的 AI 高效研发实战经验
- **跨部门协同攻坚与资源统筹能力：**擅长跨部门统筹策划、美术、技术、市场等多方诉求，拆解复杂需求；进行设计。主动补位、衔接断点、攻坚堵点，保障项目顺畅推进，并指导团队执行，独立主导项目 0→1 落地；
- **学习与跨界破局能力突出：**能利用AI技术补位**音乐/音效职能**；可设计深度耦合剧情、玩法与视觉表现的世界观与剧情文案，补位**视觉策划职能**；借助 AI 多模态能力完成用户数据分析与体验优化，补位**数据运营与产品策划职能**。
- **对新技术敏感度高，AIGC 落地能力强：**Seedance 2.0 发布初期即深度实践落地，春节期间独立创作短视频获 290 万播放，验证了AIGC的内容生产与传播价值。
- **需求挖掘与AI 技术创新迭代：**通过非功利性实践，保持技术直觉，做到学以致用。习惯用技术解决自己和团队的隐性问题：独立用 AI 工具和 Vibcoding 开发桌面陪伴宠物，缓解团队长期工作压力；借助 OpenClaw、智能体搭建情绪管理小工具，疏导焦虑、提供精神支持。坚持从真实需求出发做落地，不断培养需求洞察力和 AI 应用能力。

技术能力

AIGC 工具（例举）：ComfyUI、Cursor、OpenClaw、Gemini、n8n、豆包、Midjourney、Kohya-LoRA、TripoAI、Suno、MiniMax、Seedance、Kling、Runway、剪映等

引擎与 Shader：Unity、Shader Forge、ASE；熟悉 CG/HLSL、C# 后处理、自定义渲染效果、组件工具开发

游戏资产：3ds Max、ZBrush、Substance Painter/Designer、Photoshop、Bodypaint、Xnormal、Plask、Ready Player Me 等

工作经历

2024.10–2025.12 元保科技 | 游戏专家

公司简介：美股上市创新型科技公司，新业务聚焦小游戏、AI 应用与互动内容研发。

核心职责：创新游戏业务部产品落地负责人，主导 IAA 小游戏从 0 到 1 全流程落地，负责原型设计、世界观搭建、用户体验、美术资产制作、音乐制作、AI 生产链路构建、数据驱动优化及团队流程建设。

核心业绩：

- **Demo 效率突破：**独立完成游戏 Demo 全流程开发，将原需市场 / 策划 / 美术 / 技术 4 岗协作 2 周的周期压缩至 1 人 3 天，为“视频先测”策略提供核心产能支撑，实现多玩法快速并行测试；
- **项目立项成果：**独立输出 30+ 玩法测试视频，数据跑赢 eCPM 基准，直接以 Demo 原型推动项目立项；
- **团队 AI 产能兜底：**推动 AI 全面融入美术生产，在多项目并行、需求激增的情况下支撑业务 80% 资源需求，显著提升整体产出效率与品质。

核心事项：

AI 赋能全栈全流程落地与补位

- **全案主创与 Demo 极速落地：**承接“视频先测”策略，通过“需求整合→决策拆解→原型设计→AI 工具链与脚本自动化→Vibcoding 实现→录屏输出”全链路工作法，独立完成游戏原型的极速开发与交付
- **游戏世界观与视觉设计：**结合 AI 辅助撰写游戏世界观与剧情文案，解决策划与美术对接效率与设计痛点；设计深度耦合剧情、玩法与视觉表现的方案，输出完整可落地美术效果图
- **独立负责音乐音效及用户体验相关工作：**运用 Suno 等 AI 音乐工具、搭配豆包智能体，完成几十款游戏马甲包和线上正式服的全品类音效资产制作（含背景音乐、战斗音乐、新手引导语音、连消激励人声等），填补项目音乐音效岗位空白；负责震动反馈、体感效果、动效与前端调用节奏的联调，提升游戏沉浸感
- **AI 驱动的数据分析与留存优化：**针对新手关卡高流失问题，通过 AI 多模态能力分析用户行为数据，拆解核心体验痛点；输出覆盖引导重构、战斗爽感、美术表现、商业化体验的全维度优化方案，并转化为策划、美术、技术全岗位可执行的需求文档，有效提升新手用户留存

技术美术核心与跨部门协同

- **2D/3D 全品类美术资产制作与外包管理：**

- **全品类美术资产兜底：**覆盖角色、道具、场景、logo、图标、活动图所有类型；高量紧急需求通过AI 工作流（ComfyUI 及各类 AI 工具链）批量交付，美术无法实现的高质量效果独立制作，同时负责不合格资产修复与团队人力补位
 - **借助 AI 独立完成游戏版号备案全套视觉设计：**涵盖首页图、加载界面、主界面、结算界面、ICON 等全套素材；将原外包 2 天工作量压缩至 1 天独立完成，完全替代外部外包，不再产生相关成本
 - **制作全界面 UI 交互动效：**包含弹窗出入场、页面转场、元素移动等所有界面动态效果
 - **外包协作与技术把关：**前期负责外包全流程对接，后期聚焦外包难点问题的技术方案审核与质量把控
- **技术美术核心开发与资产沉淀：**独立完成 Shader 开发、界面动画组件开发工作，沉淀形成可复用的技术资产库
 - **美术技术落地与流程规范制定：**联合研发部门针对复杂技术难点制定专项解决方案；当技术无成熟方案时，主动编写 C# 脚本逻辑、设计配套资产方案实现效果，提前消除项目卡点；主导制定统一的美术资源规范与交付标准，从根源上解决多机型适配、资源返工、美术与研发对接断层等问题

UED 团队建设与业务 AI 转型

- 负责动效岗位人员招聘，组织美术部门日常例会
- **制定 AI 工具落地标准化生产流程：**赋能美术团队批量生成各类素材，让 AI 深度融入美术生产全环节
- **搭建美术团队 AI 赋能完整闭环：**通过编写 AI 工具使用手册、组织内部技能分享会、建立 AI 应用绩效考核机制，带动全员上手 AI 并落地实战，同时持续迭代优化体系

离职原因：业务线战略调整

2024.08–2024.10 北京联合利泰（外派·梧桐车联） | 技术美术

公司简介：专注于车载智能交互、车联网视觉解决方案的技术服务商。

- 负责长安汽车智能交互项目动效、材质灯光与演示效果优化
- 开发 UI / 车辆 / 场景动效 Shader，实现屏幕后处理与渲染增强
- 搭建场景氛围、调整灯光材质，提升整体交互视觉品质

离职原因：寻求更匹配的发展平台

2023.11–2024.04 北京岸号科技有限公司 | 技术美术

公司简介：游戏研发与美术外包服务提供商，主营手游、虚拟人内容制作。

- 负责角色、载具、场景特效 Shader 开发与渲染优化

- 制定外包美术资产规范，管理整合资源并把控风格
- 整合外包资产、搭建工程、完成高质量 Demo 输出

离职原因：业务线战略调整

2022.07–2023.08 北京隐虚等贤科技有限公司 | 技术美术 / 美术负责人

公司简介：专注 VR/AR 与 AI 虚拟社交领域的创新科技企业。

- 主导模型、材质、动画、特效全流程技术实现，保障游戏美术品质
- 统筹美术资源规划、进度与质量管控，优化资源加载与内存占用
- 优化渲染管线与资源加载，提升运行帧率与流畅度
- 管理 4 人美术团队，负责分工、绩效、招聘与 OKR 落地

离职原因：公司资金链问题

2022.01–2022.07 互爱（北京）科技有限公司 | 技术美术

公司简介：知名社交游戏与二次元卡牌手游研发商。

- 二次元 IP 卡牌手游 TA 核心，负责角色 / 场景 / 后处理及定制 Shader 开发
- 梳理美术流程，制定模型、贴图、材质统一规范
- 预研新技术与渲染方案，持续提升美术效果与开发效率

离职原因：中台部门战略调整

2016.05–2021.12 竞技世界（北京）网络技术有限公司 | 3D 设计师

公司简介：业内知名棋牌与休闲竞技游戏研发运营商。

- 主导《王牌坦克大战》《3D 麻将》《3D 千炮捕鱼》等多款休闲游戏的美术研发工作
- 统筹场景、道具、模型制作，搭建 Unity 工程目录与资源规范；开发定制 Shader 并优化渲染管线，显著提升美术表现与运行性能
- 负责《JJ 斗地主》《德州扑克》等多款棋牌游戏的 3D 化升级工作
- 多次获评公司优秀员工，完成多次职级晋升

离职原因：职业定位转岗

2014.05–2016.05 北京涂鸦多得科技有限公司 | 手游设计师

公司简介：海外 3D 模拟、开放世界手游研发与发行团队。

- 负责独立手游《Plane Simulator》《Off The Road》等全流程美术设计与资产制作

- 覆盖全品类美术资产制作：包括角色、场景、UI 界面、动画、灯光烘焙、地形编辑、特效制作、运营宣发图等
- 基于 Unity 引擎，通过极致的资产规范设计，配合程序实现最优运行性能

离职原因：寻求美术品质突破与提升

项目经历

2022.07–2023.08 MageCosmos（VR 社交平台） | 技术美术

负责虚拟形象、小屋、农场、宠物、道具等资产制作与技术落地；

根据用户反馈优化渲染性能与互动体验，实现语音聊天、经营玩法、排行榜、画笔协同创作；

项目下载量 10 万 +，获高通 XR 创新大赛银奖、Unity 最佳 XR 提名等多项大奖。

2022.01–2022.05 黑色四叶草（二次元 IP 卡牌） | 技术美术

负责 NPR 与 PBR+NPR 渲染风格实现，开发角色 / 场景 / 后处理 Shader；

梳理美术流程，优化资源结构与制作规范，提升整体品质与性能。

2019.10–2021.04 王牌坦克大战（MOBA 手游） | 3D 设计师 / 地编 / TA

独立完成核心 3D 资源、材质贴图、场景布局；

搭建工程、开发定制 Shader、优化资源与性能，保证游戏流畅运行。

教育背景

2012.09–2014.07 沈阳师范大学 | 美术（油画方向） | 硕士

2007.09–2011.07 吉林动画学院 | 游戏视觉 | 本科