



王佳斌

岗位：技术美术

25 岁 | 手机/微信：15235277444 | 邮箱：jiabinwang1114@gmail.com

3 年游戏引擎/团队项目开发经历(学生项目均在 Steam 上线)，1 年正式工作经验，擅长 Unity/UE 渲染，有较强的问题定位与修复能力。聚焦 AIGC 在游戏美术生产中的落地，持续追踪 AIGC、Agent 与多模态生成前沿。具备较强的专业能力、产品思维与跨团队沟通能力。作为校招生转正半年内获得高绩效并破格晋升为中级工程师。

教育经历

SMU Guildhall (专业排名全球 Top3)	2023.08 - 2025.05
• 游戏引擎开发硕士学位	
北京化工大学 (211)	2019.08 - 2023.06
• 机械设计制造及其自动化工程学士学位	

工作经历

阿里巴巴灵犀互娱	中级技术美术工程师	2025.06 - 至今
■ 某大世界项目2026.01 - 至今		
○ 主导项目中 URP Shader 库，覆盖角色、场景、特效、后期处理，维护可复用的 HLSL 函数库，确保双端不同机型下的效果符合美术预期。		
○ 协助优化大世界在手机端的性能，主导开发移动端的屏幕反射与高性能体积云雾，精简项目内所有新旧 Shader 的冗余 Pass，ALU 与变体数量，降低 GPU 端渲染开销。		
○ 优化手机包体，研发自动化工具解析 Unity 构建日志与端内资产，建立贴图、预制体、模型等资产的合规检查流程，减少人工排查成本。		
■ 宗师之上		2025.10 - 2025.12
○ 场景 Shader 的制作与维护，主导高性能移动端体积云等方案的推动。		
○ 制作与维护工具库，包含段内贴图、预制体、模型等资产的合规检查，以及一键 LOD，一键替换 Shader 与材质球，模型定点色绘制工具，战争迷雾绘制工具等。		
■ AIGC + Harness		2025.06 - 至今
○ 搭建 ComfyUI 图生图、局部精准编辑等 AIGC 工作流，覆盖角色/场景验证阶段，缩短美术前期探索周期。		
○ 探索 3D 资产 AI 管线：完成从概念设计到引擎验证的端到端管线搭建，拆解 3D 生成环节，确保各环节生成质量，覆盖角色/场景资产，推动 AI 生成资产进入生产。		
○ 搭建可落地的 AI 音频工作流，支撑项目音频需求快速迭代。		
○ 主导组内的通用 Skill 与 SubAgent 库建设与分享 建立 AI Code Review 机制 提炼 ASE 与 SG 转 HLSL 的 Skill 与 Shader 侧性能优化 Skill 和 SubAgent 等。		
○ 通过 AI 自动化截帧分析竞品渲染方案与资产规范，为项目美术方向提供数据支撑。		

团队独立游戏项目

Mirrored Phantoms (下载量 10w+)	技术美术	2024.08 - 2024.12
■ 帮助美术制定材质管线并极大提升开发效率，制定角色的所有移动逻辑并快速迭代，制作场景物体材质。		
■ 根据提供的参考画面，开发所有的后期处理材质，镜头抖动与 VFX，显著提升游戏的互动效果。		
■ 根据角色的移动与互动机制实现角色所有动画逻辑，并为美术提供动画技术支持，修复角色骨骼问题。		

- 配合美术在引擎中实现角色动画，优化 VFX，制作后期处理效果，Pro le 游戏性能并针对进行优化。
- 实现并完善了小车基于物理的漂移和加速效果。

个人项目

C++ 引擎2023.08 - 2025.05

- 搭建了一个带有 DX11，DX12，DXR 渲染管线、OBJ 加载器、事件系统、文本读取、 Debug 绘制、输入系统、网络系统、Sprite 动画系统、粒子系统、开发控制台的引擎，用于所有个人项目。

路径追踪渲染器2024.09 - 2025.03

- 开发 DX12 和 DXR 的路径追踪渲染管线，并实现 PBR 与玻璃材质系统，达到照片级真实感渲染。
- 通过路径追踪积累每次 Hit 的 Radiance 以及平均每帧的采样结果来实现全局光照效果并通过增强 NLM 滤波降噪。

我的世界简易版2024.05 - 2024.07

- 基于柏林噪声实现了地图的程序化生成，草地，泥土，沙滩，雪地，河流，海洋和基于地形的各种植物。
- 1 亿个方块仍可保持 600 帧左右，通过背面剔除去掉 99%的面来保持游戏帧率。
- 地图多线程流式加载与销毁，Voxel 光照传播与 Raycast，昼夜系统，游戏信息压缩存档与解压缩读档。

个人技能

编程语言：HLSL | GLSL | C++ | Unreal Blueprint | C# | XML | Python | Vex

软件/工具：Unity 3D | 虚幻引擎 | Render Doc | Substance Painter | Substance Designer | Blender | 3dsMax | Houdini | Perforce | Pix

游戏经历：游戏总时长 10000+小时。热爱 ARPG，FPS 与 MOBA 游戏，英雄联盟钻石段位，永劫无间修罗段位，COD 系列 500 小时，战神系列 200 小时，守望先锋 100 小时，漫威争锋 100 小时，塞尔达 100 小时，漫威蜘蛛侠系列 60 小时。

爱好：热爱音乐，声乐与合唱，曾担任高水平艺术团团员，学院合唱团团长，喜欢科幻与悬疑电影，观影量 500+。