

张宇涵

电话 15885081252 | 邮箱 yuhanyvonne@gmail.com | 作品集 yvonnezhang.net



教育经历

School of Visual Arts 视觉艺术学院

2020年8月 - 2023年05月

硕士 专业: *Master of Fine Arts Computer Arts - 3D 设计*

• GPA 3.9/4.0 | MFACA 学术和创意卓越奖学金 | Gap Year: 2021 - 2022

Pennsylvania State University - University Park 宾夕法尼亚州立大学

2016年8月 - 2020年05月

本科 专业: *Bachelor of Arts New Media Art - 新媒体艺术*

• 辅修: Architecture Studies 建筑

专业技能

技能

- 程序化材质
- 分层材质与多通道混合
- AI辅助材质
- 建模
- 手绘材质

软件

- Maya, 3dsMax, ZBrush
- Unreal Engine
- MEL/Python
- SP, SD, Pt, PS

参与项目

- SpeedTree
- PS
- Marvelous Designer
- 极限竞速 Forza
- 诡秘之主
- 赛博空间 Cyber Space
- 绝地求生
- 逆战
- 代号影 (在研)

工作经历

SD材质 | 网易雷火

2025年5月 - 至今 | 杭州

- 负责写实古风项目的SD程序化材质制作, 从0搭建项目材质库, 并持续优化生产流程与质量标准;
- 主导AI流程化材质生产方案, 人天成本降低约50%, 并沉淀为团队可复用流程, 全公司分享;
- 开发通用材质滤镜, 用于模型或SP智能材质球, 负责建筑、巨物、山石等多类型资产的多层混合材质搭建;
- 与技术美术深度协作, 开发引擎与SD联动工具, 探索提升材质表现方案的同时优化运行性能。
- 参与模型外包、对接并主导SD外包管理, 制定标准, 对接测试流程, 把控资产质量。

SD材质 | 微软 Turn 10 工作室

2023年11月 - 2025年4月 | 西雅图

- 为《极限竞速Forza》系列制作SD程序化材质, 如植被、沥青、岩石、砖块等, 添加可调参数;
- 优化SD内部工具和节点, 制作SD内Function相关模块, 对现有材质库进行优化, 确保团队高效批量生产材质;
- 制作程序化赛道贴花, 包含轮胎痕迹、水坑、裂缝、坑槽等, 并在引擎中实现可自定义变化;
- 与技术美术和地编团队紧密合作, 优化不同材质和贴花视觉效果, 跟踪和解决美术性能问题。

CG设计师 | MAKE工作室

2023年9月 - 2023年11月 | 明尼阿波利斯

- 负责工作室原创动画三维场景设计与搭建, 制作风格化模型, 包括道具、武器、山石等;
- 全流程制作圣诞主题动画, 用于社交媒体宣传, 包含绘制分镜、资产、VFX、灯光氛围到最终渲染合成;
- 配合视效指导与导演完成商业广告CG镜头制作, 在Nuke中完成多通道渲染并进行合成。

3D场景 | 快手科技弹指宇宙

2022年01月 - 2022年07月 | 上海

- 参与在研RPG项目《诡秘之主》资产制作, 涵盖建筑、道具、植物等20多资产, 同时制作LOD和生成光照贴图;
- 通过SD进行材质球程序化编写, 分析材质属性, 调整材质参数, 赋予单个材质不同程度的磨损、刮痕细节;
- 使用 SpeedTree 进行程序化植被建模, 细化不同阶段树冠及树干效果, 提高场景真实感;
- 对场景进行资源优化, 包括贴图共用、减面、二次烘焙、整理UE引擎贴图输出规范, 提高与地编团队协作效率。

3D场景 | 夏尔天逸

2021年08月 - 2021年10月 | 成都

- 负责《逆战》游戏外包资产建模, 研究物件构造, 绘制PBR贴图, 1个月时间内完成7个写实类物件制作;
- 领导6人小组完成《绝地求生》建筑制作, 根据原画合理化补全结构, 产出5个建筑中高模、二方、四方贴图;
- 统筹安排组员工作节点, 指导实习生熟悉制作流程, 辅助项目模型规范及合理性审核, 提升项目交付质量;
- 在材质设计方面表现良好, 参与客户测试, 完成三维资产设计并获得客户认可, 争取到项目合作机会。