

赵崇道

上海 | 13391435847 | zcx4work@gmail.com | 个人主页: meecarlo.com

求职方向: 技术美术 / Technical Artist / Unity TA / 渲染与性能优化

专业总结

6年以上技术美术经验, 8年以上设计与项目交付相关经验, 长期服务于 Unity 项目中的渲染表现、性能优化、Shader 编写、美术资源规范与工具链建设。熟悉 HLSL、CG、ShaderLab、C# 及常见 DCC 工具, 项目覆盖开放世界 MMORPG、VR 大空间、AR/MR、在线社交 Party Game、单机策略和移动端割草玩法。个人主页持续沉淀渲染技术文档与作品案例, 能够将美术需求拆解为可执行的引擎方案、资源规范和性能优化路径。

核心技能

- 引擎与语言: Unity、Unreal Engine、C#、HLSL、CG、ShaderLab
- 渲染与 Shader: Unity 渲染管线、自定义 Shader、场景/人物/车辆/水体/地形渲染、SSR、Bloom、体积雾、后处理、光影烘焙、Unreal Engine Shading Model 定制
- 性能与管线: 渲染流程优化、GPU/DOTS 大批量渲染、开放世界大地图优化、地图无缝加载、移动端性能优化、美术资源规范制定
- 工具与资产: 美术工具开发、导入导出、法线平滑、Atlas 图集、动画/动作适配、程序化资产、PCG 城镇生成
- DCC 工具: 3ds Max、Blender、Houdini

作品与技术文档

- 个人主页: meecarlo.com; 作品集: meecarlo.com/作品集portfolio/
- 技术文档: Unity HDRP StackLit Shading Model 拆分、Unity 移动平台 RVT 实现、大世界 LightMap 处理、UE5 自定义光照模型、捏脸/换装系统总结、水体渲染与 Gerstner Wave。
- 作品案例: 遮挡 Dither、自适应平面阴影、Stylized Lit/NPR、Raymarch 体积雾、Force Field、RVT Terrain、Mizuki Shading、ARPG Demo。

工作经历

广州诗悦网络科技有限公司 | 技术美术

2025.09 - 至今

- 参与开放世界 MMORPG《望月》, 负责场景渲染、载具渲染及部分 VFX 效果落地, 围绕大地图场景表现一致性和运行性能提供技术支持。
- 排查 Shader 表现、资源接入、效果还原和性能问题, 推动美术资产在 Unity 管线中稳定落地。

上海圣瞬文化有限公司 | 技术美术 / TA 组长

2024.08 - 2025.04

- 担任 TA 组长, 负责 VR 大空间项目的渲染管线、资源规范和美术流程, 统一多人协作中的资产标准和交付口径。
- 参与《思路荣耀》《呼叫节点城》等项目, 覆盖效果实现、性能排查、资源审核与上线交付。
- 支持两款 VR 大空间项目分别在约 3 个月周期内交付; 上线后在美团 VR 大空间相关板块保持较长时间靠前表现。

上海假面信息科技有限公司 | 技术美术

2023.09 - 2024.03

- 负责 Shader 编写、美术工具开发和程序化资产流程, 提升项目视觉表现与资产生产效率。
- 在《Puff》等项目中承担地图无缝加载、角色/场景渲染、大批量渲染、PCG 生成和性能优化工作。
- 支持 Unity 自定义渲染和资源开发, 并具备 Unreal Engine Shading Model 定制经验。

上海奥那信息科技有限公司 | 技术美术

2022.09 - 2023.06

- 建立移动游戏美术资源规范和图形渲染方案, 覆盖场景、人物、后处理、动作适配与性能优化流程。
- 开发导入导出、法线平滑、Atlas 图集和人物动画相关工具, 提升美术资产生产效率。
- 参与《Sing!Meta 耀音》在线社交 Party Game, 负责渲染管线、Shader 编写、捏脸系统、SSR、后处理适配和人物/场景性能优化。

上海影创信息科技有限公司 | 技术美术 TA

2020.02 - 2022.09

- 面向 AR/MR 场景完成虚拟资产接入、材质/灯光/特效表现调优和交互视觉支持, 保障资产满足实时渲染和设备性能约束。
- 与工程、设计和内容团队协作, 参与概念开发、资源创建、引擎实现与视觉优化, 提升沉浸式体验质量。

温岭市鑫泰工艺品有限公司上海分公司 | 工业设计

2017.08 - 2019.12

- 负责宠物用品工业设计, 从概念方案到落地实现平衡外观、功能和市场可行性, 积累造型、材质和产品落地经验。

精选项目

望月 | 开放世界 MMORPG | 技术美术

2025.09 - 至今

- 负责场景渲染、载具渲染和部分 VFX 效果实现，针对开放世界大地图的资源接入、效果还原和性能问题进行排查。

思路荣耀 / 呼叫节点城 | VR 大空间项目 | TA 负责人

2024.08 - 2025.04

- 负责管线优化、流程管理、资源规范和渲染问题处理，支撑两款 VR 大空间项目快速交付。
- 项目上线后获得平台侧持续良好表现，其中相关项目在美团 VR 大空间板块保持较长时间靠前。

王朝周期率 | 单机策略游戏 / 独立项目 | 技术美术

2023.06 - 2024.02

- 使用 Unity、HLSL、CG、C# 和 DCC 工具，完成大型地图加载优化、地形渲染优化、大批量人物渲染、地图滤镜和基础 Shader 定制。

Puff | 移动端割草游戏 | 技术美术

2023.09 - 2024.01

- 负责地图无缝加载、角色/场景渲染优化、大批量渲染、性能优化和 PCG 城镇生成方案。

Sing!Meta 耀音 | 在线社交 Party Game | Unity 技术美术

2022.09 - 2023.06

- 负责移动端社交场景的渲染管线、人物渲染、Shader 编写、美术表现和项目协同，完成捏脸系统、SSR、后处理适配和人物/场景性能优化。

教育经历

江苏师范大学 | 本科 | 工业设计 | 2013 - 2017