

阮佳琪

3D场景美术

灯光师



专注于游戏3D场景与灯光设计，拥有实时场景制作及商业项目经验，擅长通过环境构图、材质表现与光影氛围，塑造具有叙事感的游戏场景。

ruan_reena@foxmail.com

+86 15167558268

浙江杭州

github.com/Reenaruan

教育经历

温州肯恩大学（中美合办）

建筑与设计学院

产品设计（本科）
3.75/4.0（前1%）



工作经历

腾讯 IEG互动娱乐事业群 游戏AI引擎部

3D场景设计
2026.6-至今
深圳

- 参与 AI 原生游戏创作引擎 MagicLomix 的 3D 内容建设，负责高精度场景设计、资产制作与引擎内视觉落地，支撑产品效果验证与对外展示。
- 独立交付多套完整实时场景，贯通白盒规划、资产建模、材质贴图、灯光氛围与效果整合，形成从概念设计到引擎呈现的端到端制作流程。
- 参与 AssertSpark AI 模型探索，围绕场景需求开展需求提出、模型生成、模块化处理、模型修改与场景搭建，探索 AI 生成资产在实际内容生产中的应用路径。
- 结合复杂场景与高精度资产，验证 MagicLomix 引擎的视觉表现，为场景生成及产品演示提供内容支持；场景成果入选引擎对外展示内容，并亮相 ChinaJoy 2026。

肯恩网络科技（上海）有限公司

3D场景设计
2025.6- 2025.8
上海

- 参与游戏关卡的前期视觉开发，协助完成关卡白盒搭建、空间布局及基础游戏动线规划。
- 基于关卡白盒与玩法需求，使用 Midjourney、ComfyUI 等生成式AI工具开展场景氛围和视觉方向探索，为后续美术制作提供风格参考。
- 参与场景资产拆分及模块化设计规划，根据环境结构梳理所需道具、建筑模块与资产制作需求。
- 完成部分场景道具的概念设计与原画草案，支持3D资产制作及关卡视觉效果落地。
- 通过白盒、概念设计与资产规划的协同流程，积累了从玩法空间到环境视觉转化的项目经验。

上海艾普生物科技有限公司

视觉设计助理
2024.6- 2024.8
上海

- 协助完成公司产品宣传及品牌视觉物料设计，涉及宣传海报、社交媒体配图等多种应用场景。
- 根据产品特点与品牌调性提炼视觉方向，参与版式设计、图形创意及宣传内容的视觉表达。
- 使用 Photoshop、Illustrator 完成基础图形设计、图片处理与成品输出，保障物料在不同宣传渠道中的视觉一致性。

项目经历

AI 辅助开发 | 游戏场景制作工具（个人项目）

github.com/Reenaruan/UE-To-Godot

github.com/Reenaruan/overview-transfer

github.com/Reenaruan/AutoLight-UE

- UE → Godot 转换插件：针对实际项目中的材质转换错乱与资源重复整理问题，利用业余时间借助 Codex 复现并改进跨引擎转换插件，支持整关卡导出、选中对象更新及多类资源批量导出。
- 材质与场景还原：通过材质提取／烘焙、Godot Shader 适配与场景重建，迁移模型、材质及位置、旋转、缩放信息；支持不透明、镂空与基础半透明材质，并制作跨引擎效果对比。
- 场景制作工具：制作 Auto Light 批量布光与跨关卡模型拖放插件，分别支持灯组模板复用、批量应用与统一更新，以及从 Overview 关卡预览、选取并拖入模型或道具组合，减少重复布光、资源查找与场景摆放操作。

腾讯光子 OpenLight 创造营

3D场景设计
2026.3—2026.6

- 参与腾讯 OpenLight 3D场景方向训练，系统学习游戏环境制作与实时场景搭建流程。
- 围绕场景建模、PBR材质、灯光氛围、空间层次及资产整合等核心环节开展实践，强化对完整3D场景生产流程的理解。
- 通过阶段性场景练习，将独立资产制作、环境构图与实时渲染进行整合，提升场景完成度及视觉表现能力。

技能

游戏引擎

- Unreal Engine 5
- Godot

3D建模与雕刻

- Blender
- Maya
- Zbrush

材质与贴图

- Substance 3D Painter
- Substance 3D Designer
- RizomUV
- Marmoset Toolbag

环境与程序化工具

- Gaea
- SpeedTree
- EmberGen

自我评价

专注于游戏环境与3D场景设计，具备从白盒规划、资产制作、材质贴图、灯光氛围到实时引擎整合的完整场景制作能力。拥有腾讯游戏AI引擎项目及商业游戏3D场景美术实习经历，能够结合生成式AI与传统3D workflow，高效完成视觉探索与场景落地。熟悉 Unreal Engine、Godot、Blender、ZBrush、Substance 3D Painter 等工具，对PBR材质、模块化资产制作及环境叙事具有实践经验。

获奖经历

The Rookies 月度艺术挑战赛「Relics」
Highly Commended（高度赞誉奖） | 2026

获奖作品：Celestial Ruins