

卢炜鑫

电话：13651427001 | 邮箱：551803929@qq.com | 深圳·宝安区



求职意向

三维美术设计 / 游戏设计 / 数字媒体设计 / AIGC 创作

数字媒体艺术专业本科毕业生，具备用户体验设计实践经验，擅长将文化创意转化为数字化内容；熟悉三维建模、材质制作、场景搭建与 Unity 交互及玩法开发，将美术资产制作到游戏交互落地的完整项目经验；熟悉 AIGC 创作，能将创意、技术与人机协作高效结合。

教育背景

汕头大学 | 数字媒体艺术（本科） 2022—2026

- 主修：三维设计、影视后期制作、数字图像处理、交互设计、游戏设计。

实习经历

深圳市图为技术有限公司 | 三维美术设计实习生

- 参与场景三维建模与虚拟仿真设计，负责平台相关视觉与场景美术内容的制作。
- 在项目协作中按节点交付 3D 美术资产，将造型、构图与平台表现需求落地到具体场景。

深圳市雪莲花文化艺术有限公司 | 用户体验实习生

- 参与用户体验地图、文化触点设计与服务蓝图制作，将用户需求梳理为可执行的体验设计方案。

项目实践

数字化博物馆交互体验设计 | 项目负责人

- 负责博物馆场景与展品的模型制作、材质制作及场景搭建，统一整体视觉风格并还原展示氛围。
- 在 Unity 中部署交互方案，完成展品浏览、多角度查看与场景漫游等交互体验。
- 统筹项目美术制作与交付进度，将展示需求转化为可运行、可演示的数字体验成果。

独立游戏《废弃仓库逃杀》设计 | 项目负责人

- 负责游戏场景与道具的模型制作、材质制作及场景搭建，塑造废弃仓库的紧张氛围与可玩空间。
- 在 Unity 中进行编程，通过调整材质与场景结构实现追逐、机关与逃脱等核心玩法。
- 统筹玩法与美术的协同迭代，保障操作反馈、游戏节奏与画面表现的一致。

独立游戏《蚀序》设计 | 项目负责人

- 负责游戏场景与道具的模型制作、材质制作及场景搭建，构建风格统一、有辨识度的游戏空间。
- 在 Unity 中进行编程，通过调整材质与场景结构实现关卡机制、环境交互等玩法内容。
- 统筹项目开发流程，将玩法创意落地为可运行、可迭代的完整游戏体验。

潮汕功夫茶文化数字化创新传承与推广 | 项目负责人（5 人团队）

- 校级大学生创新创业大赛立项，获蓝桥杯设计比赛三等奖。
- 主导 IP 全流程设计与潮玩衍生开发，完成文化符号的数字化呈现。
- 统筹团队分工与项目节奏，负责从创意到成果的按期交付。

妈屿岛服务设计 | 成员

- 参与用户体验地图、文化触点设计与服务蓝图制作，梳理游客动线与关键服务触点。

韩江流域爱心救援杆设计 | 成员

- 参与公共设施设计，将地域文化元素融入产品造型，并完成 3D 动态演示。

专业技能

- 3D 建模与美术：**3ds Max、ZBrush、RizomUV、Pt、Marmoset Toolbag 5、Blender、Photoshop
- 交互与开发：**Unity、用户体验地图、服务蓝图
- AI 创作：**即梦 AI、可灵、DeepSeek、Chat GPT、Claude Code、Codex

自我评价

- 具备 3D 全流程制作经验，能将创意与技术结合，独立完成从建模、UV、贴图到渲染的完整作品。
- 曾作为 5 人团队负责人主导创新创业项目并获奖，具备项目统筹与按期交付能力。
- 熟练使用即梦 AI、可灵、DeepSeek、Claude Code、Codex 等 AI 工具创作，持续关注 AIGC 与元宇宙前沿领域。