麥崇輝

3D 場景美術師｜Unity 與技術美術

machok634@gmail.com | +86 159 2013 2970

中國內地 · UTC+8｜全職遙距優先

作品集：https://mai-chonghui-portfolio.pages.dev/?lang=zh

---

11 年遊戲美術經驗，涵蓋場景設計、模型與材質製作、關卡場景搭建，以及 Unity 引擎效果調整。結合美術製作與技術美術經驗，兼顧風格化畫面與手機平台效能；曾擔任場景組長，參與外判資產品質審核及團隊培訓。

工作經歷

職業休整 · 2025.11 - 至今

超參數科技｜Parametrix.ai

2023.06 - 2025.11

地編設計師

《遙遠行星：建造師》Astrobuilder

- 參與遊戲場景設計與製作，並在 Unity 中完成場景視覺效果調整。
- 製作 Shader、材質及特效，並參與效能優化，配合項目的畫面及運行要求。
- 探索 AI 在模型生成與輔助創作中的用途，按實際製作需要篩選、修改及整合生成結果。

廣州心源

2020.02 - 2023.05

地形編輯設計師

喀什奧術網絡科技有限公司

《鎮魂街：天生為王》

- 參與場景設計、資產製作與關卡場景搭建，並調整 Unity 中的角色及場景效果。
- 與技術主美協作，從多個製作環節改善整體畫面與手機平台的運行效能。
- 對接美術側的材質與效能需求，跟進外判資產品質，並向組員分享製作經驗及提供培訓。

工作經歷（續）

廣州市佑盛文化傳播有限公司

2016.05 - 2019.12

3D 場景組長

《聖裁終焉》 / 《伊甸之扉》

- 參與場景設計、模型製作、關卡場景搭建及 Unity 中的視覺效果調整。
- 《伊甸之扉》所展示的角色作品：負責角色建模、手繪貼圖及最終引擎效果調整。

廣州多益遊戲

2015.10 - 2016.04

3D 場景美術

- 參與類 DOTA 遊戲的 3D 場景製作。

廣州泰逢遊戲

2014.09 - 2015.09

3D 場景美術

- 參與多個遊戲項目的 3D 場景製作。

核心能力

場景與資產 · 場景設計、模型與材質、手繪貼圖、關卡場景搭建。

Unity 與技術美術 · Shader、材質與特效、引擎效果調整、手機平台效能優化。

協作與工具 · 外判資產品質審核、團隊培訓；AI 工具應用，包括 Codex、ComfyUI 及 Claude。

教育

廣州大學華軟軟件學院（現廣州軟件學院）

本科 · 動漫設計 | 2014 年畢業

語言

粵語及普通話；英文理解與回覆使用 AI 翻譯工具，以書面交流為佳。

志願服務

出色伙伴 Trueself | 志願者 • 2026.02 - 至今

為中國內地 LGBT 群體及其親友提供支持的公益組織。

協助社區活動的籌備與執行，參與心理支持相關活動的協助工作，並配合項目協調。