

卫强

男 | 36岁 | 18621002153 | wqqbingfeng@qq.com
15年工作经验 | 游戏主美术 | 期望薪资: 35-40K | 期望城市: 上海



个人优势

十五年资深概念设计师、角色原画师及插画师，参与众多端游、手游及动画类商业项目，具备丰富的实战经验。
曾主导团队协作与项目统筹，展现出良好的管理能力。
工作风格理性务实，注重流程优化与高效协作，善于在跨部门间推动资源整合与配合。
长期关注并研究前沿AI技术，能够结合实际需求为团队搭建工具链，提升制作效率并统一标准。

工作经历

独立工作室 技术美术 2025.03-至今

【互动影游项目】

- 解决影游美术资产（人物、场景、空间）一致性问题
- 提示词工程/人工修正：调优光影和材质质感，修正AI图常见的油光、塑料感和失真问题，让画面看起来更真实自然。
- 统一世界观与美术风格：把控出图标准，彻底解决时代背景混乱、古今中西道具混搭的硬伤，保证整套游戏视觉风格协调统一。
- 自研 Agent工具提效：把反复摸索的试错步骤做成自动化小工具，把控出图机制，大幅缩短概念设计和修改的周期。

【独立游戏资产支持】

针对2D类独立游戏，制作可直接用于U3D引擎的资产包，包括切片地图、皮肤、关键帧等制作。
并通过AI制作自动化工具链进行提效

【动画PV设定支持】

根据甲方需求文案，为架空类动画项目做关键角色设计

上海揽象文化传播有限公司 美术主管 2024.04-2024.12

虚拟角色IP全案开发：独立从零孵化 IP，搭建世界观、设计角色与撰写故事，兼顾视觉记忆点和后续衍生品开发空间，可完整完成 IP 前期孵化。

商业设计交付（角设 / 商插 / 潮玩）：承接角色设定、商业插画、潮玩类商业项目，精准理解客户需求，交付稳定、过审效率高，拥有完整端到端商业设计交付经验。

上海一逸文化传播有限公司 游戏主美术 2022.01-2023.12

内容：

负责卡牌游戏《星杯传说》的IP视觉内容的重制，包含但不限于：

- 所有角色立绘重制
(借助当前AI工作流，SD webUI与 comfyUI MJ等)
- 界面视觉重制
- 衍生品的重制
- 外包需求的内容审核与收尾

业绩：

AI工作流深度运用

内容:

担任腾讯游戏《劲乐幻想》主美

- 1.协助制作人，在项目风格未完善的前提下，重新规划项目的世界观框架。包含：地理、人文、气候、科技树走向、故事主线等。
- 2.建立美术标准，规范设计部门对于项目世界观的统一认知。如：角色、道具、场景的统一认知，以及美术表现形式。
- 3.修正3D与2D的设计差异，把控3D最终的呈现效果。
- 4.与外包部门沟通反馈，完成符合项目美术标准的项目资料，以及外宣使用素材。
- 5.作为美术风格的宣讲人与资方、发行方沟通具体需求，并安排制作周期。

业绩:

- 1.世界观建立，项目风格基调完成。
- 2.美术风格统一，替换不符合的素材。
- 3.部门人员组织架构完善

业绩:

- 1.世界观建立，项目风格基调完成。
- 2.美术风格统一，替换不符合的素材。
- 3.部门人员组织架构完善

上海千奈网络科技有限公司 联合创始人

2015.03-2017.06

自己创办的美术设计外包公司，公司主营游戏、动画方向美术资产定制制作。

内容

项目全链路经营管理：负责业务对接、团队招聘、美术生产及团队管理等全模块工作。

多年兼顾经营管理与一线制作，习惯从经营者视角思考问题，优先选择低成本、高效率的方案，快速落地拿到结果。

上海友齐信息科技有限公司 原画组长

2014.07-2015.03

负责公司内3个项目的角色和部分 UI 内容

- 收集各种游戏风格，集玩法，制定新开项目的风格，规范制作标准。
- 分配工作，验收。
- 参与内容制作：角色，道具，部分 UI (icon , 少量界面)

业绩:

参与项目：（后3个项目为我制定的风格）

U3D 《坦克英雄》（腾讯旗下 更名为坦克大战）

U3D 《英雄之光》

手游 《我是射手》

手游 《追追堂》

上海勤咨网络有限公司 原画师

2014.01-2014.06

外包公司

美术外包公司，承接多类型游戏美术外包项目，适配多样美术风格，完成原画资产绘制交付

上海笑游信息有限公司 原画师

2012.05-2014.01

自研团队3D MMORPG 东方幻想端游《悟空传》（剑灵风格）

负责韩风角色、怪物、装备、道具及部分 UI 原画绘制

项目原画团队仅 2 人，高效产出，可 2 天完成一套角色 / 装备设计，保障项目美术交付节奏

游戏行业首份工作，参与仙侠类网页游戏美术开发，主要负责角色原画、武器与道具的设计绘制。

项目经历

奥飞动漫《飓风战魂》第八季

乙方负责人

2026.03-至今

项目背景：
《飓风战魂》是奥飞动漫旗下经典陀螺 IP 动画，第八季为系列续作，需要搭建全新视觉体系，更新世界观、角色与陀螺精灵设定，支撑剧集动画制作。

主要工作与成果：
主导项目整体世界观视觉设定，完成角色、陀螺精灵等核心资产设计，统一全片美术风格标准，输出可用于动画生产的全套美术设定资料。

《Magic Chess: Go Go》S4 赛季 × 拳皇联动 CG 预告片

美术执行

2025.09-2026.01

项目背景：
为沐瞳自走棋 MCGG 第 4 赛季「Fighters Reborn」制作赛季联动 CG 预告片，联动拳皇 IP，作为赛季上线宣发核心影片，用于海外 YouTube 等平台宣传。

主要工作与成果：
参与 CG 逐帧动画制作，负责角色美术绘制与分镜设计，把控角色美术风格，保障拳皇 IP 与游戏原生美术融合统一，最终成片用于海外平台宣发，获得 27 万 + 播放量。

播放链接
<https://www.youtube.com/watch?v=YQf93TNmN8g>

漫潮文化 MONA 蒙娜 多款潮玩盲盒项目

IP设计师

2024.04-2024.11

项目背景：
漫潮文化原创潮玩 IP MONA 蒙娜，主打少女风格盲盒与收藏手办，连续交付 3-4 个新品系列美术外包。

主要工作与成果：
负责潮玩角色设定、盒绘插画、包装视觉；兼顾平面美术与实体模型落地，输出适配 3D 建模与工厂打样的美术资产，维护 IP 统一视觉风格。

光线传媒保密动画电影项目

美术执行

2023.02-2024.02

项目背景：
动画电影《姜子牙》后传，天界四大天王之一在现代社会的故事，项目仍处于保密阶段

主要工作与成果：
参与项目美术设定，配合导演搭建仙界与人界两套世界观视觉标准，完成现代风格角色、建筑、道具的设计落地

老牌桌游《星杯传说》的IP内容重制

项目负责人

2022.01-2023.12

项目背景：
将一款成熟实体桌游进行数字化重制，负责世界观文本重构、全套视觉资产升级与玩家社区冷启动。

主要工作与成果
世界观与剧情重构：基于原版规则梳理并补全世界观设定，输出 阵营背景、历史冲突与核心角色故事线文档，成为后续剧本、卡牌文案与宣发物料的统一内容源。

AI 美术管线搭建与批量重绘：从零搭建 ComfyUI + Stable Diffusion + Midjourney 工作流，完成 60张卡牌插画、UI 界面及宣传物料的规格升级与重绘；

自媒体与老玩家社群冷启动：独立从 0 搭建项目官方账号，策划活动并推动执行，无负面舆情与大规模取关。

项目背景：

腾讯次世代音乐换装社交手游，由《劲乐团》《劲舞团》国内原班团队研发。项目前期美术方向未定型，需要搭建世界观、统一整套美术视觉体系。

主要工作与成果：

协助制作人重构世界观，完成地理、人文、科技、主线故事等全套设定。

建立美术规范，统一团队角色、道具、场景的设计标准。

协调 2D 原画与 3D 资产差异，把控 3D 最终成品效果。

对接外包团队，产出项目内用资产与外宣素材。

代表美术侧和资方、发行方沟通美术方案，对齐需求并规划制作周期

项目背景：

《HON（超神英雄）》是美国 S2 Games 开发、腾讯代理的经典欧美魔幻 MOBA 网游，项目需要对海外原版美术资产做国服本地化翻新，适配国内玩家审美，统一全游戏美术表现。

主要工作与成果：

负责本地化全套美术资产重制工作，产出角色原画、背景故事插画、英雄头像、游戏 UI 界面等素材；统一资产美术规范，协调原版欧美画风与国服本地化视觉要求，交付可直接落地的游戏内资源。

教育经历