李名杨

UE环境美术/地编/工业可视化设计师

扫码查看作品集

北京 | 可到岗 | 手机：18701013091 | 邮箱：395680366@qq.com | limingyang.netlify.app

核心技能

引擎与技术

- Unreal Engine 5（关卡搭建 / 材质 / 灯光 / PCG / Lumen / Nanite / Sequencer / MRQ）
- 地形地编（Gaea / World Creator / 地形材质 / 植被）
- 工业可视化：工业场景搭建、设备展示、流程演示、科技动画
- 影视级渲染输出（镜头语言 / 多通道 / 合成）

C4D / 三维动态视觉

- Cinema 4D：建模、动画、摄像机、运动图形、MoGraph
- 渲染器：Redshift、Octane，熟悉材质、灯光、产品级渲染表现
- 动态视觉：企业宣传片、产品动画、科技包装

工具与软件

Unreal Engine	●●●●●●●●○○
Cinema 4D	●●●●●●●●○○
Adobe After Effects	●●●●●●○○○○
Substance Painter	●●●●●●○○○○
Gaea	●●●●●●●●●○
WorldCreator	●●●●●●○○○○
SpeedTree	●●●●○○○○○○
Zbrush	●●●●○○○○○○
Marvelous Designer	●●●●○○○○○○
Adobe Photoshop	●●●●●●●○○○
Adobe Illustrator	●●●●●●●●○○

工作流

- 地形生成与处理（Gaea / World Creator）
- 植被与自然系统（SpeedTree / PCG）
- 工业资产建模与材质（C4D / ZBrush / SP）
- 关卡搭建与优化（UE5 / Lumen / Nanite）
- 镜头制作与输出（Sequencer / MRQ / EXR）
- 后期合成（AE / Nuke）
- 管线开发（UE5 → AE / UE5 → Nuke）

个人优势

专注 UE 工业大场景、地形地编、工业可视化与影视级渲染输出，具备从地形、模型、材质、灯光、镜头到最终成片交付的完整经验。熟悉 C4D 运动图形、Redshift / Octane 渲染与 AE HUD 合成，自研 UE5 → AE、UE5 → Nuke 管线插件，并上架 Epic FAB。

项目亮点

- **FAST 中国天眼可视化**
  制作 FAST 天眼及周边地貌、建筑结构与镜头渲染表现，完成多视角展示片。
- **石油井场与工业基地可视化**
  完成井场、联合站、储运基地等工业场景的设备搭建、材质灯光与渲染输出。
- **Epic FAB 插件两款**
  自研 UE5 → AE 与 UE5 → Nuke 插件并上架 Epic FAB，提升渲染与合成流程效率。
- **B站作品累计播放 37.5万**
  个人作品在 B 站播放量累计达37.5万，持续输出技术与制作分享内容。

工作经历

北京石油在线有限公司 2024 - 至今

UE 环境美术 / 可视化设计师

- 负责工业大场景、地形地编项目的 UE 搭建与渲染交付。

北京博森视觉文化传播有限公司 2020 - 2024

视觉设计师

- 参与工业、建筑、展陈等三维可视化项目，负责场景、灯光与镜头输出。

教育信息

唐山工业职业学院 动画方向 2009-2012

主修：三维动画、影视特效、数字合成、视觉设计等。

求职类型

UE环境美术&地编类 | 工业可视化 | 动态视觉

李名杨 © 2026