王俊扬

[314812242@qq.com](mailto:314812242@qq.com)

年龄：32 居住地：成都 学历：专科 民族：汉

擅长软件：

3ds Max , After Effects , Spine , Unity , Vegas 剪辑软件.........

之前多数就职手游研发公司，在职期间主要负责，游戏中特效部分制作，包括UI特效，动效，技能特效，场景特效，Spine 动画以及游戏宣传动画的CG制作剪辑等。

主要使用 After Effects 制作，也擅长剪辑软件做视频，参与过 Unity引擎的 Slots 休闲游戏，包括结构的搭建与程序的资源交接。

个人特长：游戏特效，游戏动画，视频剪辑，CG特效合成，AE合成

兴趣爱好：网页前端设计，游戏视频制作。

工作经历：

**成都叶网科技有限公司 (研发)** 2009.11 至 2012.03

网络游戏 | 企业性质：民营 | 规模：100-200人

参与制作页游项目：《妖姬无双》 《神之苏醒》 《蹦蹦堂》 项目的游戏特效制作。

参与制作公司游戏产品视频宣传片。

**成都贝囿科技有限公司 (外包)** 2012.07 至 2013.07

网络游戏 | 企业性质：民营 | 规模：30-40人

参与外包项目：《天珠变》成都页游游戏公司项目

任游戏特效组长，负责项目进度安排制作管理，负责与客户资源对接沟通。

2013年7月 至 2014 期间从成都贝囿科技离职后，宅居家中独立接特效外包项目制作，期间与成都卓艺九天科技（外包）合作制作页游特效外包项目。

**成都巧克力动画 / 成都蓝米科技 (外包)** 2015.03 至 2015.10

网络游戏 | 企业性质：民营 | 规模：30-50人

参与影视动画CG项目特效制作，参与游戏美术外包特效制作。

**成都指动互娱 (研发)** 2015.10 至 2016.07

网络游戏 | 企业性质：民营 | 规模：30-50人

参与手游项目：《武林浩荡》《挂武林》《英雄迷阵》 的游戏特效制作

**成都游魂网络科技 (研发)** 2017.07 至 2020.07

网络游戏 | 企业性质：民营 | 规模：30-90人

参与三国题材手游：taptap《御驾亲征》项目中，武将技能特效，场景特效，UI界面特效动效，开场CG等制作。<https://www.taptap.com/app/162125>

**成都明途真科技有限公司 (研发)** 2020.08 至 2022.05

休闲游戏 | 企业性质：民营 | 规模：200-300人

参与 Slots 游戏：《Hoppin Cash Casino》 图标动效，Spine 动画，Unity 特效，转场动画，弹板动效 等制作：<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hoppincash.casino.slots&hl=zh&gl=US>

联系QQ：314812242

特效作品：

<http://fx.ahem-works.com/>