

张安东

目标职位：美术总监 / 游戏主美

8年游戏美术经验，具备从视觉方向、团队搭建到上线交付的完整主美经验。

主导《英勇之地》美术方向，Steam同时在线峰值37,249；现负责29人团队推进《隐秘之潮》研发与首轮测试。

深圳 | 31岁 | 17602009439 | 536711520@qq.com | 作品集：zhangandong.com



核心优势

- 具备成熟的审美判断与视觉品味，能建立兼顾辨识度、统一性和市场适配度的美术方向。
- 能够使用Codex搭建项目工作流与本地知识库，沉淀规范、参考、决策及制作经验。
- 兼具项目负责人和主美经验，能统筹品质标准、团队协作，并运用AI提升探索与生产效率。

工作经历

2020年10月-至今 深圳点触科技有限公司 负责人 / 主美 / 美术原画

项目探索 / 《隐秘之潮》 项目负责人 | 2024年7月-2026年7月 | 项目团队29人

- 2024年7月-2025年6月：围绕不同产品方向进行多轮探索和原型验证。
- 2025年7月-2026年6月：反复验证小游戏化玩法与视觉风格，逐步形成《隐秘之潮》的产品方向。
- 在方向逐步收敛过程中统筹29人团队推进研发；项目已上线Steam商店页，并开启首轮测试招募。

Steam : <https://store.steampowered.com/app/4767380/>

《英勇之地》 主美 | 2022年10月-2024年6月 | 美术团队10人

- 主导卡通化、趣味性视觉方向及品质标准，统筹10人美术团队的内容产出与审核。
- PC版于2023年5月18日上线；Steam累计约4.4万条评测，热门用户标签包含“可爱”“风格化”。
- 项目后续推出手游版：公测前全平台预约破500万；TapTap 9,000+评价。

Steam : <https://store.steampowered.com/app/2349820/>

《维京之王 (Vikingard)》及其他项目探索 2020年10月-2022年9月 | 早期项目阶段

参与写实产品《维京之王 (Vikingard)》的角色原画制作，并参与若干早期项目的美术探索与原型验证。

2019年-2020年 深圳市麦游互动科技有限公司 游戏美术设计师

斗地主项目 | 参与游戏美术设计与内容制作，积累项目协作和美术落地经验。

2018年-2019年 自由职业 美术外包

期间承接少量游戏及视觉美术外包，负责需求沟通、设计与交付。

核心能力

美术统筹：视觉方向 | 品质标准 | 团队管理 | 跨职能协作 | 进度与交付控制

美术管理：视觉风格 | 内容落地 | 团队协作 | 审核与反馈

风格与工具：卡通美术 | 趣味化表达 | AIGC方向探索 | AI辅助生产 | 美术管线提效

代表项目

《隐秘之潮》 | 项目负责人 | 整体方向与研发推进 《英勇之地》 | 主美 | 美术方向与品质落地

教育经历

汉口学院 | 本科肄业

2017-2018 上海冯伟美术课程进修

系统学习角色设计、造型设计与视觉表达，持续提升游戏美术设计能力，为后续职业发展打下专业基础。