



15201655045

jxaa121678@163.com

求职意向

技术美术 (TA)

作品集

HineBlack.xyz

获奖/证书

2014 年度研究生学业奖学金
2017 届优秀毕业生
2017 年研究生优秀学位论文
大学英语 CET6 级证书
日语 N2 证书
法律职业资格证书

工作技能

软件能力

Maya ◆◆◆◆◇
Photoshop ◆◆◆◆◇
Unity ◆◆◆◆◇
UE4 ◆◆◆◆◇

语言能力

C++ ◆◆◆◆◇
Python ◆◆◆◆◇

教育经历

北京电影学院 2010 - 2014
动画学院 游戏设计 本科

北京电影学院 2014 - 2017
影视技术系 数字电影技术 硕士

个人能力

游戏

熟悉游戏制作流程, 对前期策划、角色/场景设计、模型制作、灯光材质、动画、特效等各个环节的专业知识有一定了解。

美术

具备一定的艺术能力, 经历了本科 4 年的游戏美术相关专业训练。

技术

具备一定的编程与研究能力, 硕士 3 年的数字电影技术 (主要研究方向为计算机图形学) 专业训练, 了解图形学知识, 对 C++、Mel、OpenGL 和 Shader 编写有一定经验。

英语

良好的英语沟通能力, 曾担任 AIS China (北京国际先进影像大会) 现场讲座翻译、校内设备工作坊培训课程现场翻译。

CG 相关行业经验

参与过二维动画、三维动画、实拍电影制作全流程, 对各个环节的专业知识有所了解。

硕士研究项目

北京电影学院虚拟电影制作实验室 2014 - 2017

项目内容 —— 国家科技支撑计划课题《实时交互虚拟化电影制作系统集成与应用示范》

- 研究内容: 虚拟电影制作中虚拟场景与真实拍摄镜头的实时交互预演技术
- 主要负责 MotionBuilder、Maya、游戏引擎 (Unigine/Unity) 相关插件的开发工作

影视技术系本科《C++程序设计》课程助教 2015 - 2016

- 主要负责在课堂上为同学们解答问题

运动控制系统 Milo 的应用研究 2015 - 2017

项目内容 —— 使用运动控制系统 Milo 拍摄电影特效

- 主要负责 Maya 插件的开发工作

基于 UE4 的电影摄影仿真系统研发 2016 - 2017

项目内容 —— 使用传感器测量采集仿真摄影器材的运动信息, 驱动三维虚拟摄影机

- 主要负责系统的开发工作, 主要涉及 Arduino/Maya/Unity/UE4 相关开发
- 硕士毕业设计、论文项目, 获研究生优秀学位论文

项目/实习经历

北京若森数字有限公司 2012.09 - 2012.09

实习 —— 3D 原创动画《侠岚》特效组

网易游戏 2015.07 - 2015.08

实习 —— 技术美术

- 研究设计游戏美术资源制作流程
- 为游戏美术工作提供技术支持

杭州鸣匠数字科技有限公司 2016.07 - 2016.10

独立游戏 —— 基于 HTC Vive & UE4 的 VR 游戏开发

- 负责游戏的程序和技术美术工作

北京天工异彩影视科技有限公司 2017.04 - 2017.05

实习 —— 电影后期特效 R&D 部分实习

- 用 Python/MEL 编写 Maya 插件/脚本