



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**  
具备一定的审美能力, 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