

## 作品集

<https://wangplayp.wixsite.com/portfolio>

## 技能

- 环境美术
- 3D 动画
- UI/UX 设计
- VFX
- 摄影
- 电影制作

## 工具

### 3D 美术

- Maya
- ZBrush
- Houdini
- Substance Painter

### 2D 美术

- Photoshop
- Illustrator
- Figma
- Sketch
- Principle

### 游戏引擎

- Unity

### 影像 & 图片

- Davinci Resolve
- After Effects
- Premiere Pro
- Lightroom

## 语言

- 中文
- 英语 (流利)
- 日语 (基本)

## 教育经历

### 卡耐基梅隆大学

Carnegie Mellon University

娱乐技术硕士

Master of Entertainment Technology

匹兹堡, 美国

2022. 09 - 2024. 05

### 中国传媒大学 & 美国纽约理工学院

Communication University of China &

New York Institute of Technology

艺术学士 · 数字媒体艺术

Bachelor of Fine Arts · Digital Media Art

北京, 中国

2017. 09-2021. 06

GPA 3.57/4.0

## 项目经历

### Ace Breakers, VR 匹克球游戏

2023. 01-2023. 05

3D 美术, 灯光, 游戏 UI

[Link](#)

- 负责游戏中所有 3D 美术的设计, 包括游戏人物和场景, 并使用 Maya 搭建游戏的所有 3D 模型
- 使用 Substance Painter 绘制游戏场景以及人物的模型材质
- 在 Unity 中布置游戏美术资产以及环境光照, 并调整物理渲染使得场景获得正确的阴影, 增强玩家体验 VR 游戏时的沉浸感
- 使用 Illustrator 和 Figma 设计游戏 UI 画面, 并与制作人、程序员反复沟通使得游戏 UI 交互设计方案完整落地

### Plushie Pals, 3D 动画管线

2023. 01-2023. 05

环境美术, 灯光

[Link](#)

- 负责动画中环境的设计和建模工作, 使用 Maya 创建整个环境的白模
- 使用 ZBrush 雕刻环境中的部分重点模型, 并将其烘焙到高模上
- 使用 Substance Painter 绘制动画环境的模型的贴图
- 将最后的高模以及贴图导入到 Maya 中, 并在 Maya 中布置灯光, 确保贴图和阴影在 Arnold 里的渲染效果正常

### Singularity, VR 叙事游戏

2022. 10-2022. 11

环境美术, 3D 动画, 游戏 UI

[Link](#)

- 负责设计游戏中的飞船, 使用 Maya 为游戏中的飞船外观、飞船驾驶舱和狗建模
- 使用 Substance Painter 绘制飞船和狗的材质
- 在 Maya 中制作狗不同动作的动画, 将其烘焙到骨骼上, 再给所有 3D 动画和模型打包并导入到 Unity 中
- 在 After Effects 中设计制作飞船驾驶舱的仪表盘的 UI 和 UI 动效, 并将其导入到 Unity 中