

劉 俐 伶

Technical Artist 技術美術師

0928-337916* liling5731@gmail.com <http://www.lilingliu.com/>

OBJECTIVE

應用我的多元技能和超過 6 年的技術美術師經驗，為遊戲開發、動畫和影視等創新項目的成功做出貢獻。擅長設計和制定藝術規範，與跨職能團隊合作，將尖端技術融入製作流程。在角色綁定、動畫和資產優化方面具有豐富的專業知識，並致力於提升工作流程和促進協作的團隊環境。我能運用我的技術和藝術造詣推動創意卓越和項目成功。

工作經歷

Technical Artist, 轉年視覺創意, Taipei, Taiwan

2022/03 – 現在

Projects: METANI (GameFi), 她和她(她(TV Mini-Series)

- 設計並製作多樣化專案的藝術規格，確保與專案目標和技術要求一致。
- 與藝術團隊和外包團隊合作，根據技術規範開發藝術資產。
- 在Maya中進行角色綁定，包括面部表情和道具，並進行模型、動畫和藝術資產的修復。
- 研究並分析Unreal Metahuman, facegood和動作捕捉技術，將其整合到內部流程中以增強專案能力。
- 從源頭到目標進行動畫重定向，解決建模、綁定和動畫方面的問題，以滿足項目需求。
- 將藝術資產無縫整合到Unity和Unreal中，為整體專案發展做出貢獻。
- 利用Unreal Engine創建和開發原型項目，展示對引擎能力的深刻理解。
- 在Unity中創建動畫、著色器、視覺效果，並設計遊戲環境藝術，為遊戲的整體視覺吸引力做出貢獻。
- 改進工作流程並實施技術，以增強動畫和遊戲流程，確保項目團隊的最佳發展。
- 審查並提供對外包藝術作品的反饋，確保質量符合項目要求。
- 研究人工智能(AI)技術，引入stable diffusion、MoveAI、Rokoko等工具，探索創意並將其引入生產流程。
- 與藝術和工程團隊密切合作，有效溝通以解決項目需求並迭代創造性解決方案。
- 開發一個利用PySide2的內部資產庫GUI工具和Spine插件工具，且使用JavaScript設計Photoshop插件工具。
- 探索 HTC VIVE Mars CamTrack 技術的功能，並將其無縫整合到虛幻引擎中，利用這項尖端技術提升電影製作和虛擬預製作流程
- 通過提升性能優化內容，並協助各種技術和藝術任務。
- 引導和鼓勵團隊成員，包括實習生，培養合作和支持的團隊環境。
- 與學術界 - 產業合作夥伴合作，為學生提供基於優勢的3D軟體導師計劃。

Technical Artist, 甲尚科技Reallusion, Taipei, Taiwan

2021/06 – 2021/12

創新發展部: 一個致力於動畫技術和軟件開發的充滿激情的團隊。簡化動畫製作、讓想法成為現實並讓過程變得有趣是我們能想到的最酷的事情。

- 按需進行主題研究和基準測試。
- 負責實時 3D 動畫工具軟件的規格設計和功能驗證
- 改進產品、工具、工作流程和技術，以便為我們的用戶開發最好的動畫軟件/管道。
- 定義內部工具規範，建立藝術流程並完成流程文檔
- 作為產品開發團隊的核心成員，與PM合作，與R&D/Art/PM部門進行技術交流和解釋並撰寫清晰的報告。
- 技術可行性: 協助工程師定義技術項目和驗證標準。
- 運營可行性: 涉及開展一項研究，以分析和確定通過完成項目是否以及如何滿足組織的需求。
- 研究檢查項目計劃如何滿足在系統開發的需求分析階段確定的需求。
- 支援他人: 滿足部門和技術支援的需求。
- 解決問題: 發現潛在問題，並找到與美術相關問題的解決方案。

Technical Artist - Contractor, Amazon Game Studios, Seattle, USA

2019/10 – 2020/08

CRUCIBLE: AAA video game and free-to-play team-based action shooter where your gameplay is defined by the choices

- 使用內部工具來進行角色綁定。
- 在性能優化內的場景中整合已存在的角色綁定和權重角色皮膚 LODs。
- 使用 Lumberyard 進行基於物理的模擬和布料模擬，並使用角色重新定位動畫。
- 空降艙權重綁定和客製化貼花。
- 審查和反饋外包角色和武器。
- 根據團隊的需要進行協作和迭代。
- 性能優化內容並協助各種技術和藝術任務。

Character Technical Artist, IMVU, Redwood, USA

2018/05 – 2019/10

- 設計、創建、測試和維護帶有面部的角色綁定。
- 在性能優化內的場景中整合已存在的角色綁定和權重進行故障排除。
- 與建模人員合作創建滿足技術需求的模型。
- 與工程師合作開發新的技術和流程來挑戰解決角色製作。
- 使用Python、PyMel和Mel為美術團隊創建工具。
- 通過提供技術解決方案來協助和促進美術流程的發展。
- 解決了在Godot製作時出現的技術問題。

Freelance Rigger, Chaosmonger Studio, Tallinn, Estonia

ENCODYA:

2019/02 – 2019/05

- 8隻角色綁定包含面部表情製作

Robot will protect you:

2018/07 – 2018/09

Nicola Piovesan 導演的科幻動畫，講述了一個小女孩在一個沒有情感的世界中尋找意義的故事。Award: BEST INTERNATIONAL SHORT FILM at Fabrique Du Cinéma Awards 2018

- 9隻角色綁定包含面部表情製作

· 2 隻機器人綁定包含面部表情製作

Contract Rigger, Cloudburst Games LLC, Mountain View, USA

2018/03

Castle Breakout:

這是一款手機逃脫遊戲，擁有令人驚嘆的逼真 3D 圖形和引人入勝的謎題

- 燕子動物綁定

Animation Rigger- Contractor, Universal Creative, Los Angeles, USA

2018/01 – 2018/02

Universal Studios Hollywood Ride: The Secret Life of Pets: Off the Leash!

- 對已存在的動物和道具綁定進行故障排除
- 至少 6 隻動物綁定以上和兩個裝備武器綁定
- 在場景中有效地為動物得到較佳蒙皮權重
- 創建優化綁定
- 修正動物模型造型
- 創建道具資產
- 協助團隊管理動畫的製作文檔並處理正字法

Freelance First Lead Rigger, SPYDAWICK, Toronto, Canada

2017/08 – 2018/03

- 至少 6 隻角色和動物綁定以上
- 監督綁定團隊的任務操作
- 定期審查資產，並提供反饋以確保與主角藝術家的高質量交付
- 與同行一起翻譯有關美術資產

Technical Artist, T-nexus Studio, San Francisco, CA

2017/06 – 2018/12

GreedyIsland(Mobile Game)

這是一款PVP射擊 MOBA 手游，玩家根據每張地圖的金幣選擇自己的角色來擊敗對手。

- 至少 8 隻角色綁定以上
- 解決在 Unity 中製作和烘焙動畫以及導出 FBX 時出現的技術問題
- 監督美術團隊的任務操作
- 與美術團隊和工程師團隊進行溝通和協作
- 安排文件並協助準備和控制生產預算

Intern Technical Artist, Mind Traveler Design, San Francisco, USA

2017/06 – 2017/12

PLASMAworlds: BlastBox:

使用 Maya 和 Unreal 在 Gear 虛擬現實中創建 PLASMAworlds 遊戲的原型。

- 2 隻角色綁定
- 動畫和綁定四種植物
- 烘焙動畫並將 FBX 導出到 Unreal。
- 解決了在 Unreal 中製作動畫時出現的技術問題。

Freelance Rigger, Kinosys Films, London

2017/05 – 2017/06

KIDDO:

這是一部科幻動作/冒險電影，directed by Tito Fernandes.

Awards: FilmShortage, OFFICIAL SELECTION PITCH TO SCREEN FILM AWARDS 2018

- 角色綁定包含面部表情製作

Freelance Character Rigger

2016/05 – 現在

- 3D 角色、動物、道具、機械綁定、面部表情
- 動畫、建模、2D 角色綁定
- 布料、頭髮模擬、變形

專案

Rigger – Bloodline Generations

2018/01 – 2018/09

這是一個競技場爭吵者，遊戲將在大部分技能為技能射擊的情況下進行。

- 5 隻遊戲角色綁定

Technical Artist/ Animator– Collaborated between Academy of Art University school, Norman Rockwell Museum, and Tony DiTerlizzi to create game projects.

Four Freedoms, San Francisco, CA

2017/09 – 2017/11

使用 Maya 和 Unity 創建 VR 遊戲。

- 3 個道具綁定和動作製作
- 烘焙動畫並將 FBX 導出到 Unity。

Magic Mirror, San Francisco, CA

2017/09 – 2017/10

使用 Kinect 為 Tony DiTerlizzi 展覽創建交互式遊戲。

- 使用自建模面部創建了完整的面部綁定
- 2 隻角色綁定包含面部表情製作
- 解決了在 Unity 中生產時出現的技術問題。

Technical Artist/ Rigger, Animator – Collaborated with a group of students in various of game projects in AAU.

Patronus, San Francisco, CA

2017/02 – 2017/08

使用 Maya 和 Unreal 在科幻/賽博朋克宇宙遊戲項目的黑暗氛圍中創建 iOS/Android 平台生存、砍殺、動作 RPG。

- 1 隻遊戲角色綁定。
- 烘焙動畫並將 FBX 導出到 Unreal。

Might&Blade, San Francisco, CA

2017/02 – 2017/05

使用 Maya 和 Unity 創建戰鬥戰術遊戲項目。

- 2 隻角色綁定和兩種道具綁定

Sprocket, San Francisco, CA 創建益智遊戲項目。 : 1 隻角色綁定和動畫。 : 烘焙動畫並將 FBX 導出到遊戲引擎。	2017/04
GreedyIsland, San Francisco, CA 使用 Maya 和 Unreal 創建戰鬥遊戲項目。 : 4 隻角色綁定。 : 4 個道具綁定和動作製作 : 烘焙動畫並將 FBX 導出到 Unreal。	2017/02 – 2017/04
Midnight Studio, San Francisco, CA 使用 Maya 和 Unity 創建自上而下的實時戰術隱身遊戲項目。 : 5 隻角色綁定。 : 烘焙動畫並將 FBX 導出到 Unity。	2016/09 – 2017/04

教育背景

舊金山藝術大學, San Francisco, CA 碩士, 遊戲發展所	2014/06 – 2017/12
國立彰化師範大學, 彰化, 台灣 學士學位, 資訊管理系, 專攻數位內容科技和管理課程	2010/09 - 2013/01
國立高雄海洋科技大學, 高雄, 台灣 學士學位, 資訊管理系	2008/09 - 2010/06

文章發表

[採訪] 【CG 鬧什麼！Now What?】Ep 11: 從亞馬遜遊戲《Crucible》，聊聊 Technical Artist Ft. 遊戲技術美術劉俐伶 on Apple Podcast, Spotify Podcast, SoundOn Podcast	- InCG Media
“如何在 Maya 裡面基於骨骼綁定製作具有自動碰撞的裙子” – 教學	- Thepoly
“如何在 Maya 裡面基於骨骼綁定製作具有自動碰撞的裙子” – 教學	- InCG Media
“How to Create A Joint-Based Skirt Rig with Auto Collisions in Maya” – Tutorial	- Lesterbanks
“如何在 Maya 裡面讓物體以互動方式並改變顏色” – 教學	-InCG Magazine Issue 37, Taiwan.

成就/藝術展覽

CG Artists Show KUNSTMATRIX	2020/07
The Norman Rockwell VR Experience	
• Norman Rockwell Museum	2020
• THE ART TECH PAVILION - The Sausalito Art Festival	2019/08/30- 09/02
• The US Capital building to members of Congress, Washington D.C.	2019/03
• Henry Ford Museum in Dearborn, Michigan	2018
Tony DiTerlizzi's "Never Abandon Imagination" (Magic Mirror) Norman Rockwell Museum	2017/11
School of Game Development Spring Show Academy of Art University – San Francisco, CA	
• 2018 Rockwell VR Experience	2018/05
• 2017 First Place: Technical Art/ Animation - Mutant Monsters	2017/05
• 2017 Finalist: Technical Art/ Animation - GreedyIsland_character/prop Rigging	2017/05
• 2016 Finalist: Rigging for Character	2016/05
National Changhua University of Education - Department of Information Management – Changhua, Taiwan	
• 2012 Taiwan Glass Gallery Exhibition	2012/05
• 2012 First Place - Graduate Project	2012/05
• 2012 Excellent Work & Finalist - 3D & Graphic Design	2012/05
2011 Best IClone Performance Award Iclone4 Award: I3D Animation Competition in Taiwan	2011/01

技能

Programming Languages: Python, Mel, PyMel, PyQt, PySide, JSON, XML, JavaScript, HTML, CSS

Software APIs: Maya, MotionBuilder

Technologies: GUI (QT/PySide/PyQT), 3D Characters, Creature, Prop, Mechanical Rigging, 3D Facial Rigging, 2D Rigging, Cloth, Hair Simulation, Modeling, Animation, Deformation, Photogrammetry, 3D scan, AI
Motion Capture animation (Face and Body motion),
Motion Capture processing (Editing/Retargeting) (Face and Body motion)

Languages: Mandarin, English, Taiwanese

軟體

- Maya, Zbrush, iClone, Character Creator, MotionBuilder, 2D Spine, QT Designer
- Unreal Engine, Unity, Lumberyard, Game Maker, Godot, Omniverse Create, Omniverse Machinima, Cocos Creator
- Photoshop, Illustrator, Indesign, Dreamweaver, Ulead PhotoImpact, GIMP
- MoveAI, Rokoko, Stable Diffusion, DeepfaceLab, Luma AI, NeRF, Machine Video Editor
- After Effect, Premiere pro, Ulead VideoStudio Pro
- Shotgun, JIRA, Ftrack, Asana, Trello, Confluence, CGTeamwork
- Motion Capture: XSENS , Perception Neuron (AXIS Neuron), Facegood
- Agisoft Metashape, RealityCapture, R3DS Wrap 3D
- Microsoft Office, Open Office, WPS Office