

个人作品集 / PDF版本

# 不负骤雨。

PORTFOLIO WORK:2020

AKIRA-ARIA



THE FOLLOWING IS MY TECHNOLOGY STACK

## MOTION GRAPHIC

能够制作流畅的动效，理解动态图形对于用户体验设计的意义。

熟练掌握AE,C4D等多媒体工具

对HOUDINI/PROCESSING等工具有一定理解

## 3D CONCEPT

熟练使用C4D进行常规建模和复杂渲染。理解灯光和材质，

熟练使用ARNOLD和OCTANE渲染器，理解PBR流程

了解HOUDINI/ZBRUSH/SUBSTANCE在内多个三维工具

## UI DESIGN

熟悉不同平台UI规范，熟悉原子设计模式。

推崇面向对象的设计模式。并与UI组件化呼应。增强设计可维护性

逻辑性强。能从交互/数据等多方面评估执行设计

## BASIC CODE ABI.

具有基础代码能力，包括JAVASCRIPT，PROCESSING

HOUDINI的VEX以及一小部分UNITY的C#

了解现代前端框架REACT，能够和前端一起探究更优视觉表现方案



ALPHA 项目展示 / BETA 团队贡献 / GAMMA 个人自研项目

## 京东夜跑交互装置:未来解答社<sup>#</sup>

在为京东夜跑制作主视觉时,自主提案  
使用PROCESSING制作高保真逻辑程序  
线下线上闭环传播的交互装置







## 京东夜跑交互装置:未来解答社 用户体验地图 #

#01 项目展示 PROJECT 京东夜跑

sketch\_line

```
9 int phaseChange=0;
10
11 int N_THREADS = 50;//soundWave()
12
13 color c1 = #090960;
14 color c2 = #ECF0F1;
15 int counta = 10;
16 float r = 200;
17 float d = 30;
18 int MAX = 330;
19
20
21
22
23 float NOISE_SCALE = 0.004f; //noise大小
24 int STEP = 30;
25 int count;
```

未解社

×

ENJOY夜跑

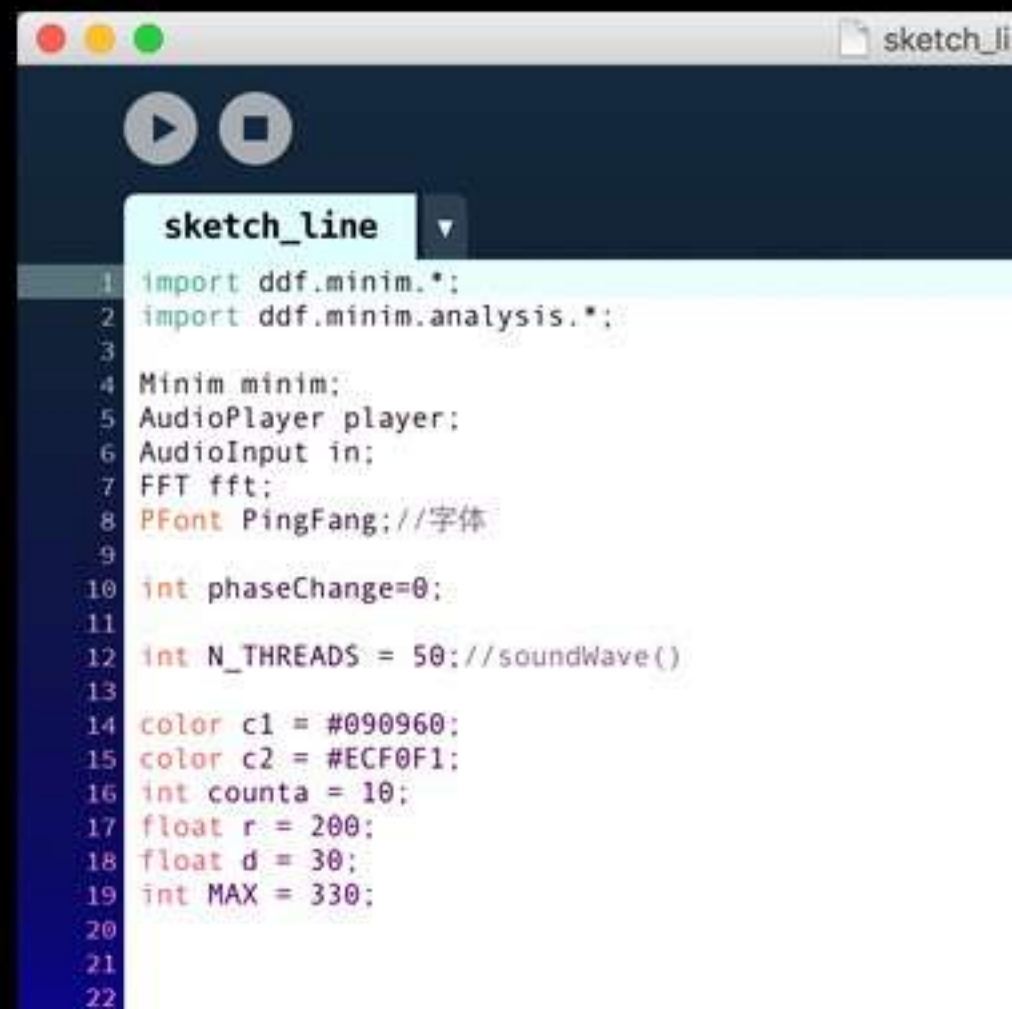
可交互DEMO



\*VOLUME是自定义单位 因为源数据为动态频谱 该数值是抹平底噪和高音后加权平均值

## 京东夜跑交互装置:未来解答社 PROCESSING主程序逻辑框图 #

#01 项目展示 PROJECT 京东夜跑





ARICA

未来解构社 × ENJOY夜跑

ARICAKIRA 2018 & INTERACTION DESIGN | THE BACKGROUND



## 线上落地页

扫描参与所得纪念小票上二维码即可  
查看自己的提问及解答,并可分享到朋友圈

## 京东夜跑交互装置:未来解答社 线上落地页/分享引导页 #

#01 项目展示 PROJECT 京东夜跑



#ANSWER

## 不试试怎么 知道结果呢

2018-03-05 14:26:32

14:26:32

生成时间

2018-3-5

场次:深圳大学

扫描二维码 /  
再次收听您的提问

SCANNING THE QR-CODE  
LISTEN TO YOUR QUESTIONS AGAIN



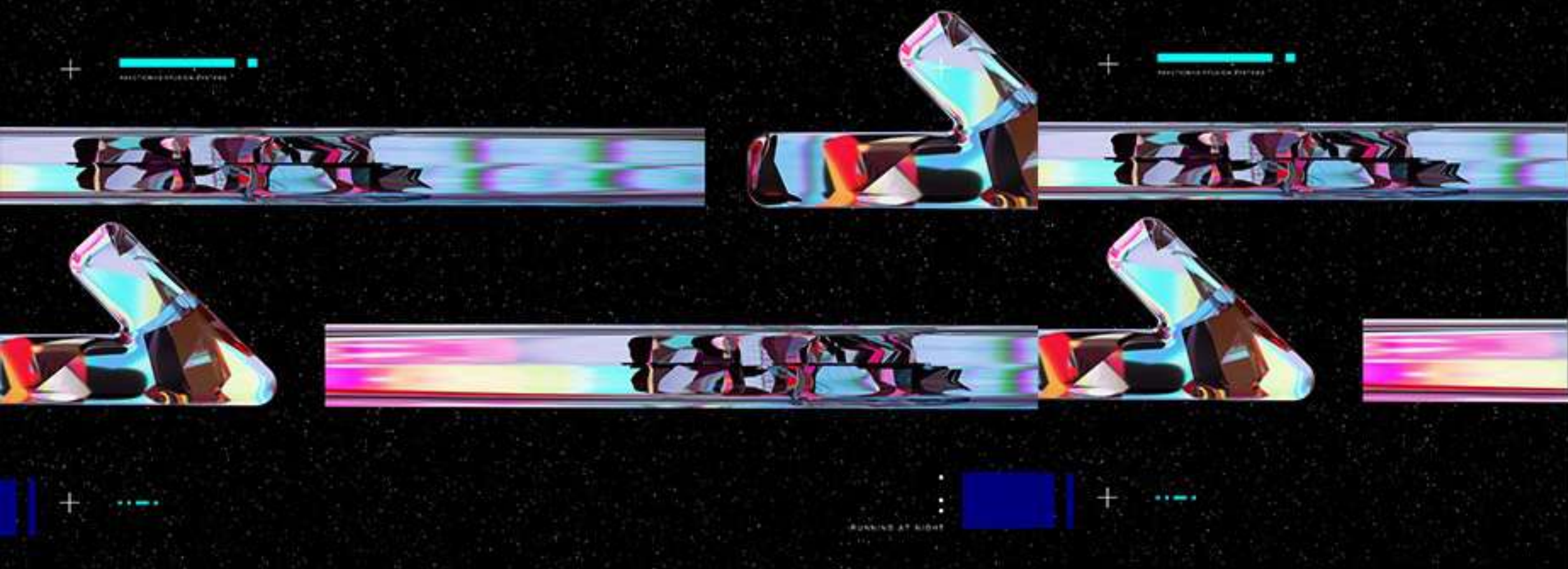
答案来自神秘又古老的大小麦哲伦星系  
超新星SN-6018A的 未来解答社  
据说87%的问题中就已经有了一半的答案

未来解答社 × ENJOY夜跑

京东微信手Q购物水印预留位

PRINTING NUMBER - 666





## 京东夜跑 其余制作物料 报名页/主视觉 #

#01 项目展示 PROJECT 京东夜跑







京东双11时候的一个朋友圈SNS，整体为奇异卖场形式，用户  
点击相应热区可以跳转会场。同时具有一定集券，探索轻玩法

## 双11:奇妙物语SNS #

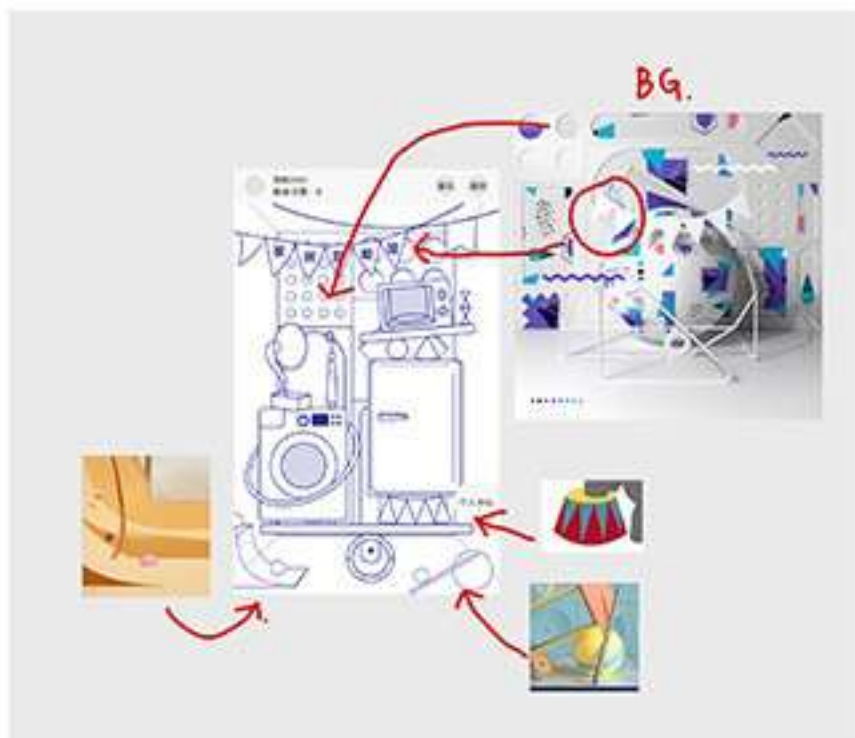
#02 项目展示 PROJECT 双11SNS



概念设计

色指定

模型/材质/动画



组内第一个多人参与的三维项目,在此过程中 统一渲染工具 并传授渲染工具使用要点

统一流程,和上游沟通输出样式

执行上,负责了奇妙物语SNS的两个场景的建模搭建/材质/灯光/动画

## 双11:奇妙物语SNS #

#02 项目展示 PROJECT 双11SNS



# 除夕/新年APP 启动闪屏.

JDC

除夕/新年 APP启动闪屏 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画





## 通过脑爆，确立了视频情感切入的角度。

虽然这是一个年货会场引流的视频。但是需求方并没有过多的KPI要求，考虑到视频上线时间正好在除夕/春节时间节点。我们希望视频更多的传递京东的价值，同时与新年氛围相呼应。基于此，我们决定从情感传递角度切入选题。通过脑爆，我们定下了这几个情感切入的角度。

同时我们又脑爆了过年期间的传统习俗，逐一列出。由之前脑爆的情感去驱动这些习俗（对象）。会产生怎么样的一系列行为。

最后我们定下了两个场景（分别在行为那一栏列出）



除夕/新年 APP启动闪屏 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画

# 分镜脚本

我们希望这两个视频（除夕/新年）是有系列感的。在统一风格材质和配色的情况下。还需要去统一这两个视频的叙事。根据之前我们推导的情感和行为。我们从中找出了“盒子”作为串联线索。除夕中储藏美好的盒子在新年的定格场景中同时也会出现，除夕和新年共用一个定格场景。

由于两个视频都是4秒。在场景设置上，每个视频我们都只设置了两个场景。

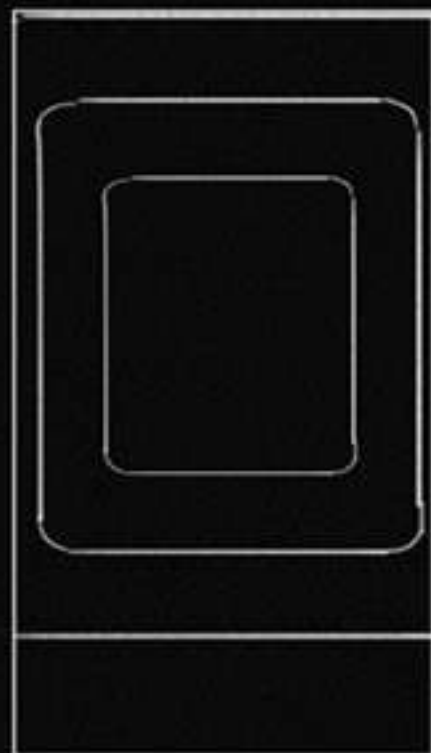
## 新年闪屏

通过过年的习俗动作触发场景。  
最后定格在具有joy+新年氛围的场景里。

情感线索：joy传递美好



JOY在窗子上贴上福。镜头缓缓后退



随着镜头后拉，出现新年氛围和动效演绎



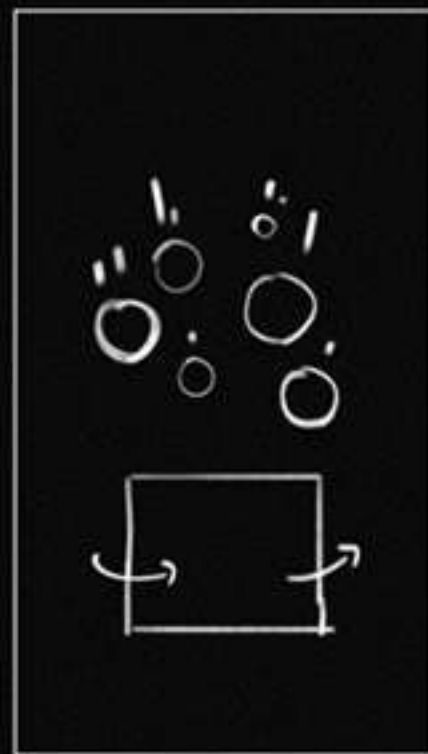
主文案：价值&情感  
次文案：joy祝你新年快乐之类的

定格在有joy的新年氛围页  
(分为AB样式，整体构图一致，细节略微不同  
新年的落地页元素根据除夕的版本继承而来)

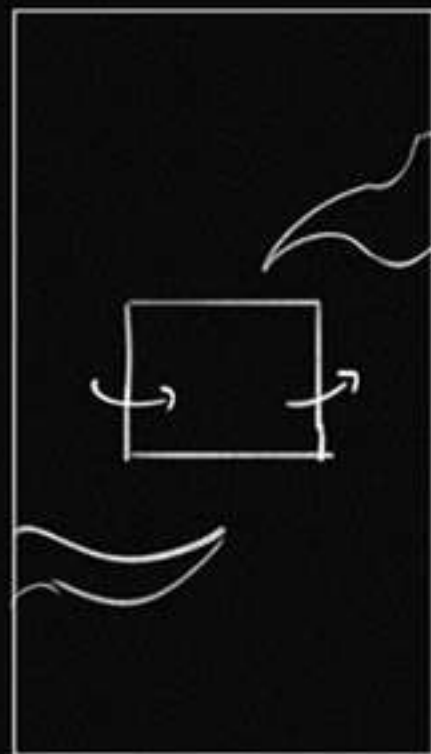
## 除夕闪屏

将旧的一年的情绪和珍藏都收纳  
在一个抽象的礼盒中，礼盒最后  
发生变化。暗示2019全新的开始  
，最后定格在具有joy+新年的场  
景里

情感线索：将过去的酸甜苦辣封  
存 迎接新的一整年



具像的情绪 被收纳在一个容器里



随着容器的转动 带动周围的氛围发现变化

## 除夕/新年 APP启动闪屏 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画





## 除夕/新年 APP启动闪屏 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画



## 除夕/新年 APP启动闪屏 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画



# 京东8.0改版 启动动画

JDC



京东8.0改版 启动动画 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画





# 风格帧/过程稿



京东8.0改版 启动动画 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画





## 京东8.0改版 启动动画 #

#03 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画

该动画作为游戏中心app启动动画。旨在强化玩家对游戏中心品牌的感知。同时，通过希区柯克变焦以及推镜头的动画去强调“进入”的概念

## COLOR OS 7.0 游戏中心启动动画 #

#03 项目展示 PROJECT COLOR OS

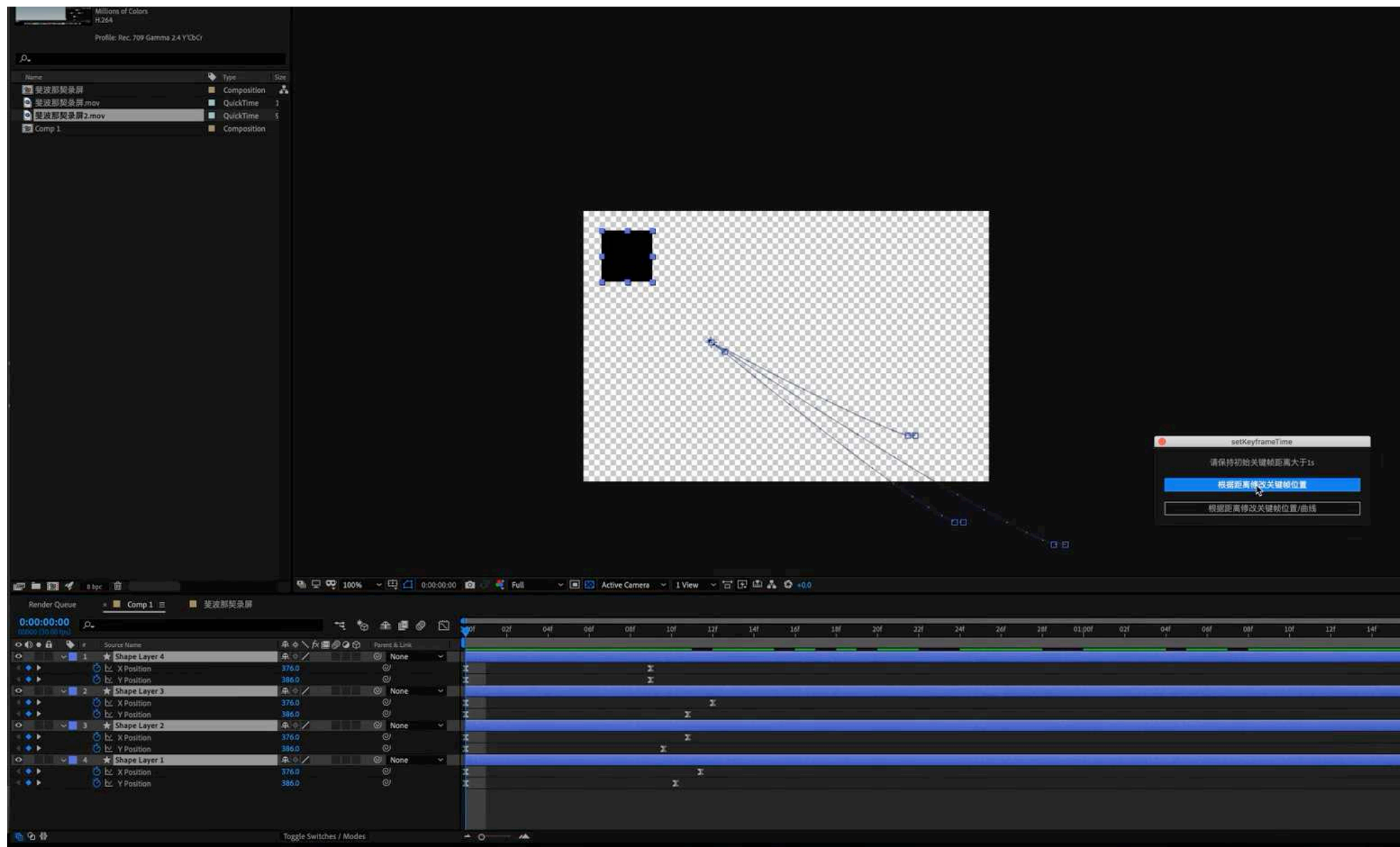




之前为所在动效组开发了一个AE的效率小插件。事情起因是组内为了动效规范化，做了很多规范去约束动效，组内另外一位同事对于UI动效时间提了一个很好的方案。定义了一套规则，让动画时间随着位移的变化而变化。具体规则细节不在这儿赘述。

这个规则很好，唯一的难点在于规则不够直接，在实际操作过程存在一个计算的过程，导致该规则迟迟不能在组内推广，于是我制作了一个AE脚本来完成这个计算。

通过操作关键帧 读取物体位移的大小 来动态更改关键帧的距离来实现修改物体运动实现的功能



## 动效规范化-效率工具的自研 #

#03 项目展示 PROJECT COLOR OS

手机管家为Color os自带轻量级的手机保护/清理工具。  
 基于其特性以及Color os 7的整体设计风格。我提炼出了  
 双层立方体这个元素。核心动效在C4D中完成，但整体质  
 感偏向三渲二的轻量级三维动效。人为削弱了其阴影/反射  
 等多种三维特性。将系统模块抽象为了众多的立方体。  
 在APP不同模块中利用这个基础形做不同的动效延展。

## 手机管家全局动效 #

#03 项目展示 PROJECT COLOR OS

19:30



### Phone Manager



100

正在扫描



清理储存



权限隐私



病毒扫描



支付保护



常规检测



安全事件

19:30



75



流畅提升



空间释放

释放 800 MB 内存



安全防护



系统优化

停止优化





京东APP启动闪屏x4 #

#04 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画

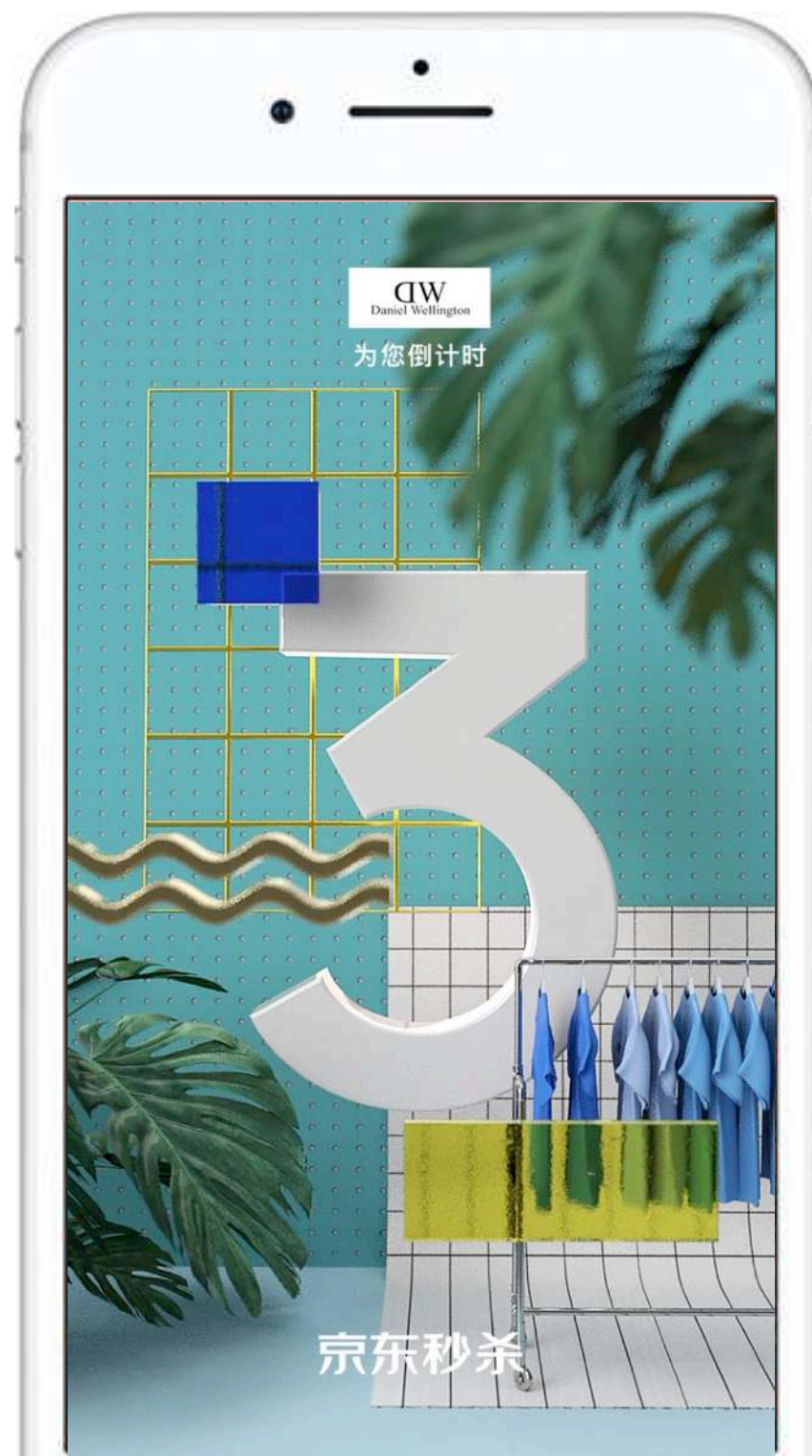
第一次参与闪屏视频制作

独立完成时尚秒杀日APP启动闪屏视频 包括

分镜/场景建模/材质/灯光/动画/合成

京东APP启动闪屏x4 #

#04 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画





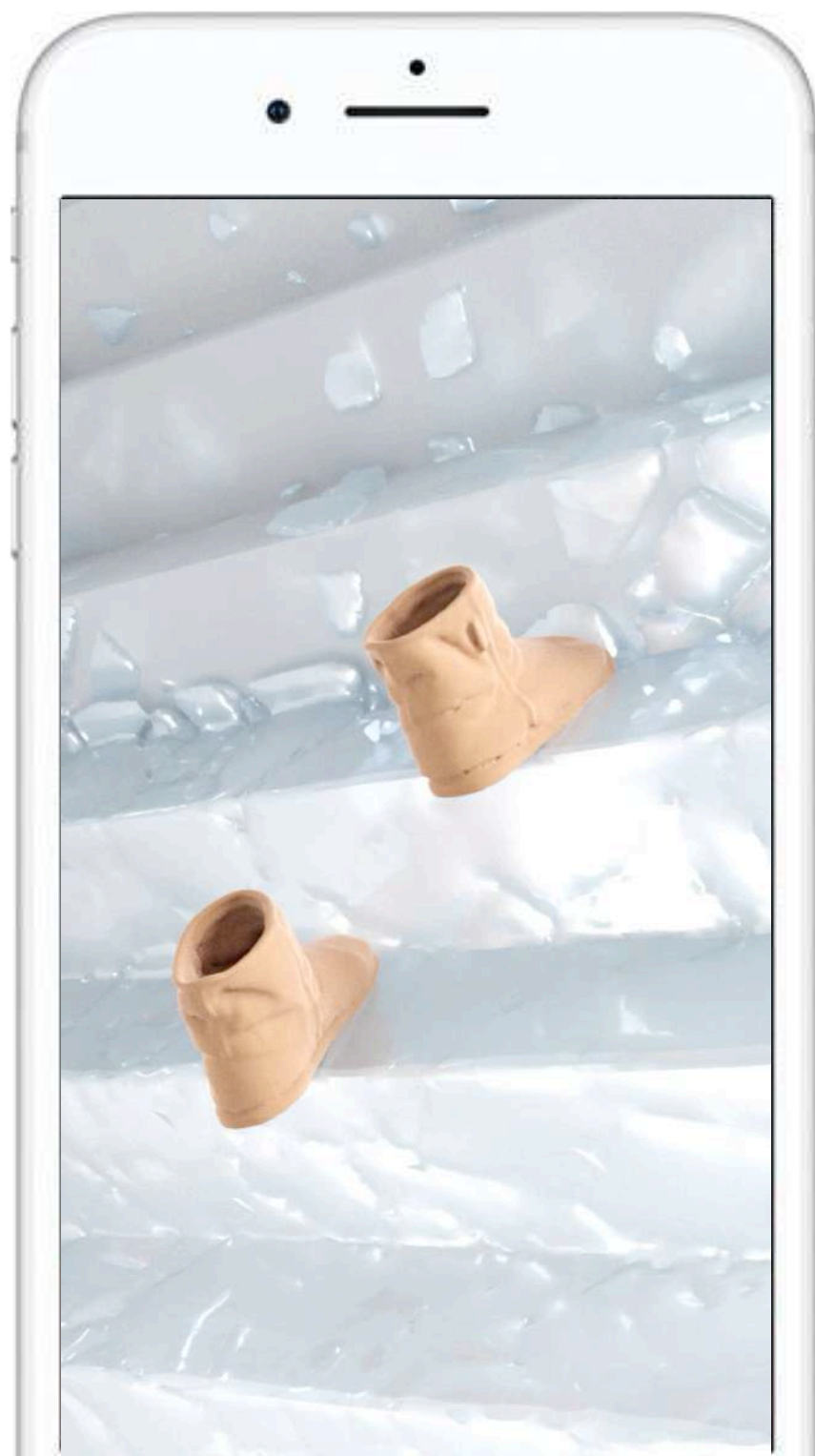
和另一名同事合作完成鞋靴品类日启动闪屏动画

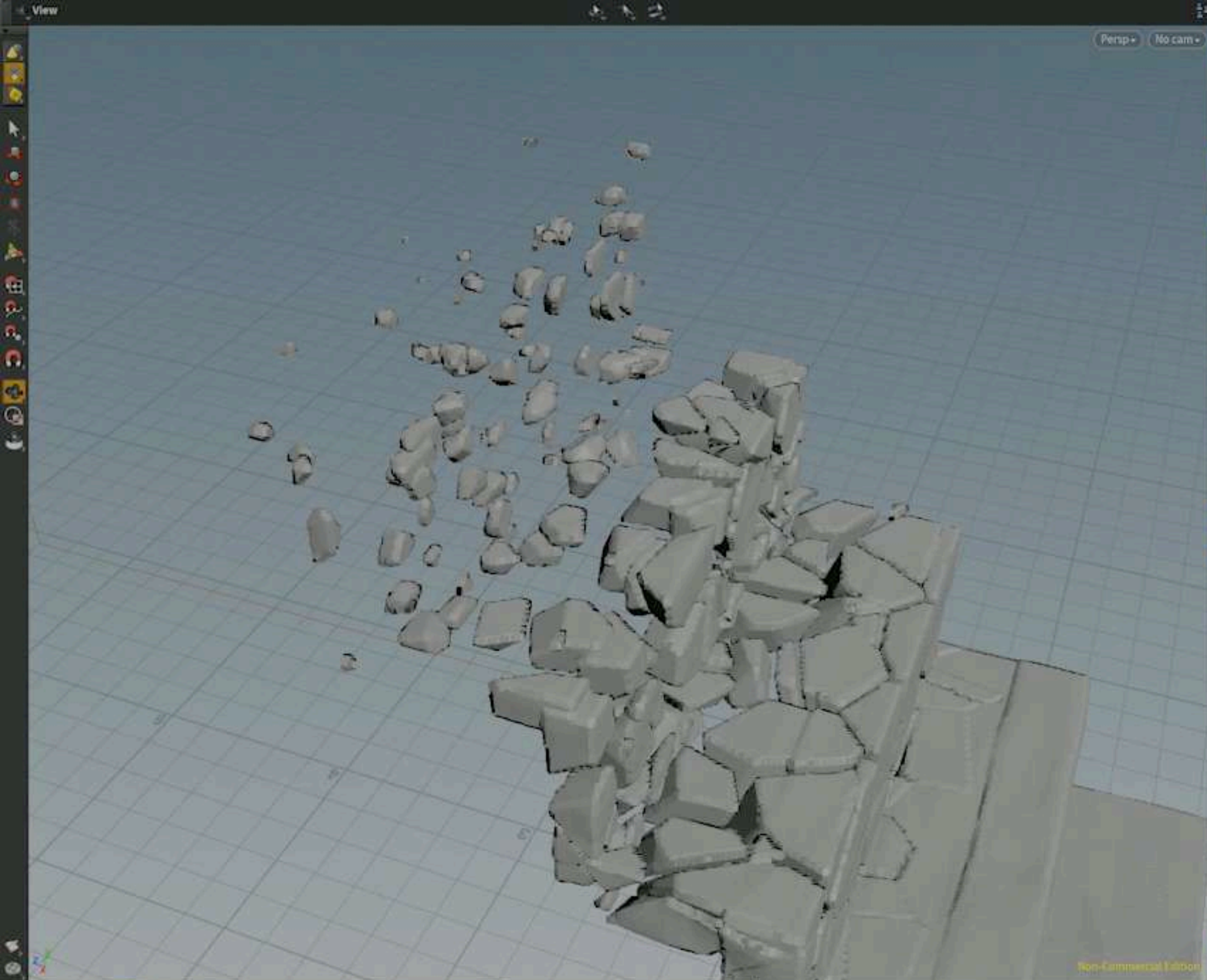
工作包含动画 50%材质/灯光 镜头1

落版动画尝试在HOUDINI中制作结冰特效

京东APP启动闪屏x4 #

#04 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画





alembic1

Reload Geometry

File Name: Et/project30/17-9-b

Frame: 28

Frames Per Second: 24

Missing File: Report Error

Geometry Selection Attributes

Create Primitives For: Shape Nodes Only

Load As: Alembic Delayed Load Primitives

Display As: Full Geometry

Points: Unique Points At Centroid

Poly Soup Primitives: Use Poly Soups For Polygon Meshes

☒ Transform Geometry To World Space

☒ Use Visibility

☒ Set Zero Time for Static Geometry

Primitive Groups: No Groups

Subdivision Group:

obj alembic1

Add Edit Go View Tools Layout Help

Non-Commercial Edition Geometry

alembic1

transform1

vdbfrompolygons1

vdbsmooth1

convertvdb1

remesh1





和另两名同事合作完成时尚拉杆箱片头APP闪屏

负责LAYOUT分镜提案

镜头1全部工作，镜头2动画灯光和

50%材质工作以及成片合成

京东APP启动闪屏x4 #

#04 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画



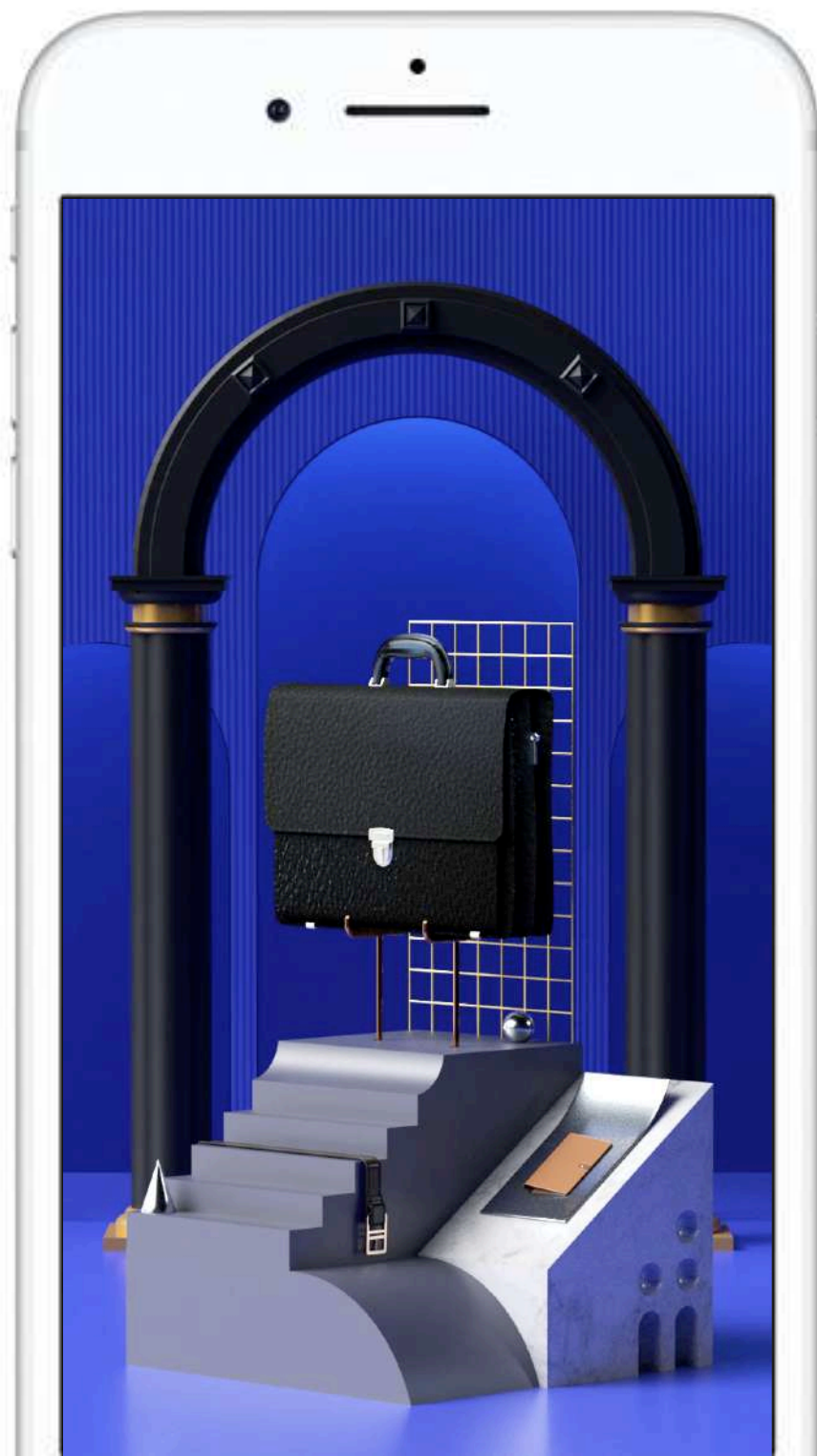
合作完成箱包品类日片头APP闪屏

负责前期LAYOUT创意提案 整体动画合成

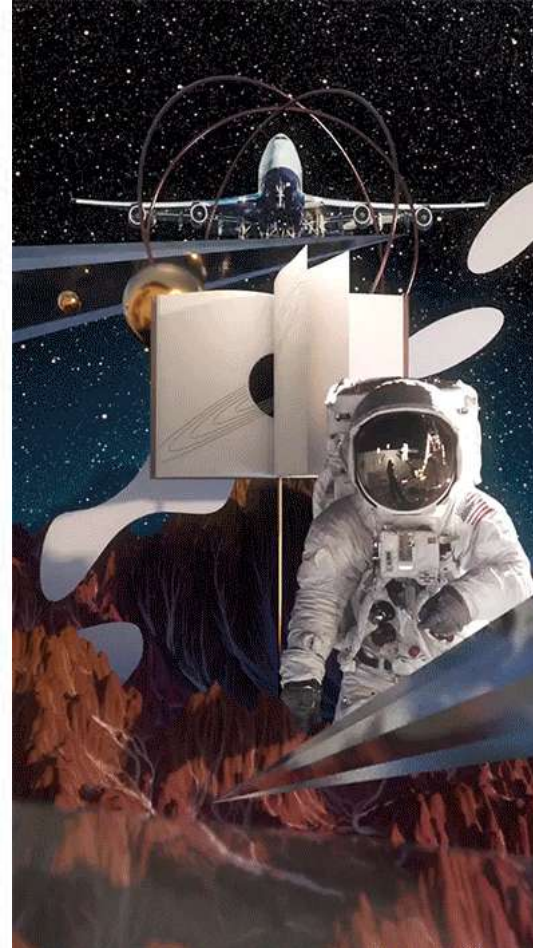
此外还承担了镜头1全部工作。以及落版字体/板式

京东APP启动闪屏x4 #

#04 项目展示 PROJECT 启动闪屏动画

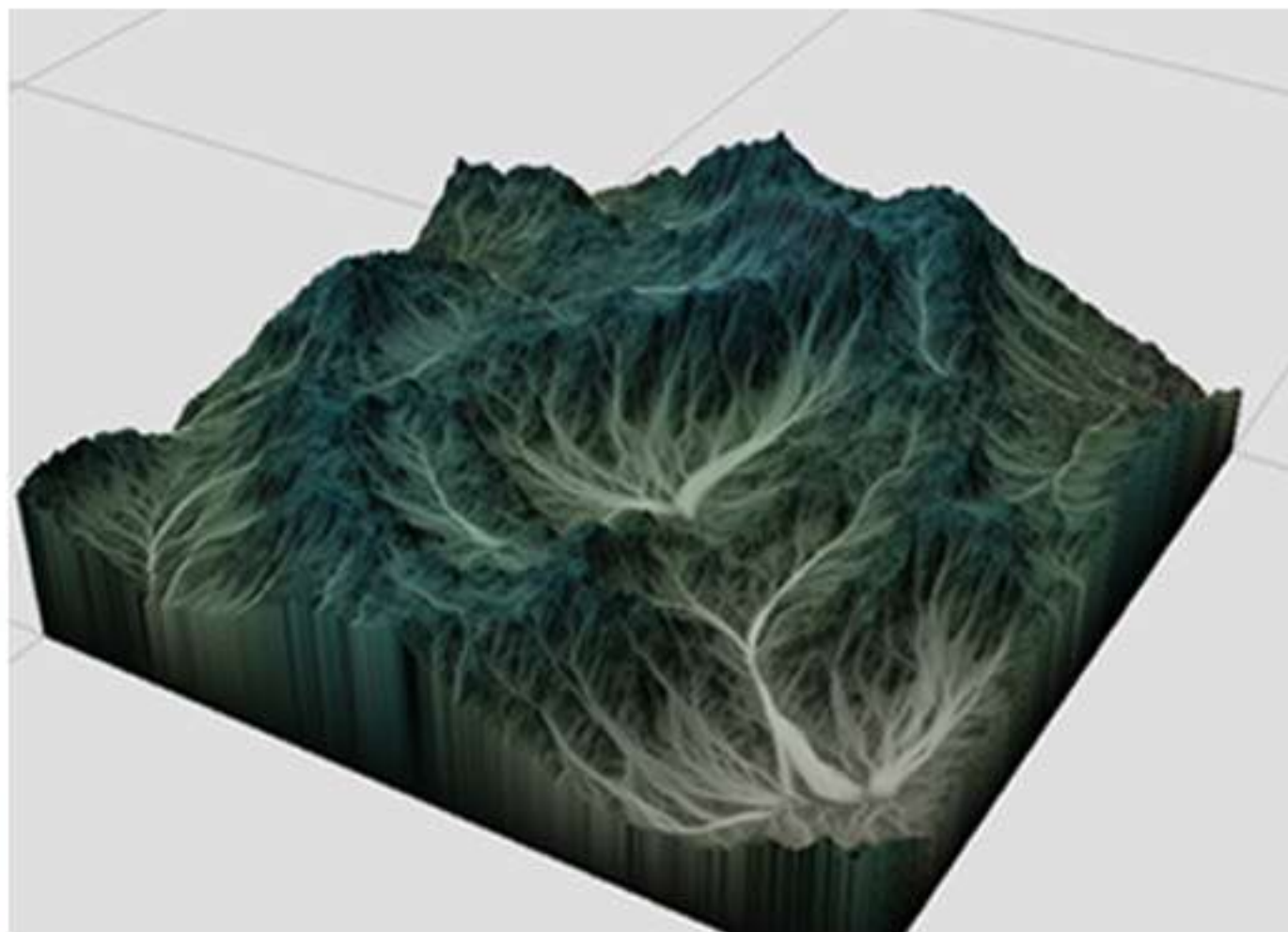
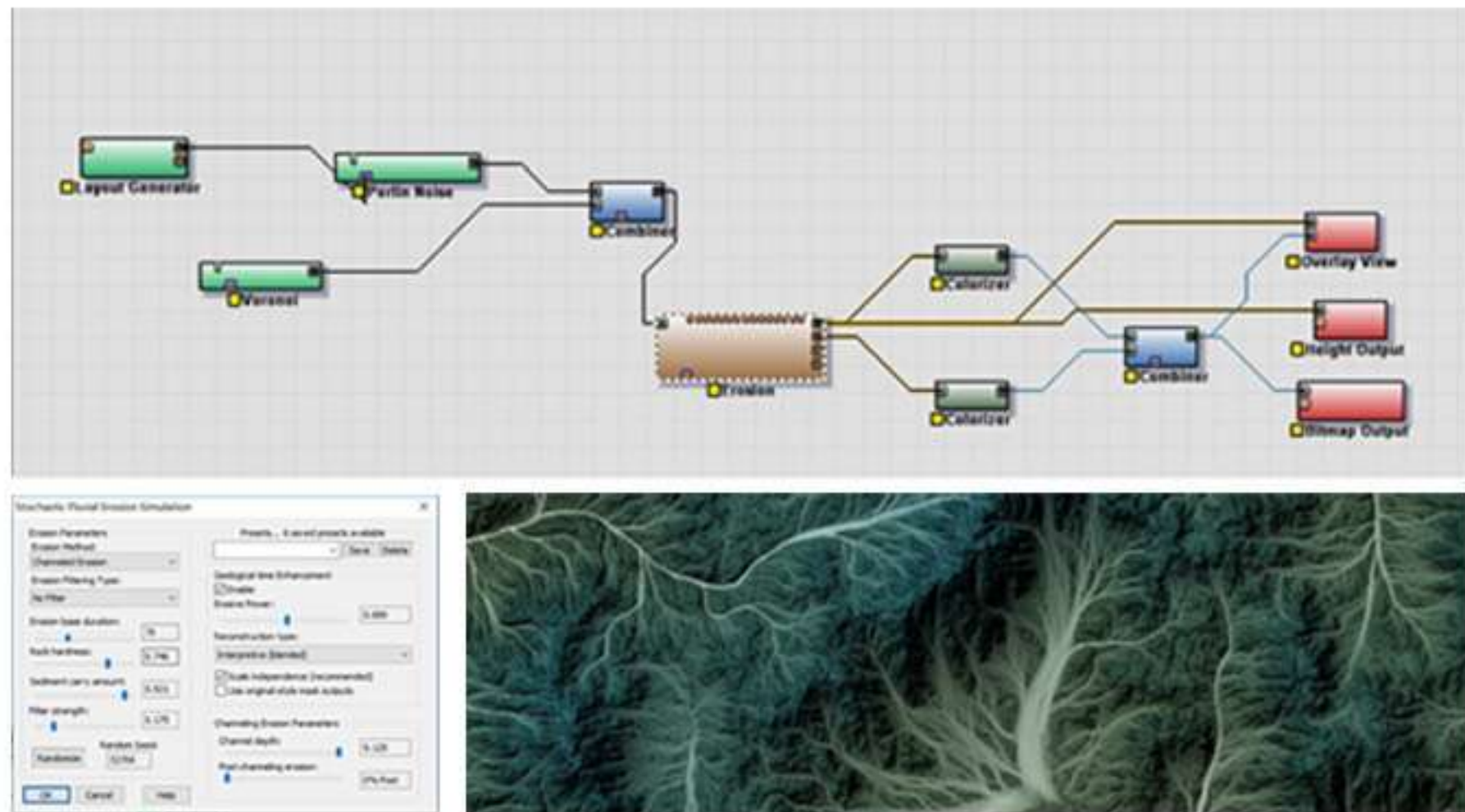






京东好玩节:进场动画 #

#05 项目展示 PROJECT 好玩节



独立完成好玩节启动动画 包含分镜/建模/材质/灯光/动画/合成  
使用WORLDMACHINE制作山体

## 京东好玩节:进场动画 #

#05 项目展示 PROJECT 好玩节

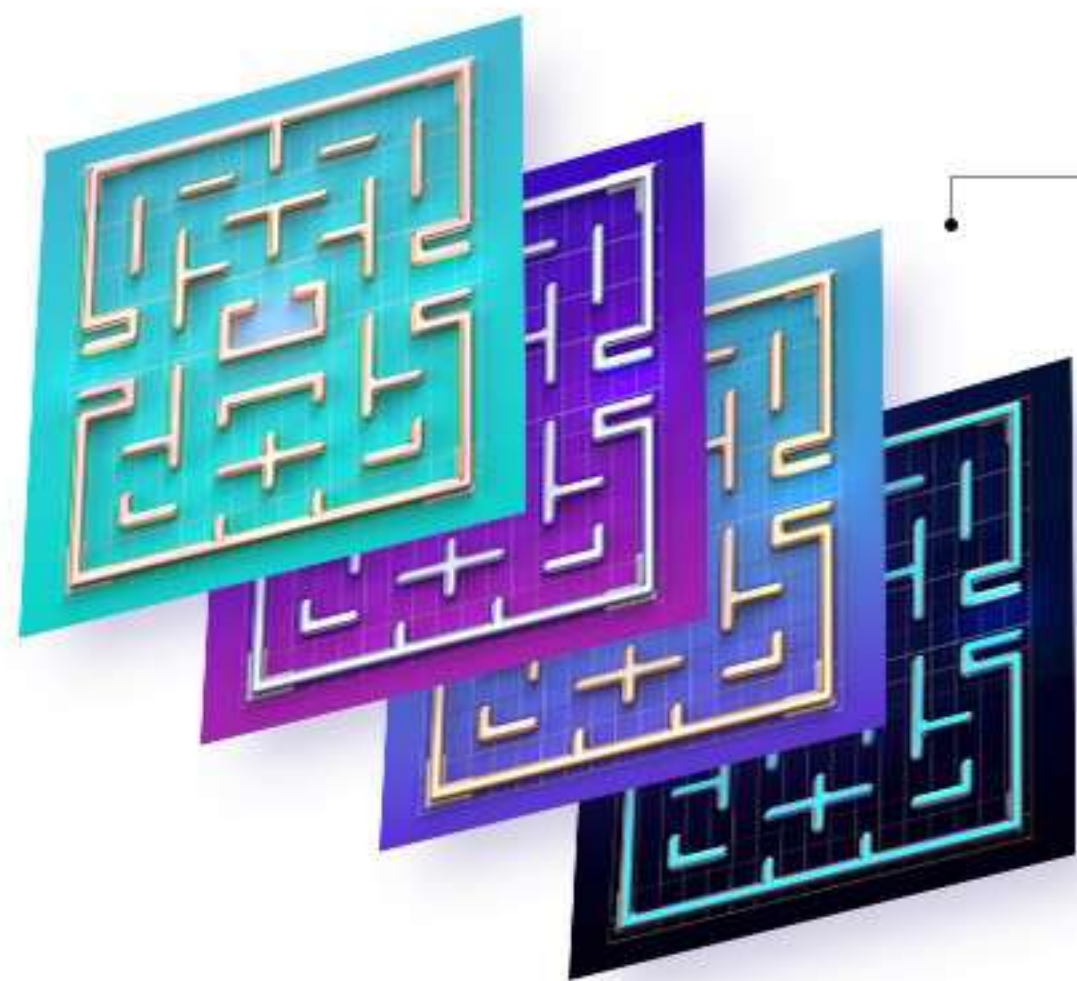




负责好玩节主场景卡片滚轮视觉/动效设计 并负责和前端沟通  
和前端一起探索使用THREE.JS在H5端复现三维可交互场景

## 京东好玩节:进场动画 #

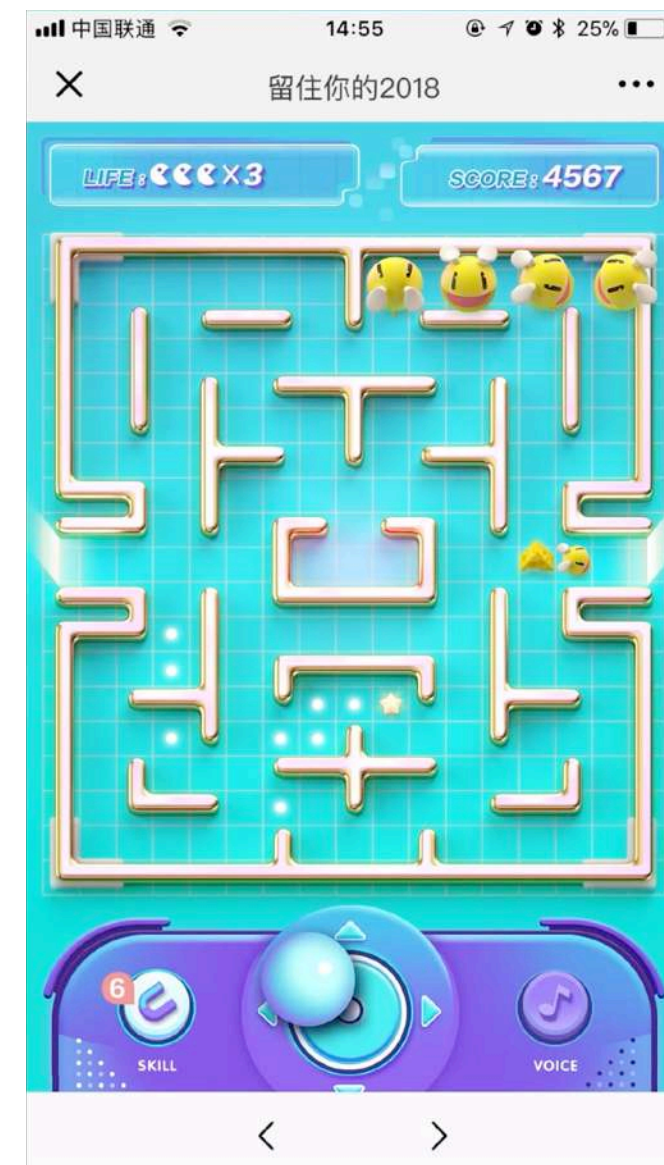
#05 项目展示 PROJECT 好玩节



## 京东双11:吃豆人SNS #

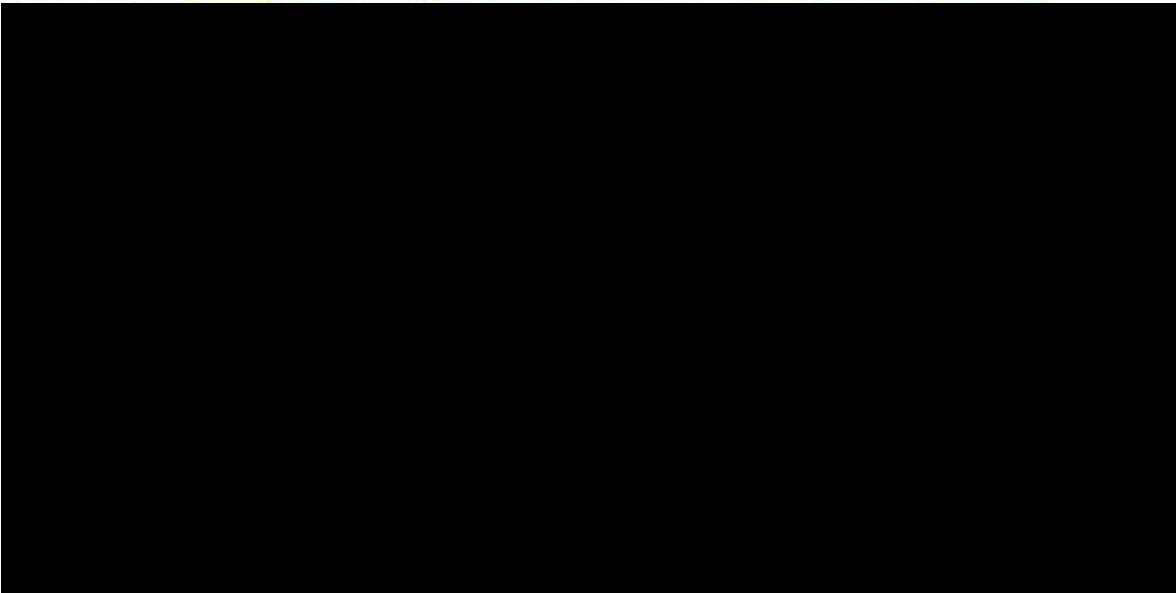
#06 项目展示 PROJECT 吃豆人





京东双11:吃豆人SNS #

#06 项目展示 PROJECT 吃豆人



—赫兹为我们组负责的一个面向潮牌/酷/有意思人群细分的小程序。  
我拿到其LOGO后需要将其动态化。制作一段10秒和3秒的动态演绎视频  
独立负责整个视频的概念/风格帧/建模/动画/渲染/合成

# —赫兹:LOGO动态演绎与动态视觉 #

#07 项目展示 PROJECT 动态演绎





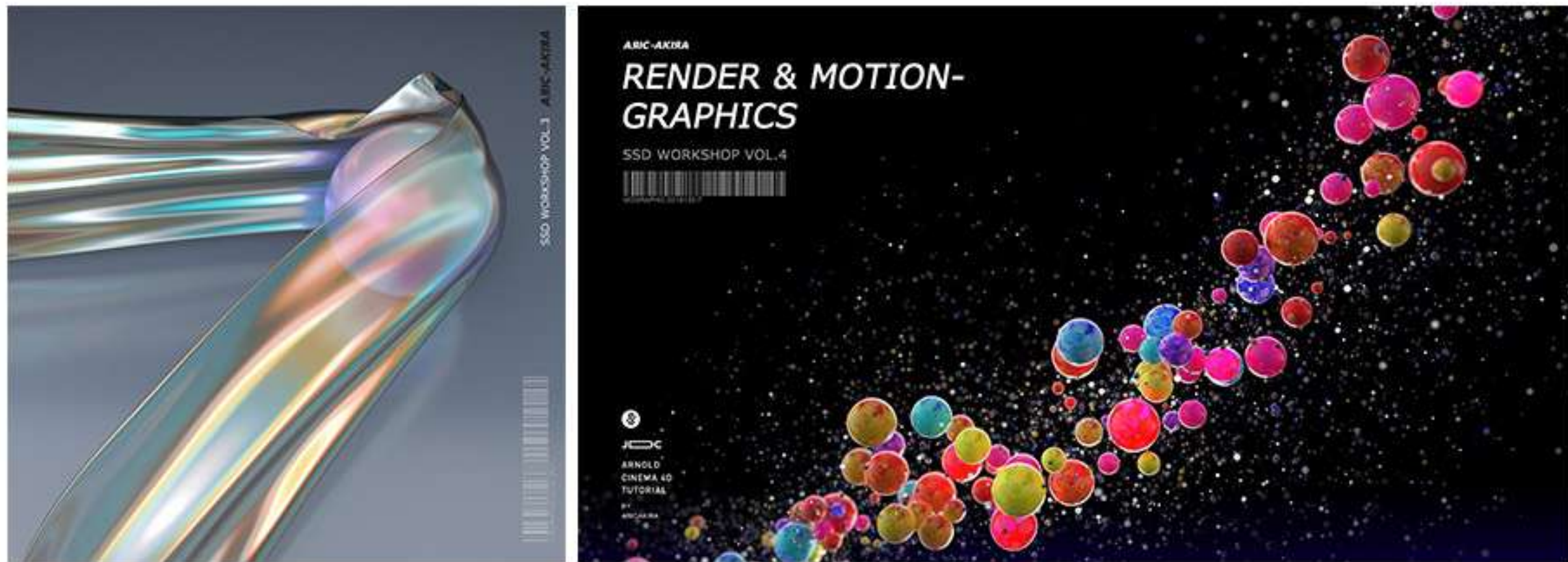


除了以上罗列需求 还协助参与了众多运营活动的动态图形部分。以及一些比较零碎的项目  
包括不限于三维/二维动画/大促页面/搜索彩蛋等。

## 其余运营项目动效支持 #

#08 项目展示 PROJECT OTHERS





在职其间推动了三维软件及其工作流程在组里的普及。

并与另外两位同事举行了共4期WORKSHOP，旨在用实操的形式推广高效率的工具，事后问卷统计，通过WORKSHOP将组里C4D普及率提升到了74%。

## 组内三维流程推广与 多媒体WORKSHOP #

#08 团队贡献 PROJECT OTHERS



在JDC(京东UED部门)定期的同学会中，直播分享关于程序化视觉表现与多媒体的经验。

结合项目说明HOUDINI/C4D XPRESSO/AE表达式等程序化的手段能给设计带来什么样的可能。



## JDC内部分享 程序化视觉表现 #

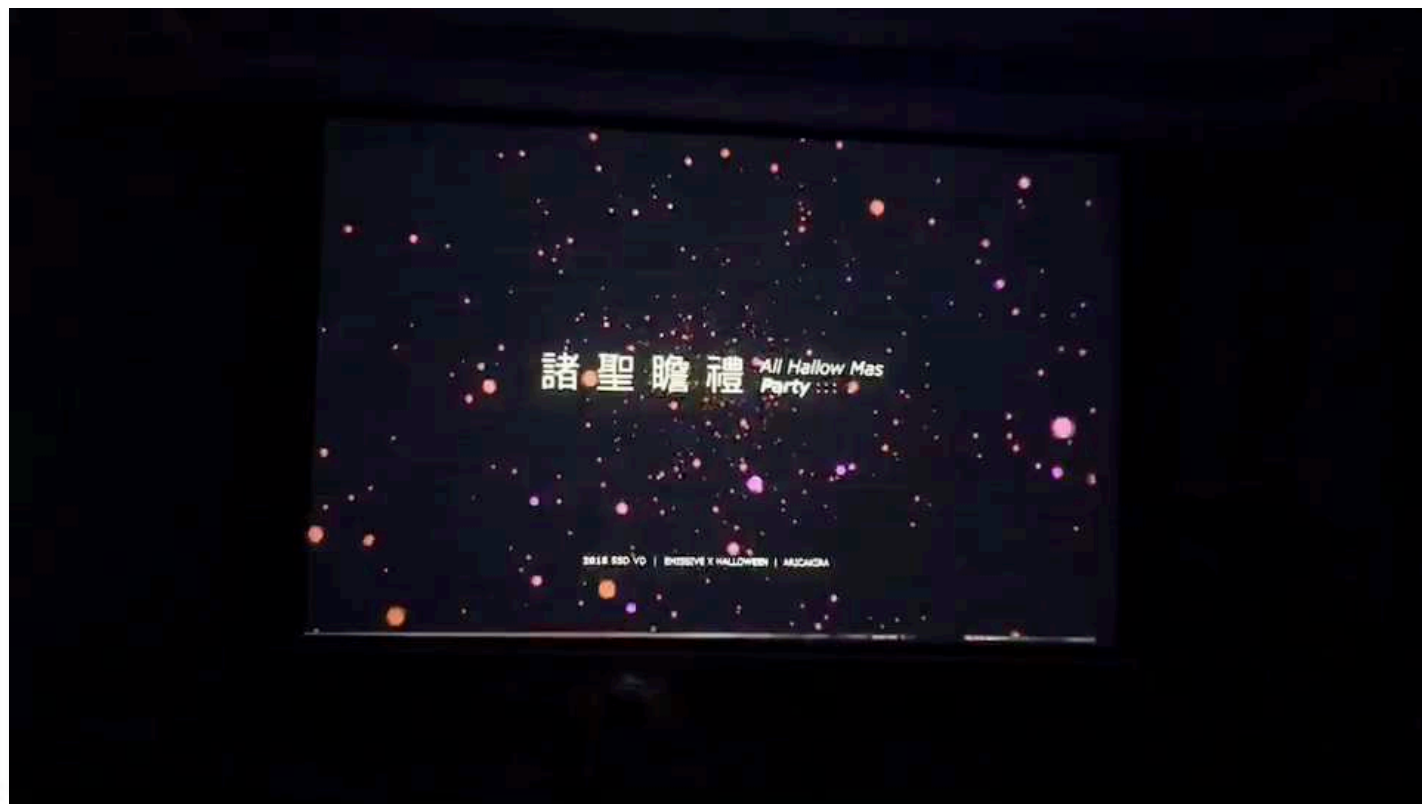
#09 团队贡献 PROJECT OTHERS



个人网站  
ARICAKIRA.COM #

#00 个人自研项目 PROJECT OTHERS



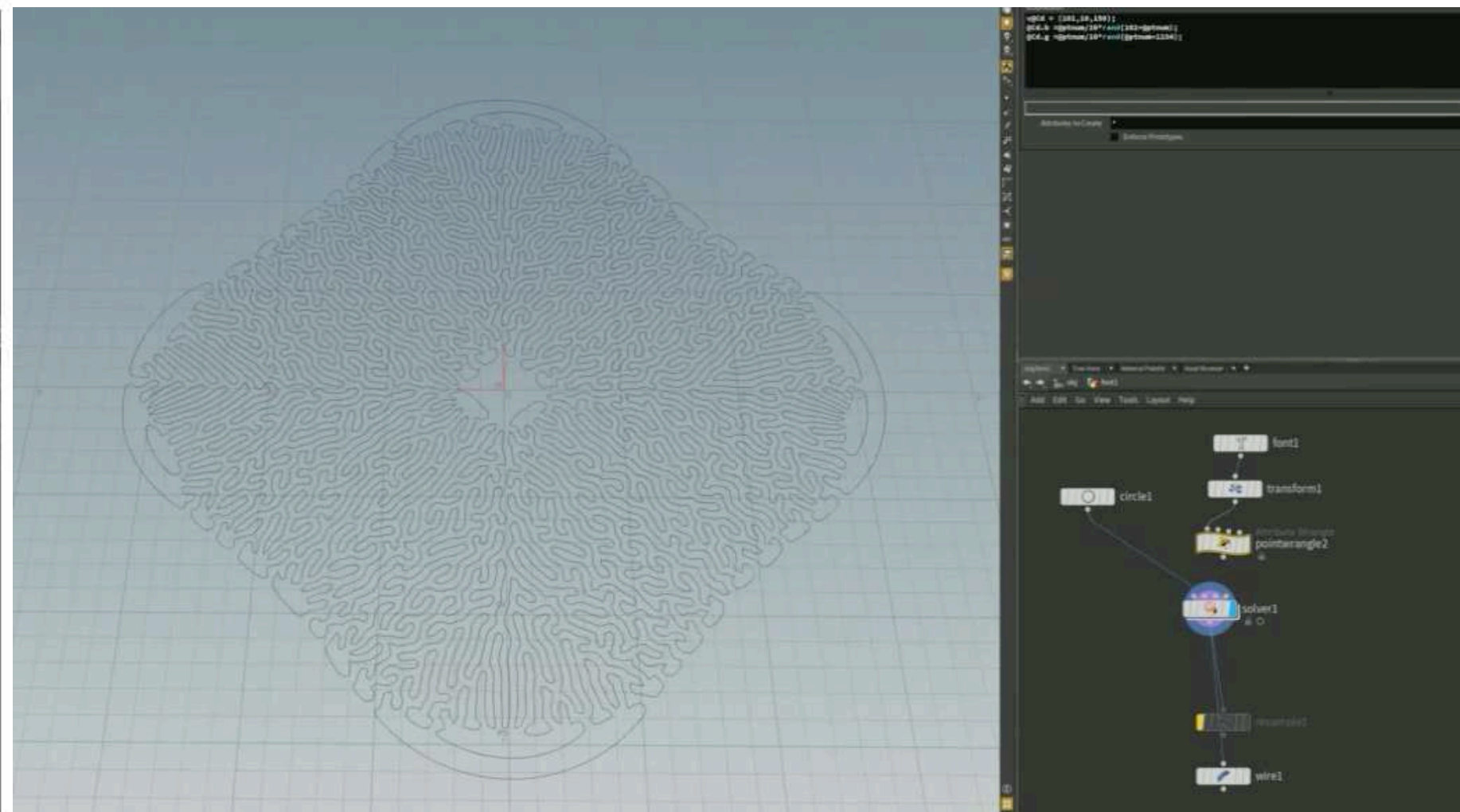
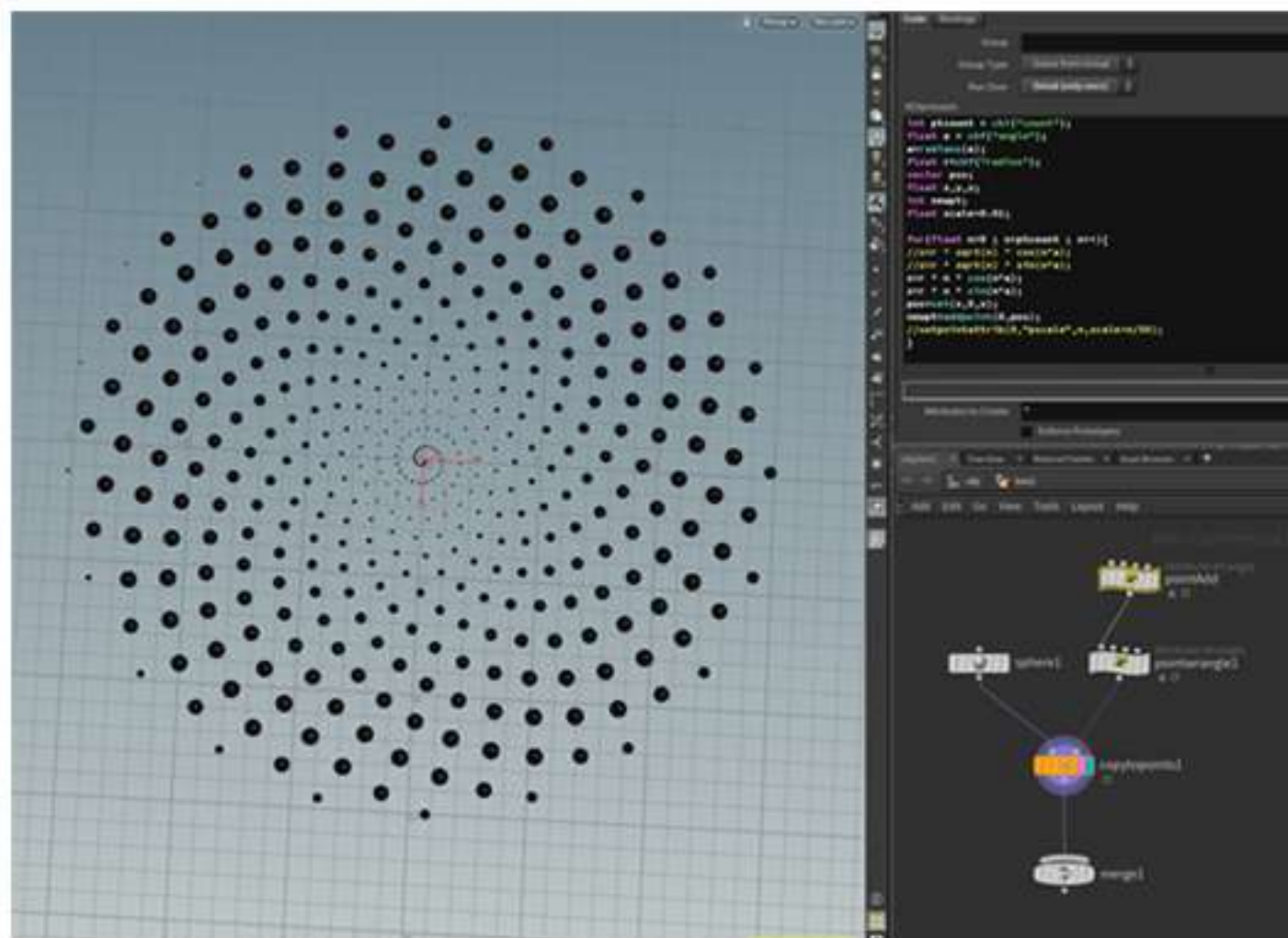


抽时间为团建万圣节轰趴写的背景交互装置。装置由麦克风采集数据。并经由快速傅里叶变换后分离出高中低音频。经过降噪和平滑处理后，将不同数据映射给不同视觉 做出的音频可视化装置。除此之外，还探索过UNITY的图形可视化以及FRAMERX中REACT的应用

## CODE+DESIGN模式探索 玩点有意思的 #

#00 个人自研项目 PROJECT OTHERS





一些视觉可视化的尝试 图一：程序化生成斐波那契花纹 图二：程序化反应扩展模型

## CODE+DESIGN模式探索 玩点有意思的 #

#00 个人自研项目 PROJECT OTHERS

