

莊凱麟

IT系統管理 | 3D技術美術

專業簡介

📍 新北市, 土城區
✉️ klchuang01@gmail.com
🐙 github.com/KaiLinCV
🌐 linkedin.com/in/kailin831/
📺 youtube.com/@unrealwithkailin

我是一位充滿熱情的IT專業人士, 從創意技術背景轉到系統管理與資訊安全領域。在過去的一年中, 我通過自學的方式獲得了 CompTIA A+ 證照, RHCSA 證照與 Google Cybersecurity專業證書。同時也在恆逸教育訓練中心完成了網路基礎架構與網路服務課程。另外在家中建立了Home Lab環境, 以加強Linux, 虛擬化和資訊安全方面的技能。期望能運用自己在技術美術領域所培養的問題解決, 腳本撰寫, 以及文件編寫能力, 在IT與資安領域貢獻知識並持續成長。

證照與技術

證照: RHCSA, CompTIA A+, Google Cybersecurity專業證書

作業系統(OS): Linux (Ubuntu, CentOS 9, RHEL 9), Windows 10/11, macOS

IT工具與平台: Git, GitHub, Jira, Synology NAS, VirtualBox, VMware

程式語言與腳本: Python, C++, C#, Bash, MEL, HTML5, CSS

創意與技術軟體: Maya, Unreal Engine, Unity3D, Cocos Creator, Adobe Creative Cloud

自建實驗環境與練習

家用NAS伺服器 (Synology DS224+):

- 使用兩個4 TB硬碟建立RAID 1, 以確保資料冗餘與可靠性.
- 設定自動備份以保護系統檔案並確保資料可回復.
- 在實驗環境中建立與管理使用者賬號並設定存取控制, 以強化環境中的安全性.

Linux 系統管理:

- 使用VMware Workstation與VirtualBox管理CentOS 9與Ubuntu伺服器.
- 設定使用者, SSH存取, 磁碟區與磁碟空間, 以模擬真實環境.
- 實作SELinux原則, 防火牆規則與Autofs掛載, 以提升安全性並優化作業.
- 測試Podman containers並確保服務於重啟後仍可持續運作.

GitHub作品集:

- 使用HTML/CSS與GitHub Pages建立個人作品集, 展示IT與技術美術專案
- 運用Git CLI進行版本控制並簡化專案更新流程.

Unreal Engine 開發:

- 製作教育性YouTube內容 (Unreal with Kai-Lin), 分享知識, 解說技術流程, 並為學習Unreal Engine的使用者排解問題.
- 開發並測試遊戲原型, 實踐多種遊戲開發技術, 以強化程式設計, 邏輯思考與問題解決能力

工作經驗

欣盟互動股份有限公司 – 3D視覺設計師 | 技術美術 • 台北, 台灣 • 2021年6月 – 至今

- 使用Python與MEL在Maya中開發腳本, 優化3D製作流程, 提升團隊效率.
- 設計粒子特效, 於AfterEffects, Unreal Engine, Unity3D與Cocos Creator中製作好看與具有吸引力的視覺特效.
- 在Unreal Engine中建立藍圖系統, 簡化重複性的製作內容並簡化場景設定.
- 與不同部門團隊合作, 解決技術問題, 統一目標並按時提交素材.
- 使用Maya與Unreal Engine建立角色骨架並製作動畫.
- 編寫內部技術文件與訓練資料, 包括教學影片, 技術文件與簡報, 並協助同事學習新技能.

米德媒體有限公司 – 3D動畫師 | 技術美術 • 新北市, 台灣 • 2019年11月 – 2021年5月

- 在Unreal Engine中完成AR與VR專案, 於嚴格時限內完成高品質影像.
- 負責布料模擬, 動態捕捉修正, 腳本編寫與角色綁定.
- 在高壓環境下使用不同測試方式與方向來尋找解決方法, 排除Unreal Engine中的複雜技術問題.
- 建立並分享製作文件, 協助同事提升技術能力.
- 研究與測試Unreal Engine新功能 (Face AR, Groom, Control Rig, Cloth, Water系統).
- 提供多個專案案例的開發方向與技術規劃.

創砥數位設計股份有限公司 – CG動畫師 • 台北市, 台灣 • 2018年12月 – 2019年7月

- 主導資產管理, 製作動畫, 並確保Pachinko與手機遊戲專案的高品質輸出.
- 協調外包資源, 專案進度與交付時程, 確保製作流程順暢.
- 建立素材管理文件與製作流程文件, 以提升團隊溝通並確保一致性.
- 與日本客戶專業合作, 理解並滿足專案需求, 確保客戶滿意成果.

NetherRealm Studios – QA Tester 品質管理人員 • 芝加哥, 美國 • 2016年11月 – 2017年7月

- 使用Jira追蹤, 紀錄並回報不同手機平台的遊戲Bug, 確保完整文件與及時回報.
- 驗證Bug修正並執行回歸測試, 確保遊戲穩定性與品質.
- 與工程師溝通Bug細節和研究問題來源.

Zynga Inc. – 3D動畫實習師 • 舊金山, 美國 • 2016年7月 – 2016年10月

- 開發遊戲動畫, 使用Unity3D粒子系統與動畫系統.
- 在快節奏的製作環境中快速適應, 並與大型開發團隊有效協作.
- 積極參與設計討論, 吸收修改回饋, 提升溝通與協作能力, 並持續改進動畫細節.

Philadelphia Media Network – 平面設計實習師 • 費城, 美國 • 2014年3月 – 2014年9月

- 一次協助6個新創公司, 支援品牌設計, UI設計與前端開發 (HTML/CSS).
- 設計Logo, App UI介面與行銷圖像, 協助新創公司的品牌形象.
- 與新創團隊直接溝通, 將需求轉化為有效的品牌與網站資產.

學歷與專業訓練

學歷

數位媒體碩士, Drexel University • 費城, 美國 (2016)
遊戲美術與製作學士, Drexel University • 費城, 美國 (2015)
小學至高中, 廣州美國國際學校 • 廣州, 中國大陸 (2011)

專業訓練

RHCSA, 自學 • 通過於2025年9月
CompTIA A+, 自學 • 通過於2025年3月
Google Cybersecurity Certificate, Coursera • 2025年1月完成課程
網路基礎架構與網路服務課程, 恆逸教育訓練中心, 台北, 台灣 • 2025年8月完成課程
Python 程式設計課程, 國立台灣大學資訊系統訓練班, 台北, 台灣 • 2020年12月完成課程