

莊凱麟

3D 技術美術 | 有志投入IT系統管理領域

專業簡介

我是一位具有創意與技術背景的专业人士，正從3D動畫與遊戲產業轉職至IT與資安領域。持有 CompTIA A+ 證照，以及熟悉 Linux、Python 腳本、Git 與電腦系統排錯。我長期參與3D製作流程，熟悉從前期設計到資產整合的各個環節，也持續開發工具來優化流程、提升團隊效率。現在我專注於建立IT基礎能力、自建實驗環境，以及學習資安的實務技能。

證照與技術技能

證照：CompTIA A+ (2025), Google 資安專業證書 (2025)

作業系統使用經驗：Linux (Ubuntu, CentOS 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, 3DS Max, Motion Builder, Unreal Engine, Unity3D, Adobe Creative Cloud

專案與自建實驗環境

Unreal with KaiLin — YouTube 頻道: 製作 Unreal Engine 教學影片，涵蓋 Blueprints，視覺特效與動畫流程，講解內容盡量以簡單清楚的方式呈現，幫助初學者理解與學習。

Synology DS224+自建NAS伺服器: 設定 RAID, 帳號權限, 網路存取與自動備份, 打造安全又穩定的家用伺服器環境。

Linux系統操作與練習: 管理 Ubuntu 系統中的使用者, 檔案權限, 排程任務與服務。練習Bash腳本與日誌管理, 也操作過Ubuntu Server, Desktop以及CentOS 9, 並透過Vagrant建立多台虛擬Linux伺服器進行設定與實驗。

GitHub Pages作品集網站: 使用HTML/CSS建立並上傳個人網站, 透過Git CLI管理版本與內容。

Bash腳本與流程自動化: 開發Bash腳本, 自動處理資料夾清理, 日誌讀取與流程簡化。

工作經歷

欣盟互動股份有限公司 – 3D 動態設計師 | 技術美術

台北市, 台灣 • 2021年6月 – 至今

- 使用Python與MEL在Maya中自動化資產流程, 提升團隊整體工作效率。
- 利用Unreal Engine的Niagara效果與After Effects製作高品質的3D動態視覺效果。
- 在Unreal Engine中以Blueprints建構系統, 自動化重複性工作流程。
- 協助藝術與開發團隊進行跨部門溝通與協作, 順利執行高壓專案。

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

- 在嚴格時程下完成多項 Unreal Engine 擴增實境 (AR) 專案。
- 負責布料模擬, 動作捕捉數據清理, MEL與Python腳本撰寫, 以及角色骨架綁定作業。
- 面對Unreal Engine的技術限制, 於高壓環境中提出創新的解決方案並成功克服挑戰。

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

- 參與柏青哥與手機遊戲動畫製作, 同時負責資產管理。
- 協調外包、時程與專案進度, 確保團隊配合順暢。
- 整理並撰寫內部專案與資產流程文件, 協助團隊提升溝通效率與工作一致性。

NetherRealm Studios – 軟體測試員 (QA Tester)

芝加哥, 美國 • 2016年11月 – 2017年7月


- 使用Jira進行錯誤追蹤與回歸測試, 涵蓋多個手機遊戲平台。
- 與工程師合作, 確認問題是否已修復並測試相關功能是否穩定。


學歷與課程

數位媒體碩士, 卓克索大學 • 費城, 美國 (2016)


遊戲藝術與製作學士, 卓克索大學 • 費城, 美國 (2015)


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)

 新北市, 土城區

 klchuang01@gmail.com

 github.com/KaiLinCV

 linkedin.com/in/kailin831/

 youtube.com/@unrealwithkailin