

莊凱麟

IT系統管理 | 技術美術

證照與技術技能

證照: CompTIA A+ , Google 資安專業證書

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 視覺設計師 | 技術美術 • 台北市,台灣 • 2021年6月 – 至今

- 使用Python與MEL在Maya中自動化製作流程, 提升團隊整體工作效率。
- 在Unreal Engine中以Blueprints建構系統, 優化工作流程。
- 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。
- 製作技術PPT及Word檔案並且與同事分享來提升團隊的技術知識與實力。

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Unreal Engine Augmented Reality 與 Virtual Reality之專案。
- 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。
- 面對Unreal Engine的技術限制, 仍能提出解決方案並成功克服挑戰。
- 記錄工作內容與步驟讓同事們學習, 並編寫檔案幫助公司通過數位發展部政府的補助。

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Pachinko與手機遊戲動畫專案, 同時負責素材管理。
- 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流程文件, 協助團隊提升溝通與工作效率。

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。

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

- 使用Unity3D的Animator系統與粒子特效製作Spin It Rich與Hit It Rich等拉霸遊戲的動畫內容。
- 快速適應高壓製作流程, 並在大型遊戲開發團隊中有效溝通與合作。
- 透過積極參與動畫方向討論, 主動提供建議, 強化與團隊間的溝通與合作, 並持續學習以提升製作能力。

學歷與課程

數位媒體碩士, Drexel University • 費城, 美國 (2016)

遊戲藝術與製作學士, Drexel University • 費城, 美國 (2015)

國小至高中, 廣州美國人國際學校 • 廣州, 中國大陸 (2011)

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