

陳柏安 BRIAN CHEN

動畫／互動設計

+886-931-961-220

linkzelda.brian@gmail.com

技能

2D/3D動畫

具有傳統2D動畫基礎
有MG、影片剪輯經驗

Flash/Animate
TVPaint Animation
After Effects

具有3D建模、綁骨架經驗
了解PBR材質、打光、算圖、合成流程

Maya
(Mental Ray, Arnold)
Blender
Substance Painter
Zbrush

互動設計

有編寫及架設網站經驗
有HTML,CSS,C#
語言基礎

熟悉UNITY素材匯入、打光、後製/特效流程

有製作VR, AR互動設計
作品經驗

有上架手機雙平台經驗

Unity
HTML、CSS、C#
略懂Javascript、C++、Obj-C

插畫和設計

有畫插畫興趣
及設計的基礎

Photoshop
Illustrator
Indesign

個性

- ＼ 英文理解能力強
- ＼ 熱愛學習新事物
- ＼ 喜歡獨立完成工作

經歷

- ＼ 載動股份有限公司 - 3D互動設計與遊戲開發師 2021.4 ~ 2021.9
 - 製作AR手機應用程式
 - 設計及製作互動式控制介面雛形、VR觀賽應用程式雛形
 - 研究軟硬體工具或套件
 - 設計及製作網頁
- ＼ 接力棒股份有限公司 - 程式設計師 2019.11 ~ 2021.4
 - 設計、製作AR/VR遊戲、應用程式
 - 研究軟硬體工具或套件, 製作互動內容
 - 架設及維護展場軟硬體
- ＼ 國立臺灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系 - 學士 2016.9 ~ 2019.6
- ＼ 虛擬與擴充實境藝術工坊 - 2018.09 ~ 2019.01
 - 學習AR/VR設計概念, 製作Unity AR/VR內容
- ＼ 羊王創映有限公司 - 3D場景美術 實習生 2017.07 ~ 2017.09
 - 製作原創動畫環境模型&物件模型
 - 培養了有條理的檔案管理習慣和佈線概念
 - 學習Arnold打光算圖合成流程、進階綁骨架技巧、Zbrush