

陳柏安 BRIAN CHEN

動畫／互動設計

國立台灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系

+886-931-961-220
linkzelda.brian@gmail.com

技能

2D/3D動畫

具有傳統2D動畫基礎

Motion Graphics
影片剪輯經驗

Flash/Animate
TVPaint Animation
After Effects

具有建模、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

插畫和設計

有畫插畫的興趣
及做設計的培養

Photoshop
Illustrator
InDesign

互動設計

有編寫及架設網站經驗

有HTML,CSS,C#,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

Unity
Visual Studio Code

其他

- \ 英文理解能力強
- \ 熱愛學習新事物

活動與團隊經歷

- ＼ 地底人（2D動畫） - 角色和背景美術
 - 榮獲系展佳作
- ＼ 有詐！（2D動畫） - 原畫和動畫
- ＼ 羊王創映有限公司 - 3D場景美術 實習生, 2017.07 ~ 2017.09
 - 培養了有條理的檔案管理習慣和佈線概念
- ＼ 二十四節氣（互動網頁） - 動畫/互動設計, 程式編寫
 - 榮獲系展佳作
- ＼ 癢殃（3D動畫） - 場景建模、骨架、動畫
 - 榮獲「青春有影2018台灣大學盃-台灣青少年微電影影像資料庫展」百大精選獎
- ＼ 多媒系動畫接龍／結尾動畫（3D動畫） - 骨架
- ＼ Grab It! （Vive VR遊戲） - 開發
- ＼ 藍面人（3D動畫） - 場景模型、骨架
- ＼ 五星級水族箱（3D遊戲） - 企劃、開發、打光、特效、骨架
 - PC遊戲作品, 有延伸製作手機APP及Cardboard VR版本
- ＼ 參與虛擬與擴充實境藝術工坊 - 2018.09 ~ 2019.01
- ＼ 奧菲斯的夢（3D益智遊戲） - 企劃、開發、打光、特效、骨架、進度
 - 榮獲2019年「金點新秀設計獎」數位多媒體設計類
 - 榮獲2019年「放視大賞 銅獎」遊戲類-PC遊戲創作組
 - 榮獲 鈦象電子「最佳遊戲獎」以及「最佳創新獎」
 - 榮獲 競鋒國際「最佳遊戲創意獎」
 - 榮獲 泥巴娛樂「最佳創新獎」
 - 榮獲 2019台灣原創遊戲大賞校園組 優勝
 - 榮獲 2019台灣數位媒體設計獎 遊戲類 銀獎
- ＼ 達賢圖書館投影牆（遠端互動光雕投影） - 開發、特效、網頁

- \ 海尼根賽車 **(VR遊戲)** - 開發、特效、UI
 - \ 異人茶跡AR **(AR手機平板遊戲)** - 開發、打光、UI
 - \ 遠雄海洋公園萬聖AR **(AR手機平板遊戲)** - 開發
 - \ **VOGUE AR (AR手機平板App)** - 開發、UI
 - \ **AR Plaza (AR展覽手機平板App)** - 開發
- AR Plaza Shark On Air 展覽 (AR即時3D動畫)** - 開發、特效、IK骨架