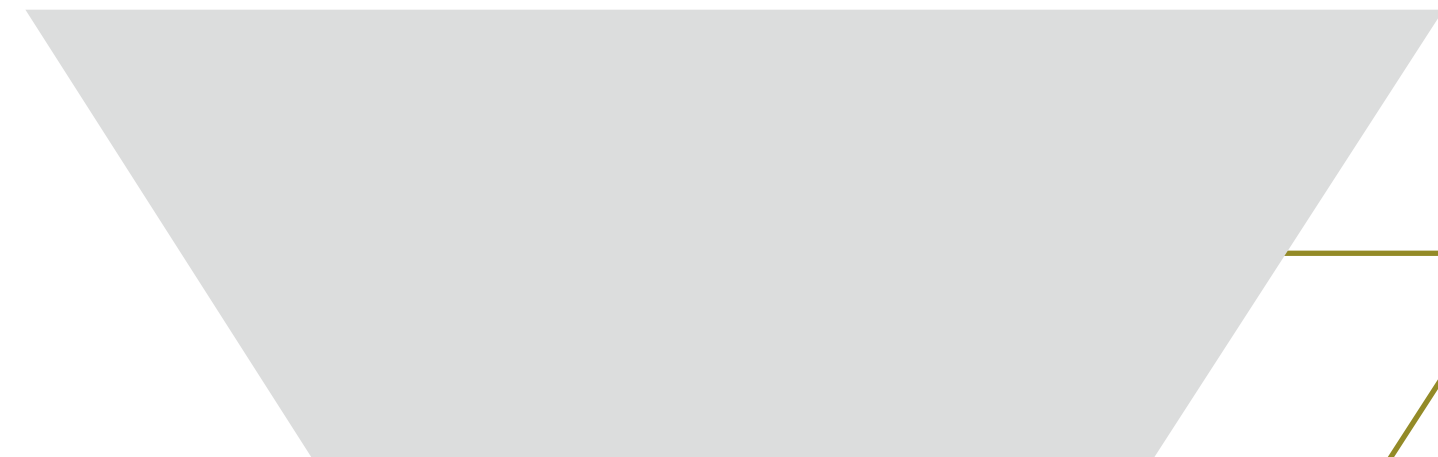




TEL: 13387521721 (武汉)
E-MAIL: 347355231@QQ.COM



作品集

Personal Design Works Collection



YANG YI
杨怡



杨怡

/ 女 1993.08.15 / 籍贯：湖北黄冈

/ 学 历：研究生

/ 联系电话：13387521721（武汉）

/ E-MAIL：347355231@QQ.COM

/ 教育经历：

2012.9~2016.6 就读于中国地质大学（武汉）艺术与传媒学院 数字动画专业

2013.6~2014.9 就读于中南财经政法大学 辅修 市场营销

2018.1 通过高级教师资格（美术）教师资格证考试

2016.9~2019.6 就读于中国地质大学（武汉）机械与电子信息学院 设计学 交互设计方向

/ 个人经历：

2014年—2015年任职校广播台社长

2012年—2015年组织策划三届湖北省高校主持人大赛

2012年协同“可口可乐”公司赞助举办湖北省高校主持人大赛

2014年协同广播社员剪辑《进击的学渣》配音视频点击量过百万，并登上优酷、爱奇艺等视频网站首页

2015年协同老师制作了药品广告

2017年实习于武汉涌现设计事务所为上川岛博物馆设计文创产品

/ 获奖经历：

2013年、2014年、2015年连续三年获得英才工程个人和团体的奖学金

2013年获得普通话水平测试乙等证书

2014年获得湖北省广播先进个人

2015年获得学校UI设计大赛优秀奖

2017年获得“2017年中国工程机器人大赛暨国际公开赛”一等奖

2017年获得“杰瑞杯”第四届中国研究生石油装备创新设计大赛 三等奖

2018年获得“2018年中国工程机器人大赛暨国际公开赛”冠军

/ 科研经历：

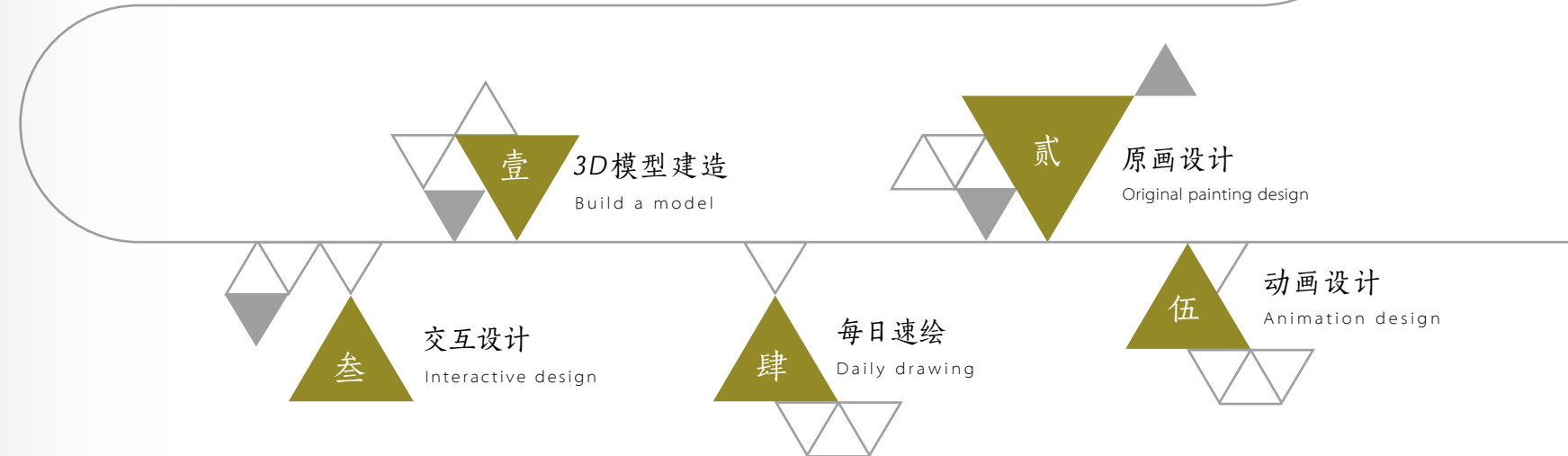
“一种人工鸟巢及全自动人工鸟巢制作机” / 2017102673461 / 2018.5【发明专利 / 第1】

“车载导航机器人及基于车载导航机器人系统” 2017208508497 / 2018.6【实用新型专利 / 第2】

“机器人（车载导航）” / 2017306856049 / 2018.7【外观专利 / 第2】（导师第一）

“车载导航机器人及基于车载导航机器人系统” 2017105700691 / 实审中【发明专利 / 第2】

艺术设计道路的闪光点 / RELEVANT AWARD CERTIFICATES



“我喜欢艺术设计，
因为它给予我无限的可能。”



壹
建造
3D模型
BUILD A MODEL

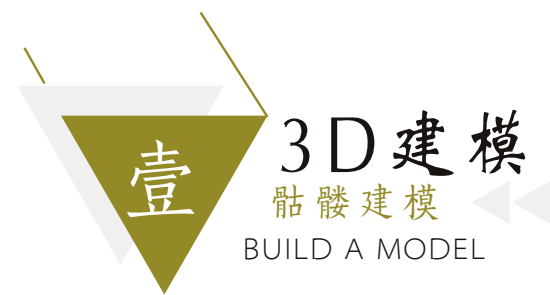


/ 《骷髅》

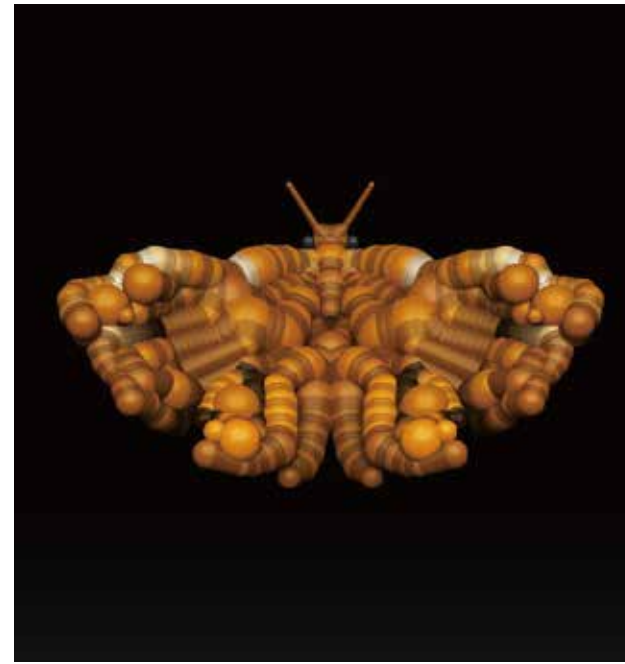
建模概述：

3D 建模和动作绑定在三维动画中起着至关重要的作用，运用 3DMAX、Zbrush、Maya 等软件建模和制作是制作三维动画的基础，所以我熟练的掌握了相关的软件，并加以利用。

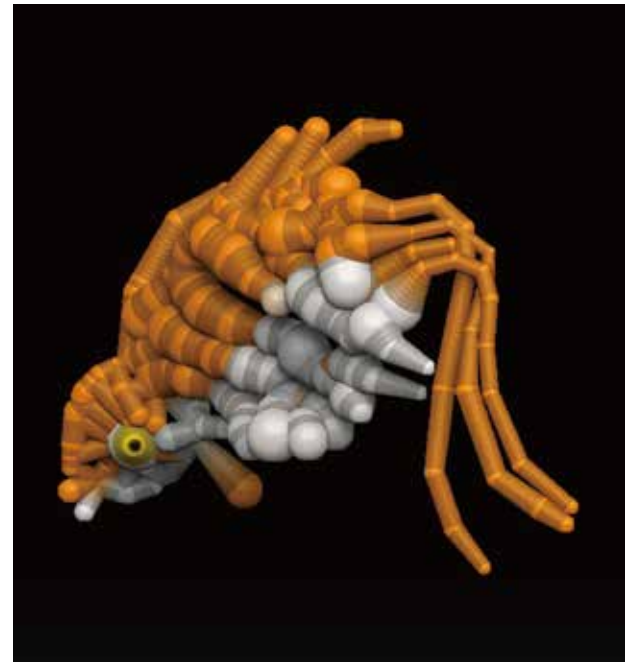
骷髅的三维基础模型的制作是对人体结构在三维软件中建模的基础掌握，是基础中的基础。



/ 《猴子》



/ 《蝴蝶》



/ 《鱼》

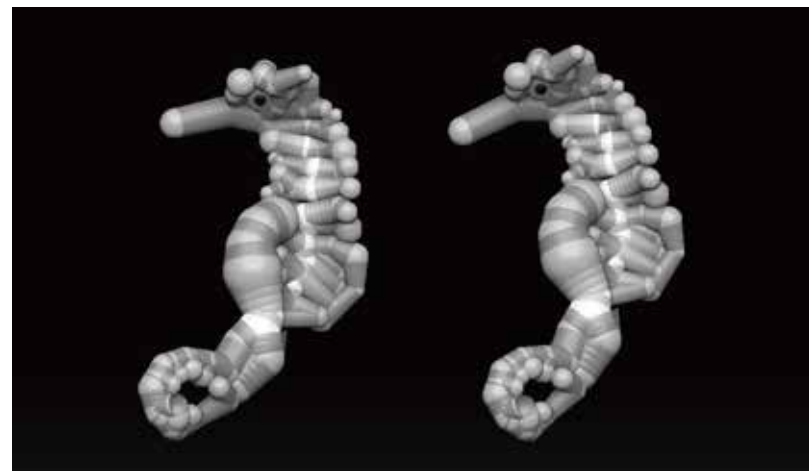
「Z球建模」

Build a model

Z球建模概述：

运用 Z 球队生物进行基础变形设计的球形建模。

/ 《海马》



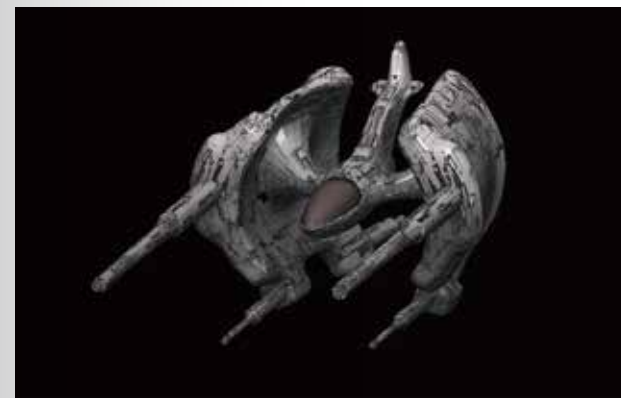
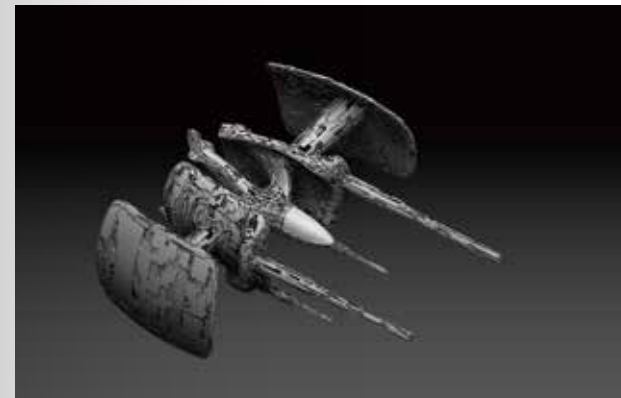
/ 《怪兽》



利用建模软件 3D 和 ZB，
对自己设计的怪物人形进行建模。



/ 《飞船》





/《人像建模》：对显示生活中，最贴近的人物的三维建模和制作。

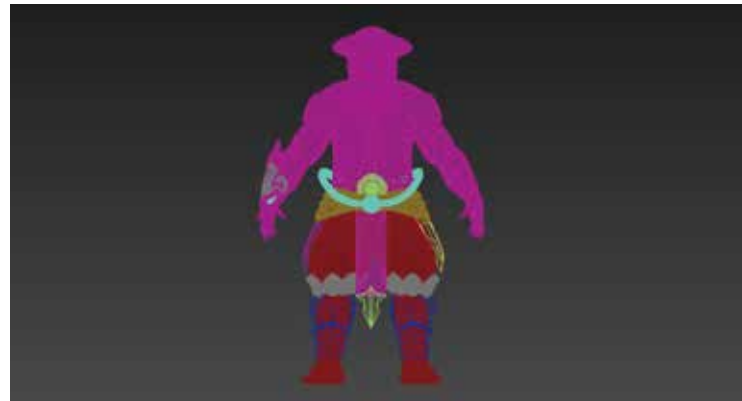


壹

3D 建模
人像建模

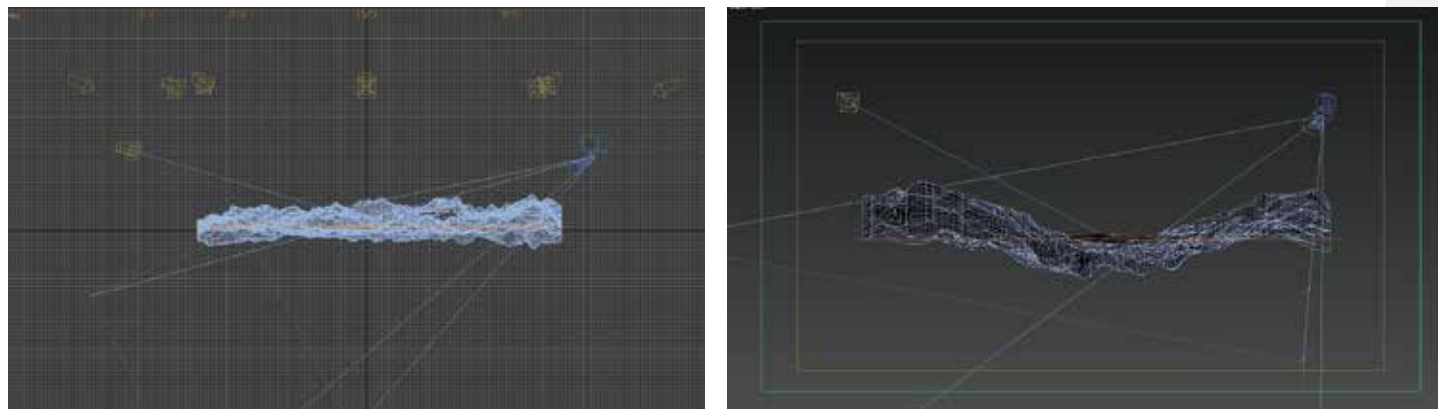
BUILD A MODEL





壹 3D建模
赤眼猪妖
BUILD A MODEL



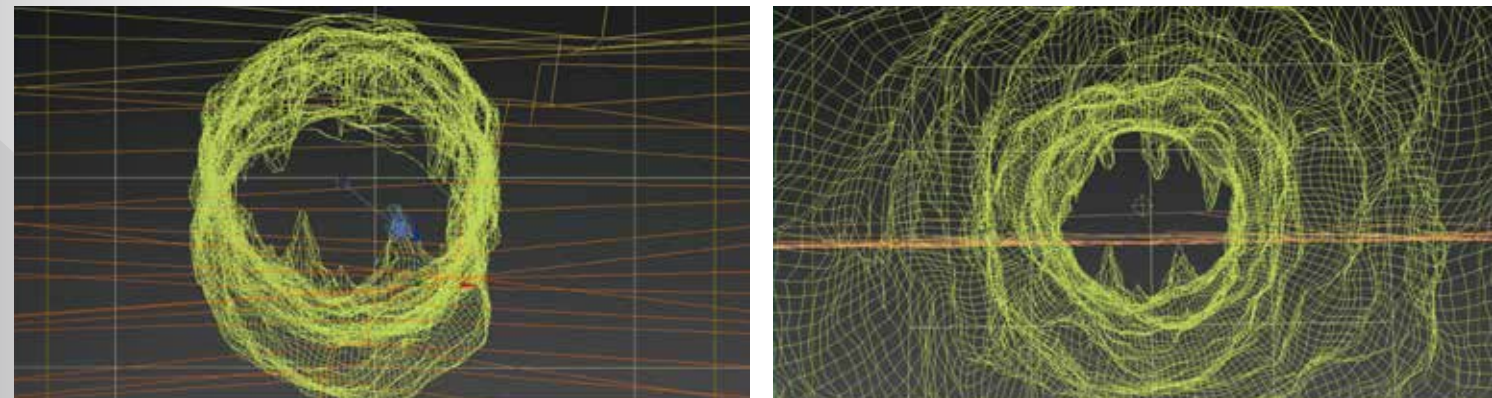


壹

3D建模

雪山建模

BUILD A MODEL



壹

3D建模

雪山建模

BUILD A MODEL



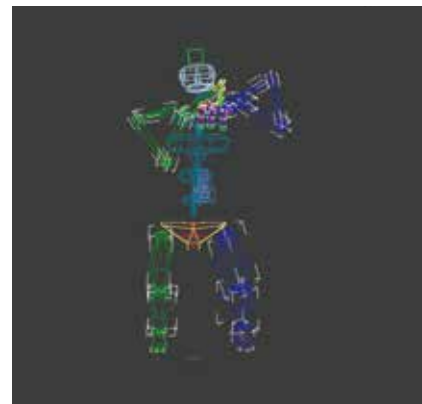
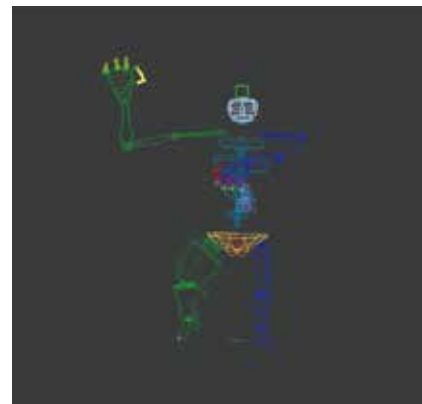
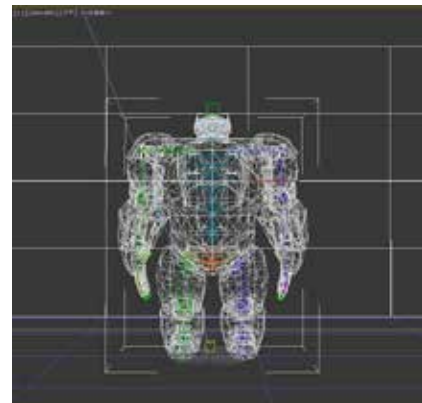
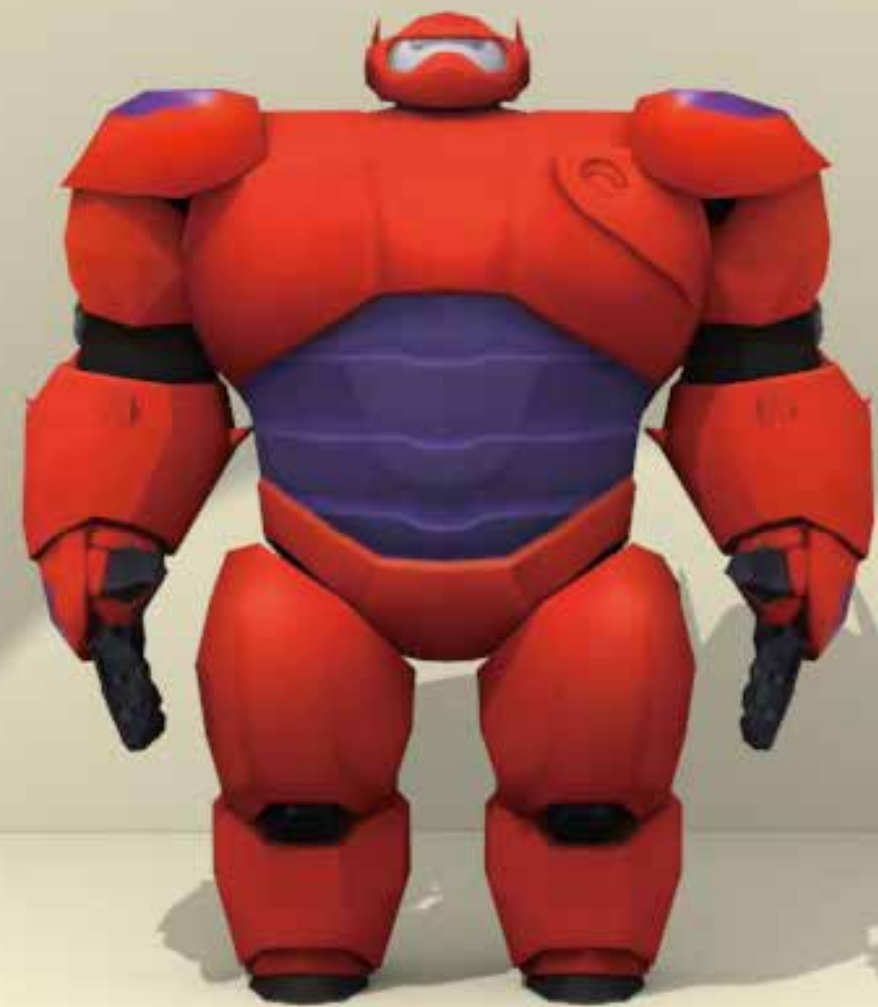
壹
3D建模
机器人建模
BUILD A MODEL



/《机器人》：图1-4（从上到下，从左到右）分别为机器人建模过程图、展板图、机器人侧面、机器人背面



/ 《大白建模》



贰
动画原画
设计
Original painting design



动画原画概述：

负责根据分镜表或设计稿将设计好的镜头影像绘制成精细的线条稿，是动画制作具体操作过程中最重要的部分，因此又被称为“关键动画”。

它的步骤为：由分镜表上的指示与时间长度，把画面中活动主体的动作起点与终点画面以线条稿的形式画在纸上，前后动作关系线索、阴影与分色的层次线也在此时已色彩铅笔绘制。原画的作用是控制动作轨迹特征和动态幅度，其动作设计直接关系到未来动画作品的叙事质量和审美功能。因此，该工作对画技的要求很高，所以多由一些高手担任，有的作画导演和人物设定人也会自己画原画。



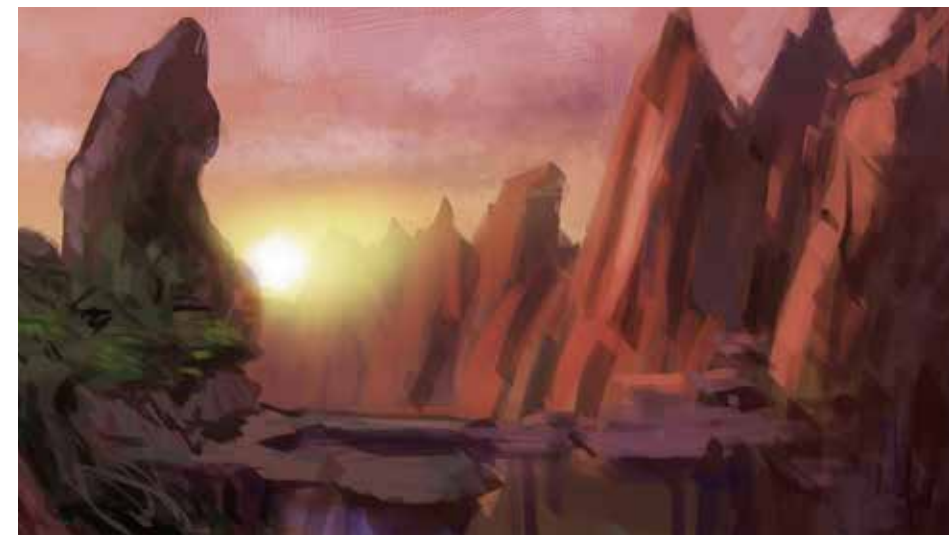
/ 《场景上色》



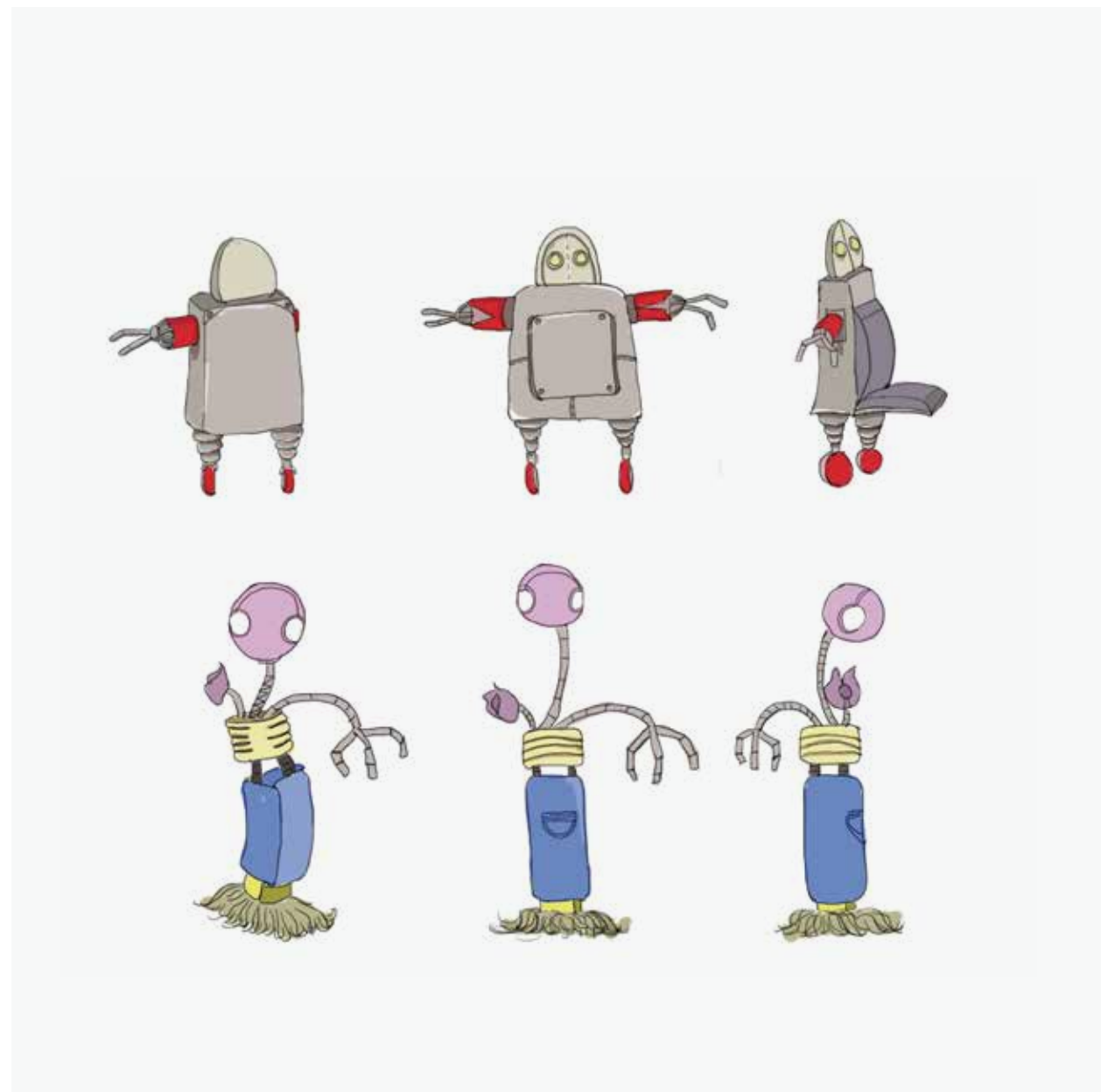
/ 《场景线稿》



/ 《场景速涂》



/ 《场景速涂》



贰 原画设计
机器人上色
ORIGINAL PAINTING



/ 《板绘》





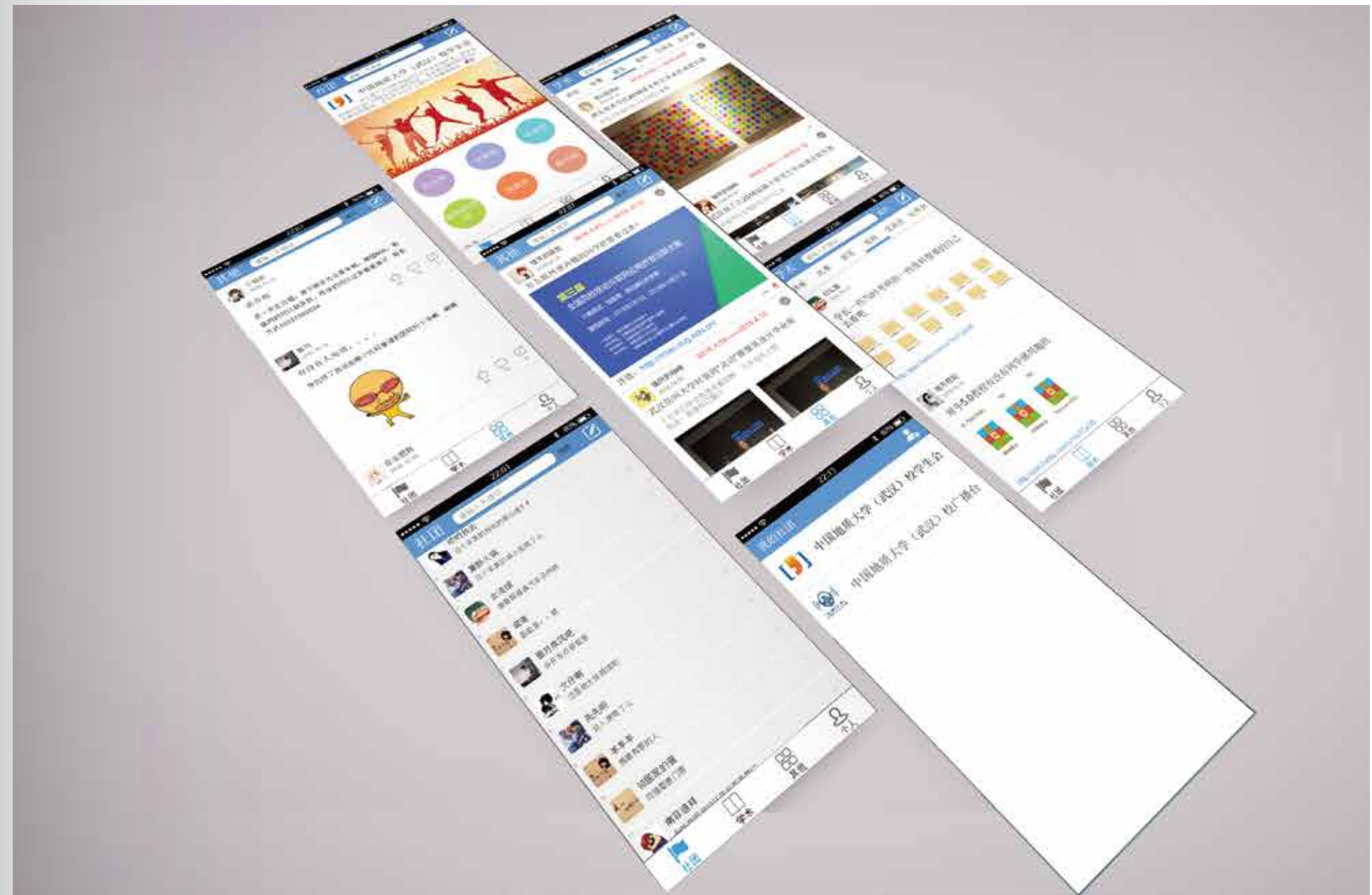


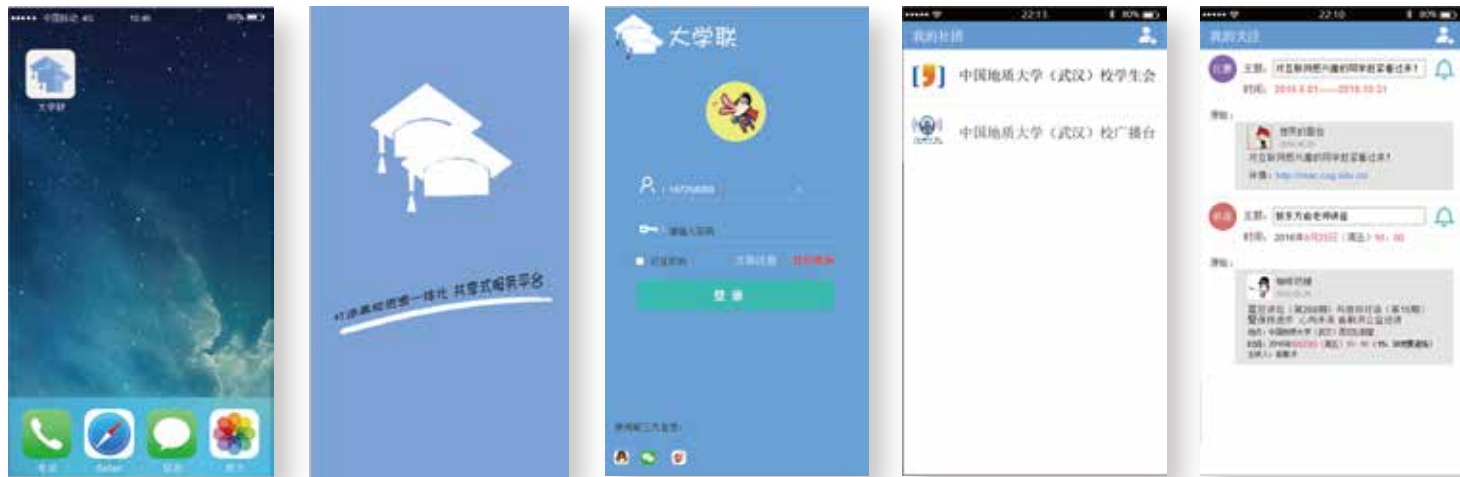
设计说明：

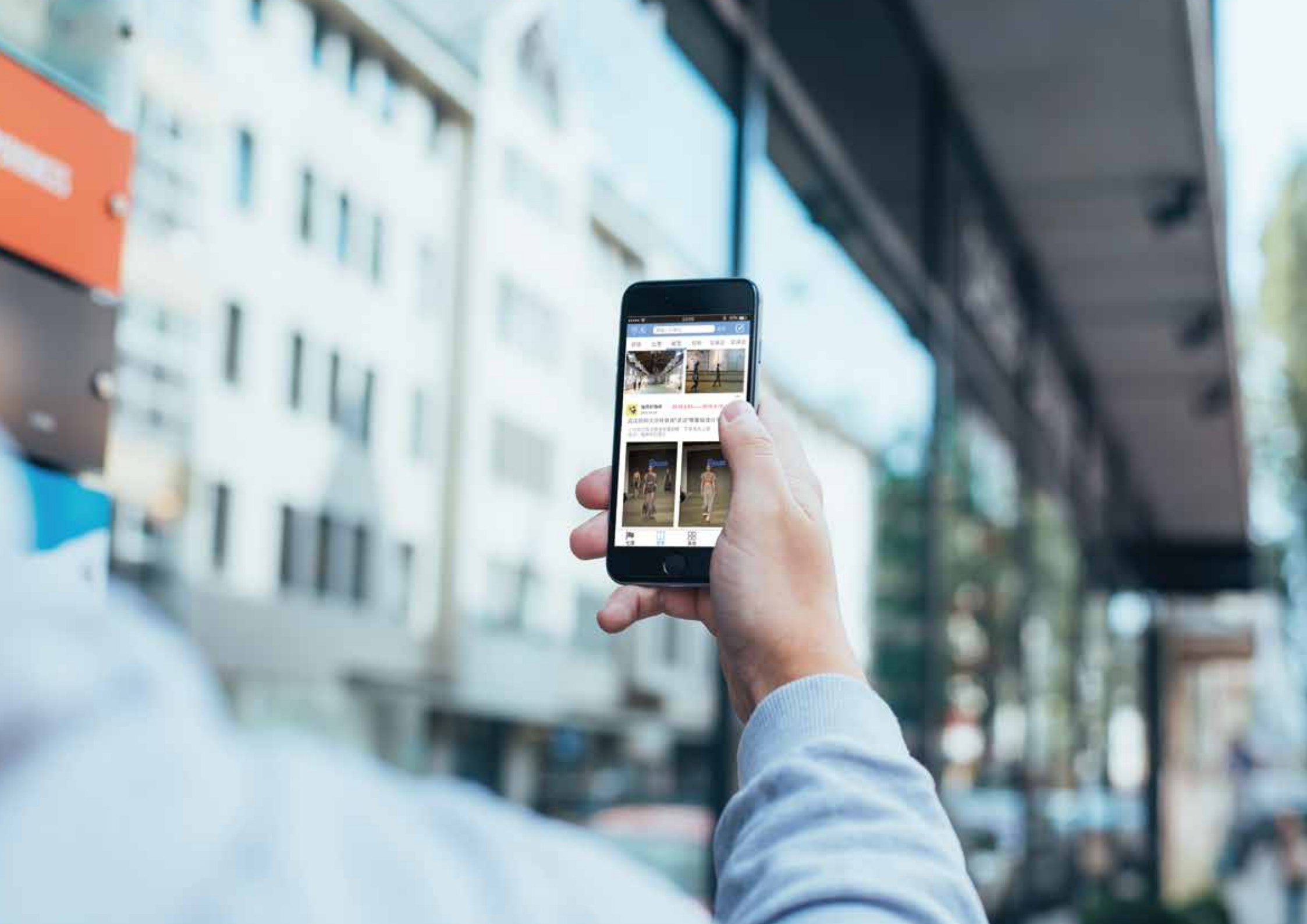
通过对大学生的生活环境的了解，设计了下面的大学联的 APP，学生可以利用 APP 对大学的学术生活更加深入的了解，利用 Axure 制作了作品的原型，更加全方位的展示了设计的这款 APP。

「APP设计」

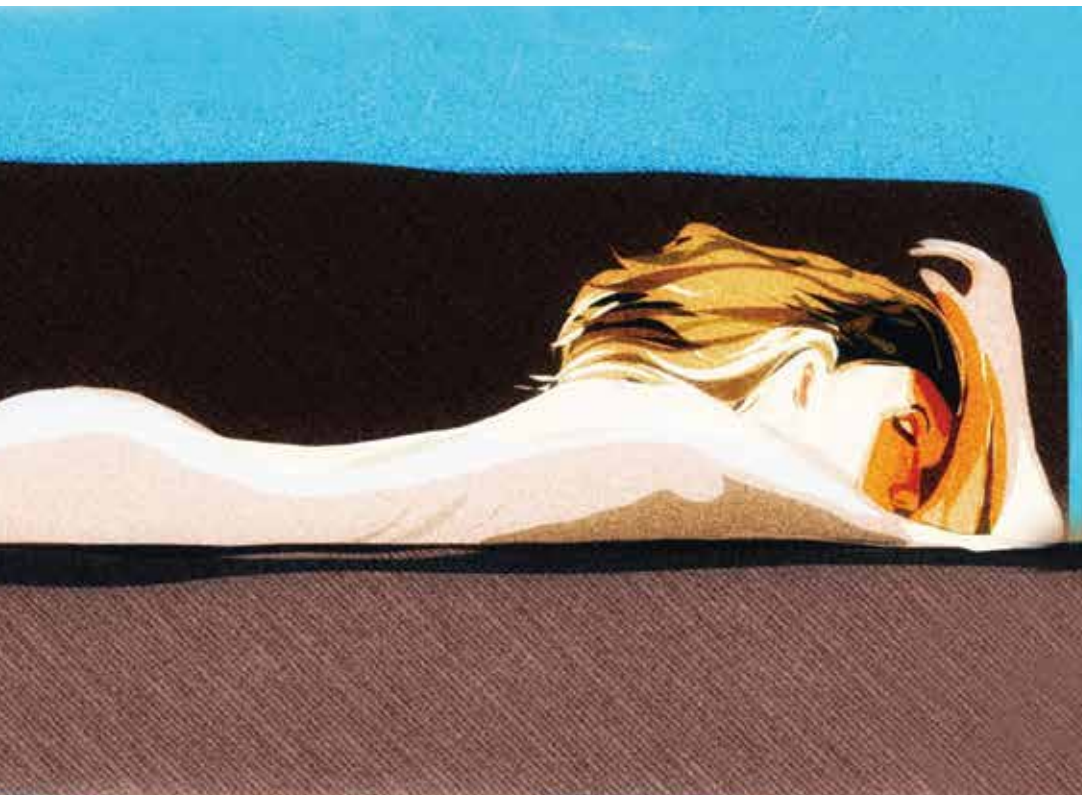
APP DESIGN







肆
每日
速绘
DAILY DRAWING



iPad 每日绘：

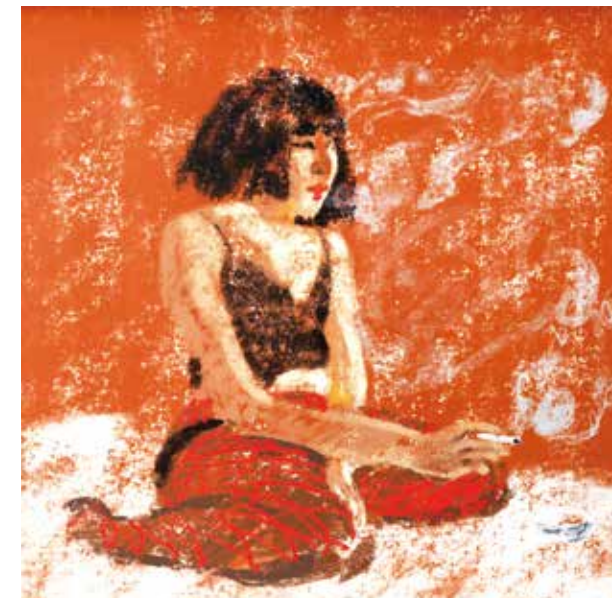
二维动画和三维动画不仅需要软件技术,还需要过硬的绘画基础。所以为了巩固绘画基础,每天我都会坚持一张速写或者是板绘,现在速写已经超过五百多张,为制作动画打下了良好的绘画基础。

作品: iPad 每日绘

绘画 APP: 备忘录、Procreate、Sketches 等。

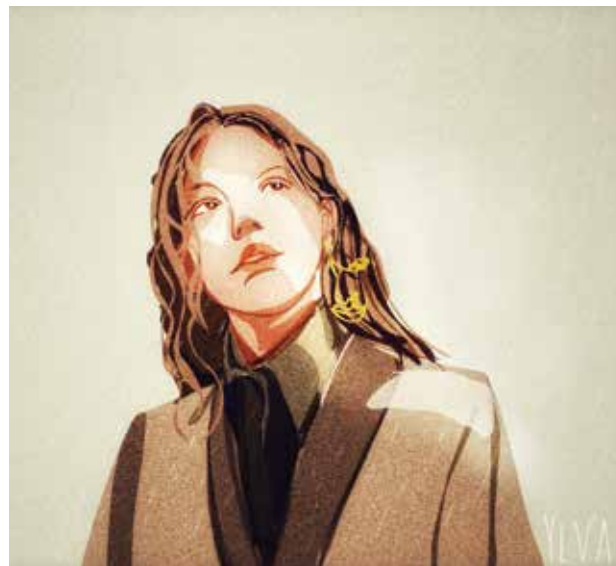
每日绘

Daily drawing



作品: 速绘。

绘画 APP: 备忘录、Procreate、Sketches 等。



/ 《IPAD每日绘》



/ 《笔尖每日绘画》

材料：钢笔、铅笔、蜡笔等

肆
DAILY DRAWING
每日速绘
笔尖绘画

DAILY DRAWING
肆 每日速绘
IPAD或笔绘



/ 《IPAD每日绘》





ADD113.
2.26



伍 设计画
ANIMATION DESIGN



/ 《朗迪-钙片——动画分镜头》

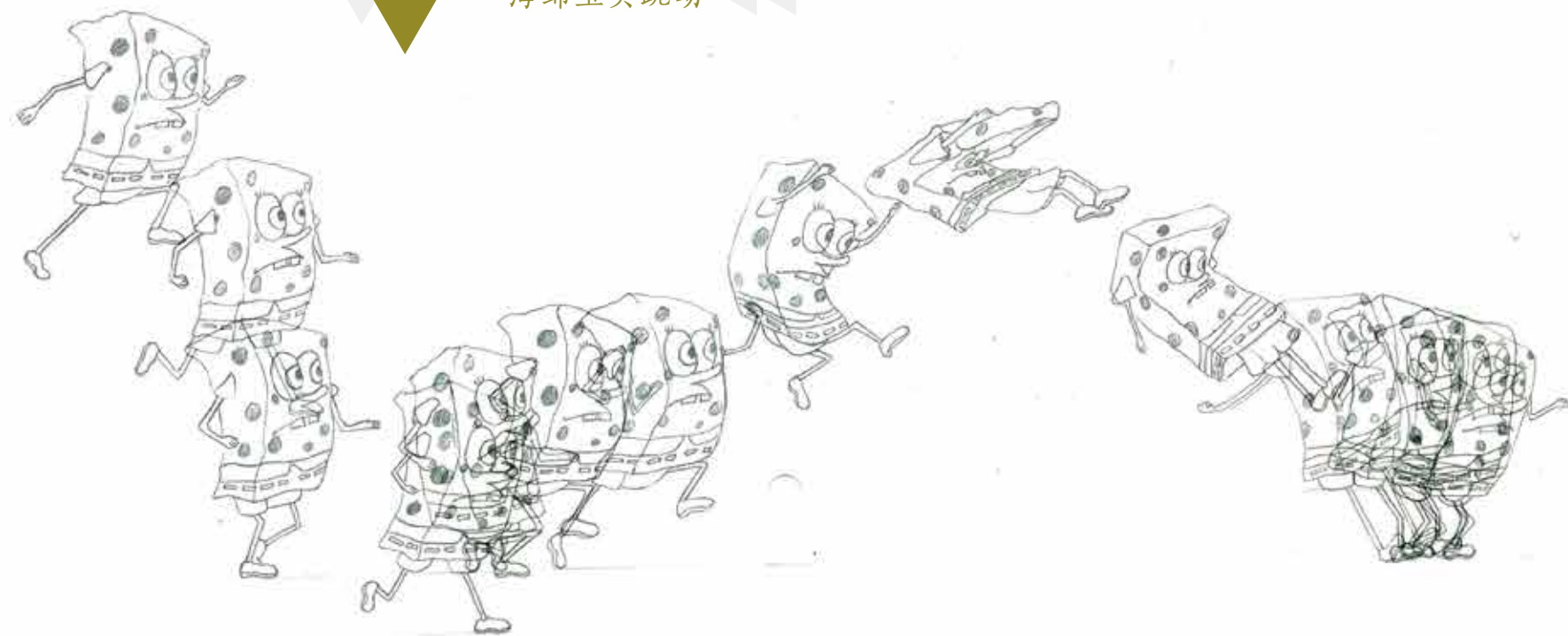


伍

ANIMATION DESIGN

动画设计

海绵宝贝跳动

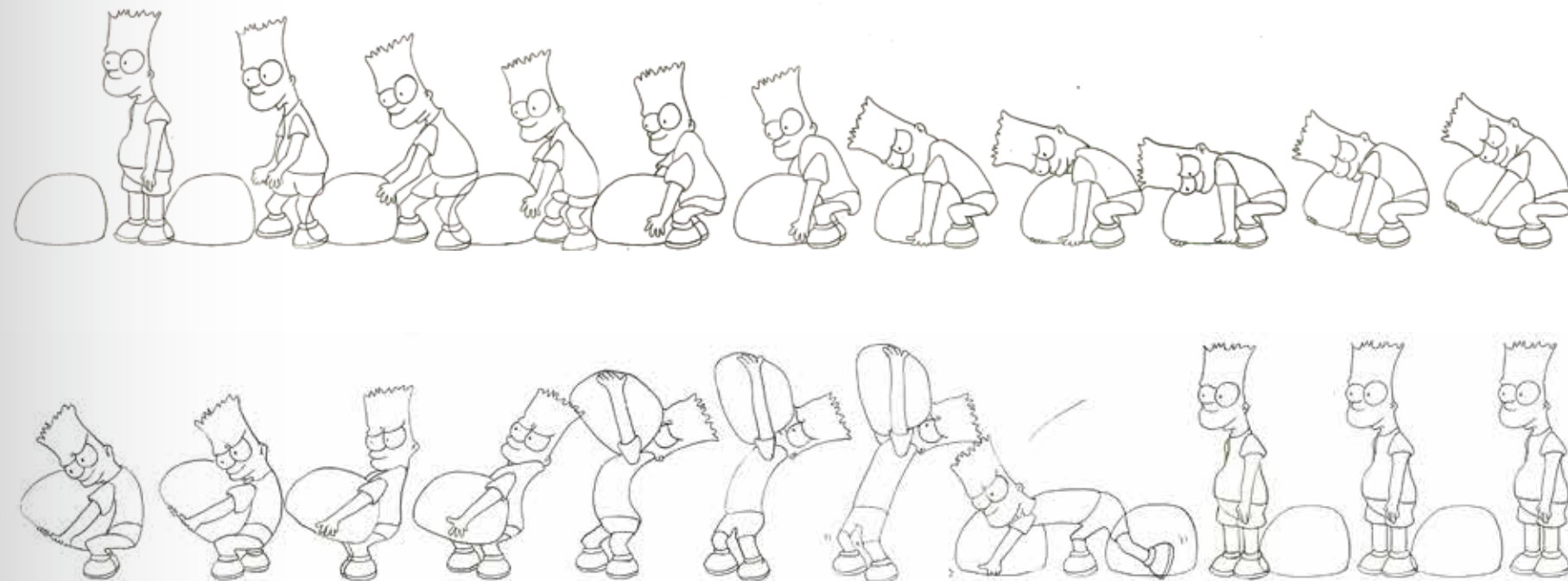


伍

ANIMATION DESIGN

动画设计

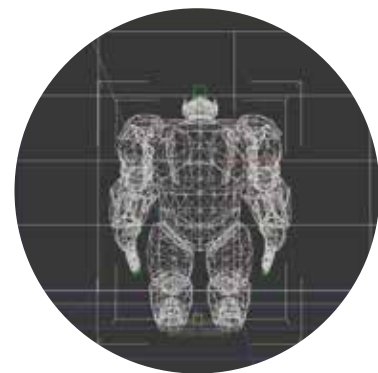
搬重物



ANIMATION DESIGN

伍 动画设计

大白动画分镜头



/ 《大白——动画分镜头》



——更多视频作品——

[HTTP://LIST.YOUKU.COM/ALBUMLIST/SHOW/ID_51822260.HTML](http://list.youku.com/albumlist/show/id_51822260.html)

密码： 4584

