# 彭延财(Clyde)

资深技术美术

#### 🚣 介绍

性别•男

出生・1991.11.25

邮箱 • pfkue126@126.com

籍贯•江西赣州

电话•+86 18657180083

博客·http://blog.csdn.net/pengyancai

## M 🔇 🛈 👸 🖪 🙏 📢 1 技能 3DS Max/MaxScript&DotNet&SDK-----Maya/Mel&Python&API -----Adobe PS/JSX&CEP&SDK-----Unity/C#&HLSL-----UnrealEngine4/C++ -----Substance Painter ------VC&DotNet&DLL&CMake&Shell -----

#### 篇 经历

哔哩哔哩科技有限公司 2022.9 - 至今

## 资深技术美术

- 解决美术制作上遇到的技术性问题, 风格化角色制作管线 , 渲染问题排查优化;
- 工业化美术生产管线探索,中台技术体系积累,教学培
- 训,布道推广;

阿里巴巴集团 2018.2 - 2022.9

#### 技术美术

- 自研引擎AceRay涉及的美术工具链和BSDF材质系统开发, 材质库建设和制作ShowCase推广;
- 制定美术资产标准和流程,输出规范和工具,给ISV培训;
- 百万级模型资产处理管线开发和维护;
- 和算法工程师协作完成新算法验证,并接入DCC落地;

惟锐(杭州)数字科技有限公司 2015.7 - 2018.2

#### UE4技术美术

- 离线资产转引擎,3dsMax2UE4全链路自动化转换系统 《场景工匠》, 涉及模型、材质、贴图等资产转换;
- 3dsMax里SDK相关、UE4材质转换、UE4资产库和UE4 编辑器自动化流程工程化实现:

深圳丝路数字视觉股份有限公司 2015.3 - 2015.7

## 动画TD

● 支持动画制作流程的技术开发,涉及3dsMax、Maya和 Adobe工具;

深圳市东丰网络科技有限公司 2014 - 2015.3

# 特效师

● 负责上线手游《爆爽三国》特效制作

## 🧣 特点

● 参与过DCC资产制作各环节,理解创作工具底层原理,能够生产技术性较强的美术资产

 $\odot$ 

- 熟悉PBR和NPR Shader定制,实现过复杂的材质效果
- 良好的编程功底,能够基于主流DCC(3dsMax、Maya、PS、SP、AE、PR)和游戏引擎(Unity、UE4)开发底层插件, 实现特殊效果和流程的优化
- 具备计算机图形学基础,了解渲染管线原理
- 自研引擎经验,TA各项技能均有涉足
- 非破坏性的工业化美术资产管线开发
- 具备良好的桌面软件工程化实现能力

## 命 项目

- 【代号G29】Bilibili-游戏中台,NPR角色效果支持
- 基于内部URP管线功能定制,围绕NPR角色管线开发,包括角色制作规范,Shader, renderfeature定制、制作配套 工具和实机测试reveiw效果
- 和建模师合作实现角色效果,外描边、内描边、SDF阴影、内阴影、LUT校色等
- 【中台基建】Bilibili-游戏中台,支持和优化上线项目【依露希尔】【斯露德】,沉淀风格化角色制作生产管线
- 风格化角色渲染相关梳理沉淀,机型相关渲染问题排查
- 优化,资产优化工具、高清内阴影、非破坏性内描边流程、自动化SDF
- 新功能,DCC和引擎预览对齐、动画防穿插、骨骼动画缩放、动画重定向、顶点动画转Morpher、顶点色镜像等
- 工业化美术管线实践,搭建了系统性流程工具【BilibiliArtTools】
- ●【自研引擎】阿里巴巴-淘系技术部,涉及美术资产规范,引擎DCC工具链,showcase,外包对接 ○ Aceray for 3dsMax,基于SDK实现BSDF材质、灯光、渲染、Viewport预览、AI资产库
- 3dsMax相关开发、展UV修改器
- SP和Unity对齐, PBR还原、IBL、后处理对齐
- 工程化实现, 渲染器客户端和插件分离架构, Winform、RPC、脚本加密, 动态更新
- ShowCase案例,教学,ISV推广落地和培训
- 【模型资产管线】阿里-淘系技术部,开发,涉及后台自研渲染器和Vray处理管线
- 3dsMax处理节点,检测,预处理等
- Linux上基于vray standlone sdk扩展,实现BSDF、GammaCorrection、spotlight ●【3dsMax2UE4】数联中国-技术研发部-核心开发,涉及DCC和UE4插件开发相关
- 3dsMax资产处理插件,检测、数据导出、处理等
- UE4转换插件,和引擎编辑器自动化改造

### 😭 教育

南昌大学 2010 - 2014 艺术与设计学院/动画专业

从艺术专业到程序开发,作为软件的使用者,我更懂得利用 软件的编程接口更好地服务于艺术创作