## 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

## 

#### 🏥 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, NPR管线开发, 渲染问题排查优化, 包括角色、动画、场景、视频后期等流程;
- 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

## 淘宝资深技术美术

- 自研引擎AceRay的DCC工具链和材质系统开发,以及 ShowCase验证;
- 百万级模型资产云端处理管线开发维护;
- 和算法工程师协作完成新算法验证,并接入DCC落地;
- 业务对接支持,对外isv培训,输出生产标准和工具;

惟锐(杭州)数字科技有限公司 2015.7 - 2018.2

#### UE4程序开发(偏技术美术)

- 3dsMax2UE4全链路自动化转换系统《场景工匠》,涉 及模型、材质、贴图、动画等资产转换;
- 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 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

 $\odot$ 

- 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)程序接口, 开发底层插件,实现效果和流程的优化
- 熟悉Unity URP renderfeature定制和shader开发
- 熟悉UE4 BP和shader开发
- 具备计算机图形学基础,熟悉渲染管线原理,PBR和NPR均有涉足
- 可迭代和非破坏性的美术资产管线开发
- 具备良好的桌面软件工程化实现能力

## ☆ 项目

- 【BilibiliArtTools】Bilibili-游戏中台,项目发起人和开发,提供技术支持时积累沉淀下来的系统性工具
- 工业化流程、解耦、敏捷开发、可配置、轻量级、高度复用、跨DCC版本、文档和案例一体化、Native dll和脚本混合开发、SDK级别热更
  - DCC和引擎功能,围绕NPR渲染管线的支持,包括已上线项目《依露希尔》和《斯露德》 ■ NPR角色管线工具,描边、NPR法线编辑、自动化SDF阴影、DCC和引擎预览对齐
    - 骨骼缩放、Biped转换、顶点动画转Morpher
    - Maya和Unity插件实现QEM减面算法公用DLL
    - Maya们Offity抽件夹现QEMM或面异法公用DLL ■ 校备工目LIT2Unity — 享持SDE内描线 Unity
    - 校色工具LUT2Unity、高清SDF内描线、Unity外描边法线、顶点属性镜像、资产优化、动画重定向、IK防穿插修正
- 【AceRay引擎插件】阿里-淘系技术部,主要开发人员,技术PM,涉及DCC插件开发,客户端开发,引擎和AI接入Aceray for 3dsMax,包括BSDF材质、灯光、渲染、Viewport预览、Al资产库
- 3dsMax相关开发、展UV修改器
- 3dSMax伯天开及、展UV修改器 ○ SP和Unity对齐,PBR还原、IBL、后处理对齐
- 工程化实现,Winform、RPC、脚本加密,动态更新
- ShowCase验证,教学,ISV推广落地和培训
- SHOWCase验证,数子,ISV在广洛地和培训
- 【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
- o Linux上基于vray standlone sdk扩展,实现BSDF、GammaCorrection、spotlight
- 【3dsMax2UE4】数联中国-技术部-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