

彭延财(Clyde)

## 资深技术美术



 介绍

性别·男

籍貫・江西贛州

出生・1991.11.25

电话: +86 18657180083

邮箱·pfkue126@126.com

博客·<http://blog.csdn.net/pengyancai>

 技能

3DS Max/MaxScript&DotNet&SDK-----●●●●●●●●●●

Maya/Mel&Python&API -----●●●●●●●●●●

Adobe PS/ISX&CEP&SDK-----●●●●●●●●●●

Unity/C#&amp;HLSL 100%

UnrealEngine4/C++ ----- ●●●●●●●●●●

Substance Painter 5.10.10

VC8:D<sub>2</sub>:N<sub>2</sub>:8:DU:3:GM:1<sub>2</sub>:3:Cl<sub>2</sub>:H<sub>2</sub>

## 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，渲染问题排查优化，包括但不限于角色、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

- 可迭代的美术资产管线开发
- 熟悉主流DCC(3dsMax、Maya、PS、SP、AE、PR)和游戏引擎（Unity、UE4）编辑器二次开发能力，能够充分利用SDK和脚本优势开发复杂工具
- 参与过DCC资产制作各环节，熟悉艺术家工作流
- 熟悉Unity URP renderfeature定制和shader开发
- 熟悉UE4 BP和shader开发
- 具备良好的桌面软件工程化实现能力
- 具备计算机图形学基础，NPR和PBR均有涉足

 项目

- **【BilibiliArtTools】**Bilibili-游戏中台，项目发起人和开发
  - 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，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、法线编辑、自动化SDF、预览对齐
    - 骨骼缩放、Biped转换、顶点动画转Morpher
    - Maya和Unity基于QEM减面DLL通用
    - 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、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，Winform、RPC、脚本加密，动态更新
  - ShowCase验证，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 standalone 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