

# 彭延财(Clyde)

资深技术美术



## 介绍

性别•男	籍贯•江西赣州
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/JSX&CEP&SDK	●●●●●●●●●●●●●●●●
Unity/C#&HLSL	●●●●●●●●●●●●●●●●
UnrealEngine4/C++	●●●●●●●●●●●●●●●●
Substance Painter	●●●●●●●●●●●●●●●●
VC&DotNet&DLL&CMake&Shell	●●●●●●●●●●●●●●●●

## 经历

哔哩哔哩科技有限公司 2022.9 - 至今	资深技术美术
阿里巴巴集团 2018.2 - 2022.9	淘宝资深技术美术
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)
深圳丝路数字视觉股份有限公司 2015.3 - 2015.7	TD
深圳市东丰网络科技有限公司 2014 - 2015.3	特效师

## 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
- 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，围绕角色管线和场景管线的支持，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
    - 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
---------------------	---