

- 履歷使用公司：寰宇旅邦有限公司 • 使用人員：黃淳維 • 使用時間：2021/04/16 21:32
- 履歷僅提供徵才目的使用，請勿違法蒐集、公開或轉其他用途；若招募作業完成請立即銷毀或刪除，以避免觸犯個資法。

2021/04/16 00:05 儲存(3D美術主管)(黃淳維) 儲存履歷



吳澤安 33歲 男 代碼：20000001457286

最高學歷 大學畢業 私立大葉大學 造型藝術系

希望職稱 3d美術設計

總年資 3~4年工作經驗

最近工作 中華網龍股份有限公司 3D遊戲美術設計師

居住地 231 新北市新店區中央路***

E-mail wu770329@gmail.com

聯絡電話 0928-591-297、住家02-8913-6632

聯絡方式 E-mail最佳

儲存日期：2021/04/16 00:05

工作經歷

總年資 3~4年工作經驗
電腦繪圖人員 (6~7年)

中華網龍股份有限公司 3D遊戲美術設計師 2017/10~2020/09 (3年)

產業類別 多媒體相關業

職務類別 電腦繪圖人員

公司規模 100~500人

工作技能 3ds Max、Unity3D、Zbrush、Substance painter、Badypaint、Blender

工作內容 1.製作Low Poly 3D模型。並能熟悉運用3ds Max、Badypaint等軟體產出手繪貼圖，再進行蒙皮，與動作設計。最後進入Unity引擎檢視、調整。
2.製作次世代3D模型。並能熟悉運用3ds Max、ZBrush、Substance painter等軟體產出PBR貼圖，最後進入Unity引擎檢視、調整。

棲羽居 3D美術設計 2014/09~2017/09 (3年1個月)

產業類別 多媒體相關業

職務類別 電腦繪圖人員

公司規模 1~30人

管理責任 需負擔管理責任，且直接管理人數約4人以下

工作技能 3ds Max、Zbrush、Adobe Photoshop、電腦繪圖軟體操作、Painter、產品外型設計

工作內容 3D美術設計師
1. 進行遊戲物品建模、貼圖繪製、模型蒙皮。
2. 構建客製化3D列印所需物品模型。
3. 提供美工繪圖設計方面的諮詢服務。
4. 建立並維護客戶輸出資料的檔案管理。
5. 了解並處理客戶的需求及抱怨。

教育背景

最高學歷 大學畢業

最 高 私立大葉大學 造型藝術系 (2009/09~2014/07 畢業)

個人資料

就業狀態	待業中
英文姓名	Yi An
基本資料	77年次 已婚
兵役狀況	免役
身高體重	172公分
持有駕照	普通重型機車駕照
自備車輛	普通重型機車
個人特色	遊戲3D美術、遊戲TA實習生、興趣寬廣、點子王、熱愛學習新鮮事物

求職條件

工作性質	全職
希望職稱	3d美術設計
希望內容	製作3D遊戲場景/角色建模 貼圖 綁定。 製作3D遊戲場景/角色動作設計。 Unity粒子特效製作與Shader開發。 能參與遊戲開發並適時的給予反饋。
希望職類	美術設計、電腦繪圖人員、多媒體動畫設計師
希望產業	多媒體相關業
希望地點	台北市、新北市
希望待遇	月薪 40,000元以上
可上班日	錄取後隨時可上班
上班時段	日班

語文能力

中文	聽/精通、說/精通、讀/精通、寫/精通
英文	聽/略懂、說/略懂、讀/中等、寫/中等
日文	聽/略懂、說/不會、讀/不會、寫/不會
韓文	聽/略懂、說/略懂、讀/不會、寫/不會
台語	中等

技能專長

專長	遊戲3D美術 多媒體設計類：3ds Max、MAYA、Rhino、Zbrush、Unity 3D、Bdypaint、Substance painter、Blender 影像處理類：Adobe Photoshop、Illustrator、Painter 程式語言類:C# #3ds Max #Unity3D #Adobe Photoshop #C# #視覺設計相關知識 #繪圖工具與軟體操作 #Zbrush
----	--

自傳

本人擅長數位的3D模型構建，能熟練運用3D Max與ZBrush。且目前免費開源軟體Blender亦有研究。
因畢業於美術相關科系，所以具備一定手繪與設計能力，擅長的繪圖軟體有Bdypaint、Photoshop、Painter，針對次世代3D貼圖繪製使用的Substance painter也能熟悉使用。具體表現在3D模型的貼圖上。
在遊戲公司任職期間以自學的方式熟悉Unity的基本操作與部分Unity插件。且時常會以練功為目的帶領一些業餘同好完成一些小的項目。

2014於大學畢業後開始接些外包，主要工作內容包含修圖、平面設計、Logo設計、飾品設計、3D列印用模型建模。
2017年進入中華網龍後開始接觸到Unity與完整的遊戲開發流程，期間因工作需求加強了手繪貼圖、Zbrush雕模能力、3D動作設計與Unity的使用。並在職業訓練中接觸了開源軟體Blender。為了能在專案中開發一些好用的工具也花錢學習了C#當作未來的投資。
2020年離開網龍後向Chayan V.Goswamivm,學習了Unity Shader並持續的加強中。

個人解決問題的方式偏向主動蒐集各方解決方式，並從中選出當下最適合的方法從正面去解決。

個人喜歡閱讀、歷史、遊戲、繪畫、動漫、電影、桌游。

我喜歡閱讀捷運上得獎的詩文與一般的報章雜誌，特愛奇幻文學小說，哈利波特系列現在依然是我心中的第一名。

歷史喜歡四大古文明的起源傳說，平時也會針對性地去看看展覽。當然也能接受撒迦利亞·西琴的地球編年史這類讀物。

平時會玩遊戲，也時不時的做遊戲逆推來檢視自己的能力，目前<曠野之息><神諭：原罪2><碧血狂殺2>最讓我印象深刻。

因為家裡的關係，我從很小就開始接觸繪畫，辦過幾次展覽。較擅長油畫其次是電腦繪圖。使用上比起萬用的Photoshop有筆觸的Painter更符合我的使用習慣。

看動漫電影是我學習分鏡、敘事、流行趨勢、大眾美感的養分，喜歡的動漫作品有<ONE PIECE><灰與幻想的格林姆迦爾><關於我轉生變成史萊姆這檔事>。

我喜歡桌游上與人互動的感覺，且喜歡去研究桌上遊戲的遊戲核心。並為了列印TRPG遊戲自製模型買了一台3D列印機。

I am good at digital 3D model construction and can use 3D Max and ZBrush proficiently. And the current free and open-source software Blender also has research.

Because I graduated from art-related departments, I have certain hand-drawing and design skills. I am good at drawing software such as Badypaint, Photoshop, Painter, and I can also use Substance painter for the next-generation 3D texture drawing. It is shown in the texture of the 3D model.

Familiar with the basic operations of Unity and some Unity plug-ins in a self-study way during the tenure of a game company. And often lead some amateurs to complete some small projects for the purpose of practicing qigong.

After graduating from university in 2014, I started to accept some outsourcing. The main work content includes retouching, graphic design, logo design, jewelry design, and model modeling for 3D printing.

After entering Chinese Gamer in 2017, I started to come into contact with Unity and the complete game development process. During this period, due to work needs, I strengthened the hand-painted texture, Zbrush carving ability, 3D action design, and the use of Unity. And got in touch with the open-source software Blender in vocational training. In order to develop some useful tools in the project, I also spent money to learn C# as a future investment.

After leaving Chinese Gamer in 2020, he learned Unity Shader from Chayan V. Goswamivm and continues to strengthen it.

The way individuals solve problems is biased towards actively collecting solutions from all parties, and selecting the most suitable method to solve it from the front.

Personally like reading, history, games, painting, animation, movies, board games.

I like to read award-winning poems and general newspapers and magazines on the MRT. I love fantasy literature and novels. The Harry Potter series is still number one in my heart.

History likes the origin legends of the four ancient civilizations and usually visits the exhibition specifically. Of course, readings like Zacharias Siqin's Chronicles of the Earth can also be accepted.

I usually play games, and from time to time do game retrospectives to check my abilities. At present, <Breath of the Wild> <Oracle: Original Sin 2> and <Blue Blood Madness 2> impressed me the most.

Because of my family relationship, I have been exposed to painting since I was very young and have held several exhibitions. Good at oil painting, followed by computer drawing. Compared with the versatile Photoshop, Painter with brushstrokes is more in line with my habits.

Watching anime movies is the nutrient for me to learn storytelling, narrative, fashion trends, and popular beauty. My favorite anime works are <ONE PIECE> <Grimgar of Ash and Fantasy> <About me becoming a slime>.

I like the feeling of interacting with people on board games, and I like to study the core of table games. And bought a 3D printer for printing TRPG game self-made models.

附件

個人作品集 <https://sketchfab.com/hane513>