

劉俐伶

Technical Artist 技術美術師

0928-337916* liling5731@gmail.com <http://www.lilingliu.com/>

OBJECTIVE

應用我超過 8 年的技術美術師經驗，結合 AI 工具開發、前後端系統整合與自動化流程設計，為遊戲開發、動畫、影視、互動展覽與數位內容專案創造更高效且具創新性的製作流程。擅長橫跨 3D 動畫、角色綁定、Unity 技術整合、資產優化、AI 生成工具、AI Agent、語音與影像生成流程，並能將新興 AI 技術導入實際專案中，提升團隊內容產製效率、技術可行性與專案交付品質。期望運用我的技術美術背景、程式開發能力與 AI 應用經驗，協助團隊打造可擴充、可重複使用且具創意價值的數位製作管線。

工作經歷

資深美術工程師 / AI 工程師, 酷客創藝, Taipei, Taiwan

2025/08 – 至今

Projects: 2025 鴻海科技日HHTD25、2026 鴻海智慧城市展、富邦證券新網頁 / App AI Pro、酷客新生店 Saleskit、致傑：傳奇之路 BE THE BEAST 林志傑籃球生涯特展

- 主導與開發多項內部 AI 與自動化工具，涵蓋 AI 企劃分鏡、AI Image Generator、AI Social Post Generator、AI 影音剪輯工具、AI 簡報工具、AI 語音 / 歌聲工具、AI 翻譯、Whisper 語音轉文字、圖生影片與桌面通知工具，協助團隊降低重複性作業並提升內容產製效率。
- 導入 Claude CLI、OpenAI API、LLM workflow 與 AI Agent 輔助開發流程，應用於需求拆解、程式生成、除錯、文件整理、工具快速原型開發與內部系統迭代，加速 AI 工具與前後端功能開發效率。
- 建置 AI 影音與社群自動化流程，包含多平台自動發布、社群內容生成、自動回文、網紅行銷輔助與排程管理，協助公司建立從內容產出、排程、發布到互動回覆的自動化工作管線。
- 擔任公司內部美術工程、AI 工具開發與技術整合角色，橫跨 3D 動畫、建模、綁定、Unity 開發、AI 生成工具、桌面應用程式、前後端系統、後端資料庫與雲端服務串接。
- 負責前端、後端、本地端與雲端工具系統開發，使用 Python、Electron、TypeScript、HTML、CSS、JavaScript、C# 等技術，建置可供公司內部使用的跨平台工具、管理系統與自動化工作流程。
- 串接 Supabase、Cloud database、Server API、OpenAI API 與第三方 AI API，建立資料儲存、任務管理、使用者操作、AI 任務處理與工具流程整合，支援內部專案、行銷系統與外部展示需求。
- 將 AI 圖像生成、語音生成、歌聲生成、影片生成、影片 Upscale、語音辨識、翻譯、AI Agent 與模型訓練流程導入實際專案，協助公司建立可重複使用、可擴充、可快速迭代的 AI 內容製作管線。
- 開發與維護 Unity 專案內容，包含素材整合、Shader 撰寫、C# 工具開發、互動邏輯處理、效能優化與 Unity 問題排查，支援互動展覽、行銷展示與即時內容應用。
- 支援 3D 美術製作與技術流程，包含角色與物件建模、動畫、Rigging、材質製作、Unity 素材整合，以及 AI 生成素材導入實際專案流程。
- 協助公司內部網路與設備流程建置，包含 NAS / 網管架構規劃、資料夾權限設定、展場設備架構整理，以及 ERP 軟體 / 硬體研究與導入評估，支援公司內部專案管理與資料協作流程。
- 擔任跨部門技術支援角色，協助美術、企劃、前端、後端、影音與專案團隊排除 Unity、Python、前後端、AI 工具、網路設備與製作流程中的技術問題，並將零散需求整理為可維護、可擴充的工具流程。

Technical Artist, 轉年視覺創意, Taipei, Taiwan

2022/03 – 2025/04

Projects: METANI (GameFi), 她和她的她(TV Mini-Series), 乒乓男孩(Movie), 器子(Movie), 未公佈的項目

- 設計並製作多樣化專案的藝術規格，確保與專案目標和技術要求一致。
- 與藝術團隊和外包團隊合作，根據技術規範開發藝術資產。
- 在Maya中進行角色綁定，包括面部表情和道具，並進行模型、動畫和藝術資產的修復。
- 研究並分析Unreal Metahuman、facegood和動作捕捉技術，將其整合到內部流程中以增強專案能力。
- 從源頭到目標進行動畫重定向，解決建模、綁定和動畫方面的問題，以滿足項目需求。
- 將藝術資產無縫整合到Unity和Unreal中，為整體專案發展做出貢獻。
- 利用Unreal Engine創建和開發原型項目，展示對引擎能力的深刻理解。
- 在Unity中創建動畫、著色器、視覺效果，並設計遊戲環境藝術，為遊戲的整體視覺吸引力做出貢獻。
- 改進工作流程並實施技術，以增強動畫和遊戲流程，確保項目團隊的最佳發展。
- 審查並提供對外包藝術作品的反饋，確保質量符合項目要求。
- 研究人工智能(AI)技術，引入stable diffusion、MoveAI、Rokoko等工具，探索創意並將其引入生產流程。
- 與藝術和工程團隊密切合作，有效溝通以解決項目需求並迭代創造性解決方案。
- 開發一個利用PySide2的內部資產庫GUI工具和Spine插件工具，且使用JavaScript設計Photoshop插件工具。
- 探索 HTC VIVE Mars CamTrack 技術的功能，並將其無縫整合到虛幻引擎中，利用這項尖端技術提升電影製作和虛擬預製作流程。
- 通過提升性能優化內容，並協助各種技術和藝術任務。
- 引導和鼓勵團隊成員，包括實習生，培養合作和支持的團隊環境。
- 與學術界 - 產業合作夥伴合作，為學生提供基於優勢的3D軟體導師計劃。

Technical Artist, 甲尚科技Reallusion, Taipei, Taiwan

2021/06 – 2021/12

創新發展部: 一個致力於動畫技術和軟件開發的充滿激情的團隊。簡化動畫製作、讓想法成為現實並讓過程變得有趣是我們能想到的最酷的事情

- 按需進行主題研究和基準測試。
- 負責實時 3D 動畫工具軟件的規格設計和功能驗證
- 改進產品、工具、工作流程和技術，以便為我們的用戶開發最好的動畫軟件/管道。
- 定義內部工具規範，建立藝術流程並完成流程文檔
- 作為產品開發團隊的核心成員，與PM 合作，與R&D/Art/PM 部門進行技術交流和解釋並撰寫清晰的報告。

- 技術可行性: 協助工程師定義技術項目和驗證標準。
- 運營可行性: 涉及開展一項研究, 以分析和確定通過完成項目是否以及如何滿足組織的需求。
- 研究檢查項目計劃如何滿足在系統開發的需求分析階段確定的需求。
- 支援他人: 滿足部門和技術支援的需求。
- 解決問題: 發現潛在問題, 並找到與美術相關問題的解決方案。

Technical Artist - Contractor, Amazon Game Studios, Seattle, USA

2019/10 – 2020/08

CRUCIBLE: AAA video game and free-to-play team-based action shooter where your gameplay is defined by the choices

- 使用內部工具來進行角色綁定。
- 在性能優化內的場景中整合已存在的角色綁定和權重角色皮膚 LODs。
- 使用 Lumberyard 進行基於物理的模擬和布料模擬, 並使用角色重新定位動畫。
- 空降艙權重綁定和客製化貼花。
- 審查和反饋外包角色和武器。
- 根據團隊的需要進行協作和迭代。
- 性能優化內容並協助各種技術和藝術任務。

Character Technical Artist, IMVU, Redwood, USA

2018/05 – 2019/10

- 設計、創建、測試和維護帶有面部的角色綁定。
- 在性能優化內的場景中整合已存在的角色綁定和權重進行故障排除。
- 與建模人員合作創建滿足技術需求的模型。
- 與工程師合作開發新的技術和流程來挑戰解決角色製作。
- 使用 Python、PyMel 和 Mel 為美術團隊創建工具。
- 通過提供技術解決方案來協助和促進美術流程的發展。
- 解決了在 Godot 製作時出現的技術問題。

Animation Rigger- Contractor, Universal Creative, Los Angeles, USA

2018/01 – 2018/02

Universal Studios Hollywood Ride: The Secret Life of Pets: Off the Leash!

- 對已存在的動物和道具綁定進行故障排除
- 至少 6 隻動物綁定以上和兩個裝備武器綁定
- 在場景中有效地為動物得到較佳蒙皮權重
- 創建優化綁定
- 修正動物模型造型
- 創建道具資產
- 協助團隊管理動畫的製作文檔並處理正字法

Technical Artist, T-nexus Studio, San Francisco, CA

2017/06 – 2018/12

GreedyIsland(Mobile Game)

這是一款 PVP 射擊 MOBA 手游, 玩家根據每張地圖的金幣選擇自己的角色來擊敗對手

- 至少 8 隻角色綁定以上
- 解決在 Unity 中製作和烘焙動畫以及導出 FBX 時出現的技術問題
- 監督美術團隊的任務操作
- 與美術團隊和工程師團隊進行溝通和協作
- 安排文件並協助準備和控制生產預算

Intern Technical Artist, Mind Traveler Design, San Francisco, USA

2017/06 – 2017/12

PLASMAworlds: BlastBox:

使用 Maya 和 Unreal 在 Gear 虛擬現實中創建 PLASMAworlds 遊戲的原型

- 2 隻角色綁定
- 動畫和綁定四種植物
- 烘焙動畫並將 FBX 導出到 Unreal
- 解決了在 Unreal 中製作動畫時出現的技術問題

Freelance / Contract Technical Artist & Character Technical Animator

2016/05 – 現在

- 定泳文創有限公司 | 2026 台灣燈會在嘉義—農業燈區《點亮嘉義·光耀台灣》委託服務案
- 承天人文工作室 | 線上課程製作與平台上架維護 (Teachify/PressPlay Academy)
- Chaosmonger Studio | 《ENCODYA》、《Robot Will Protect You》
- Cloudburst Games LLC | 《Castle Breakout》
- Kinosys Films | 《KIDDO》
- Norman Rockwell Museum & Tony DiTerlizzi | 《Four Freedoms》、《Magic Mirror》
- SPYDAWICK/OWINFIFOX

長期以自由接案形式支援國內外 遊戲、動畫、影視與互動展演專案, 合作對象橫跨 5 國以上, 累積超過 17 項專案經驗, 擅長處理角色和環境從建模、綁定、動畫製作到引擎整合的完整流程, 具備豐富的跨風格角色製作、技術美術整合與製作流程優化經驗。

- 角色綁定: 骨架設計、權重、表情控制、FK/IK、自動綁定模組, 支援布料模擬、頭髮模擬與變形系統 (Maya)
- 工具與 Pipeline 開發: 使用 Python、PySide、Maya API 與第三方 API 開發製作輔助工具, 涵蓋模型清理、資產整理、批次處理、自動化流程與 AI 生成 3D 工具; 曾整合 Tripo API, 協助建立 AI 3D 生成與後續製作銜接流程。
- 動畫製作: 製作遊戲動作、表演動畫與 2D 角色骨架動畫 (Spine), 並能配合專案需求進行動畫調整、輸出與引擎整合
- 建模與貼圖: 使用 Maya、Substance Painter、Photoshop 製作 PBR 資產, 並結合 AI 產圖工具進行概念發想、材質參考與視覺素材輔助製作
- 遊戲引擎: 遊戲美術和動作整合 (Unity / Unreal), 熟悉 Unity/Unreal 動畫控制器、特效, Shader 撰寫、問題除錯與跨部門技術協調
- 影片剪輯與課程製作: 負責課程與宣傳影片剪輯、動畫示意製作、素材整理、字幕編修、圖片設計及上架流程, 並參與課程內容規劃與編排。

教育背景

舊金山藝術大學, San Francisco, CA

碩士, 遊戲發展所

2014/06 – 2017/12

國立彰化師範大學, 彰化, 台灣

學士學位, 資訊管理系, 專攻數位內容科技和管理課程

2010/09 - 2013/01

國立高雄海洋科技大學, 高雄, 台灣

學士學位, 資訊管理系

2008/09 - 2010/06

文章發表

[採訪] 【CG 開什麼！Now What？】Ep 11: 從亞馬遜遊戲《Crucible》，聊聊 Technical Artist Ft.

遊戲技術美術劉俐伶 on Apple Podcast, Spotify Podcast, SoundOn Podcast

- InCG Media

“如何在 Maya 裡面基於骨骼綁定製作具有自動碰撞的裙子” – 教學

- Thepoly

“如何在 Maya 裡面基於骨骼綁定製作具有自動碰撞的裙子” – 教學

- InCG Media

“How to Create A Joint-Based Skirt Rig with Auto Collisions in Maya” – Tutorial

- Lesterbanks

“如何在 Maya 裡面讓物體以互動方式並改變顏色” – 教學

- InCG Magazine Issue 37, Taiwan.

成就/藝術展覽

CG Artists Show

KUNSTMATRIX

2020/07

The Norman Rockwell VR Experience

• Norman Rockwell Museum

2020

• THE ART TECH PAVILION - The Sausalito Art Festival

2019/08/30- 09/02

• The US Capital building to members of Congress, Washington D.C.

2019/03

• Henry Ford Museum in Dearborn, Michigan

2018

Tony DiTerlizzi's "Never Abandon Imagination" (Magic Mirror)

2017/11

Norman Rockwell Museum

School of Game Development Spring Show Academy of Art University – San Francisco, CA

• 2018 Rockwell VR Experience

2018/05

• 2017 First Place: Technical Art/ Animation - Mutant Monsters

2017/05

• 2017 Finalist: Technical Art/ Animation - GreedyIsland_character/prop Rigging

2017/05

• 2016 Finalist: Rigging for Character

2016/05

National Changhua University of Education - Department of Information Management – Changhua, Taiwan

• 2012 Taiwan Glass Gallery Exhibition

2012/05

• 2012 First Place - Graduate Project

2012/05

• 2012 Excellent Work & Finalist - 3D & Graphic Design

2012/05

2011 Best iClone Performance Award

2011/01

iClone4 Award: i3D Animation Competition in Taiwan

技能

Programming Languages: Python, Mel, PyMel, PyQt, PySide, JSON, XML, JavaScript, HTML, CSS, Kotlin, C#

Software APIs: Maya, MotionBuilder, Photoshop

Technologies & Expertise:

● GUI Development: Qt, PySide, PyQt, Jetpack Compose

● Rigging: 3D Character, Creature, Prop, Mechanical, Facial, 2D Rigging

● Simulation: Cloth, Hair

● Modeling & Animation: General 3D Modeling, Animation, Deformation

● Photogrammetry & 3D Scanning, AIGC

● Motion Capture:

■ Animation: Face & Body Motion Capture

■ Processing: Editing & Retargeting (Face & Body Motion)

Languages: Mandarin, English, Taiwanese

軟體

- Maya, Zbrush, iClone, Character Creator, MotionBuilder, 2D Spine, QT Designer
- Unreal Engine, Unity, Lumberyard, Game Maker, Godot, Omniverse Create, Omniverse Machinima, Cocos Creator
- Photoshop, Illustrator, Indesign, Dreamweaver, Ulead PhotoImpact, GIMP
- MoveAI, Rokoko, Stable Diffusion, Midjourney, Comfyui, DeepfaceLab, Luma AI, NeRF, Machine Video Editor, ChatGPT, Claude
- After Effect, Premiere pro, Ulead VideoStudio Pro
- Shotgun, JIRA, Ftrack, Asana, Trello, Confluence, CGTeamwork
- Motion Capture: XSENS, Perception Neuron (AXIS Neuron), Facegood, MOXI
- Agisoft Metashape, RealityCapture, R3DS Wrap 3D
- Visual Studio Code, Andriod Studio
- Microsoft Office, Open Office, WPS Office