

劉 俐 伶

Technical Artist 技術美術師

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

OBJECTIVE

應用我的多元技能和超過 7 年的技術美術師經驗，為遊戲開發、動畫和影視等創新項目的成功做出貢獻。擅長設計和制定藝術規範，與跨職能團隊合作，將尖端技術融入製作流程。在角色綁定、動畫和資產優化方面具有豐富的專業知識，並致力於提升工作流程和促進協作的團隊環境。我能運用我的技術和藝術造詣推動創意卓越和項目成功。

工作經歷

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), 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。

Contract Rigger, Cloudburst Games LLC, Mountain View, USA

2018/03

Castle Breakout:

這是一款手機逃脫遊戲，擁有令人驚嘆的逼真 3D 圖形和引人入勝的謎題

- 燕子動物綁定

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 Technical Artist / Character Technical Animator

2016/05 – 現在

- Chaosmonger Studio | 《ENCODYA》、《Robot Will Protect You》
- Kinosys Films | 《KIDDO》
- Norman Rockwell Museum & Tony DiTerlizzi | 《Four Freedoms》、《Magic Mirror》

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 10 項專案經驗，擅長處理角色從建模、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與技術整合經驗。

- 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、變形系統 (Maya)
- 動畫製作：遊戲動作、表演動畫，2D 角色骨架動畫 (Spine)
- 建模與貼圖：使用 Substance Painter 和 Photoshop 與 Maya 製作 PBR 資產和使用 AI 產圖
- 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、問題除錯與技術協調
- 影片剪輯與課程內容處理：剪輯課程影片與動畫示意，處理素材整理、圖片設計、字幕編修與上架流程。

教育背景

舊金山藝術大學, San Francisco, CA

2014/06 – 2017/12

碩士, 遊戲發展所

國立彰化師範大學, 彰化, 台灣

2010/09 - 2013/01

學士學位, 資訊管理系, 專攻數位內容科技和管理課程

國立高雄海洋科技大學, 高雄, 台灣

2008/09 - 2010/06

學士學位, 資訊管理系

文章發表

[採訪] 【CG 鬧什麼！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

2020/07

KUNSTMATRIX

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

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
- 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