

王晟豪

shenghao.wang21@gmail.com

Project portfolio: <https://shenghwang.com>

尋求 CGI 製作公司或遊戲公司的角色動作設定師職位

- 中翻英客戶的技術手冊與文件，來提高與客戶溝通效率
- 為“星際大戰: 抵抗勢力”開發“伸縮軟體生物”的設定
<https://www.shenghwang.com/bibo-creature-reel>
- 提供技術諮詢給計畫負責人以避免前置作業問題.
- 推進產線的質量保證，以確保無錯誤的生產流程
- 創建處理人物臉部設定瓶頸的MEL/Python工具，來縮短生產所需的時間
- 協助技術部門組長解決動畫師面臨的技術問題與之間的溝通
- 榮獲SCAD動畫獎, 最佳影片, Spring 2012

經驗:

資深角色動作設定師 (獨立承包) - OliOli Studio. Taiwan, (Jun. 2022 到現在)

負責幼兒教育電視動畫角色設定的創建和維護。.

- 在案子前至期創建與測試表演需求的角色設定。
- 協助相關部門解決產線的角色設定問題。
- 製作案子專屬骨架系統以滿足動畫部門需求。

資深角色動作設定師 - TWR VFX inc. Taiwan, (Nov. 2020 to Apr. 2022)

負責“9981 電視動畫”角色設定的創建和維護。管理動畫部門角色設定相關事項。

- 運用 Python Script 及 Autodesk Maya API 來製作工具以加速角色與物件架設。
- 協助相關部門解決產線的角色設定問題。
- 開發新骨架系統以滿足動畫部門需求。
- 管理及確認外包角色設定品質。

角色動作設定師 - 獨立開發 (Sept. 2019 到 Oct. 2022)

在Autodesk Maya環境中開發自動角色設定工具，以便於角色和生物設定的量產。

- 將自動角色設定工具模組化，以便於工具未來升級。
- 在 Autodesk Maya API 開發環境運用 Python 來構建自動角色設定工具。

角色動作設定師 - 西基電腦動畫 (Feb. 2017 到 Aug. 2019)

負責“星際大戰:複製人之戰 - 第七季”和“星際大戰: 抵抗勢力”角色設定的創建和維護。開發動畫設定系統來模擬Autodesk Maya中的逼真的內容。經過充分培訓，精通《星球大戰》電視和DreamWorks TV動畫製作。

- 創建 LucasFilm 批准的角色動作設定
- 負責人物表情的雕塑和皮膚變形問題的糾正
- 協助動畫和後期製作團隊解決製作過程中的技術問題

角色動作設定師 (獨立承包) – Blubot, LLC (Aug. 2013 到 Nov. 2013)

實施“*Legend of Hart's Hollow*” (第三人稱恐怖生存遊戲) 的角色設定

- 幫“*Legend of Hart's Hollow*” 遊戲設定兩個可玩角色(Sam and Shade)

王晟豪

shenghao.wang21@gmail.com

Project portfolio: <https://shenghwang.com>

學歷:

遊戲程序設計師 - 財團法人資訊工業策進會, Taiwan (R.O.C) (Apr. 2016 到 Sep. 2016)

參加並完成了工業技術研究院贊助的電動遊戲程式工程師培訓班。在三人一組的環境下使用Unity3D引擎製作一個可玩的課程畢業遊戲。於訓練課程結束前完成遊戲 "The Survivalist" 一款俯視的生存遊戲。

<https://www.shenghwang.com/the-survivalist>

- 負責角色移動系統編碼
- 將課程提供的 shader 修改為 toon shader
- 設計和編碼遊戲界面與小地圖系統。

動畫學士 - 薩凡納藝術設計大學, 喬治亞州, 美國 (Sept. 2009 到 Mar. 2013)

- 獲得獎學金 - "SCAD Honors" (Mar. 2009 到 Mar. 2010).
- 大學畢業作品
 - "Darwin's Theory" (大四畢業作)
 - "Elyn and the Pirates of Sunderland" (研究所發表作)
 - "Legacy" (大四畢業作)