



三维艺术 全方面（多面手）基础  
专攻贴图/材质/灯光

乐理

邮箱：LiYue3D@Outlook.com  
作品集网址：www.LiYue3D.com

热衷于创作与解决问题。知识概括广，以团队目标为核心的艺术工作者

### 职业硬技能:

Autodesk Maya  
Arnold Renderer  
Substance Painter  
zBrush  
Mari  
绘画  
设计起稿  
Adobe AfterEffects  
Adobe Photoshop  
Adobe Premiere  
Nuke  
Rhino 3D  
(与 Grasshopper 插件)  
三维扫描  
三维打印  
手绘动画  
Final Cut Pro  
音频编辑  
等等

### 特点:

注重细节  
高适应度的创作能力  
清晰的交流能力  
乐于处理疑难  
逻辑性的分析思考能力  
尽职精神  
应用知识广  
中英双语

曾参与《爱芯（Made for Love）》《银河护卫队圣诞特别篇（Guardians of the Galaxy Holiday Special）》等项目的制作

### 专业就职/制作经验:

Gradient Effects, 三维多面手（2022年 1月 至 2022年 9月）

任职时，作为工作室的三维艺术部门的一员，无论是Maya建模、材质、场景、灯光处理，还是Nuke里的色彩调整与图层合成等任务，我都能尽善尽美地完成。在这里有幸与富有才华的团队参与了不少国际水准项目的创作。

贴图与灯光主领，三维外观研发，团队疑难辅助 *Her Escape*（《她的逃脱》，短片）

我作为灯光和材质方面的主领和主要艺术担当，自始至终的头等任务便是保留三维渲染成品在视觉语言上有独特性的同时，将其和初始的二维设计吻合，做出让导演满意的成品。但因为同时拥有多面手的背景，在制作过程中也一直积极地为团队里其他的部门提供疑难解答。

Snow Yunxue Fu 艺术工作室，工作室助理（2017年夏季实习）

作为工作室的助理，我为三维艺术家 Snow Fu 在她数个艺术品/项目的制作过程、展览准备工作与设备安装上提供支持。工作内容包括并不限于：全人体动画制作、投影展品安装。

### 教育背景:

萨瓦纳艺术与设计学院（Savannah College of Art and Design/SCAD），于2021年获取动画专业艺术研究生文凭（Master of Arts, Animation）。

芝加哥艺术学院（School of the Art Institute of Chicago/SAIC）于2017年带奖学金获取有动画专攻的美术本科生文凭（Bachelor of Fine Arts, emphasis in Animation, Merit Scholarship）。