



基本信息

姓 名：	王忠辉	年 龄：	28岁
性 别：	男	婚姻状况：	未婚
身高体重：	183cm/75kg	民 族：	汉
籍 贯：	江西	工作年限：	7年经验
求职岗位：	技术美术	意向城市：	深圳
电 话：	18770034381	邮 箱：	1396514732@qq.com



个人介绍

2019年毕业于南昌航空大学动画设计专业，2017年即投身动画行业，参与《熊出没》系列电影及电视动画制作。随后加入华强方特（电影）有限公司环境灯光组，专注于高精度模型制作与灯光材质设计，建立了完整的场景制作流程。之后加入创业团队元腾火艳数智科技，主导数字人项目的设计与开发。现任腾讯光子工作室群技术美术，负责表情系统研发及美术工作流程优化。在模型雕刻、材质制作、灯光设计、数字人开发和工具开发等领域具备丰富经验。精通Maya、ZBrush等主流美术制作软件及虚幻引擎，熟练运用Python和C++进行技术工具开发，持续提升团队工作效率。

技能

技术相关：目前主要使用Python和C++进行开发，擅长虚幻引擎蓝图，主要参与DCC及虚幻引擎工具的开发工作。熟练应用AI工具辅助Python脚本和C++底层逻辑的开发。现任腾讯光子工作室群TA大组技术美术，负责表情系统及美术流程工具的研发与优化。参与表情生成工具的制作与改进，提供包括表情绑定、融合、优化及预览等多项底层技术支持。

绑定相关：精通MetaHuman底层逻辑开发（基于Python和C++）及Ark 52 BlendShape开发，对照片扫描转换为多种表情系统有独到理解。主要贡献包括改进MetaHuman pose工具、开发表情融合底层逻辑及批量修改pose表达式（相关成果获得腾讯专利）。参与超写实照片扫描表情绑定，以及3A级和风格化游戏表情开发，积累了丰富的表情绑定经验。熟练掌握面部绑定工具及底层逻辑开发，对照片扫描pose拆解与处理有深入见解。

美术相关：精通Maya、ZBrush、Wrap4D、Substance Painter及虚幻引擎等主流美术软件，具备高精度模型雕刻能力。对模型结构有深入理解与严格把控，曾发表关于从跟踪到Wrap流程的专业文档。能够独立完成从照片采集、高模制作、Wrap处理到绑定的全流程。曾负责虚幻引擎数字人材质效果的把控与制作，参与高精度写实山体雕刻项目及《熊出没之原始时代》（2019年大电影）制作。拥有扎实美术功底，能为项目提供高质量的美术技术支持。

python



c++



maya



zbrush



虚幻引擎



2023-05 ~ 至今

光子工作室群 - 艺术部 - TA组

技术美术

注:2023年五月入职<法本信息技术股份有限公司>为腾讯ta外包岗，2025年五月由ta外包岗转入腾讯子公司<深圳市腾娱互动科技有限公司>

美术流程工具与表情系统研发

负责美术流程工具开发及表情相关工作，专注于优化美术制作流程和表情绑定，提升团队整体效率。

工具开发与流程优化

- 根据项目需求设计并开发美术流程工具，显著提升团队工作效率。
- 制定并推行美术资产标准化处理流程，保障资产质量和一致性。

表情系统研发与制作

- 面部表情编辑工具开发，实现表情权重实时预览及批量处理功能，提升表情制作效率。
- 对接项目需求，负责角色表情设计与制作，确保表情表现符合项目标准。
- 处理扫描表情数据，转换为高精度面部表情模型。
- 优化表情算法，提升表情过渡的自然度和真实感。
- 参与动画面部表情动画处理，熟悉Metahuman Animator等工具，支持高质量面部动画制作。

2021-10 ~ 2023-05

元腾火艳数智科技 - 技术组

数字人设计师

主要负责数字人设计与制作，涵盖角色建模、材质与灯光设计，主导线上及线下数十个数字人项目，实现艺术创意与技术的完美结合。

数字人开发

- 负责项目初步审核与需求分析，协调甲方沟通效果与流程，制定项目规划与分解，规范制作流程并进行效果初步审核。
- 全流程负责数字人从建模、绑定到最终表现，确保高品质角色输出。
- 深入优化面部表情系统，基于ark52 blendshape实现自然流畅的表情过渡与细节表现。
- 负责蓝图搭建及毛发、布料解算，提升数字人动态表现。
- 针对数字人应用现场（如直播、展厅）制定应用方案并进行现场调试。
- 调试并连接动捕设备（诺亦腾身体动作捕捉、Livelink等），实现数字人实时动作捕捉。

材质与渲染

- 基于PBR标准开发写实材质系统，重点还原皮肤与头发的真实质感。
- 构建数字人专用灯光方案，优化面部光影细节表现，提升视觉真实感。
- 负责实时渲染场景搭建及性能优化，平衡视觉效果与系统性能。

2019-11 ~ 2021-10

华强方特（电影）有限公司 - 环境灯光组

环境灯光师

参与方特乐园特种电影项目，主要负责高精度模型雕刻及灯光材质设计。在环境灯光组期间，建立并优化工作流程，显著提升制作效率与质量。

- 负责大型写实场景的高精度建模，精准还原模型结构与细节，完成场景初版灯光合成。
- 制定并优化场景资产结构，建立高效资产管理体系，保障项目资源规范化。
- 运用PBR工作流完成场景材质制作，实现逼真且细腻的材质效果。

2017-11 ~ 2019-10

前海狂图动漫科技 - 模型组

模型师

参与《熊出没》系列电影场景制作，快速掌握行业工作流程，为职业发展奠定坚实基础。

场景制作

- 负责关键场景的高精度建模，确保场景细节与结构的准确还原。
- 优化场景资产结构，提升制作效率及渲染性能。

灯光与渲染

- 设计场景整体氛围光，营造动画电影级别的视觉效果。
- 负责场景渲染输出，保障画面质量与渲染效率。
- 使用Nuke进行后期调色，完善最终视觉呈现。

教育背景

2017-09 ~ 2018-12

南昌航空大学

动画设计(非全日制专升本) (本科)

2015-09 ~ 2018-07

江西泰豪动漫学院

动画设计与制作 (大专)

兴趣爱好

在工作之余，我是一个热爱运动和摄影的人。运动让我始终保持充沛的精神状态。我也喜欢摄影，通过镜头捕捉生活中的美好瞬间。我的MBTI性格是ENTJ，这意味着我是一个果断、有决策力的人，我的PDP性格是Tiger，这代表我是一个积极、主动的有目标的人。很愿意有机会向大家介绍自己，期待与大家共同合作，创造出更多优秀的作品。

羽毛球

网球

摄影

英雄联盟手游