

邓舒文

动画实习生 | 视觉特效实习生 | 游戏美术实习生 | 数字媒体设计实习生 | 动画师助理



yexingmaoya@gmail.com

+1 239 293 8049

+86 152 9836 7428

https://shuwen.life

佛罗里达
南京, 重庆

教育背景

瑞格林艺术与科学学院, 美国佛罗里达州萨拉索塔
(Ringling College of Art and Design)

计算机动画学士, 2024年8月—至今

南京师范大学附属中学国际部, 中国江苏南京

高中毕业文凭, 2023年6月

瓦萨奇中学, 美国犹他州芒特普莱森特市

高中毕业文凭, 2023年6月

获奖与荣誉

Ringling院长奖学金

2023年9月—2027年

课程和实习经历

《Funcdela Catalogue FNF 模组》(2023年12月 - 2024年1月)
与 @SleepyOreo 合作参与一项众筹游戏项目, 在《Friday Night Funkin'》的 Funcdela Catalogue 模组开发中发挥了核心作用。主要职责包括:

角色面部动作设计:

使用行业标准软件制作自然、富有表现力的角色面部动画, 为游戏赋予更强的情感表达。

角色精灵 (Sprite) 美术:

设计并绘制高质量角色精灵, 细致刻画每个元素, 确保与游戏整体美术风格一致, 并提升玩家代入感。

背景美术设计:

构思并完成精细的场景背景设计, 强化游戏环境表现, 为叙事提供视觉语境并提升沉浸感。

计算机动画艺术家 (2023年12月—至今)

目前主导个人动画项目, 参与从概念构思到最终执行的完整制作流程

毕业设计项目开发:

完成毕业设计动画项目的开发与制作, 覆盖完整动画生产流程; 与团队成员协作, 从故事脚本打磨、角色设计与视觉开发到建模、绑定、渲染及后期制作全流程推进, 最终完成一部时长2分钟的3D动画短。

项目制作经验:

参与多项短篇动画项目制作, 包括10秒动画片段与30秒分镜项目; 在有限制作周期内高效完成, 并探索多种渲染风格与动画表现形式。

微电影《Brain Flower》(2023年4月 - 5月)

负责该短片项目的视觉设计与呈现, 对整体视觉叙事拥有完整的创意主导权:

分镜与镜头设计:

根据剧本完成全部分镜设计, 细致规划每个镜头与摄影机运动, 有效引导观众理解叙事发展。

调度与灯光方案:

统筹演员走位并制定完整的灯光设计, 使其与各场景的情绪与氛围相匹配, 提升整体电影化表达效果。

技能

数字技能

熟练掌握:

ZBrush、Autodesk Maya、Substance Painter、Premiere 及 Adobe 系列软件、Photoshop、Procreate、Procreate Dreams、Animation Paper、Metasequoia、RizomUV、Microsoft 与 Google 办公平台

具备一定经验:

Blender、3DCoat、Marvelous Designer

语言

母语

中文 (普通话)

流利

英语

日常交流

日语N4