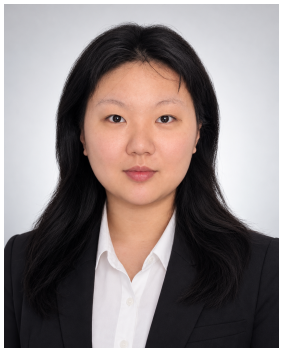
李沛函



教育经历

邮箱：lipeihan2022@163.com

芝加哥艺术学院 **2023.09 - 2026.08**

艺术学士｜电影，视频，新媒体与动画专业 ｜优秀奖学金

专业技能

实时引擎 / 交互设计

Unity｜**Unreal Engine**｜**TouchDesigner**｜**Resolume**｜**Arduino**

3D / 技术美术

Maya｜**ZBrush**｜**Substance 3D Painter**｜**Blender**

视觉 / 创意技术

Photoshop｜**Illustrator**｜**Premiere Pro**｜**After Effects**｜**InDesign**

HTML / CSS｜**AI** 图像生成｜**AI** 视频生成｜**AI** 辅助编程与创作

项目经历

A Giraffe｜交互装置

Unreal Engine / TouchDesigner / Arduino

· 使用 Unreal Engine 从零搭建数字场景，调整Shader，并制作雨水与漂浮物两套粒子系统，实现不同环境状态的视觉呈现。

· 使用 Arduino + FSR402 压力传感器采集输入，通过 TouchDesigner 进行数据传输，实现压力控制画面状态的实时切换。

· 独立设计并制作实体雕塑，与数字屏幕及交互系统整合。

· 独立完成展览现场搭建、设备连接、线路整理与系统测试，确保交互装置稳定运行。

Reflection｜**3D**角色与动画项目

Maya / ZBrush / Substance 3D Painter / Rigging

· 根据三视图从零使用 Maya 完成人物建模，并结合 ZBrush 进行细节雕刻与形体调整。

· 完成角色骨骼绑定及 IK / FK 控制，并根据真实视频进行动作还原与角色动画制作。

· 对模型进行 UV 拆分与整理，使用 Substance 3D Painter 完成不同区域的材质与颜色绘制。

· 独立完成场景搭建、灯光设计、水面动画以及镜头设计，使用Arnold完成渲染，并通过配音与后期剪辑完成最终视觉呈现。

Playground｜实时交互项目

Unity / C# / TouchOSC

· 使用 Unity 从零搭建交互场景，并根据玩家行为设计空间布局及事件触发逻辑。

· 使用 C# 实现外部控制器与 Unity 的实时数据通信，将手机输入转化为游戏内的交互控制。

· 设计基于玩家位置与事件触发时机的交互机制，实现手机控制物体粒子消散效果。

其他能力

创作方面｜数字摄影 / 胶片摄影 / 绘画 / 雕塑 / 手工制作 / 排版

语言｜英语（流利）