

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

个人简介

专注三维动画绑定方向，成为模型与动画之间的桥梁。也对动画制作流程开发有很大的热情。善于分析问题，并运用专业知识解决项目制作中遇到的技术问题。喜欢自我挑战，钻研专业问题。以疏通技术与美术之间的流程为导向，能运用自身知识创建，影视动画，游戏相关的角色和道具绑定系统。思维开阔，善于团队沟通。

工作经验

技术美术-绑定(高级)Technical Artist - Rigging(Senior) (2022 年 8 月 – 2025 年 10 月)

Supermassive Games Ltd
全职

英国，萨里郡，吉尔福德

参与多个 AAA 主机游戏项目：

项目 1：黑相集：心中魔 (2022)

虚幻引擎 4

https://www.imdb.com/title/tt15734120/?ref=ttfc_fc_tt

项目 2：黑相集：急转直下 VR (2023)

虚幻引擎 4

https://www.imdb.com/title/tt23185662/ref=nm_sr_srsq_0_tt_1_nm_0_q_swichbackVR

项目 3：黑相集：小小梦魇 3 (2025 年 10 月 10 日发售)

虚幻引擎 4

预告片：https://www.bilibili.com/video/BV1GaSEYBEhm/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click&vd_source=6b71a796cbd584ef7183e5a7b2d04511

项目 4：黑相集：指令 8020 (绑定主管) (发售待定)

虚幻引擎 4/5

预告片：https://www.bilibili.com/video/BV1TNKWeJE2e/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click

- 运用内部工具在 Maya 中创建/更新角色绑定，道具绑定，包括以下：
 - 创建绑定文件夹和绑定相关资产
 - 确保绑定相关文件命名规范准确
 - 导入 fbx 文件进入引擎并且添加材质
- 创建次级变型，包括以下：
 - 虚幻引擎中创建 animDynamic 解算
 - 运用内部工具给角色创建修正融合变型 Pose Space Deformer (corrective blendshapes)
 - 运用内部工具创建骨骼驱动变型
- 运用内部工具设定套装系统，包括以下：
 - 为套装创建绑定资产
 - 导入 fbx 文件进入引擎并且添加材质
 - 内部工具设定套装系统并在蓝图类(blueprint class)中检查效果

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

- 创建文档自用并且与团队分享
- 跨部门沟通确保绑定资产制作符合不同项目需求, 主要包括以下部门:
 - 项目管理组, 角色组, 动画组, 策划组
- 检测并查明内部绑定流程工具问题, 申报中台部门, 进行解决
- R&D 针对生物角色, 创建并测试工作流, 包括以下:
 - 创建文档, 列举可行性和缺陷
 - 运用内部工具和 maya 自带工具节点创建原型
 - 创建原型工作流步骤文档
- 运用内部工具在 MotionBuilder 中处理动捕数据
- 为团队成员解决技术问题
- 被裁员 (被 Supermassive Games 的第二次裁员影响)

技术美术-绑定(高级)Technical Artist - Rigging(Senior) (2022 年 6 月 - 2022 年 7 月)

[Supermassive Games Ltd](#)
远程合约

英国, 萨里郡, 吉尔福德

黑相集: 心中魔 (2022)

虚幻引擎 4

https://www.imdb.com/title/tt15734120/?ref_=ttfc_fc_tt
▪ 运用内部工具创建游戏道具绑定资产

自由职业资深绑定师 Freelance Senior Rigger (2021 年 6 月 - 2022 年 6 月)

自由职业

中国, 河南省, 开封市

<https://vimeo.com/812204451>

- 学习面部行为编码系统 [FACS \(Facial Action Coding System\)](#) 并用于绑定创建
- 休息:
 - 由于行业长年恶性竞争以及内卷, 造成的身心压力巨大, 被迫休息
 - 这期间无任何收入

高级绑定师 Senior Rigger (2020 年 5 月 - 2021 年 6 月)

[字节跳动 ByteDance](#)
全职

中国, 上海, 张江区

无双工作室 (原上海墨腾数码科技有限公司), 游戏研发组

项目 1: (代号:W05) 自主 IP 手游项目, NPR/PBR 卡通风格, Unity3D 引擎 (项目解散)
(唯一绑定)

- 负责创建并更新绑定, 动画相关文档, 包括以下:
 - 制定命名规范
 - 融合变型清单

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

- 绑定工具
- 身体绑定, 面部绑定方案
- 负责在 Maya 中创建角色绑定和道具绑定
- 负责外包公司对接, 绑定资产质量把控:
 - 创建并更新绑定文档
 - 检查品质并给予反馈
- 用 python 编程创建 fbx 导出工具, 每个步骤为一个按钮, 包括以下:
 - 删除场景中所有命名空间 (delete all namespace in the scene)
 - 选择某一物体删除命名空间 (delete namespace on selected objects)
 - 从参考中输入对象 (import objects from reference)
 - 烘焙场景中所有骨骼动画 (bake all joints animation in the scene)
 - 导出动画骨骼为 fbx 文件 (export animation joints as FBX file)
 - 重新打开当前动画场景文件 (reopen current file)
- 解决 Maya 与 Unity 之间的对接问题, 包括以下:
 - 运用 unity [时间轴 timeline](#) or [unity animator 组件](#) 测试动画数据确保数据准确
- 搜集模型布线参考和动画参考, 确保资产制作符合原画概念设计
- 用动画数据测试 Maya 绑定资产, 确保绑定资产和动画资产引擎效果与 Maya 效果一致
- 用 [Dynamic bone](#) Unity 插件对头发, 衣服进行解算
- 用手机软件 [Face Cap App](#) 对游戏主角测试面部动捕流程
- 为动画师提供技术支持和解决方案

项目 2: 改编 IP 手游项目, “海贼王: 梦想指针”, Unity3D 引擎 (已上线)

[One Piece: Dream Pointer - Official Launch Gameplay \(Android/iOS\)](#)

东映动画官方授权, 根据日本知名动漫 IP, “海贼王”改编

发行方: SenShin Games (千寻社)

[Leiting Games \(雷霆游戏\)](#)

[Alpha Animation and Culture Co, Ltd \(广东奥飞动漫文化股份有限公司\)](#)

原发行方: [Nuverse 朝夕光年 \(ByteDance\)](#)

上线日期: 2024 年 4 月 1 日

停服日期: 2025 年 6 月 30 日

- 用第三方绑定插件创建面部绑定, 身体绑定
- 从 Maya 中导出缓存(alembic cache) 进 unity [时间轴 timeline](#) 并检查效果
- 为动画师提供技术支持和解决方案

高级绑定师 Senior Rigger (2018 年 5 月 - 2020 年 1 月)

[福州天盟数码 I Got Games \(IGG China\)](#)

中国, 福建省, 福州市

全职

(唯一绑定)

阿拉伯语事业部(Arabic Studio)

运营组/素材组/视频广告组-流量广告制作

[Ke Rong IGG demo - https://vimeo.com/646077202](#)

- 负责视频组所有 Maya 角色和道具绑定

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

在职期间共创建 Maya 绑定资产 93 个 (其中道具 47 个, 两足 31 个, 四足 12 个, 生物 3 个)

- 负责绑定外包的规范制定和品质把控
- 根据项目需求, 设计面部绑定, 包括真实角色和卡通角色
- 根据不同任务的需要, 维修, 更新绑定 (比如根据动画反馈给头巾等局部添加次级控制器)
- 跟角色模型师沟通确认拓扑符合绑定需求
- Xgen 毛发跟绑定的对接拼合
- 跟动画师沟通确认, 动画对于绑定的要求
- 运用 [Miarmy](#) 群集插件制作群集动画, 包括以下:
 1. 制作针对群集动画的角色绑定
 2. Original Agent 创建
 3. 模型维修
 4. 导出并测试 action node
 5. 群集动力学创建
 6. 疏通群集制作流程 (从模型到渲染)
 7. 对动画师进行 [Miarmy](#) 的技术指导和支持
 8. 与插件供应商沟通寻求技术支持
- 疏通 Maya 制作流程, 解决动画师使用 Maya 时遇到的技术问题, 例如:
 1. 指导动画师运用 Maya 各种约束节点设定摄影机, 以模拟游戏风格的镜头设定 (第三人称)
 2. 指导动画师进行 Alembic Cache 输出
 3. 指导动画师进行角色动画关键帧的导入导出 (Maya 的 ATOM 功能), 以实现不同动作的拼合
- 管理 Maya 资产 (主要为绑定资产和群集资产), 包括确定资产命名, 提取文件夹的分类创建及命名, 创建每个绑定资产预览图, 创建版本更新记录的文档, 以便查阅, 以及防止在必要时退回到历史版本
- 解决 3ds Max 游戏资产和 Maya 资产的对接问题, 使动画师能在 Maya 场景中使用 3ds Max 导出的资产
- 运用 Python 编写脚本, 加快绑定效率

绑定师 Rigger (2017 年 6 月 - 2018 年 5 月)

倍视(厦门)文化发展有限公司 Base FX (Xiamen office)

中国, 福建省, 厦门市

全职

动画电影, 许愿神龙 (Wish Dragon)

预告片 - https://www.bilibili.com/video/BV1by4y1U73i/?spm_id_from=333.337.search-card.all.click&vd_source=6b71a796cbd584ef7183e5a7b2d04511

导演: [Chris Appelhans](#)

制作公司: 索尼动画(Sony Pictures Animation), BaseFX, 旗舰影业有限公司(Flagship Entertainment Group)

- 负责 layout rig (预览动画用的角色绑定) 制作
- 负责 production rig (正式动画用的角色身体绑定) 制作, 运用内部工具进行骨骼创建, 刷权重, blendshape 修型 (corrective blendshapes)
- 根据不同任务的需要, 维修, 更新绑定系统

绑定师 Rigger (2016 年 7 月 - 2017 年 4 月)

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

Psyop Production LLC. (LA office) (洛杉矶部门)

美国, 加利福尼亚州, 洛杉矶

全职

- 主要负责用内部工具创建/更新道具绑定, 例如, 汽车, 绳子, 吉他等
- 根据不同项目的需要, 维修, 更新绑定系统, 包括以下:
 1. 给已有的角色绑定添加衣服模型, 使其符合身体变型
 2. 给角色绑定添加物件以及物件绑定, 使其符合整体绑定变型效果, 例如, 围巾, 鞋子, 帽子等
 3. 给完成的角色布料解算修模型穿插 (以镜头为基础的修型)
- 角色绑定系统重构(Refactor rigs), 包括重建身体绑定和面部绑定, 主要针对系列广告项目 [Cricket Wireless](#)
- Python 编程绑定工具开发, 主要包括:
 - 眼镜自动绑定
 - 枪自动绑定

绑定实习生 Rigging Intern (2015 年 5 月 - 2015 年 7 月)

[Immersed Games](#)

美国, 佛罗里达州, 盖恩斯威尔

实习

手游项目, Tyto Ecology, greenlit by Steam

<https://twitter.com/immersedgames/status/682668863620820992>

https://store.steampowered.com/app/453750/Tyto_Ecology/

(唯一绑定)

初创游戏公司 [Immersed Games](#)

两个月, 无薪实习职位

申请职位的原因: 为了能够进入游戏行业

工作期间学会运用 Perforce, 并在工作环境中进行协同合作创建绑定资产

- 创建角色绑定 (20 个四足低模角色)

绑定经验

技术美术(绑定)Technical Artist - Rigging(2016 年 2 月 - 2016 年 5 月)

旧金山艺术大学 [Academy of Art University](#)

美国, 加利福尼亚州, 旧金山

[Blade Dancer Animation](#) - <https://vimeo.com/808859167>

[Blade Dancer Rigging](#) - <https://vimeo.com/808858254>

Chronicles of Drasil, PC 游戏, 团队合作课程, 由拳头公司 [Riot Games](#) 设立并提供专业指导

- 负责创建角色和道具绑定
- 跟角色模型师沟通确认拓扑符合绑定需求
- 跟动画师沟通确认, 动画对于绑定的要求
- 在游戏引擎 Unity 3D 中测试绑定资产

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

角色技术指导 Character TD (2014 年 9 月 - 2016 年 4 月)

旧金山艺术大学 Academy of Art University

美国, 加利福尼亚州, 旧金山

Wake Up, 3D 动画短片, 硕士学位毕业项目

- 负责创建所有的角色和道具绑定
- 运用 python 编程, 为动画制作提高效率 (以摄影机为基础的 facial control picker 窗口)

角色技术指导 Character TD (2014 年 9 月 - 2016 年 8 月)

旧金山艺术大学 Academy of Art University

美国, 加利福尼亚州, 旧金山

Pig ZZ, 3D 动画短片, 硕士学位毕业项目

- 负责创建所有的角色和道具绑定

绑定艺术家 Rigging Artist (2016)

独立动画短片项目

美国, 加利福尼亚州, 洛杉矶

动画短片: [天使妈妈与恶魔爸爸 \(2017\)](#)

导演: [Jenny Harder](#)

豆瓣链接 <https://movie.douban.com/subject/33403950/>

动画链接 <https://vimeo.com/316191934>

业余时间, 与全球各地的艺术家合作的独立动画短片项目

- 负责角色蒙皮权重
- 负责面部 blendshape 创建

编程经验

四足动物自动绑定工具 Quadruped Auto Rig (2015 年 9 月 - 2016 年 3 月)

旧金山艺术大学 Academy of Art University

美国, 加利福尼亚州, 洛杉矶

硕士学位毕业项目

- Python 编程工具, 针对四足动物的角色自动生成绑定系统
- 有基本的 IK/FK 腿, FK 脖子, FK 躯干, FK 尾巴

镜像复制与合并变型工具 Mirror or Combine Blend Shape (2015 年 9 月)

旧金山艺术大学 Academy of Art University

美国, 加利福尼亚州, 洛杉矶

- Python 编程工具, 从左至右镜像复制 blend shape. 或者合并左右两个不同的 blend shape

控制器创建工具 Control Creator (2014 年 2 月 - 2014 年 5 月)

旧金山艺术大学 Academy of Art University

美国, 加利福尼亚州, 洛杉矶

- Python 编程工具, 自动生成各种形态的控制器曲线, 附带打组, 清零, 改变颜色, 锁定隐藏属性等功能

教育背景

旧金山艺术大学 Academy of Art University (2012 - 2016)

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

美国, 旧金山, 加利福尼亚州
三维动画专业, 绑定方向
艺术硕士学位

南阳师范学院(2010 - 2012)
中国, 河南省, 南阳市
动画专业
文学学士学位

中原工学院广播影视学院 (2007 - 2010)
中国, 河南省, 郑州市
动画专业
大学专科

专业技能

- 创建并开发合理的层级绑定系统
- 为 3D 角色创建完整面部绑定
- 精准蒙皮权重喷刷
- 修型模型创建 corrective blend shape building
- Python 编程
- MEL 编程

应用软件

- Autodesk Maya
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro
- ZBrush
- QT Designer
- Unity 3D
- Unreal Engine
- Perforce

籍贯/出生日期

- 河南省, 开封市
- 1989 年 7 月 20 日

荣珂

<http://www.linkedin.com/in/kerong> ▪ <https://rongkegood.wixsite.com/kerongrig> (翻墙) ▪ rongke2017@sina.com
https://space.bilibili.com/535042375?spm_id_from=333.1387.0.0 ▪ 微信:R705365828 ▪ 手机(微信):13781120000

职场经验

- 有些公司在招我进去之后，不信任我，而且创造的环境是恶性竞争，随时有被开除的可能，让我证明我的给他们看，所以我学了我应该学的，不该学的我也学了。我不知道我学多少知识，才算是他们所谓的“证明”，才算是他们所谓的“标准”。
这些精神压力使我出现心理问题，是我患有（躯体化）双向情感障碍的原因之一。
- 我不抵触学东西，学知识是好事。作为公司，创造好的环境让个人，让团队发挥价值，这样项目能做得好，人才也不流失。
- 我不投资，但是我知道投简历跟投资类似，投的是人，投的是人品，投的是良心，因为我被行业乱象坑过不少，所以国内国外我到处漂泊十几年。