

范揚錚

Akira Fan



桃園市桃園區南山街162號11樓

0938-669382

betalulu@gmail.com

專長

VR 與主機遊戲開發、Unity 程式設計、Shader 設計、遊戲視覺特效設計、3D 場景建模與材質貼圖、3D 角色動畫設定、3D 燈光設計

學歷

2000 年 9 月至 2002 年 6 月

國立交通大學建築所

建築碩士

> 研究主題為虛擬實境 CAVE 的應用

1996 年 9 月至 2000 年 6 月

國立成功大學建築系

主要經歷

2015 年 12 月至 2020 年 5 月

宏達國際電子股份有限公司: 技術美術經理 Technical Art Manager

- > 屬於 VR2 部門, 負責開發原創 VR 遊戲
- > 遊戲作品: Front Defense: Heroes Online 多人連線 VR 電競遊戲
- > FDH 關卡 Skybox 貼圖製作, 場景光影設計, PBR 貼圖調校, Locomotion animation tree 設計, Ragdoll 設定, VRIK 設定, 手握槍後座力效果設計, Steam Audio 空間音效設定, Avatar 換裝系統設計, Dynamic Bone 動態設計
- > 實拍畫面與 VR 即時合成展示 (MR) 設計
- > See through 畫面與 VR 場景合成 Shader 設計
- > Cosmos 教學場景 Skybox 轉場漸變 Shader 設計
- > Cosmos 教學開場 VFX Graph 特效 RD 與設計
- > 恐龍紀元場景效能調教及 PBR 材質貼圖光影調校
- > 恐龍紀元 Spark AR 攝影機特效製作
- > VR 控制器精準度測試系統
- > 不同 VR 裝置空間對位機制設計

兼任講師

2018 年 2 月至 2019 年 6 月 台北藝術大學新媒體藝術系

> Unity 數位遊戲設計課程講師

2015 年 9 月至 2016 年 1 月 台北商業大學數位多媒體設計系

> Maya 動畫進階課程講師

2010 年 2 月至 2016 年 1 月 華夏科技大學數位媒體設計系

> 遊戲動畫基礎與進階、遊戲場景設計、3D 角色建模與動畫、遊戲特效等課程

其他曾任教單位

資策會人才教育訓練中心, 景文科技大學, 亞東技術學院, 台北海洋科大

其他工作經歷

2007 年至 2015 年 11 月

棋舜科技有限公司: 共同創辦人, 主美術

- > 自組工作室, 從事動畫與遊戲或互動內容的接案工作
- > 工研院創意中心虛擬畫框, 虛擬農場, Project Baby 虛擬角色, AR 殭屍射擊遊戲開發

2002 年至 2006 年

樂陞科技有限公司: 技術美術指導

> Zenith 自有引擎開發, 星戰傭兵 PSP 版特效, 鬼疫 XBOX / PS2 版光影與效能調校