

张红

ZHANG HONG

灯光师 / 灯光合成师

181 6812 3760

2444621938@qq.com

UE · Nuke · Maya · Arnold · Redshift

现于库洛游戏参与《鸣潮》角色宣传 CG 制作，负责 UE 灯光与 Nuke 合成，三渲二方向。具备动画电影、商业 CG 与剧集制作经验，熟悉 UE 引擎渲染、Maya / Arnold 三渲二及 UE 场景与 Maya 角色结合的制作流程。

工作经历

库洛游戏 · 《鸣潮》项目

2024.10 - 至今

灯光 / 合成 · 角色宣传 CG

持续参与角色宣传 CG 的 UE 灯光与 Nuke 合成制作，覆盖多个角色与版本周期。

公开项目精选：珂莱塔、菲比、卡提希娅、绯雪、景燃等角色 PV（点击角色名可查看官方影片）。

有狐文化

2023.12 - 2024.10

灯光 / 渲染合成

参与《金蚕往事》《给我来个小狐狸》。UE 渲染场景，Maya / Arnold 渲染角色，Nuke 合成；处理角色与场景光色、遮挡关系及空气透视，完成序列渲染和镜头交付。

北京若森

2023.07 - 2023.12

灯光 / 渲染合成

参与动画电影《画江湖之天罡》。根据场次氛围进行 UE 角色与场景布光，处理背光、骨骼跟随灯光及人工阴影，根据导演、视效总监反馈调整镜头，渲染序列并通过 Nuke 输出。

北京吾立方

2022.03 - 2023.04

灯光

参与《阴阳师》须佐之男 CG、《七大罪》等三渲二项目。Maya / Arnold 灯光及分层渲染，在 Nuke 中组合 Color、Mask、Rim、Matte 等层，进行阴影调整、Roto 跟踪与 UV 修绘。

专业技能

UE 灯光	场次氛围、角色与场景布光、背光与骨骼跟随灯光、ID / Depth 输出
Nuke 合成	多通道合成、Mask / Roto / UV 修绘、MP 跟踪、校色、空气雾与虚焦
Maya 渲染	Arnold / AiToon 三渲二、Redshift 灯光渲染、AOV 与角色分层输出
制作衔接	ABC / 解算 / 材质检查、Renderbus 提交、序列管理及 MOV / PNG 交付

岗位胜任能力

依据场次氛围图与导演反馈落实镜头光影；按项目约定选择 Alpha 遮罩或阴影色 Mask，结合跟踪与 UV 修绘处理三渲二阴影；衔接 UE 背景与 Arnold 角色的光色、遮挡和空间关系。具有甲乙双方商业制作及持续审片迭代经验。

教育经历

北海艺术设计学院 · 本科 · 动画设计（后期方向） 2019.09 - 2023.06

项目为团队制作成果，个人职责以项目说明为准。