

王怡然 / Marcel Yiran Wang

Technical Artist 技术美术
纽约 13320207046 微信: yrwaaang marcel.waaang@gmail.com

个人网站: yiranwang.art
作品剪辑: [Showreel](#)

教育经历

纽约大学

Master of Professional Studies, Interactive Telecommunications Program. 电信交互艺术硕士, 2022

四川美术学院

Bachelor of Fine Arts, 油画学士, 2020

工作经验

2022/11-2025/03

THE MILL

Technical Artist 技术美术

美国纽约
全职

- **实时渲染与虚拟制作:**
 - 精通 Unreal Engine, 用于实时渲染、模拟、直播、视觉开发、环境设计和纹理创建。
 - 优化资产以提升实时模拟性能, 并解决相关问题。
 - 擅长 MetaHuman 工作流程: 角色定制 (建模、纹理、绑定) 以及将实时流媒体与 Vicon 和 Xsens 动作捕捉系统集成。
 - 熟练使用实时动作捕捉数据在 Unreal Engine 中进行角色实时预演。
- **3D 内容创作:**
 - Maya: 建模、UV 展开和绑定, MetaHuman 定制。
 - Substance Painter: 为 3D 资产创建高质量的纹理和材质。
 - MotionBuilder: 处理、优化和重定向动作捕捉数据。
- **交互与创意系统:**
 - 使用 TouchDesigner 开发动态视觉体验, 用于交互式装置和实时生成艺术。
- **制作支持工具:**
 - Adobe: Photoshop, Premiere Pro
- **工业化制作流程:**
 - 熟悉与 CG 艺术家、设计师、2D 合成师及开发者的跨领域协作, 能够搭建完整的视效制作管线。
 - 严格遵循行业标准的资产管理体系, 采用清晰的命名规范, 并通过技术标准的定义与文档化, 确保工作流程的高效衔接与项目的可扩展性。

若有兴趣了解更多虚拟人项目请微信或邮件联系, 部分项目由于未发布因此不能将视频公开发布

2023/08 - 2024/11

MARFA - JOURNEY INTO SELF

Technical Artist 技术美术

美国纽约
兼职

- **An Immersive VR Experience**
 - 设计并创造虚拟环境和灯光设置, 打造沉浸式 VR 体验。
 - 定制 MetaHuman 模型, 包括绑定、纹理处理和毛发, 以实现逼真的角色效果。
 - 设计并制作所有音效和音频。
 - 剪辑最终体验视频和预告片。

2022/09

展览 - BODY, EMBODIMENT, DIGITAL SELF

Curator, Designer 策展人, 设计师

美国纽约

- 负责艺术展览和项目的端到端策划、组织和管理。
- 设计视觉材料, 包括海报、新闻稿、广告、宣传册。
- 监督艺术项目的安装并解决技术难题, 确保活动顺利进行。

2021/06-2021/11

CAMLAB, 哈佛大学中国艺术实验室

Web Design Intern 网页设计实习

远程

- **Using multi-media storytelling to build cultural and historical experiences**
 - 设计并开发了沉浸式在线虚拟导览、互动展览和纪录片网站, 完成了三个主要项目: 《Mindscape》、《To the Moon》和《The Great Game》。
 - 构建网站内容并设计布局, 包括使用 Figma 制作工作流程和过渡效果的原型。

技能特长

3D	*****	Unreal Engine, Maya, Motion Capture(Vicon/Faceware/Xsense), Motion Builder, Perforce
Creative	*****	Touchdesigner, Substance Painter, Figma, Ableton Live, Painting
Design	****	Adobe (Photoshop, Premiere, After Effects)
Fab	****	Woodworking, Prototyping, Soldering, Arduino
Code	***	Javascript, HTML, CSS, Python

展览经历

Artist Interview, CanvasRebel: https://canvasrebel.com/meet-yiran-wang/	2023/08
CVPR 2023, The IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition 2023, Art Gallery, group show, Vancouver, Canada	2023/06
Currents New Media 2023, group show, Santa Fe County, US	2023/06
Waiting Room, Immersive Art for Wellbeing, group show, HOT-BED Gallery, Philadelphia, US	2022/09
MOCO 22', Live Performance, 8th International Conference on Movement and Computing Conference, Chicago, US	2022/06
NYC EIS 22', New York City Electroacoustic Improvisation Summit, Live Performance, New York, US	2022/04
Dialogue with Southeast Asia, group virtual show, ASIAN International Art Exhibition, China	2022/04
Athens Open Art, group show, London, UK	2022/03
Re-Fest 2022, group virtual show, Culturehub, New York, US	2022/03
:iidrr Artist Talk, Artist Talk, NY, US (11/5)	2021/11
Neo-Imaginarium: Gen-Z New Media Poetics, group show, BROWNIE/Project, Shanghai, China	2021/05
NYU Tisch ITP Spring Show ETUDE x Anomaly Open Space, Shanghai, China	2021/03

获奖经历

Dune, First Place, The 2022 Jefferson Center of Immersive Arts for Health Student Design Competition 2022/08

出版经历

Elias Jarzombek and Yiran Marcel Wang. 2022. **Pendular**. In Proceedings of the 8th International Conference on Movement and Computing (MOCO '22). Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, Article 38, 1-3. <https://doi.org/10.1145/3537972.3538021> 2022/06