

陳君哲 Brian Chen

3D 通才 · 動畫師 · 技術美術

brianchenanimator.com

[Chun Che Chen](#)

brianchenanimator@gmail.com

+1 (647) 710-9021

學經歷

Sheridan College 加拿大 2025 – 2026
研究所文憑 / 數位生物動畫

國立臺北藝術大學 台灣 2020 – 2024
藝術學士 / 動畫學系

簡介

3D 通才、動畫師與技術美術，具備完整 3D 製作流程經驗，包含建模、材質、綁定、動畫、算圖，以及 Unreal Engine 5 即時製作流程。擁有獨立動畫製作與導演經驗，並具備紮實的 2D 動畫基礎；目前專注於生物動畫、角色表演，以及運用 AI 輔助 Maya、Blender、Houdini 的流程腳本開發。

軟體技能



核心能力

- 英語學術與專業溝通能力 (IELTS Academic Overall 7.0)
- AI 輔助流程腳本開發
- Maya、Blender、Houdini Python 工具開發
- 完整 3D 通才製作流程
- Unreal Engine 5 即時製作流程
- 生物與角色動畫
- 獨立動畫短片導演與製作
- 紮實 2D 動畫基礎
- 跨 2D 動畫、3D 動畫、動態影像的製作能力

專案經歷

Beyond Space Co., Ltd. — 3D 通才, 全職
台灣 | 2025 年 3 月 — 2025 年 6 月
· 於小型內部 3D 製作團隊中, 負責建模、外觀開發、動畫與算圖等工作。
· 主要使用 Unreal Engine 進行最終視覺製作, 並支援從資產製作到最終畫面輸出的多個 3D 製作環節。

黃金星漩 — 3D 動畫師, 遊戲宣傳影片
香港 / 遠端 | 2024 年 11 月
· 使用 Blender 參與遊戲宣傳影片的動畫鏡頭製作, 該專案由 Snako Production 製作。
· 與國際 3D 動畫團隊遠端合作, 完成指定動畫鏡頭。

中華民國海軍陸戰隊 — 外包動畫製作
台灣 | 2024 年 8 月
· 與 Hide and Seek Animation Studio 合作, 參與外包動畫製作。
· 支援客戶專案中的動畫製作流程, 從分配鏡頭到最終交付。

A.I. Slaughter — 導演 / 3D 動畫師
台灣 | 2023 年 9 月 — 2024 年 6 月
· 自編、自導並獨立完成一部 cyberpunk 風格 3D 動畫短片, 作為畢業製作。
· 負責從概念發想、動畫製作到最終輸出的完整製作流程管理。

台北 101 元宵節 — 動態影像動畫製作
台灣 | 2022 年 11 月 — 2023 年 1 月
· 與 Xiyi Design 及賴雨農團隊合作, 設計並製作動態影像動畫。

Chicken & Duck Stretching Stage — 導演 / 3D 宣傳影片
台灣 | 2022 年 10 月 — 2023 年 3 月
· 執導北藝大動畫系年度展覽宣傳影片。
· 帶領學弟妹完成系上第一部以 3D 製作的展覽宣傳動畫。

幽暗小徑的鬼 — 2D 特效動畫師
台灣 | 2022 年 5 月 — 2022 年 8 月
· 於 Chimney Animation 製作手繪 2D 特效動畫, 內容包含煙、火、飛散紙張、符文與其他特效元素。

KUTA — 共同導演 / 2D 動畫師
台灣 | 2021 年 9 月 — 2022 年 7 月
· 共同執導第一部動畫短片, 為一部以動作表演為主的 2D 手繪動畫作品。
· 作品入選多個動畫影展, 並獲得獎項肯定。

其他經歷與培訓

海外菁英動畫培訓計畫 — 入選學員
2023、2024
· 連續兩年入選進階海外動畫培訓計畫, 專注於 3D 動畫技巧、角色表演與動畫製作能力。

北藝大 Dream Incubator 創業競賽 — 第一名
2021
· 與學生團隊開發並完成一款教育型桌遊, 獲得創業競賽總排名第一名。

早期精選專案

- LORD — 使用 Unreal Engine 製作的獨立 3D 動畫專案。
- Flat Design — 共同導演之動態影像短片。
- Kagari Hibana — 2D 第二原畫與中割動畫。
- Secret Whisper — 於 Chimney Animation 參與 2D 修線與上色。