

# Jeremy Sum

## 岑柏鸿

联系: [jeremysum101@gmail.com](mailto:jeremysum101@gmail.com)  
(+852) 5408 9167  
作品集: [jeremysumart.com](http://jeremysumart.com)

我对3D动漫有着浓厚的热爱以及相应的技术，致力於完成各项高质量动漫项目，從美国萨凡纳艺术与设计大学 (SCAD) 畢業，除了3D动漫之外，也受过2D动漫、插画及故事脚本的相关训练及工作经验。希望有机会在动画企业接触能够学习与动漫相关的新技术软件及应用知识参与各种的创意及制作的挑战。

## 教育

美术学士 - 3D动画

萨凡纳艺术与设计大学 (SCAD)

2017 - 2022

(因香港分校闭校及新冠等因素导致延迟毕业)

- Sydney Knox Grammar school
- 澳洲雪梨诺克斯私立高中畢業 (2015-2016)
- South Island School
- 香港英基南岛中学 (2011-2015)

## 软件技能

MAYA (3D动画和建模)

.Toon Boom Harmony (2D动画)

.Blender (建模)

.Adobe Photoshop (插图)

.Adobe Premier

.Adobe After Effects

.Adobe Illustrator (插图)

.CLIP studio paint (插图)

## 职业

3D角色动画师

2D角色动画师

插图画家

概念开发人员

故事板艺术家

## 语言

流利的中英文

## 经验

### 3D动画

#### 3D动画师

Jumbo (2月2022)

萨瓦纳毕业作品Jumbo,获得进入2022年及几个不同的国际电影节参展作品Guam International Film Festival, SHORT to the point, Short Stop International Film FestivalVancouver Asian Film FestivalVancouver Asian Film Festival

#### 3D环境设计及合成技术

Lost in the Forest (2月2022)

关于主角於森林里的动作及其与环境互动设计並制作

#### 3D角色动作制作

3D Performance Essentials

贯穿整个3D动画的集中度，体验了如何为各种动作制作动画以及3D角色表情的细微差别。这包括各种高性能特技，行走动画包括四足动物行走及各种动物的飞行情境，6种基本的人类情感和说话表情与口型同步等等。

### 2D动画

#### 2D动画师

Dead to Me (11月2022)

作为一个十个人的团队，共同合作在6个月内有效地完成了毕业短片。

作为一名2D动画师，创建了准确和谐线条，负责颜色的选定，并确定内容和时间的连续性。

#### Tweneing/補間动画

Cow (2月2022)

负责制作和更正动画控制项目的进度规划以确保本项目在规定时间内完成。

#### 2D动画师

If you Care (7月2020)

与其他动画师合作创作了歌曲的2D动画短片为短片内歌曲制作音乐视频及帮助发行专辑。

## 工作经历

插图制作 - 2023年10月

人物插画家 - Distilled Gaming

协助Distilled Gaming公司为他们Death or Glory游戏角色绘制插图，并设计了卡片背面和主题。

视觉特效制作 - 2023年10月

Distilled Gaming Death of Glory 的市场和广告助理

除了为团队创作角色设计外，我还为Distilled Gaming的Death or Glory游戏项目内容使用VFX和After Effects在YouTube频道作出了市场推广工作。

Illustrator - 2022年11月

中期报告的封面插图 - Da Yu Financial Holding Limited (香港上市编号: 1073)  
为大禹金融控股有限公司创作年报封面插图。