

楊瀚 (Han Yang)

特效師 / 創意技術專家

精選專案

氣體人第一號(Netflix串流) - 特效技術指導

2025年9月 - 2026年1月

- Netflix 製作影集《氣體人第一號》的特效技術指導 (FX TD)，全權負責主角局部手部「氣化效果」的視覺開發與動態模擬。
- 使用 Houdini 設計並執行複雜的煙霧模擬，精準捕捉氣體轉變的各種形態，達到高端電影級視覺標準。
- 與視覺特效總監及流程團隊緊密合作，建立穩健的特效設定，在製作過程中完美平衡藝術視覺與技術效率。

地下城の怪物先生(院線電影) - 特效師

2024年6月 - 2024年12月

- 擔任劇情長片《地下城の怪物先生》的特效師，負責技術前置作業（包含攝影機反求定位 Matchmoving 與綠幕去背 Keying，以及後期製作的 2D 特效與最終合成。

工作經歷

Wave Club Taipei - 3D動態設計師

2024年12月 在職中 | 台灣台北市

- 構思並製作具高視覺衝擊力的 3D 動態圖形與品牌動畫（包含 Logo 與現場背景 VJ 視覺），用於社群媒體與現場活動，與創意團隊合作顯著提升觀眾互動率。
- 開發客製化工具與自動化流程，包含建立具 GUI 介面、結合 AI 與 Python 的 After Effects 渲染腳本，以及用於客戶服務的 n8n 工作流，大幅提升團隊製作效率。

SideFX Software - 行銷特效實習生

2023年6月 - 2023年8月 | 美國加州洛杉磯

- 與行銷部門合作，結合 Houdini 與 Unreal Engine 5 為 Dimenco 3D 顯示器製作展示動畫，該作品於 Siggraph LA 2023 的 SideFX 展位公開亮相；並與潛在客戶針對製作流程進行深入技術探討。
- 與技術團隊緊密合作，深入應用羽毛工具、Solaris Karma 以及 USD 渲染流程。

學歷

美國薩凡那藝術與設計學院 - 視覺特效系 藝術創作碩士

2021年9月 - 2024年5月 | 美國喬治亞州

主修：視覺特效 (Visual Effects)，專攻動態模擬特效與影像合成。

專業技能&工具

SideFX Houdini

Foundry Nuke

Autodesk Maya

Adobe Substance 3D Painter

Adobe After Effects

Adobe Premiere Pro

Mocha Pro

Python

VEX

Autodesk 3Ds Max

Epic Games Unreal Engine 4/5

CLO Marvelous Designer

The Pixel Farm PFTrack

Chaos V-Ray

Solaris Karma

Mantra

Arnold

Reshift

AI & Other Tools

ComfyUI

MidJourney

Kling

Higgsfield AI

Runway

n8n

語言能力

英語

中文