

白禹逍

LAYOUT & ANIMATION
分镜预演&动画师

北京 / 云南 / 接受全球调动

yuxiao.art@icloud.com

www.yuxiao.com/cn

www.instagram.com/yuxiao.art

www.linkedin.com/in/yuxiaobai

www.artstation.com/yuxiao_art

space.bilibili.com/1115968075

AWARD成就

"DogN'Bird" 2024 Gnomon秋季学期最佳作品

"DogN'Bird" 2025 The Rookies官方博客专题报道

EDUCATION学历

Gnomon - 2022-2025/03 - 洛杉矶

美术学士 (Bachelor of Fine Arts)

PROFILE简介

热爱影视、游戏和二次元动画，拥有真实电影制作流程经验，熟悉海外团队协作方式与高效沟通以及文件共享的标准。具备流利的英语沟通能力与基础日语理解能力，在北美学习工作共七年，能够顺畅适应跨国制作环境与国际团队协作

EXPERIENCE经验

Dimension Studio - 2025 - Previs预演动画师 - 纳尼亚传奇(2026)

使用Maya根据Storyboard分镜制作角色动画、摄影机运镜，并转移至 Unreal 5 进行渲染，和文件的共享与 ftrack 的追踪，协助团队构建整体镜头叙事节奏。并负责打包内容交付给外包Techvis技术预演工作室。跨国界同步英国工作室团队合作，积极回应并推动镜头的迭代和优化，确保镜头交付按时高质量完成

Studio 1AM - 2025-2026 - Previs预演分镜设计师

协作团队完成镜头的叙事设计，镜头与人物的动画，动作情节的节奏，提升整体场景的故事流畅度与视觉的力量感

MerryMe - 2025-2026 - 游戏剧情动画师

负责独立游戏主角开场剧情动画的设计与制作，通过角色表演、肢体动作与面部表情细化，准确传达角色的情绪变化与叙事动机。与导演保持高频沟通确保表演既符合角色设定

EVOL Motions - 2026 - Previs预演分镜设计师

根据2D分镜与音乐和场景团队协作探索动画主角首次登场的节奏设计，并在首次亮相中向观众建立剧集世界观，为后续各部门制作奠定基础

SKILL AND TOOL技术和工具

- 精通手K关键帧动画，精通重量、惯性与预期动作等高级原则，并能在写实与夸张之间灵活平 练使用 Maya 与 Unreal 等业内标准工具
- 热爱预演Previs/Layout、设计分镜与布局运用动态摄影机技巧增强沉浸感与能量感，营造连贯且引人共鸣的体验
- 能够创建自定义模拟粒子、布料、刚体与流体的模拟流程，可快速生成烟雾、火焰、碎片或流体效果，并与动画、灯光和合成无缝结合
- 熟练使用 Nuke、After Effects、Premiere进行合成与后期处理以及编辑
- 能够独立完成镜头追踪、绿幕抠像、Rotomation、合成等后期预演 (Postvis) 工作
- 擅长Photoshop, Storyboard, 修图作画; AE, PR编辑
- 具备 Python 与 MEL 脚本编写经验，能够开发小型工具优化流程 (如摄像机烘焙、摄像机书签、动画辅助工具等)
- 拥有优秀构图理解、能够根据需要设计制作环境与灯光的布局，打造连贯而有张力的叙事镜头；即使在实时渲染中，也能呈现具备电影感的Cinematic视觉体验