

陈思吉

芜湖, 安徽 | 动画 || +86 153 8560 2777 | chensijibilia@163.com | sijisreamland.com

教育背景

The School of Visual Arts (纽约视觉艺术学院)	纽约, 美国
计算机艺术硕士 (Master of Fine Arts in Computer Arts)	Jun. 2027
University of the Arts London (伦敦艺术大学)	伦敦, 英国
影视制作艺术学士 (Bachelor of Arts in Production Arts of Screen)	Jun. 2024

作品项目

角色动画项目 《我的抽屉怎么了?!》 (Character Animation Project)	03. 2026 – 04. 2026
动画师 / 个人项目 / 2026	
- 使用 Maya 独立完成43秒角色动画短片, 重点练习角色表演、身体力学及道具交互动画。 - 运用 Weight Shift、Balance 及 Center of Gravity 完成角色动作设计, 并通过 Blocking → Spline → Polish 流程优化动画表现。 - 独立完成镜头规划、构图设计、音效整合及最终剪辑输出。	
《破碎的甜点》 (Broken Desserts)	11. 2024 – 12. 2024
3D全流程 (3D Generalist) / 个人项目 / 2024	
- 独立完成原创叙事动画短片, 负责从概念设计到最终输出的完整制作流程。 - 使用 Maya 与 Blender 搭建风格化甜点主题场景, 完成建模、场景组装、灯光设计及渲染制作。 - 运用镜头构图、色彩设计与灯光氛围强化视觉叙事, 并独立完成剪辑、音乐及音效整合。	
《我的儿童节的礼物》 (The Present of my Children's Day)	02. 2024 – 05. 2024
3D场景设计 / 个人项目 / 2024	
- 以日本海边小镇及《千与千寻》海上列车场景为灵感, 设计并搭建风格化海岛场景。 - 完成建筑资产及原创装饰纹样设计, 包括栏杆花纹、建筑立面细节及场景道具。 - 使用 Maya 与 Blender 完成场景建模、组装、灯光设计及渲染展示流程。	

技术技能

技能: 角色动画 | 身体力学 | 角色表演 | 视觉叙事 | 分镜设计 | 角色设计 | 数字雕刻 | 场景设计
软件: Maya | Blender | ZBrush | Substance Painter | After Effects | Toon Boom Storyboard Pro

实习经历

芒果 TV	长沙, 中国
《名侦探学院》项目中心 导演组实习生	08. 2023 – 09. 2023
- 参与大型综艺节目首期录制, 协助现场制作及舞台道具统筹管理工作。 - 与制作组、美术组、道具组及导演组紧密协作, 支持拍摄流程与舞台准备工作。 - 研究悬疑推理类综艺节目, 分析叙事结构、谜题设计及互动机制。	
北京大地电影文化传播有限公司	线上
项目开发部 影视策划实习生	08. 2022 – 10. 2022
- 参与影视及新媒体项目策划, 完成故事概念、角色设计、市场定位及项目规划方案。 - 调研国内外影视、动画及娱乐行业趋势, 分析不同类型内容的发展方向。 - 提出原创故事方案并参与项目评审与开发讨论。	
湖南人民广播电台	长沙, 中国
融媒体发展部 执行导演实习生	07. 2023 – 08. 2023
参与大型城市音乐节活动, 负责舞台道具协调及现场执行支持, 与内外部团队沟通协作, 保障活动顺利开展。	