吴东宪

男 | 27岁 | 籍贯：湛江 17817765650 345181809@qq.com

求职意向：影视动画 | 期望城市：广州



教育经历

韩瑞大学 博士 影视动画 2023-2027

- GPA:4.38/4.5. 个人专业平均成绩94.5，每学年均获得学校最高学费减免名额；
- 主修课程:动画作品分析、影像语言研究、现代美术论、色彩研究专题等课程；
- 在校期间，负责学校内部以及外部企业的3D影视制作；
- 2023-2026年担任湖北美术学院中韩影视动画特聘课程助教；

韩瑞大学 硕士 影视动画 2020-2023

- GPA:4.13/4.5. 个人专业平均成绩92.64，每学年均获得学校最高学费减免名额；
- 主修课程:动画风格研究、动画技术的理论、影像媒体分析、游戏图形、VR图形研究等课程；
- 在校期间进入学校工作室，负责学校内部以及外部企业的3D影视制作；
- 2021-2023年担任学校翻译助教辅助教授完成3D课程上的内容教学；

湖北美术学院 本科 影视动画 2018-2022

- 担任学生会宣传部副部长，协助部长开展工作，负责海报，微信公众号和活动的宣传策划；
- 在校期间多次获得系部奖学金二等奖，多幅优秀作品留存学校，其中个人作品《沧桑》获得视觉艺术基础部2018年度“湖北美术学院本科优秀习作奖”特等奖；
- 在校期间与朋友一起经营微信公众号参与条漫和表情包的制作，并作为系部团队去参加武汉地铁吉祥物推广项目；

个人优势

- **教学经历与教学能力**

2023—2026 年任湖北美术学院中韩影视动画特聘课程助教，连续三年参与本科教学环节，熟悉高校动画专业的课程组织、课堂实施与作业指导流程。另独立开发并主讲面向零基础学员的线上系统课程（85 课时），能够将复杂三维制作流程拆解为可教学、可复现的教学步骤，具备完整的课程设计与讲授能力。

- **专业能力**

具备三维动画与 AIGC 影像两条完整制作链路的项目经验，能够独立把控从前期筹备到成片交付的全流程，并在多类型落地项目中承担核心制作环节。同时探索二者的有效衔接：以三维白模完成镜头调度与表演编排，再交由 AIGC 生成画面，使 AI 结果在镜头语言与空间逻辑上可控可复现。该方法已形成可拆解的教学路径，可转化为"三维 + AI"融合创作课程。

学术经历

期刊论文：

- **Wu,D**.,Yu,Z.,Shu,Q.,etal.(2026).Animation-Assisted Psychological Intervention in Pediatric Care: Mechanisms, Clinical Applications, and Emerging Evidence.《Frontiers in Psychology》.（第一作者）（投稿中）
- 吴东宪.(2024).浅析纸雕工艺在数字艺术中的运用与传承[J].《明日风尚》（单独作者）
- 吴东宪.(2024).影视动画中叙事结构与角色外观设计的关联性[J].《明日风尚》（单独作者）

学术会议：

- **Wu,D**.,Wang,S.,etal.(2026).Externalized Constraint Artifacts for Identityand Spatial Continuity in AI-Generated Cinema.《SIGGRAPH Asia 2026 Proceedings》.（核心期刊）（第一作者）（投稿中）

软著申请

- 吴东宪.“通用三维模型可视化浏览与拓扑结构分析软件V1.0”（软件著作权登记号：2026SR0687966）

项目经历

韩瑞大学官方 IP 形象征集 角色设计与文创开发 2025.10-2025.11

以学校象征物"马"与航空学科特质为设计方案，提取校徽三色构建配色体系，将校训精神转译为角色造型与性格设定，并撰写角色背景故事，形成完整 IP 设定。同步完成三维建模、材质与渲染，输出标准形象图及文创应用方案，贯通从校园文化符号提炼到 IP 视觉转化与衍生应用的完整设计流程。

抖音直播礼物特效商业项目制作 礼物特效师 2024.03-2025.07

作为项目负责人带领成员一起完成直播礼物特效的制作，为抖音直播礼物平台制作了总计三十多个的直播礼物道具，并且成功入库官方礼物平台的有十几个，其中《足球宝贝》礼物特效成功上线抖音直播官方平台.

开设翼狐网二次元手办《俏皮的机械少女》模型制作教学课程 手办设计师教师 2024.12-2025.06

通过线上网课的方式教授零基础的学员独立完成二次元手办雕刻，从角色设计到成品渲染，完整呈现手办制作全流程;该课程总时长为49时4分钟33秒/85课时数，从课程上线翼狐网官方平台到目前已获得了2.3万的学习观看量.

知音湖北IP延展宣传影像政府项目制作 IP 角色与道具制作 2024.04-2024.05

参与湖北省文旅品牌 IP 延展宣传影像制作，承担 IP 角色形象与演出道具的三维制作，完成部分宣传演出动画段落，并负责灯光后期与最终视频剪辑输出。项目需在既有品牌视觉规范下完成 IP 形象的三维转化与延展应用，保证角色造型、材质质感与品牌标准形象的一致性。

韩国《Yummy Yummy》儿童动画教育商业项目制作 角色动画与灯光渲染制作 2021.03-2023.02

参与面向学龄前儿童的英语启蒙系列动画创作，担任场景美术与灯光渲染。依据场景草图与氛围图完成三维场景结构搭建，负责镜头构图、色彩体系与空间层次关系的设计优化，该系列采用无对白、以角色动作演绎单词情境的教学设计，已在 YouTube 平台持续更新（频道累计播放31万次、833位订阅者），项目规划在完成百集制作后授权韩国教育电视台播出，拓展其教育应用与传播范围。

韩国光州新世界百货商店媒体立面商业项目制作 场景动画制作 2022.11-2022.12

参与由韩国新媒体艺术家李二南工作室主导的光州新世界百货年末媒体立面商业项目，承担其中一个独立场景镜头的三维动画制作。依据建筑外立面的真实网格结构与投影区域划分进行画面构图与动画编排，使动画元素与建筑体量、门窗及信息屏位置精准对位，完成该场景的动画调节与输出交付。作品以建筑外墙为投影载体，于年末期间在光州市中心十字路口每晚定时公开展映，面向城市公共空间观众播放。

韩瑞大学《海底世界探索》VR 宣传影像 后期剪辑与音效设计 2021.04-2021.05

在团队完成三维影像制作后承担后期环节，使用 Premiere Pro 完成成片剪辑、节奏把控与音效设计并交付输出。影像以潜航器第一视角呈现海底生态探索，后期需兼顾 360° 全景画面在头戴设备下的观看节奏与声画协调。

韩国国立生态院儿童生态科普宣传动画项目 场景设计与角色动画制作 2020.03-2020.06

参与韩国国立生态园儿童生态教育系列宣传动画的制作，担任场景美术与动画师，主要负责影片三维场景的搭建与视觉氛围构建，并承担部分角色动画镜头的制作与调节。项目成片由韩国国立生态园对外发布，用于面向少年儿童的生态科普宣传与公共教育推广。

专业技能

- 熟练掌握Zbrush，Substance Painter，MAYA，RizomUV等三维制作软件，擅长使用UE5虚幻引擎进行动画渲染的相关工作；
- 熟练掌握Claude，Midjourney，GPT Image 2，，Nano Banana 2，Seedance 2.5，Suno 5.5等多个AI影视制作所需要的前沿模型生产工具；
- 熟练掌握Premiere Pro，After Effects，Photoshop，CapCut等后期影像编辑制作软件；

荣誉奖项

- 2018年：湖北美术学院本科优秀习作奖
- 2019年：湖北美术学院影视动画学院系部奖学金二等奖
- 2020年：韩国韩瑞大学“UCC作品征集展”团队特等奖
- 2024-2025年：毕业作品《TOY》系列分别获得2024武汉知音遇美动漫季优秀毕业作品奖；2024BICFA釜山国际角色&动画节公开征集大赛特等奖；2025第十五届The Rookies3D动画年度最佳新人奖.
- 2026年：AI作品《海上的第一百次放映》荣获MyFilm48第七季戛纳AI电影节决赛入围奖
- 2026年：AI作品《齐天小圣的梦》荣获Happy Horse × 阿里云 × TapNow “天马行空”·六一MV造梦大赛优秀入围奖
- 2026年：AI作品《创世纪》目前已入围TapNow“一万个平行宇宙” 全球创作大赛初选以及SIGGRAPH亚洲人工智能电影前沿半决赛