



陈淳哲

2026应届

1730496868@qq.com

2004/02

18029875852

教育经历

青岛电影学院

本科 · GPA 3.85/4

2022/09 - 2026/07

- 专业:** 影视摄影与制作
- 主修:** 影视摄影与制作, 导演, 数字内容制作, AIGC技术
- 成绩:** 学院排名前 10%。校级二等奖学金及三等奖学金, 2026届优秀毕业生以及优秀毕业论文（《预演阶段AI与DCC人机协作的技术研究》）

实习经历

▲深圳超参数科技有限公司

AIGC产品策划实习生

2026/01 - 2026/07

背景: 负责项目组下智能短剧生成项目和智能剪辑项目中功能的前期快速工程化落地与验证, 拆解用户需求, 从专业的影视层面将需求转化为可执行复用的技术方案。另外兼职项目运营宣发的视频素材制作。

工作内容

- 剧本-分镜-提示词的流程化skill套
- 多角度生图工作流与画布控件交互设计
- 3d导演中控台的创作开发
- 短时长下的视频修改工作流
- 自动化口播剪辑工作流
- 自动化影视混剪以及amv的youtube shorts工作流
- 逆向特效字幕工作流
- 影视解说风格提示词调优

技能落点: AI coding, 产品工程, AIGC技术, Comfyui, Agent/Skill开发, 提示词调优

▲青岛东方影都

预演实习生

2025/03 - 2025/05

背景: 参与了实时预演与虚拟制片两个方向的一线项目工作。

实时预演方向:

- 参与光学动捕系统调试, 包括相机标定、空间校准
- 完成演员动捕服与道具捕捉点的粘贴及追踪点处理, 以及动捕数据修正
- 配合中控完成实时预演与现场拍摄的联机

技能落点: 光学动捕全流程、实时预演工作流

虚拟制片方向:

- 参与虚拟场景的3DGS构建, 处理素材数据集, 模型训练 / 渲染 / 编译
- 在 UE5 中集成 3DGS 模型, 作为虚拍屏的可视化资源

技能落点: 影视预演, 3DGS 训练与渲染, UE5动画

项目经历

▲预演片《与将决》

背景：传统三维预演片，是三维 DCC 工具链上的系统项目。

技术实现：

- 作为分场预演导演，设计整体视听语言与镜头调度
- 在Maya中完成：场景搭建，人物骨骼绑定与动画制作，灯光渲染与镜头摄像机动画

技能落点：Maya（建模 / 绑定 / 动画 / 灯光 / 渲染）、视听语言

▲AIGC影视项目

1.《对话》：导演/编剧/制作

背景：在视频模型能力还未成熟的时期（2025上半年），尝试使用ue5控制人物以及场景的一致性

技能落点：UE5, PS, Comfyui

奖项：

- 入围北京电影学院第17届先力奖AIGC短片单元
- 入围古剑山大学生AI影像创作大赛创意类单元

2.青岛电影学院十周年宣传片：分场制作

奖项：入围亚洲国际青年电影节

3.AIGC预演短片《忘》：导演/制作

背景：尝试使用精细化的AIGC 预演用于指导后续实拍。

4.AIGC动漫短片《大黄》：制作

5.青岛电影学院毕业联合作业《英歌的女儿》：导演/编剧

背景：早期AI项目（2025上半年），AI无法生成英歌舞服饰，以及对于潮汕地区场景缺乏训练数据导致无法生成理想的图片。

技术实现：

- 使用实拍素材进行特色人物服饰的lora训练。
- 在ue5中进行场景建模渲染并进行lora训练

技能落点：Lora风格化训练，UE5

▲影视实拍项目

- 纪录片《素勤》：摄影
- 纪录片《渡众生》：摄影
- 故事片《愿望》：摄影/编剧

技能落点：影视摄影全流程，PR，达芬奇

其他

作品集

<https://chenchunzhe.notion.site/2e212493856780c1a275d75e46bce5b7>

Github

<https://github.com/COLINXIO>