

MartinRGB

UI设计/交互设计/前端开发

基本信息

姓名：邱胤焱

邮箱：qiuyinsen@gmail.com

手机：13146779187

微信：MartinRGB

GitHub：[GitHub.com/MartinRGB](https://github.com/MartinRGB)

Dribbble：dribbble.com/MartinRGB

UICN：<http://i.ui.cn/ucenter/88338.html>

个人网站：<http://www.MartinRGB.com>

教育经历

电子信息科学与技术 学士学位 陕西科技大学 - 陕西,西安 （2013年秋季毕业）

掌握了一些编程基础、高等数学、物理等知识,虽然说不算深入,但是相信这些基础知识会对我设计和开发有所帮助。

工作经验

小米科技（2016.08 - 至今）

交互原型设计师 & 动画工程师 - 北京

负责 MIUI 壁纸、Launcher、桌面等部分新功能的交互原型设计（Java开发）熟悉负责项目部分的 Android 源码，对比 AOSP 项目，编译后进行过一系列的实验。

负责 调研 MIUI ROM 的动画底层绘制、动画曲线、动画器等系统动画框架问题

负责 动态壁纸图形学项目的开发（独立负责，使用 Java + OpenGL，后改成 Cpp + Vulkan）

负责 部分运营Web页面的交互原型开发（使用过 Vue | jQuery，与开发工程师在一个知识水平线上沟通）

负责 部分实验项目的 Web 展示页面开发（ReboundJS动画引擎 | WebGL | ThreeJS）

负责部分项目的视觉设计和动画设计（AE | Skeetch）

向 iOS 开发安利 Lottie 动画框架，并调研 Android 版本开发过程中位图渲染卡顿的原因（Android Canvas中频繁操作 Bitmap）

了解研究过设计组所有人的工作流，并会使用 其中大部分技术（Flash交互原型|XAML主题|PS设计|AE动画|AI矢量绘制|C4D建模运营效果）

渡鸦科技（2015.05 - 2016.08）

高级动效设计师 & iOS 实习 - 北京

负责宣传片制作（糖三角/Flow 官网概念版）

负责 APP 内交互动画的开发优化以及调研（引导页、侧滑菜单、转场控制器、AnBlur 模糊效果第三方库）

负责 APP 内引导页效果的实现（工期原因，使用 AVPlayer 控制视频关键帧，制作引导页滑动效果）

负责 APP 内选择器控件效果开发并封装（利用 CollectionView 的 Flowlayout 制作全局性Picker控件）

负责 APP 内 Emoji 键盘功能的调研（使用 APNGKit 第三方库，结合键盘通知功能，带有长按预览以及点击发送功能）

负责 Code Review Web设计 & App设计 & 布局和动画部分的前端开发（业余公益项目）

乐视手机 ROM (2014.08 - 2015.05)

动效设计师 - 北京

系统级交互动效设计 & 架构(动效类型、曲线规定、使用场景,包含了新建、删除、侧滑等大量基础动效)

系统级交互动效原型制作(Quartz Composr 可交互原型 x 33)

应用动效设计 x 7 并标注(天气、应用安装、通话、相机、相册、录音机、遥控器)

控件动效设计并标注(时间选择器、下拉刷新、搜索、眼动解锁等等)

协助Java工程师根据安卓 L 特性优化安卓差值器、弹性系统、路径动画、帧动画等问题

与Java工程师一起学习使用 Facebook 安卓第三方弹性库 Rebound

ROM 宣传片制作(片头、16个系统 Icon 、16个线标部分)

UI 中国 (2013.12 - 2014.08)

内容总编 - 北京

知识库产品规划

阅读体验优化

内容挖掘

品牌推广

人员管理

为 UI 设计师提供了大量的文章&资讯,开源提供了下列大型文档:

《线框图设计指南》

《 Google Glass 设计规范》

《移动设计趋势 2014》

《 Material Design 设计规范》

《数据可视化设计指南》

站酷高高手课程 —— 动效概论/可交互原型制作课程

UICN 公开课 —— 动效设计与跨界

叶孤城 iOS 开发公开课系列 —— iOS动效开发实践

负责课程开发 & 讲课

翻译书籍三本:

《众妙之门——移动交互设计》

《众妙之门——用户体验设计》

《数字绘画艺术》

求职意向

期望工作性质: 全职

期望从事职业: 技术型设计师 | 全栈设计师 | UI 产品设计师(设计规范、效果开发、视觉设计)

期望工作地区: 北京

期望月薪: 面议

目前状况: 在职

自我评价

不忘初心、勇于挑战:

毕业一年以来,从未放弃过对设计的热爱。而且内心始终有一股劲儿,敢于挑战任何困难。规划产品、整顿人员、编写设计书籍、自学软件等等,即便没有人指引,也能不断摸索出成功的模式。

自学 iOS, 一年代码 Commit 量300次

能够迅速掌握新工具:

在没有任何国内教程的情况下,独自钻研 Quartz Composer 这款动效设计 软件。积极使用并推动新式工具的发展,例如 Form 和 FramerJS。

能够用代码表述动画原型, 熟悉 iOS 框架, 了解 Web CSS , 能够独立开发出比一般开发更好的视觉效果&动画效果

热爱分享

从产品运营、线上编辑开始我的职业生涯,虽然这起点很低,但是我很热爱 分享,喜欢与大家一道研习最新的设计趋势,到目前为止,稿件超过 1000 篇,出书 2 本,组织完成多本大型文档的翻译和整理。

在 UICN 撰写 Quartz Composer 交互教程十几篇

在 GitHub 上开源项目 40 余个 (设计|iOS|Android|图形)

敏捷式工作

首先体现在我个人的任务规划和时间管理上,擅长使用 GitHub 和 Teambition 来规划自己的日常工作进度,项目进程一目了然;其次体现在制作动效时,对于界面的层级感、元素的次序感的有效梳理。