

BILLY TAI 戴展鴻



@ formshadow@me.com

📍 中国香港

🔗 www.billytai.com

🔗 www.imdb.com/name/nm8714990/?ref_=fn_al_nm_1

PROJECTS EXPERIENCE

Fast & Furious 7, Aquaman, The Old Man (FX/Hulu), Percy Jackson (Disney+), MIDWAY, White House Down, Hotel Transylvania 1-3, Cloudy and A Chance of Meatball 2, Arthur Christmas, HOP, SMURF 2, 《流浪地球》, 《独行月球》, 《你好, 李焕英》, 《飞驰人生》, 《唐人街探案 3》, 《金刚川》, 《外太空的莫扎特》, 《明日战记》, etc.

DIRECTORS COLLABORATED

James Wan, Tim Miller, Roland Emmerich, Sara Smith, Genndy Tartakovsky, 赵婷导演, 陈思诚导演, 郭帆导演, 韩寒导演, 郭敬明导演, etc.

STUDIOS EXPERIENCE

The Third Floor, Beijing, The Third Floor, Los Angeles, SONY Picture Imageworks, BLUR, Rhythm & Hues, PIXOMONDO, Beijing, MORE VFX, Beijing, Octagon Metatainment, Original Force, LA, Proof Inc., ENCORE VFX, Sprite Animation Studios, Persistence of Vision, Collective Studios, Uncharted Territory, Mondo Media, etc.

CURRENT PROJECT

HATE COIN 《网内人》 - Director 导演

FILMMAKING PHILOSOPHY

在有限的預算範圍內，用无限的創意，把故事說得最精彩。

There are a million ways to tell the same story, but the one that is the most creative within budget usually is the one that captures our audiences.

STRENGTHS

DIRECTING

EDITING

PREVIS

STORYBORD

MAYA

AfterEffects

Photoshop

LANGUAGES

粵語



普通話



English



Korean



Japanese



EDUCATION

B.A in Film Making & 3D Animation
Academy of Art University

📅 1998 - 2002

B.S in Accounting
University of San Francisco

📅 1994 - 1998

Working Experience Breakdown 工作经历:

2023.08 - Current

Octagon Metatainment, Hong Kong
导演 Director

《网内人》HATE COIN
项目正在前期准备中

2021.04 – 2023.07

THE THIRD FLOOR, BEIJING CHINA 第三楼北京
创意总监 Creative Director

《Percy Jackson, Season 1》波西·杰克逊第一季 Disney+美剧
带领第三楼北京艺术家团队, 与Disney+合作, 为该美剧设计镜头, 提供预演服务及拍摄方案

《The Old Man, Season 1》老头子第一季 FX Chanel 美剧
该项目获得了VES提名
带领第三楼北京艺术家团队, 与著名VFX Supervisor, Erik Henry, 为该美剧设计镜头, 提供预演服务及拍摄方案

《Survivors Wanted》Blizzard 暴雪游戏宣传片
带领第三楼北京艺术家团队, 与赵婷导演Chloe Zhao合作, 为该项目设计镜头及提供预演服务

字节 PICO VR
带领第三楼北京艺术家团队, 为PICO VR眼镜内容项目, 提供预演创作以及VR拍摄方案

《Battlefield》战地 游戏宣传片
带领第三楼北京艺术家团队, 与后期公司The Mill合作, 为该项目设计镜头及提供预演服务

《ARK 2》方舟 2 游戏宣传片
带领第三楼北京艺术家团队, 与后期公司The Mill合作, 为该项目设计镜头及提供预演服务

GMC 汽车广告
带领第三楼北京艺术家团队, 为该项目设计镜头及提供预演服务

Cadillac Escalade & LyriQ 凯迪拉克汽车广告系列
带领第三楼北京艺术家团队, 与后期公司The Mill合作, 为一系列的广告设计镜头及提供预演服务

Lincoln 汽车广告
带领第三楼北京艺术家团队, 与后期公司The Mill合作, 为该项目设计镜头及提供预演服务

Facebook Meta Oculus 广告系列
带领第三楼北京艺术家团队, 为一系列的广告设计镜头及提供预演服务

Google Pixel 谷歌手机广告
带领第三楼北京艺术家团队, 与Netflix 《Red Notice》导演Rawson Marshall Thurber合作, 为该广告设计镜头及提供预演服务

AMX 饮料广告
带领第三楼北京艺术家团队, 为该广告设计镜头及提供预演服务

2019.10 – 2021.03

MORE VFX, BEIJING CHINA

预演总监 Previs Supervisor

《独行月球》MOONMAN

该项目获得了香港电影金像奖-第41届中国申请影金鸡奖最佳美术奖, 亚洲电影大奖-最佳视觉效果奖提名, 及世界预告片大奖-2023亚洲区电影类最佳特辑

预演总监 Previs Supervisor

带领MORE 北京艺术家团队, 与张吃鱼导演合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《明日战记》Warriors of Future

后期预演总监 Postvis & Layout Supervisor

带领MORE 北京艺术家团队, 为该电影提供后期预演Postvis及Layout服务

《外太空的莫扎特》Mozart

预演总监 Previs Supervisor

带领MORE 北京艺术家团队, 与陈思诚导演合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《燃野少年的天空》Run for Young

预演总监 Previs Supervisor

带领MORE 北京艺术家团队, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《你好李焕英》Hi, Mom

预演总监 Previs Supervisor

带领MORE 北京艺术家团队, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《金刚川》Sacrifice

预演总监 Previs Supervisor

带领MORE 北京艺术家团队, 与郭帆导演合作为该电影设计镜头及提供预演服务

2017.12 – 2019.09

PIXOMONDO, BEIJING

预演总监 Previs Supervisor

《中途岛》Midway

后期预演总监 Postvis Supervisor

带领PIXOMONDO北京艺术家团队, 为该好莱坞电影提供后期预演Postvis及Layout服务

《唐人街探案3》Chinatown Detective 3

预演总监 Previs Supervisor

带领PIXOMONDO 北京艺术家团队, 与思诚导演合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《命运的算法》Thirteen O'Clock (project canceled)

预演总监 Previs Supervisor

带领PIXOMONDO 北京艺术家团队, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《阴阳师之侍神令》Onmyoji

预演总监 Previs Supervisor

担任陈国富制作, 李蔚然执导的阴阳师作预演总监, 为该电影设计镜头

《流浪地球》 The Wandering Earth

后期预演总监 **Postvis Supervisor**

担任后期预演总监职位, 确保中国首部大型科幻片能有好莱坞水准及提供后期预演postvis服务

《飞驰人生》 Pegasus

预演总监 **Previs Supervisor**

带领PXOMONDO 北京艺术家团队, 与韩寒导演合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

《未来未来》 Future Future (尚未上映)

预演总监 **Previs Supervisor**

带领PXOMONDO北京艺术家团队, 与郭敬明导演合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

US Work Experiences 荷里活工作经历:

2017.07 – 2017.12

《精灵旅社 3》 Hotel Transylvania 3 / **Sony Picture Imageworks**

主导镜头设计师 **Lead Layout**

与导演格恩迪·塔塔科夫斯基 (Genndy Tartakovsky) 第3次合作, 为该电影设计镜头及提供Roughy and Final Layout

2016.10 - 2017.07

《海王》 Aquaman / 第三楼 **The Third Floor Inc.**

镜头设计师 **Previs Artist**

与温子仁导演 (James Wan) 第2次合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

In-house Unannounced VR Production

为第三楼总部策划以及执行公司内部虚拟制作项目

2015.07 - 2016.08

《妈妈咪鸭》 Duck Duck Goose / 原力动画 **Original Force**

主导镜头设计师 **Lead Layout**

与Chris Jenkins导演合作, 为该电影设计镜头及提供Layout服务

2015.03 – 2015.06

《闪电侠第一季》 Flash, Season 1 / **Encore VFX**

镜头设计师 及 动画师 **Previs Artist & Animator**

为 CW Network 的闪电侠提供预演服务, 及所需动画

2014.09 – 2015.03

《精灵旅社 2》 Hotel Transylvania 2 / **Sony Picture Imageworks**

主导镜头设计师 **Lead Rough Layout**

与格恩迪·塔塔科夫斯基导演 (Genndy Tartakovsky) 第2次合作, 为该电影设计镜头及提供3D Layout

2014.02 – 2014.09

《吃豆人第二季》 Pac-Man and the Ghostly Adventure / **Sprite Animation Studio**

镜头设计师 **Layout Artist**

为 Disney Channel 的吃豆人提供镜头设计及Layout Blocking

2013.07 – 2014.02

《速度与激情 7》 Fast and Furious 7 / **Proof Inc.**

镜头设计师 **Previs Artist**

与温子仁导演 (James Wan) 首次合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务

2013.03 – 2013.07

《蓝精灵 2》 Smurf 2 / **Sony Picture Imageworks**

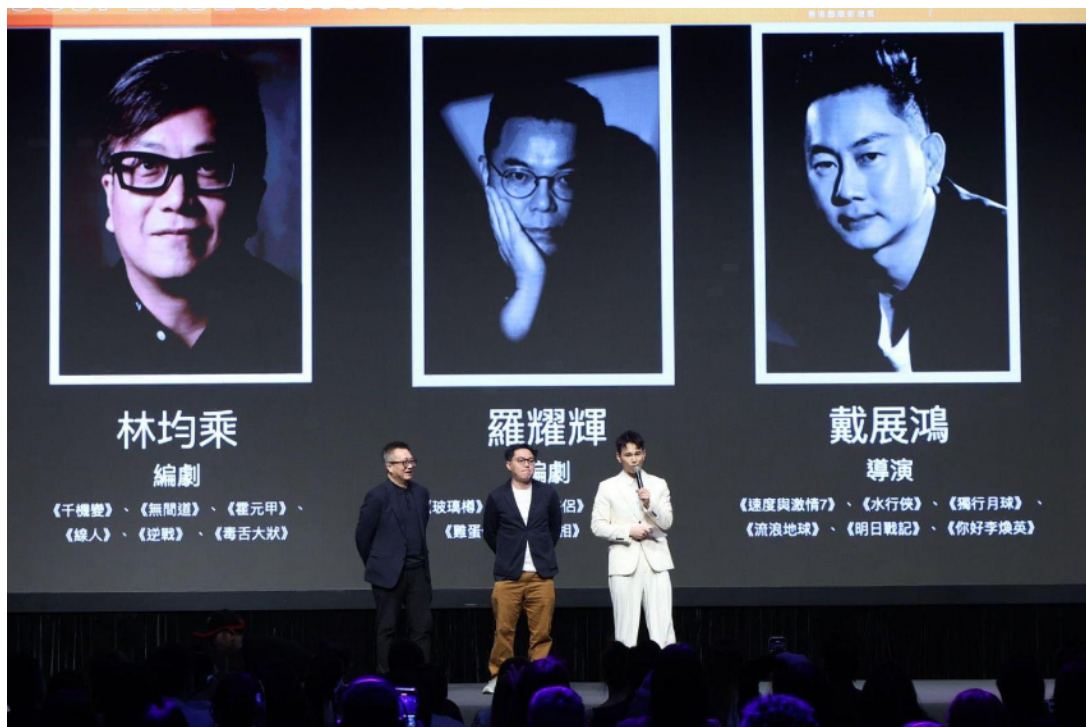
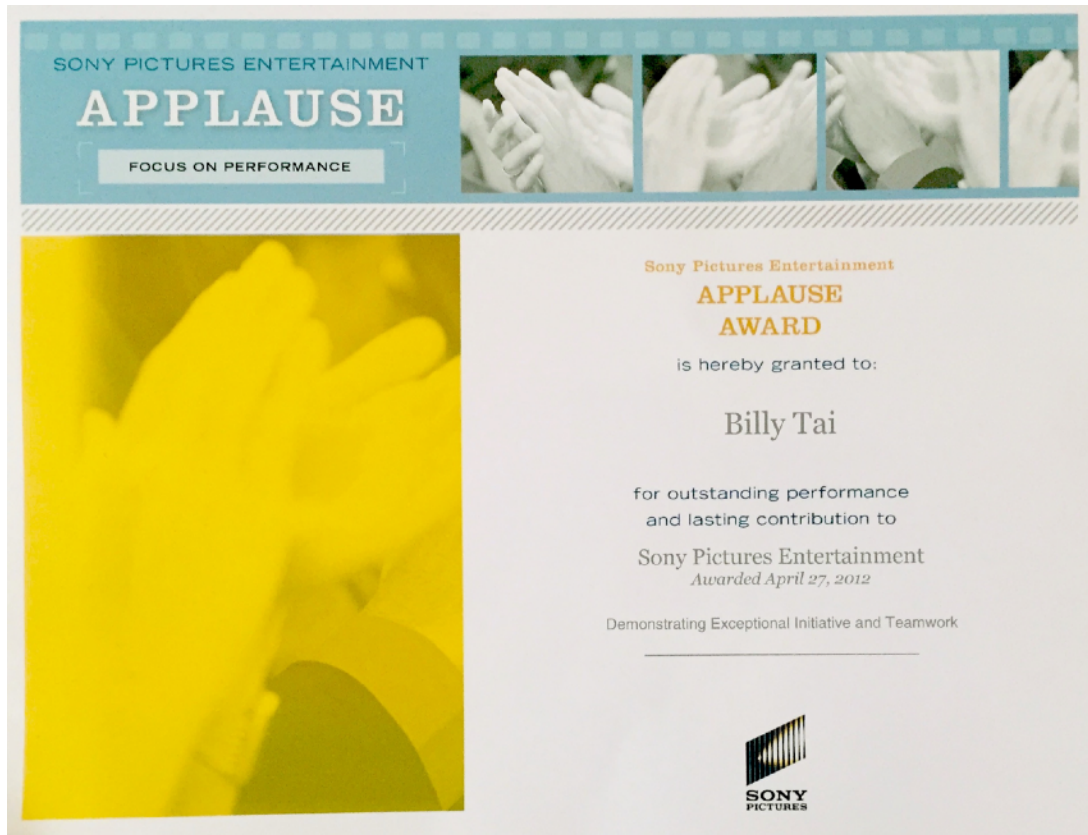
镜头设计师 **Rough Layout Artist**

与老拉加·高斯内尔导演 (Raja Gosnell) 合作, 为该电影设计镜头及提供Rough Layout

2012.09 – 2013.02	《食破天驚 2》 Cloudy and a Chance of Meatball 2 / Sony Picture Imageworks 镜头设计师 Rough Layout Artist 与Cody Cameron & Kris Pearn双导演合作, 为该电影设计镜头及提供 Rough & Final Layout
2012.07 – 2012.09	《惊天危机》 White House Down / Uncharted Territory 镜头设计师 Previs Artist 与罗兰·艾默里奇导演 (Roland Emmerich) 合作, 为该电影设计镜头及提供预演服务
2011.10 – 2012.07	《精灵旅社》 Hotel Transylvania / Sony Picture Imageworks 镜头设计师 Rough Layout 与导演格恩迪·塔塔科夫斯基 (Genndy Tartakovsky) 首次合作, 为该电影设计镜头及提供Roughy and Final Layout
2011.02 – 2011.09	《亚瑟·圣诞》 Arthur Christmas / Sony Picture Imageworks 镜头设计师 Rough Layout 与Sarah Smith导演合作, 为该电影设计镜头及提供 Rough and Final Layout
2010.09 – 2011.02	《拯救小兔》 HOP / Rhythm & Hues 镜头设计师 Previs & Layout 与导演 Tim Hill 合作, 为该电影设计镜头及提供 Rough Layout
2010.07 – 2010.09	《瑜伽熊》 Yogi Bear / Persistence of Vision 镜头设计师 Previs Artist 与埃里克·布雷维格导演 (Eric Brevig) 合作, 为该电影设计镜头及提供预演
2010.01 – 2010.07	《星球大战》 Force Unleashed Trailer / BLUR Studio 《星球大战》 The Old Republic Trailer / BLUR Studio 镜头设计师 及 动画师 Previs & Layout, Animator 为《星球大战》两个游戏预告片提供镜头设计及预演服务, 和所需动画
2007.04 – 2009.11	《The Saboteur》 / Pandemic Studios Cinematic Director 游戏过场导演 为该游戏创作所有CG动画及预告片
2006.11 – 2007.03	《Silent Hill: Home Coming》 / Collective Inc. 动画师 Animator 为该电动游戏作3D动画
2005.02 – 2006.11	《Lair》 Cinematic / Sony Cinematic Solution Group 《SOCOM 4》 Cinematic / Sony Cinematic Solution Group 《ATV Fury Extreme》 Cinematic / Sony Cinematic Solution Group 《Warhawk》 Cinematic / Sony Cinematic Solution Group 《Kill Zone》 PSP Trailer / Sony Cinematic Solution Group 《Lair》 PS3 E3 Trailer / Sony Cinematic Solution Group 《SOCOM PSP》 Cinematic / Sony Cinematic Solution Group 《Road to Sunday》 Trailer / Sony Cinematic Solution Group 《Twisted Metal 2》 Visual Targe / Sony Cinematic Solution Group 《SOCOM 3》 Cinematic / Sony Cinematic Solution Group 镜头设计师 及 动画师 为以上电动游戏预告片提供镜头设计, 及所需动画

2003.07– 2003.10 《James Bond 007: Everything or Nothing》Cinematic / Mondo Media
动画师 Animator
为该电动游戏预告片作3D动画

- 奖项: 2012 获得SONY最佳成就奖



- 担任 SEED AWARD 全球智慧生活创想比赛, 亚太赛区广州站, 作评委



- 被邀请新华网络电视台接受采访, 各大平台包括爱奇艺作演讲

