



BILLY TAI

戴展鴻

於香港出生，美國加州長大，一直以來在 multi-cultural 的背景中成長。30年的美國生活讓我深入的學習到國外的文化及思想，同時也保留了中國的文化根底。東西方文化的長期碰撞交融使我成為熱愛學習，樂於挑戰，充滿想像和創造力的人。除了鍾情於電影以外，也熱愛音樂，現任(業餘)樂隊主唱及吉他手。音樂是storytelling的一大元素，我相信我的音樂背景也有助於我的鏡頭敘事以及掌控editing剪輯節奏的技巧。

回港前曾擔任 Hollywood's top pre-production 創作公司 **The Third Floor, Inc.** 之創意總監 **Creative Director** 職位，主要工作負責鏡頭創作，運用鏡頭與art direction敘事。入行多年，一直相信一套好電影故事固然重要，但是到最後呈現到觀眾眼前的就是畫面，所以視覺敘事是電影成功與否尤其重

要的元素之一。

影視行業入行近20年，曾與荷里活及中國各大導演深度合作，包括**溫子仁**導演 James Wan, **Roland Emmerich**, **Tim Miller**, Genndy Tartakovsky, Sarah Smith, **趙婷**, **郭思誠**, **郭帆**, **韓寒**, **郭敬明**導演等等。不僅累積到許多寶貴的經驗，也更加提升了自我的修養和專業的眼光。當中各有不同類型的電影，如 feature 3D animation 《**Hotel Transylvania**》1 – 3 系列, 動作片《**Fast & Furious 7**》，科幻片《**水行俠**》**Aquaman**, 《**流浪地球**》《**獨行月球**》《**明日戰記**》，愛國片《**金剛川**》，文戲片《**你好，李煥英**》《**飛馳人生**》等。雖然電影類型各有不同，但是目的卻不變：如何用最有創意的的方法，在有限的預算範圍內，把故事拍得最精彩。

回顧這些年的電影生涯，我一直專注於如何用鏡頭語言講好故事，從入行到現在與不同導演的合作，讓我學習到每個導演不同的手法與審美，當中也認知了自己的個人風格。除此之外，剪輯與音樂配音original soundtrack也是我個人比較重視和高要求的敘事手法。帶觀眾進入情緒高潮是我工作中最大的成就感和滿足感。



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

Aquaman, Fast & Furious 7, 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》, 《明日战记》, 《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》, 等

DIRECTORS COLLABORATED

James Wan, Tim Miller, Roland Emmerich, Sara Smith, Genndy Tartakovsky, 趙婷導演, 陳思誠導演, 郭帆導演, 韓寒導演, 郭敬明導演, 等

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

《網內人》 HATE COIN - Director 導演

《逛三园》 - Director 導演

《超新星纪元》 - Director 導演

TEACHING EXPERIENCE

香港演藝學院 (F/TV 電影/電視系) 任職 Digital-Screen-Design (DSD) 老師

Taught at The Hong Kong Academy for Performing Arts (APA)'s school of F/TV, Digital-Screen-Design department, sharing his knowledges and experiences from Hollywood and China to student filmmakers.

STRENGTHS

DIRECTING EDITING PREVIS

STORYBOARD OST Design

MAYA AfterEffects Photoshop

LANGUAGES

粤语 ● ● ● ● ●

普通话 ● ● ● ● ●

English ● ● ● ● ●

Korean ● ● ● ● ●

Japanese ● ● ● ● ●

EDUCATION

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

📅 1998 - 2001

B.S in Accounting
University of San Francisco

📅 1994 - 1998

Working Experience Breakdown 工作经历:

- 2025.09 - 现在 **香港演藝學院**, 香港
Artist-In-Residence for school of F/TV (電影/電視系)
Covering Year 1 to Year 4 students, focusing in the Digital Screen Design (DSD) program.
- 2025.03 - 现在 **導演**
《超新星纪元》(內地實拍電視劇項目)
项目目前在前期階段中

與星酷影業 (深圳) 簽約五年為總導演職位。為公司項目供導演工作，培訓公司內部新導演及監管公司項目品質。
- 2024.11 - 现在 **導演**
《逛三園》(內地實拍電影項目)
项目目前在前期階段中
- 2023.08 - 现在 **導演**
《網內人》HATE COIN (香港實拍電視劇項目)
项目目前在前期階段中
- 2024.11 **香港影艺学院**, 香港
Previs Workshop 老師
為學生講述荷里活 Previs 作用和流程，應用方案，及指導Motion Capture拍攝。

Beijing, CHINA 内地工作經驗:

- 2021.04 – 2023.07 **THE THIRD FLOOR, BEIJING CHINA**
Creative Director 創意總監

Percy Jackson, Season 1 / **Disney+** 美剧
帶領The Third Floor Artists團隊, 與Disney+合作, 為Disney+美剧設計鏡頭, 提供Previs及拍攝方案

The Old Man, Season 1 / **Hulu/FX Chanel** 美剧
該項目獲得了VES提名
帶領 The Third Floor Artists團隊, 與著名VFX Supervisor **Erik Henry**, 為Hulu/FX美剧設計鏡頭, 提供Previs及拍攝方案

Survivors Wanted / **Blizzard** 遊戲宣傳影片
帶領The Third Floor Artists團隊, 與**趙婷**導演合作, 為Blizzard Studio設計鏡頭, 提供Previs及拍攝方案

PICO VR / 字節跳動 VR Project
帶領The Third Floor Artists團隊, 為**PICO VR**眼鏡內容項目，提供previs創作以及**VR**拍攝方案

Battlefield 2042 遊戲宣傳影片

帶領The Third Floor Artists團隊, 再次與後期制作公司**The Mill**合作, 為該項目設計鏡頭及提供Previs服務, Previs最終版並轉為CG成片的Final Layout

ARK 2 遊戲宣傳影片

帶領The Third Floor Artists團隊, 再次與後期制作公司**The Mill**合作, 為該項目設計鏡頭及提供Previs服務, Previs最終版並轉為CG成片的Final Layout

GMC 汽車廣告

帶領The Third Floor Artists團隊, 為該項目設計鏡頭, 提供Previs服務, 及拍攝方案

Cadillac Escalade 汽車廣告系列

帶領The Third Floor Artists團隊, 再次與後期公司**The Mill**合作, 為一系列的廣告設計鏡頭, 提供Previs服務, 及拍攝方案

Lincoln 汽車廣告

帶領The Third Floor Artists團隊, 首次與後期公司**The Mill**合作, 為該項目設計鏡頭, 提供預演服務, 及拍攝方案

Facebook Meta Oculus 廣告系列

帶領The Third Floor Artists團隊, 為一系列的廣告設計鏡頭及提供Previs服務

Google Pixel 手機廣告

帶領The Third Floor Artists團隊, 與Netflix 《Red Notice》導演**Rawson Marshall Thurber**合作, 為該廣告設計鏡頭及提供Previs服務

AMX 飲品廣告

帶領The Third Floor Artists團隊, 為該廣告設計鏡頭及提供Previs服務

2019.10 – 2021.03

MORE VFX, BEIJING CHINA

Previs Supervisor 預演總監

《獨行月球》MOONMAN

該電影獲得了中國電影導演協會2020年至2023年度表彰, 第20屆華表獎, 第41屆香港電影金像獎最佳亞洲華語電影提名, 及第16屆亞洲電影大獎最佳視覺效果提名

Previs Supervisor 預演總監

帶領MORE VFX Artists團隊, 與**張吃魚**導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

《明日戰記》

Postvis & Layout Supervisor 後期預演總監

帶領MORE VFX Artist團隊, 為該電影提供後期預覽Postvis及Layout服務

《外太空的莫扎特》

Previs Supervisor 預演總監

帶領MORE VFX Artist團隊, 與陳思誠導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

《燃野少年的天空》

Previs Supervisor 預演總監

帶領MORE VFRX Artist團隊, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

《你好, 李焕英》

Previs Supervisor 預演總監

帶領MORE VFRX Artist團隊, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

《金剛川》

Previs Supervisor 預演總監

帶領MORE VFX Artists團隊, 與郭帆導演合作為電影設計鏡頭及提供Previs服務

2017.12 – 2019.09

PIXOMONDO, BEIJING

Previs Supervisor 預演總監

《中途島》 Midway

Postvis Supervisor 後期預演總監

帶領PIXOMONDO Artist團隊, 為這部荷里活電影提供後期預演Postvis及Layout服務

《唐人街探案 3》

Previs Supervisor 預演總監

帶領PIXOMONDO Artist團隊, 與陳思誠導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

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

Previs Supervisor 預演總監

帶領PIXOMONDO Artist 團隊, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

《陰陽師之侍神令》

Previs Supervisor 預演總監

擔任陳國富製作, 李蔚然執導的陰陽師作預演總監, 為該電影設計鏡頭

《流浪地球》

Postvis Supervisor 後期預演總監

擔任後期預演總監職位, 與郭帆導演合作, 確保中國首部大型科幻片能有荷里活水準及提供後期預演Postvis服務

《飛馳人生》

Previs Supervisor 預演總監

帶領PIXOMONDO Artist團隊, 與韓寒導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

《未来未来》

Previs Supervisor 預演總監

帶領PXOMONDO Artist 團隊, 與郭敬明導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務
此項目創作階段結束, 電影拍攝中斷

Hollywood, US Experiences 荷里活工作經驗:

- | | |
|-------------------|--|
| 2017.07 – 2017.12 | Hotel Transylvania 3 / Sony Picture Imageworks
Lead Layout 主導鏡頭設計師
與Genndy Tartakovsky 第3次合作, 為該電影設計鏡頭及提供 Roughy and Final Layout |
| 2016.10 - 2017.07 | 《水行俠》 Aquaman / The Third Floor Inc.
Previs Artist 鏡頭設計師
與溫子仁導演 (James Wan) 二度合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs服務

In-house Unannounced VR Production
為The Third Floor 總部策劃以及執行公司內部虛擬製作項目 |
| 2015.07 - 2016.08 | Duck Duck Goose / Original Force 原力动画
Lead Layout 主導鏡頭設計師
與Chris Jenkins導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Layout服務 |
| 2015.03 – 2015.06 | Flash, Season 1 / Encore VFX
Previs Artist & Animator 鏡頭設計師 及 動畫師
為 CW Network 的閃電俠提供Previs服務, 及所需 final animation |
| 2014.09 – 2015.03 | Hotel Transylvania 2 / Sony Picture Imageworks
Lead Layout 主導鏡頭設計師
與Genndy Tartakovsky 第2次合作, 為該電影設計鏡頭及提供3D Layout |
| 2014.02 – 2014.09 | Pac-Man and the Ghostly Adventure / Sprite Animation Studio
Layout Artist 鏡頭設計師
為Disney Channel的Pac-Man TV提供鏡頭設計及Layout Blocking |
| 2013.07 – 2014.02 | Fast and Furious 7 / Proof Inc.
Previs Artist 鏡頭設計師
與溫子仁導演 (James Wan) 首次合作, 為電影設計鏡頭及提供Previs服務 |

2013.03 – 2013.07	<p>Smurf 2 / Sony Picture Imageworks</p> <p>Rough Layout Artist 鏡頭設計師</p> <p>與Raja Gosnell 合作, 為該電影設計鏡頭及提供Rough Layout</p>
2012.09 – 2013.02	<p>Cloudy and a Chance of Meatball 2 / Sony Picture Imageworks</p> <p>Rough Layout Artist 鏡頭設計師</p> <p>與Cody Cameron & Kris Pearn雙導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供 Rough & Final Layout</p>
2012.07 – 2012.09	<p>White House Down / Uncharted Territory</p> <p>Previs Artist 鏡頭設計師</p> <p>與Roland Emmerich合作, 為電影設計鏡頭及提供Previs服務</p>
2011.10 – 2012.07	<p>Hotel Transylvania / Sony Picture Imageworks</p> <p>Rough Layout Artist 鏡頭設計師</p> <p>與Genndy Tartakovsky導演首次合作, 為該電影設計鏡頭及提供Roughy and Final Layout</p>
2011.02 – 2011.09	<p>Arthur Christmas / Sony Picture Imageworks</p> <p>Rough Layout Artist 鏡頭設計師</p> <p>與Sarah Smith導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供 Rough and Final Layout</p>
2010.09 – 2011.02	<p>HOP / Rhythm & Hues</p> <p>Previs & Layout 鏡頭設計師</p> <p>與Tim Hill 導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供 Rough Layout</p>
2010.07 – 2010.09	<p>Yogi Bear / Persistence of Vision</p> <p>Previs Artist 鏡頭設計師</p> <p>與Eric Brevig 導演合作, 為該電影設計鏡頭及提供Previs</p>
2010.01 – 2010.07	<p>Star Wars: Force Unleashed Trailer / BLUR Studio</p> <p>Star Wars: The Old Republic Trailer / BLUR Studio</p> <p>Previs & Layout, Animator 鏡頭設計師 及 動畫師</p> <p>為《星球大戰》兩個遊戲預告片提供鏡頭設計及Previs服務, 和所需動畫</p>
2007.04 – 2009.11	<p>The Saboteur / Pandemic Studios</p> <p>Cinematic Director 遊戲過場片導演</p> <p>為該遊戲創作所有CG動畫及預告片</p>
2006.11 – 2007.03	<p>Silent Hill: Home Coming / Collective Inc.</p> <p>Animator 動畫師</p> <p>為該電動遊戲作3D動畫</p>

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

鏡頭設計師 及 動畫師

為以上電動遊戲預告片提供鏡頭設計, 及所需動畫

2003.07– 2003.10

James Bond 007: Everything or Nothing Cinematic / **Mondo Media**

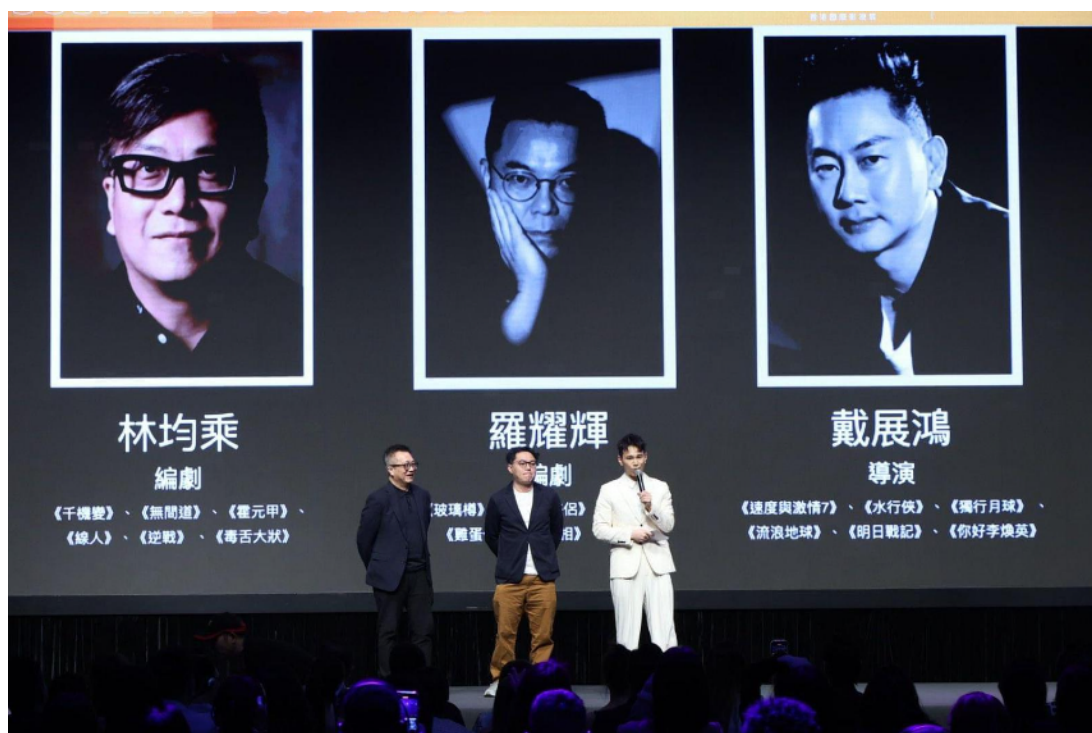
Animator 動畫師

為該電動遊戲預告片作3D動畫

- 目前: 2025 正式宣發第四屆中國國際青年電影展獲獎項目《**逛三園**》，為導演職位



- 目前: 2023 HKFILMART 正式媒體宣發小說改編計畫《**網內人**》，為導演職位



- 擔任 SEED AWARD 全球智慧生活創想比賽, 亞太賽區廣州站, 作評審



- 2018 - 2019被邀請新華網路電視台接受訪問, 及各大平台包括愛奇藝作演講



- 獎項: 2012獲SONY最佳成就獎

