

雷星雨

求职意向：技术美术 | 个人网站：xingyulei.website | 微信：redistind

项目经历

工具开发 & 角色特效

模糊工作室 (Blur Studio)

爱，死亡与机器人；玩命战队游戏预告

远程 | 2020 年 5 月-7 月

- 根据主管要求开发角色特效流程工具:Qualoth 输入输出, 随机着色器, 自动生成碰撞体, 2D 放大镜, 跟踪相机等
- 利用 Maya 完成 30 组毛发衣物模拟镜头

角色特效实习

模糊工作室 (Blur Studio)

使命召唤：现代战争影视动画

美国加利福尼亚 | 2019 年 6 月-8 月

- 开发角色特效流程工具:头发质量控制, 版本比对器
- 与美术家沟通优化:衣物/毛发软修改生产工具
- 利用 Maya,3dsMax 完成 40 组毛发衣物模拟镜头

研究助理

普渡大学 (Idea Lab, Purdue University)

针对不同人群的多模态动画教学系统

2018 年 8 月-至今

- 利用 Unity 开发基于状态机的程序动画系统
- 开发自动化工具:角色自动绑定, 动作捕捉一键转移
- 设计并归档角色设置流程
- 在其他教授的协同下结合基于机器学习的表情识别系统

专业技能

- Maya (Python/C++ API, MEL, PyQt)
- Unity (C#)
- Houdini (VEX)
- MotionBuilder (Python API)
- 技术动画 (骨骼绑定, 动态模拟)
- 图形编程 (OpenGL, GLSL)

教育经历

普渡大学	计算机图形 硕士	2020
密苏里大学	信息技术 本科	2018
四川大学	计算机科学技术 本科	2018

其他经历

ACM SIGGRAPH 2019 学生志愿者

普渡大学 SIGGRAPH Chapter 成员

Xingyu Lei

lei64@purdue.edu | xingyulei.website | 573-823-7199

Experience

Tool Development & CFX

Blur Studio

Love, Death & Robots; Rogue Company Trailer

Remote | May – July 2020

- Communicated with department supervisor to implement new CFX pipeline tools including *Qualoth I/O, Colorizer, Collider Maker, Zoom Cam, Follow Cam* and more
- Delivered over 30 shots of cloth/hair simulation using Maya

CFX Intern

Blur Studio

Call of Duty: Modern Warfare Cinematic

Culver City, CA | Jun – Aug 2019

- Developed pipeline tools for CFX: *Hair Quality Control* and *Version Checker*
- Communicated with CFX artists and improved *Soft Modification* production tool
- Delivered over 40 shots of cloth/hair simulation in Maya and 3dsMax

Research Assistant

Idea Lab, Purdue University

Multimodal Affective Pedagogical Agents for Different Types of Learners

Aug 2018 – Present

- Develop a state machine based procedural animation system in Unity using C#
- Create automation tools for character rig building and motion capture retargeting
- Design and document character setup workflow
- Collaborate with professors to integrate machine learning-based emotion recognition system

Technical Skill

- Maya (Python/C++ API, MEL, PyQt)
- Unity (C#)
- Houdini (VEX)
- MotionBuilder (Python API)
- Rigging and Simulation
- Graphics Programming (OpenGL, GLSL)

Education

Purdue University	M.S in Computer Graphics Technology	2020
University of Missouri	B.S in Information Technology	2018
Sichuan University, China	B.S in Computer Science	2018

Involvement

ACM SIGGRAPH student volunteer	2019
--------------------------------	------