

雷星雨

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

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 30 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