

顾锦辉

技术动画师 / 实时技术美术

美国犹他州盐湖城 | +1 801-326-9751 | eric.jinhuigu@gmail.com | LinkedIn | 作品集

技术动画与实时技术美术方向，专注 Unreal Engine 角色动画系统、Vicon 动作捕捉流程、Niagara 特效和 Houdini 程序化工作流。具备大型游戏制作与快速原型经验，注重可复用工具、响应式玩法系统及实时效果优化。

工作经历

动作捕捉实验室助教 | 犹他大学

2026 年 5 月 — 至今

美国犹他州盐湖城

- 使用 Vicon 系统为学生项目执行动作捕捉，包括演员准备、系统校准、录制及现场故障排查。
- 清理和处理动捕数据，修复 Marker 缺失、标签错误和追踪问题，生成可用于动画制作的数据。
- 开发 Python 脚本与流程工具，自动化动捕数据导出、文件整理及下游动画管线交付。

VFX / 技术美术实习生 | 腾讯游戏 — 天美工作室群

2025 年 5 月 — 8 月

中国深圳

- 使用 Houdini、Unreal 材质与二维流体模拟制作大型场景交互植被，使角色与技能能够动态影响植物运动。
- 开发 Houdini 木材破碎工具与 VAT 资产流程，将破碎资产制作整理为可重复使用的少步骤工作流。
- 通过剔除和粒子管理优化 Niagara 特效，在保持视觉质量的同时将活跃粒子数量降低 90% 以上。

技术动画实习生 | 原力数字科技

2025 年 1 月 — 4 月

中国南京

- 参考 ALS 与 Lyra，在 Unreal Engine 中实现第三人称射击角色动画系统，提升角色响应与操作手感。
- 搭建角色绑定并制作场景资产，支持实时制作原型。

教育背景

娱乐艺术与工程硕士 | 犹他大学

美国犹他州盐湖城

2025 — 2027

动画专业（学士） | 中南民族大学

中国武汉

2020 — 2024

交换项目：英国切斯特大学 | 2023 年 9 月 — 2024 年 3 月

技能

引擎与系统：Unreal Engine、Blueprint、Niagara、Materials、Behavior Trees、Unity

动画与动捕：Vicon、动捕数据处理、动画系统、Maya、Advanced Skeleton

程序化与 DCC：Houdini、VEX、ZBrush、Substance Designer、Substance Painter

脚本与语言：Python | 中文（母语） | 英语（专业工作能力）