

吴越

yuw264@ucsd.edu

(+1) (858) 666-5847

<https://github.com/ALMSIVI>

<https://www.linkedin.com/in/yuewu-alsmivi>

教育经历

加州大学圣地亚哥分校

- 专业：计算机科学 (B.S) (GPA: 3.92/4) 2016/09-2020/06
- 专业：计算机科学 (M.S.) (GPA: 4/4) 2020/09-2021/12

技能

语言 C#, Java, Javascript/Typescript, HTML, CSS, C/C++, Python, LaTeX, Shader (GLSL/HLSL)

框架 Unity, SteamVR, WPF, Android, jQuery, Node.js, SQL, OpenGL/WebGL, React.js, THREE.js

软件 vim, git, Linux

工作经验

研究助理, UCSD 校医院, 加州圣地亚哥

2020/10 至今

- 进行关于精神分裂症的研究项目, 将患者置于 VR 环境之下, 研究其大脑活动。
- 优化已有的 VR 应用以满足时间和测量的要求, 将音频延迟从高于 100ms 降低至稳定的 35ms。
- 创建新的 VR 场景, 增加音频样式, 使得研究员可以进行更加详细的测试, 获取更好的数据。

Unity 开发者, UCSD Qualcomm Institute, 加州拉霍亚

2018/10 至今

- 为美国普华永道的 Bodylogical 系统开发 iOS AR 应用。
- 在 Unity 中设计并实现了 3 套不同的可视化模组, 数据以时间排列, 分布在 3 维空间中, 用户可以方便地理解 Body logical 的核心功能。
- 从头编写了一套基于 XML 的本地化系统与教程系统, 使得非美国客户及对 AR 不熟悉的客户可以轻松上手。

实习前端工程师, 阿里巴巴集团, 中国杭州

2019/06-2019/08

- 基于力导向图原理和 Sugiyama 算法, 用 Typescript 搭建对图类结构进行 3D 可视化的库, 以替换 turf.js。
- 基于 Marching Square 算法开发了一套地理模型生成服务, 比 turf.js 自带算法精确 100 倍, 并用于阿里 9 号馆及双 11 等数据大屏展示中。
- 与达摩院的裸眼 3D 团队合作, 研究 3 维空间下基于 Unity/WebGL 的人机交互和数据可视化。探索了 Entitas 框架并编写 Shader 实现多样的视觉效果。

实习全栈工程师, 莱曼特信息科技, 中国上海

2018/06-2018/08

- 参加软件的改版, 从 Flash 迁移至 HTML5。减少代码量, 加快运行速度。
- 完善产品的本地化与响应式 UI 界面, 使其对外国用户更加友好, 提升用户体验。
- 引入 JSDoc, 对 Javascript 进行规范, 在公司内建立统一的代码风格。

项目经历

Exteractive, 全栈工程师

2020/07-2020/10

- 交互小说类型的网页应用, 以 React 作为前端, Express 作为后端。
- 使用 MongoDB 作为数据库开发了用户系统, 用户可以编写故事, 续写其他人的故事并对其做出评价。
- 利用 React 和 Emotion 等库实现了响应式 UI 及本地化。

MechSuit VR, Unity 开发者

2017/04-2019/06

- 学校虚拟现实俱乐部的小组项目, 使用 Steam VR 和 Unity 开发基于 HTC Vive 设备的 VR 游戏。
- 实现逆运动学系统, 通过 VR 眼镜和手柄的位置来控制机甲手臂的位置, 增加代入感和玩家控制机甲的效率。

- 编写动力系统，以玩家在物理空间中的移动作为输入，对虚拟空间中的机甲带来推力，玩家无需使用手柄来移动机甲，这种操纵方式给予玩家身临其境之感。
- 设计了生命值系统与武器系统，并使用 MVC 模型设计了生命值与弹药显示的 UI。利用策略模式等设计模式，编写脚本使得开发人员能迅速增加其他伤害类型与机甲抗性。