

刘君妍

求职意向： C++研发——渲染引擎方向

联系电话： (+86) 156-5186-9037

电子邮箱： 15651869037@163.com

参与多个信息系统的开发与设计，在图形学、C++、ASP.NET等方面积累了开发经验。主要研究方向为虚拟地理环境的三维可视化，掌握OSG、OpenGL、Unity3D等图形开发工具，熟悉GPU渲染管线和着色器编程。



教育背景

南京大学	地图学与地理信息系统	硕士	2017.09 - 2020.07
南京师范大学	地理信息科学	本科	2013.09 - 2017.07
主修课程： 面向对象程序设计，数据结构，计算机图形学，GIS算法基础，GIS空间建模			
编程技能： C++, OpenGL, OpenSceneGraph, Unity3D, ASP.NET			
外语能力： CET6 574 学习成绩： GPA:3.57/4 专业前10%			

实习经历

上海华为技术有限公司	通用软件研发实习生	2019.06 - 至今
我负责：1. 根据代码编程规范和安全规范审核并整改现有代码，使用git+repo+gerrit完成代码的更新和入库；2. 检查代码可能出现的数组越界和缓冲区溢出问题，并根据具体情况完善代码。		

个人科研

二维矢量在三维地形上的贴合渲染研究	主要研究人员	2017.09 - 2018.08
为了满足多类型、多属性的线状要素的表达需求，强化线状要素的抽象概括表达能力，基于GPU渲染管线，提出基于屏幕的三维地形表面线状符号渲染方法，在片元着色器中编码实现周期线、多色线、渐变线等符号的高效、精确着色。研究成果已整理并发表一篇核心论文。		
在矢量要素自然特征限制前提下的三维地形变形	主要研究人员	2017.12 - 至今
为提高虚拟地理环境的局部真实感，满足矢量要素对局部地形的约束，提出在矢量要素自然特征限制前提下的三维地形局部调整方法，在CUDA中实现多重网格技术，以开源图形库OSG和OpenGL为主要技术工具开展相关实验，有效解决矢量线贴合在三维地形上产生的走样问题。		
参与国家自然科学基金及相关研究成果：		
基金：1. 典型二维矢量要素在三维地形表面上的贴合渲染；2. 三维建筑物连续LOD模型的生成及可视化研究。		
成果：发表SCI论文一篇，发表CSCD核心期刊论文一篇，申请发明专利一项。		

项目经验

镇江市城市绿化管理动态信息系统	南京图典信息科技有限公司	2017.06 - 2018.06
项目结合GIS、空间数据库等技术，建立城市绿化基础信息管理平台，实现城市绿地和古树名木基本信息管理。		
我负责：1. 基于C#编写WebService文档，实现Web端与移动客户端的跨平台通信；2. 移动客户端消息通知模块实现，包括消息轮询、消息通知、查看和删除等功能；3.后期软件测试。		
镇江市智慧规划展示动态信息系统	南京图典信息科技有限公司	2017.06- 2017.12
项目基于移动GIS、多媒体技术，将城市规划设计成果展示在移动平台，全方位、多层次地展示规划数据。		
我负责：1. 基于ASP.NET完成Web端程序开发，采用空间数据库和WebGIS实现空间数据和属性数据一体化管理；2. 后期网站测试。		

证书荣誉

优秀研究生	南京大学	2018.11
优秀研究生会骨干	南京大学	2019.04
研究生会先进个人	南京大学	2018.06
学业奖学金一等奖(全校前20%)	南京大学	2017.11, 2018.11
第二届网易游戏大赛 四等奖	南京大学	2018.12