



陈立哲

图形学(仿真/游戏引擎)研发工程师
C++/Python/CUDA/HLSL/GLSL/Vulkan

Aug 23, 2002

[Github](#) [GoogleScholar](#)

chenlizheme@outlook.com

+86 15730416235

教育经历

清华大学-硕士在读

2025-现今

互动媒体技术专业，发表CCFA类论文1篇，主要研究方向游戏引擎研发、三维数据合成、程序化生成与基于物理渲染

北方工业大学-本科 (GPA: 95.42/100, Rank: 1/54)

2021-2025

数字媒体技术专业，发表CCFA类论文1篇，CCFB类论文1篇，CCFC类论文2篇，主要研究方向为图形渲染与大模型

工作经历

Mar 2025 – Oct 2025

跨维（深圳）智能数字科技有限公司

数据合成工程师（实习）

- 主导具身智能仿真引擎的部分重构与HPC模块架构设计，设计并实现基于warp-lang的引擎研发高性能计算DSL。
- 参与引擎实时光追渲染器的技术选型，实现了基于warp-lang与optix8的多相机并行实时光追渲染器。
- 参与具身智能资产内容生成工具(Dexgen)的功能与系统设计及其实现，实现了从单个三维模型快速生成多个该模型变体；并基于已有的三维模型快速生成多个室内布局。

Nov 2023 – Mar 2024

北京航天测控技术有限公司

引擎研发工程师（实习）

- 针对原版3DGS进行改进，将训练产生的Splatting数据缩小为原方法的1/10，并优化其对高频空间信息结构的表征能力。
- 开发并实现了一套完整的工具链系统，该系统能够直接从连续的场景视频序列中智能识别、分割并提取出独立的三维物体模型（3DGS表述）。

科研经历

CorrDetail: Visual Detail Enhanced Self-Correction for Face Forgery Detection

IJCAI(CCFA) 第一作者

提出基于VLM的视觉增强自校框架，通过细粒度视觉特征提取和以及多层次融合决策策略，构建了具备强可解释性的视觉检测系统。

Translating Words to Worlds: Zero-Shot Synthesis of 3D Terrain from Textual Descriptions

Q2 第一作者

提出了一种创新的零样本文本驱动三维地形生成方法融合了大语言模型的强大语义理解能力与先进的三维建模技术。通过构建混合结构的几何表示框架，并结合COBT推理机制，成功实现了从自然语言文本描述到高保真、可控三维地形场景的端到端直接合成。

In-Context Learning Enhances Reasoning Large Language Models with Less Overthinking

ACL(CCFA) 第三作者

测试了开源RLLM的推理能力，发现CoT和Few-shot方法并非总能增强模型生成效果，在某些复杂场景中甚至可能产生负面影响，这一发现挑战了通用推理增强方法的有效性假设。

Frequency-Importance Gaussian Splatting for Real-Time Lightweight Radiance Field Rendering

MTAP(CCFC) 第一作者

提出了基于频域的3DGS优化方案，通过提取场景频率特征，显著提升3D高斯泼溅技术训练效率的同时降低了模型大小、保持了高质量的渲染效果。

独立项目与获奖

- 此处应有猫** 带领团队参与Taptap2024聚光灯游戏开发大赛，作为技术美术与客户端程序参与开发过程。游戏浏览量40万余次，下载量5万余次，曾位列Taptap新品榜第二、热门榜第二十七。
- TransVRT** 独立设计并实现了一个基于Vulkan的高性能无头渲染引擎，通过无SwapChain架构与G-Buffer管线，实现了高效的离屏渲染与几何缓冲区数据抓取。详见个人Github仓库。
- 其它获奖** ICRA WBCD机器人与自动化大赛并列第一名，ICPC区域赛铜奖，全国大学生数字媒体科技作品大赛全国金奖（五次），CCVR中国虚拟现实大赛全国一等奖（三次），CUSGA大学生游戏开发创作大赛决赛最佳多人游戏奖，吉比特未来游戏制作人大赛全国十强，厦门国际动漫节“金海豚奖”最佳学生游戏作品入围。