

基本信息

姓名：王利猛

性别：男

手机：15124738385

学历：硕士

年龄：26

邮箱：lm.wong2048@gmail.com



教育背景

内蒙古大学

自动化

2015.9 - 2019.6

北京石油化工学院

控制科学与工程

2021.9 - 2024.6

GPA: 3.58

CET-4:472

CET6:428

个人主页: <https://doggerlas.github.io/>

主修课程: 计算机图形学, 机器学习, 强化学习, 深度学习, 计算机视觉

竞赛获奖

2023 Mathematical Contest In Modeling

Honorable Mention

2023 第十四届蓝桥杯全国软件和信息技术专业人才大赛 (北京赛区)

二等奖

2022 第十九届中国研究生数学建模竞赛

二等奖

2022 第二十四届中国机器人及人工智能大赛 (北京赛区)

二等奖

2021 第十八届中国研究生数学建模竞赛

三等奖

工作经验

中国科学院自动化研究所

虚拟现实与智能仿真算法实习生

2022.5-2024.7

东软集团(大连)

通信与企业互联算法工程师

2019.8-2020.5

基于交互式草图建模的unity数字场景协同搭建系统(独立开发 已完成)
使用tensorflow框架对SIGGRAPH 2018论文进行复现。在159G的tfrecords数据集上训练图形三维特征到图形法线与深度的Unet曲率场网络模型；设计基于图形法线与深度图重建三维网格和点云模型的算法，使用vtk框架及计算机图形学原理对生成数据进行渲染及优化；开发基于pyqt5的交互界面，底层融合open3d, opencv等开源库API，提取输入草图笔划调用Unet网络模型推理；开发渲染界面与Unity交互窗口，采用多网络进程架构，允许多客户端同时在服务端实时交互式进行场景搭建；参考SIGGRAPH ASIA 2016论文及代码，开发支持3D网格图形风格迁移演示工具；

基于多Kinect的无标记多人动作捕捉系统(二次开发 正在进行)
在原始框架基础上，结合ThreeDPoseTracker项目，开发unity单人场景，优化展示效果，如基于人体逆向运动学的人物模型运动的平滑性处理；阅读论文，研究C++ OpenGL架构下多人场景遮挡与瞬时形变等问题的解决方案；

科研成果

软著：基于草图的unity数字场景协同交互建模

软著：基于草图特征的3D交互建模

专利：一种基于交互式草图建模的unity数字场景系统搭建系统

专利：一种基于点云分割的RGBD无标记多视角多人姿态估计方法

专业技能

熟悉编程语言: C++, Unity, Python

熟悉开发平台: Linux, Windows

熟悉图形渲染: Unity, OpenGL相关开源库

了解深度学习框架: TensorFlow, Pytorch

感兴趣的方向: 图形学渲染, 数据挖掘, 基于强化学习的人体行为仿真

其他: 了解C++多线程编程与多进程网络通信, 熟悉计算机图形学理论, 了解人体姿态实时估计理论, 有良好的英文论文阅读能力。