

杨欣

✉ frankbatman@126.com · ☎ (86) 1303-666-9944

教育

四川大学, 成都
理学硕士 计算机技术

2015. 09 – (expected) 2018. 06

四川大学, 成都
工学学士 软件工程

2010. 09 – 2014. 06

技术栈

基于多种负载平衡方式的多机并行绘制系统

- 实现**多机并行框架**的搭建, 以及**基于上一帧绘制时间划分**, 均匀划分的负载平衡方法
- 详细: <https://github.com/FrankBATMAN/MMPR-with-LB>

渲染引擎

- 实现三层 (抽象层、绘制层、应用层) 引擎框架, 抽象层的绘制管线模块、资源管理模块、交互模块, 以及 OpenGL 版本的绘制层
- **扩展性良好**: 绘制层可用**OpenGL**, **OSG**, **Vulkan**(future work) 图形渲染语言实现
- 详细: <https://github.com/FrankBATMAN/Rendering-Engine>

基于屏幕划分的分屏软阴影渲染

- 实现屏幕划分 (均匀, 非均匀)、**分屏绘制**、**Standard shadow mapping**软阴影算法
- 详细: <https://github.com/FrankBATMAN/Soft-Shadows-Rendering-with-Split-screen>

屏幕空间流体渲染

- 实现**Curvature Flow**平滑方法以及**Cubemap**环境反射和折射
- 详细: <https://github.com/FrankBATMAN/Screen-Space-Fluid-Rendering>

针对头盔式 VR 的实时渲染技术研究 with 实现 (开发中)

- Stereo Rendering, Stencil Mesh, Wrap Mesh

其他

- C++(BOOST), OpenGL/GLSL, SVN

社区

StackOverflow <http://stackoverflow.com/users/6765823/xin-yang-frankbatman>

GitHub <https://github.com/FrankBATMAN>