

杨欣

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

教育

四川大学, 成都 2015. 09 – (expected) 2018. 06

理学硕士 计算机技术

四川大学, 成都 2010. 09 – 2014. 06

工学学士 软件工程

实习

新美大 – 大众点评/美团, 点评到综休闲娱乐技术组后台开发 2017.06 – 2017.08

- 网吧网咖, 足疗按摩, 密室场馆, 运动健身[预约预订](#)
- 好店排行榜, 商户触达, 促销发券, 周末去哪儿等[运营活动](#)
- 收获技术栈: [Pigeon](#), [Lion](#), [mafka](#), [Crane](#), [Zebra](#), [Spring](#), [Maven](#), [Java](#), [MyBatis](#)

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>

其他

- [C++](#), [OpenGL/GLSL](#), [Git](#), [Markdown](#), [SVN](#)
- [StackOverflow](#): <http://stackoverflow.com/users/6765823/xin-yang>

奖励

- 四川大学二等 & 三等奖学金
- 四川大学单项二等奖学金

社团

- 四川大学 **EMC** 俱乐部副主席
- **CCF**(中国计算机学会) 四川大学学生分会执委