

# 杨欣

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

## 教育

四川大学, 成都 2015. 09 – 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

## 工作

爱奇艺, 深度学习云全栈开发 2018.07 – 至今

- 标注系统: 通用标注, 视频支持, Feed 支持, 框选支持, 界面优化
- 深度学习云 AI 算法工程化平台: 定时调度, 异步解耦, 微服务化, 下载解码
- 收获技术栈: **React**, **JS**, **Swagger**, **Vue**, **HTML**, **SpringBoot**, **Quartz**, **docker**, **Java**, **dropwizard**

新美大 – 大众点评/美团 [Intern], 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

用于头戴式 VR 的高效双目立体渲染研究

- 实现**Instancing** **双目立体**渲染技术, 提出基于**眼相关性的复用框架**, 并在 SSAO 算法中验证可行性
- 详细: [https://github.com/FrankBATMAN/Efficient\\_Rendering\\_based\\_on\\_VR](https://github.com/FrankBATMAN/Efficient_Rendering_based_on_VR)

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**, **Scrum**, **Git**, **Markdown**, **SVN**