**伏星豪** 意向：引擎开发或图形开发



**其他**

* 在CSDN上现有博客400+篇，40w+访问量，在b站更新OpenGL教程（博客名：Italink）
* 在技术论坛回帖2k+，CSDN 论坛 个人版主。
* 技术栈：C/C++、Qt、OpenGL、音视频基础。
* 学习：主要通过官方文档+官方（开源）样例+源码。
* 在PTA，力扣，牛客上独立完成过五百多道编程算法题。

作者虽然是本科生，学校也不是那么亮眼，但对自己的目标有着明确的认识，大学四年下来，平心静气，稳扎稳打，而非人云亦云，对编程有着自己的见解。对图形技术很是痴迷，秋招时投的公司不多，给到面试机会的大多拿到了offer，其中较好的应该是网易互娱，但选择了一家工作比较轻松的公司，使用空余的时间根据自己的目标来钻研底层技术，希望有朝一日能够做点什么有价值的事情。

**项目名称：图形引擎—Specinker**

**项目博客地址：**<https://blog.csdn.net/qq_40946921/article/details/104124455>（已不做更新）

**GitHub:** https://github.com/Italink/Spec**（已闭源，但开源了频谱分析引擎和OpenGL教程）**

**项目简述：**Spec的定位是能够完成实时、可由用户自定义，且极具艺术感的音频可视化图形。

**一些比较亮眼的功能：**细节及演示请务必查看该链接https://github.com/Italink/Italink-s-Undergraduate-Design

* **音频可视化模块：** 通过系统级API实时采集音频设备，将得到音频数据经傅里叶运算及平滑滤波之后，得到频谱及节奏数据以供Lua脚本使用。
* **Moc扩展：**通过修改 moc的词法分析器，实现了一套自己的标记语法，并通过moc为这些标记生成相应的附加代码，对使用的基础类型进行反射封装，使之具备序列化，变动监控，动态创建控件，撤销重做等属性管理机制。
* **Lua脚本模块：**内嵌Lua脚本，并实现Lua IDE（语法分析，智能补全），用户可为基础变量编写lua代码以实现变量动态变化的效果。
* **GLSL模块：**公开代码接口到图形界面，实现GLSL IDE，提供uniform的UI管理。
* **模型加载模块：**借助Assimp在Qt平台下实现了3D模型的加载，并完成了骨骼动画的完美显示。
* **粒子系统模块**：参考UE4 Niagara系统，利用OpenGL的TransformFeedback和实例化特性，搭建了一个可编程的GPU粒子系统。

**项目简介**

**个人简介**

2017.09 -- 2021.06 海南大学 软件工程 / 本科

**教育背景**

生日：1998.09.18

学历：21届本科

* 电话：13577442160
* 微信：italink
* 现居：深圳
* 期望地点：广深