# 求职目标

 算法工程师/图形学计算工程师/游戏研发工程师

# 研究方向

**计算机图形学：基于物理的动画仿真**

* 快速的流体仿真
* 基于GPU的物理仿真加速算法
* 快速的流体渲染技术

# 教育背景

## 北京大学 2011年9月 － 2016年7月（在读）

* 理学博士，计算机科学与技术系
* 导师：汪国平 教授

## 中山大学 2007年9月 － 2011年7月

* 工学学士，计算机科学与技术系 （排名： 5th /176）
* 学位论文：基于GPU的流体物理仿真并行计算

# 奖励与荣誉

* 中山大学程序设计竞赛二等奖 (2010) 三等奖(2009)
* 中山大学花旗杯金融软件应用设计大赛一等奖 （2009）
* 中山大学优秀生奖学金一等奖(2009) 二等奖(2008)
* 腾讯科技卓越奖学金特等奖(2009)
* 北京大学学习优秀奖(2014)

# 科研项目

[**Physika**](https://github.com/FeiZhu/Physika)**：一个开源的物理仿真引擎**

* 项目发起者之一，维护项目代码，管理项目的开发进程
* 设计项目的软件架构，定义代码规范，实现部分底层数据结构
* 主要负责流体仿真代码编写

**表面张力波的SPH流体仿真**

* 研究能够增加SPH流体的细节波动效果，
* 提出的算法可以加速处理流体波动效果，使得仿真效果更加逼真
* 论文已被SIGGRAP(Asia)拒两次，仍在做更好的结果和修改

**基于GPU的SPH大规模流体仿真**

* 研究并行的支持大时间步长和大规模粒子的实时的仿真
* 提出一种新的SPH流体仿真框架，可以有效地提高仿真的时间步长以及效率
* 该论文正在改进和提升效率中

**并行的有向距离场构建**

* 研究基于CUDA的有向距离场构建
* 设计的算法可以有效的提高构建效率，加速比达到10-20倍
* 该技术可用于固体和流体的边界处理模块

# 实习/创业项目

[**机游初创科技公司**](http://www.geyo.com/)**(2013.4 ~ 2014.7)**

* 项目内容: 开发SLG-SIM(策略经营)游戏<三国之战>
* 主要负责游戏粒子特效制作和调试以及周边系统的设计和实现
* **手写板动态签名识别项目(2014.4 ~ 2014.12)**
* 项目内容: 设计平板/安卓的动态签名认证算法
* 主要负责针对中文字体的特征提取与改进，负责安卓版的开发
* 该项目已经成功应用于部分银行系统，促进无纸化办公

# 技能

 **编程语言：** C/C++（熟练掌握）, C#, Java（有项目开发经验）

 **常用工具：** CUDA, Gcc/G++, Scons, Git, LaTeX, OpenGL, Unity3D等

# 个人介绍

 爱运动，爱健身，爱生活

 期待自己所学有所施展的地方