

余瀚游

SOFTWARE ENGINEER • GRAPHICS PROGRAMMER

610225, 视觉合成图形图像技术国防重点学科实验室, 四川大学

☎ (+86) 18200275893 | ✉ 347903321@qq.com | 🌐 <http://freehyan.me> | 📁 freehyan

教育经历

四川大学

学士 - 软件工程

2011.09-2015.06

学士 - 人力资源管理 (第二专业)

2013.03-2015.06

硕士 - 计算机科学与技术

2015.09-至今

个人技能

编程语言 C/C++, OpenGL/GLSL, STL/BOOST

开发工具 Visual Studio, JIRA, Confluence, SVN, Git

专业技能 数据结构, 设计模式, 计算机图形学, 虚拟现实

项目经历

HIVE 渲染引擎

2016.01-2016.06

团队/组员

项目描述: HIVE 是针对图形程序员的开发框架, 设计了 API 无关的插件式结构。延伸出抽象逻辑层, 图形层, 应用层三层引擎架构, 支持多种不同的 API (OpenGL, DirectX, Vulkan) 绘制语言, 具有良好的扩展性。

项目职责: 参与渲染引擎框架的设计与实现, 负责文件系统模块 (日志和配置文件), 游戏场景图模块 (模型变换、场景组织), 绘制管线模块 (Pass 的执行、Shader 的加载和验证、Uniform 的更新), 以及资源管理器模块。

图形算法研究

2016.07-*****

个人 || 团队

项目描述: 研究和实现了图形学实时渲染相关领域的算法, 其中包括延迟着色、反走样、顺序无关透明、阴影、流体渲染、屏幕空间光泽反射, 大气散射, 体积雾等, 期间也搭建了自己的渲染引擎 Cooler。

项目地址: <https://github.com/freehyan/Graphics> 和 <https://github.com/freehyan/Cooler>

基于多种负载均衡方式的并行绘制系统

2016.10-2016.12

团队/组员

项目描述: 对基于 sort-first 结构的并行绘制系统中体系结构, 任务划分, 时序控制逻辑, 和负载均衡等关键性问题提供了完整的解决方案。并行绘制系统使用时间帧相关性, 机器学习等不同的负载均衡算法, Inflight 的网络传输和渲染引擎的底层绘制, 加速了复杂场景绘制。

项目职责: 参与并行绘制框架的设计与实现, 主要负责控制节点和绘制节点的流程, 并协助其他小组完成相应的功能模块, 以及代码把控和性能优化。

校内经历

2011-2015

四川大学软件学院十班班长

获奖情况

2013

四川大学优秀学生干部

2013

四川大学“三下乡”社会实践优秀个人

2014

四川大学综合二等奖学金

2015

四川大学优秀毕业生干部

2015

四川大学二等奖学金

实习经历

1905 技术服务公司

2016.10-2016.11

项目描述: 移动互联网和直播商业模式的发展, 1905 公司提出为教育领域提供直播平台方式的解决方案, 为网络教学提供了技术支持。

项目职责: 主要负责直播解决方案的美颜模块, 完成公司和项目经理所提需求和优化纹理读写效率。

华为成都研究所 (Small Cell 产品开发部)

2017.06-2017.08

项目描述: Small Cell 产品开发部主要内容是小基站的开发和维测。

项目职责: 主要负责 L2OM 的维测跟踪模块, 使用 IPOP 和 U2000 来保证信息输出的正确性, 开发了 L2 中 DBG 日志的解析工具。