

# 李陈豪

手机: (+86)19921565116  
邮箱: lee\_vius@sjtu.edu.cn

个人主页: <https://lee-vius.github.io>  
中国住址: 上海市虬泾路99弄152号401室

## 教育背景

### 上海交通大学

计划学位: 软件工程硕士  
GPA: 3.58/4.0

中国, 上海  
2020.9 - 至今

### 密西根大学 (双学位项目)

学位: 计算机科学与工程学士  
GPA: 3.95/4.0

美国, 安娜堡  
2018.9 - 2020.4

### 上海交通大学

学位: 电子与计算机工程学士  
GPA: 3.6/4.0

中国, 上海  
2016.9 - 2018.8

## 个人经历

### 网页端应用开发: COP15上海馆虚拟展馆线上展览

主工程师

中国, 上海  
2021.8 - 2021.10

- 快速开发实现基于Unity的3D线上展览的网页端应用
- 实现不同的阶段的虚拟展馆游览逻辑, 实现UI交互逻辑和部分展区的交互内容
- 实现相机的曲线运动及视角运镜, 保证用户观感光顺
- 针对手机端进行分包处理以进行内存优化, 并最终于10月部署上线

### 实验研究: 2D人脸表情动画的风格化迁移

主工程师

中国, 上海  
2021.3 - 2021.6

- 基于styleGAN模型和一阶运动模型实现2D人脸表情动画迁移
- 采集迪士尼角色人脸表情视频数据集, 对styleGAN网络应用参数混合方法实现风格化人脸的生成
- 训练并应用一阶运动模型实现表情动画在不同人脸照片上的迁移
- 应用GAN网络的训练思想, 在原一阶运动模型中增加表情风格化模块进行学习训练

### 实验研究: 基于深度学习的3D脸部模型形变器

主工程师

中国, 上海  
2020.9 - 2021.1

- 基于模型差分坐标的神经网络训练, 实现3D脸部模型形变器
- 针对设计完全的静姿脸部模型生成随机表情, 建立模型表情训练数据库
- 设计实现神经网络模型进行训练, 输入模型表情的控制参数并输出相应的形变后的脸部非线性形变
- 实现脸部模型的重建算法, 将深度学习的结果还原为3D脸部模型

### 游戏开发: Xtraction Point

小组负责人 & 主技术工程师

美国, 安娜堡  
2019.10 - 2020.1

- 领导四人小组进行游戏开发, 基于Unity快速开发设计并完成冒险解谜类游戏
- 实现游戏内敌人AI及场景机关的机制, 关卡运镜布置, 制作动画并设计场景内事物的动画机
- 参加密西根大学2019学年游戏类毕设展览, 获得玩家及观众投票排名7th/32

### 实验研究: 基因排列中的变体识别

研究助理 & 软件工程师

美国, 安娜堡  
2019.1 - 2019.8

- 测试软件层面的算法功能与核心算法所消耗的CPU处理时间, 检测基因变种输出结果
- 使用对数函数界定基因型概率的下界, 将浮点数以定点数进行替换, 减小内存及运算消耗
- 使修改后算法在FPGA模块的运行效率提升至原算法的三倍

### 课程课题&项目

2018.9 - 至今

- Android 应用开发: 设计并开发安卓平台的地图类型应用, 模拟显示沿海地区水源盐度分布
- 软件工程: 设计并开发医学影像多模态处理软件
- UI设计: 设计并实现Vscode插件 — Numpy Helper, 针对python包的代码书写辅助插件
- 网络系统: 设计实现用户和服务器的动态页面
- 游戏设计: 模仿实现初代塞尔达传说, 个人游戏设计Gemini Ball
- 计算机视觉: 肺部影像的病灶识别与分割, 实现并测试Faster R-CNN模型
- 机器学习: 支持向量机的应用, 利用卷积神经网络实现建筑图像的分类, styleGAN网络风格迁移

## 获奖情况

- 密西根大学CSE院长荣誉名单 2018.12 - 2020.2
- 密西根大学Wolverine Soft主办48小时Game Jam第一名 2019.11
- 上海交通大学密西根学院院长荣誉名单 2016.12 - 2018.2
- 上海交通大学优秀本科生奖学金 2017.12 - 2018.12
- 密西根学院吴炯孙洁“英才”奖学金 2017.9 - 2018.5