

何 轶

男 | 1987年3月9日 | 18868105691 | heyi.pub@gmail.com | Blog: while2.github.io

教育/工作 经历:

- 2012.4 - **2015.3** 硕士, 浙江大学CAD&CG国家重点实验室
- 2009.6 - 2010.1 游戏开发, 上海维塔士电脑软件有限公司
- 2005.9 - 2009.6 本科, 同济大学软件学院

专业技能:

- 熟练使用**C/C++**, 了解C++11, Python。博客地址: while2.github.io
- 有良好的算法分析, 设计, 实现能力。熟悉计算机视觉, 图像处理。
- 有较强的团队协作能力, 曾在Autodesk Summer Camp担任Team leader并取得团队创新奖。
- 英语良好 (6级分数544) 。

科研/项目 经历:

- 多视点全景拼接

针对视频监控系统中的多相机拼接问题, 我们提出了新的方法, 放宽了传统全景图单点拍摄的限制, 在大视差数据上取得了前所未有的结果, [见对比测试](#)。使用C++实现, 即将提交**TIP (图像处理领域顶级期刊)**。我负责算法的设计和实现, 以及相关工具的开发 (特征编辑和图像无缝融合等), 撰写论文, 并指导同学实现现有方法进行对照。

- 图像/视频 补全

企业合作项目, 基于我对现有[图像补全算法](#)的改进, 结合深度信息实现的视频补全算法。能够对视频中大面积的缺失区域进行补全。我提出的层级式泊松融合策略, 大大提高了算法的时间和空间效率。使用C++完成, 应用在立体视频转制系统的右视图补全模块, 三维拍照系统的物体移除模块。这部分工作**正在申请专利**。我负责算法设计和实现, 撰写专利文档并和公司方人员接洽。

- 席德梅尔的海盗Wii

在维塔士期间, 我参与开发Wii平台游戏席德梅尔的海盗。负责其中的炮战和开锁游戏, 并完成了望远镜功能和Wii手柄的震动反馈模块。

- Autodesk Inventor 2010

在Autodesk实习期间, 我所在小组负责Inventor系统界面框架的维护, 我参与了bug修复, 并完成了内部工具, 对Ribbon UI上的Keytip进行自动分配。