

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 |

项目/科研 经历:

- C++11 Template Utility: <https://github.com/while2/his>
一个轻量级的C++模板库, 提供二维图像的抽象, 以及几种迭代过程的函数式接口。配合lambda表达式, 简化了图像处理中的各种操作。在以下两个项目中广泛应用, 并在组内推广。
- 多视点全景拼接
针对视频监控系统中的多相机视图拼接问题, 提出新的目标方程和优化方法, 突破了传统全景图的局限, 在大视差的数据下取得了迄今最好效果。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), 撰写论文, 并指导同学实现已有方法进行对照。
- 视频/图像 补全
企业合作项目, 基于我对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席德梅尔的海盗Wii平台游戏开发, 负责其中的炮战, 开锁, 望远镜, 以及Wii手柄的震动反馈模块。

专业技能:

- 熟练使用**C/C++**, Qt, 了解C++11, Python。
- 有良好的算法分析, 设计, 实现能力, 快速阅读并实现论文的经验。
- 熟悉**计算机视觉, 图像处理**, 了解机器学习及凸优化。
- 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) 。