

## 个人信息

姓名：吴朋朋

出生日期：1993-08-29

性别：男

婚姻状态：未婚

国籍：中国

身份证号码：( 身份证 ) 330382199308297356

最高学历（包括在读）：硕士 ( 毕业时间：2017-04)

Email：pttsukida@163.com

手机号码：18768117681

其他联系方式：



目前所在城市：中国 浙江省 杭州市

通信地址：

邮编：

家庭电话：

家庭所在城市：

培养方式：非定向培养

自我评价：乐观实在，具有不错的适应能力和学习能力

## 教育背景

2014/09- 至今	中国 浙江省 浙江大学	计算机科学与技术	硕士	30%
计算机图形学，实时绘制技术				
2010/09- 2014/06	中国 浙江省 浙江大学	数字媒体技术	本科	30%
计算机课程，三维创作课程				

## 语言能力

大学英语考试六级	一般
日语	一般

## 奖励活动

学生干部：

获得奖励：2015年 学院的优秀研究生评奖

社会实践：

## IT技能

IT技能类别：Windows Develop:Opengl

使用时间：2年以上

熟练程度：熟练

IT技能类别：Windows Develop:C++

使用时间：3-5年

熟练程度：熟练

## 项目经验

---

时间：2016/07- 至今

项目名称：西门子街区绘制项目

职务/角色：绘制模块

项目简述：根据二维图片识别动态绘制街区，并根据对方检测到的车辆信息实时模拟绘制车辆运动，模拟绘制红绿灯状况等等

项目职责：负责三维场景搭建与绘制，车辆的模拟与绘制

时间：2016/05- 至今

项目名称：华为人脸重光照项目

职务/角色：皮肤绘制

项目简述：从照片中提取人脸模型，尝试恢复环境光照信息，并进行绘制

项目职责：负责人脸的绘制，主要是实现皮肤绘制。参考实现了15的Seperable SSS，利用blur来近似subsurface scattering效果

时间：2016/04- 2016/05

项目名称：Kinect驱动三维骨骼动画

职务/角色：绘制端

项目简述：和光科学院合作，为他们的显示设备提供一个交互的demo。利用kinect检测得到的人体关节信息驱动三维模型骨骼动画，形成Avatar效果。

项目职责：首先实现基本的骨骼动画（gpu skinning），并将Kinect检测的关节信息与三维模型的骨骼对应，最后实现驱动三维模型

时间：2016/03- 2016/04

项目名称：实现Unreal的PBR shading效果

职务/角色：编程

项目简述：个人学习探索。根据Unreal引擎在siggraph给出的talk，实现环境光IBL的绘制

项目职责：1.实现importance sampling版本作为对照 2.prefiltering环境图 3.使用split sum近似方法，实现一次环境图采样即可获得环境specular

时间：2015/12- 2016/01

项目名称：导师Siggraph项目-节能绘制框架

职务/角色：参与demo制作

项目简述：探索不同绘制效果与参数对能耗的影响

项目职责：负责用Opengl 和es做一个PC，一个手机上的场景demo，加入一些绘制效果如shadow map,ssao,mmaa, pbr等。提供参数实时修改功能，使得他们能够测量不同效果下的能耗。

时间：2015/07- 至今

项目名称：维护导师组内的一个实时绘制框架

职务/角色：程序

项目简述：组里的一个绘制框架，便于新老同学开展一些项目工作，集成一些绘制技术,支持Opengl和Opengl ES

项目职责：项目职责：改进模型读取功能。完善对opengl 接口的抽象化，增加常用调试功能支持。探索实时绘制技术，增加了SSAO,MLAA,FXAA,ToneMap技术。增加pipeline抽象和pass抽象，便于根据需要构建pipeline

## 工作经验

---

家庭成员

添加附件

部分绘制技术展示.doc

备注：最近的一些技术探索