

闫文远

llyanwenyuan@outlook.com
18612096772

教育背景

中国科学院软件研究所

计算机应用技术，计算机图形学
2017.07 毕业

北京理工大学

软件工程（数字媒体）

2010.08-2014.06

GPA: 3.8 / 4.0

排名: 2 / 60

个人主页

Homepage:// <http://www.goudan-er.xyz>

Linkin:// <http://www.linkedin.com/in/yanwenyuan>

课程学习

算法设计 · 数据结构 · OS/DB/Network

· 交互式计算机图形学 · 数字图像处理

· 数值分析 · 高性能计算系统 (CUDA)

专业技能

C++ (熟悉) · Java · Python

搭建 Web 服务器 · Web 开发

CUDA 并行程序设计 · 图形图像程序设计

获奖

ACM-ICPC 中国区预选赛金华赛区银奖

ACM-ICPC 中国区预选赛南京赛区银奖

“Hulu 杯” 程序设计竞赛三等奖

“华瑞世纪” 程序设计大赛二等奖

中国科学院大学三好学生，优秀干部称号

北京理工大学优秀学生干部称号

自我评价

学习能力强

在花 2 个小时手工解决问题与花 1 天编写程序自

动化解决问题之间，我会选择后者

会去主动关注一些新事物

有责任感

幽默、好相处

实习经历

网易游戏

游戏研发实习生，2016.06 – 2016.08

> 实现了一个捕捉游戏服务器异常的模块，并将异常信息以及异常发生时的函数调用栈信息发送到 Log 服务器

> 基于 Nginx+Gunicorn+Django 搭建了一个 Log 服务器，并在后端基于 Django 框架做了一个完整的 Web 服务，包括接入 OpenID 认证、项目管理、显示异常信息、Bug 认领、通知、插件接口等

> 使用 server-side process 技术，减少带宽，优化页面显示；使用 memcache 内存缓存，优化数据库读取

网易有道

软件开发实习生，2015.11 – 2016.03

> 参加 Windows 词典维护工作；

> 独立完成新版安装包的开发，并上线正式版和实验版；

> 完成新版安装包分流量分梯队动态捆绑推广软件；

主要项目

基于 OPENGL 的 FPS 游戏

计算机图形课程设计；C++；OPENGL；

在项目之中自己实现了一个小的粒子系统，完成了一个简单的碰撞算法；

加入了 3 维地形，导入 3D 模型，了解了骨骼动画技术。

小组组长，负责框架搭建、开发设计游戏中的各个模块。当时对 CG 的知识感兴趣，为了学习，涉猎了很多东西，组成一个小 Demo。也是第一次使用 C++ 完成一个复杂的系统。

特征匹配算法优化

高性能计算课程设计；GPU；CUDA C++；

对一个 Matlab 实现的图像匹配算法用 CUDA 优化，最终提高了 10 几倍的加速。课程结束后，获得了一个 NVIDIA 课程证书。

KWIC

设计模式课程设计；JAVA；设计模式；

KWIC(Key Words in Context) 是一个很经典的体系结构和设计模式的题目。针对 KWIC 题目，设计框架以及后期重构增加功能（加入设计模式，

使得项目结构更清晰）。虽然这是一个很小的项目，但是通过这个项目使自己更加了解了面向对象的知识，学习了一些设计模式，有了一些软件工程的认识。

其他项目

个人博客：托管在 GitHub 上基于 Jekyll 的静态博客

阴影渲染算法研究：本科毕业设计，基于 D3D10 实现

弹性体模拟算法研究：硕士研究课题

跑酷游戏：使用 Unity3D 开发的 Android 平台游戏

基于 Android 的商品检索应用：简化的图像搜索