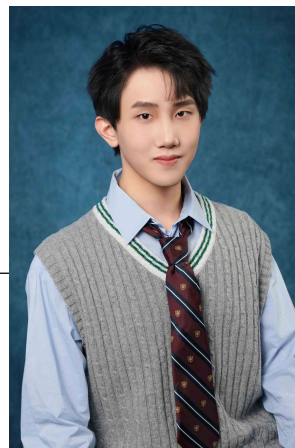


# 陈立哲

(+86)157-3041-6235 · chenlizheme@outlook.com



## 教育背景

北方工业大学, 21 级数字媒体技术专业, 在读本科

均分绩点 **94.42**, 排名 **1/49**, CET6: 464, 获各类奖学金十余次, 获国家奖学金

个人学术主页: ChenLizhe.cn

## 技术能力

- 编程语言: C/C++/CSharp(WPF, Winform, Unity), Python, Matlab, HLSL/GLSL
- 框架与 API: QT, Pytorch, Taichi, OpenGL, ShaderLab, Vulkan

## 科研经历 (SCI/CCF 期刊三篇, CCF 会议一篇, 中文核心两篇, 其它略)

以下所有一作/学生一作/共同一作论文全流程均为个人独立完成

2021.9-至今

- Frequency-Importance Gaussian Splatting for Real-Time Lightweight Radiance Field Rendering
  - **JCR 二区, CCF-C | 第一作者, 录用 | 三维重建, 3D Gaussian Splatting**
  - 分析发现原始 3DGS 方法缺乏了对频域信息的关注, 据此设计了增强型高斯函数, 提出了对频域敏感的损失函数, 同时引入动态自适应密度控制策略, 大幅减小性能开销的同时保持了渲染质量。
  - 阅读顶会论文, 对原始方法实验结果进行详细分析, 独立撰写代码, 在 linux 下进行实验, 使用 overleaf 独立撰写论文并投递。
- **T2T: Zero-Shot Text-to-3D Terrain Synthesis Using Only Large Language Model**
  - **JCR 二区, 中科院三区 | 第一作者 (共同), 大修已返修 | 大语言模型, Text-to-3D**
  - 在 Text-to-3D 任务中去除了对扩散模型的依赖, 直接利用大语言模型进行三维地形的合成。设计了新的数据-地形映射方法, 提出了引导大语言模型推理地形数据的策略, 并构建了基于多智能体的地形二次编辑方法。
  - 阅读 text-to-3d 任务相关论文, 引发对扩散模型的思考, 设计了以上方法, 独立撰写代码, 在 linux 下进行实验, 使用 overleaf 独立撰写论文并投递。
- **Graph Descriptive Order Improves Reasoning with Large Language Model**
  - **ACL, CCF-A | 学生三作, 审稿中 | 大语言模型, 图神经网络**
  - 探究了大型语言模型在图推理领域的性能, 发现通过改变图描述的顺序有助于优化模型推理能力, 并引入了 Scaled Graph Reasoning 基准来评估 LLMs 在不同图大小下的表现, 揭示了 LLMs 的图推理能力并不随图大小增加而单调下降。
  - 提出了通过图描述顺序优化模型推理能力的策略, 完成了部分代码的撰写。
- Attack based on data: A novel perspective to attack sensitive points directly
  - **CCF-C | 学生二作, 见刊 | 进化算法, 对抗攻击**
- 面向游戏与动漫的黑白漫画风格非真实感实时渲染方法
  - **中文核心, CCF T1 类 | 学生一作, 见刊 | NPR**
- 基于 Unity3D 的 RPG 类游戏关键技术实现
  - **中文核心 | 学生二作, 见刊 | 客户端开发**

## 项目经历 (大创项目等略)

- 2023.9.8-2023.12.16 | 北京某司 某项目 (涉密) **实时物理模拟** | 负责 SPH 流体实现与优化
- 2023.9.16-2024.2.3 | 沈阳某所 (军) 某项目 (涉密) **基于物理渲染、虚拟现实** | 负责数字孪生部分实现
- 2024.2.22-2024.3.3 | 沈阳某所 某项目 (涉密) **SLAM、数字人** | 负责点云配准相关算法研究

## 竞赛获奖 (国奖十项, 其余若干, 商业比赛略)

- 2021 ACM 国际大学生程序设计竞赛区域赛铜奖
- 2023 蓝桥杯软件类 C++ 组全国赛二等奖
- 2021, 2022, 2023 全国大学生数字媒体科技作品及创意竞赛 **全国赛一等奖**
- 2023 CCVR 中国虚拟现实大赛 **全国赛一等奖**
- 2023 CUSGA 中国大学生游戏创作大赛 **最佳多人游戏奖**