

乐大山

技术总监、软件工程师

13911011715 / dashan_yue@gnwc.ca / yueds.com
408-3408 Crowley Dr, Vancouver BC, Canada V5R 6C3

教育

- 2009年2011年 **数字媒体硕士学位**
加拿大数字媒体中心数字媒体硕士学位项目 (MDM)
- 2004年至2008年 **理学学士学位**
北京大学计算机科学与技术系

工作

- 2011年春季 **创意总监、项目负责人**
Mingleverse实验室/MDM学生项目
为该实验室的一款实时音视频交互软件平台进行iPhone及iPad系统用户体验设计。网站: blacktabs.ca
- 2010年秋季 **技术总监**
微软BigPark游戏工作室/MDM学生项目
为该工作室开发了一款基于HTML5和JavaScript技术的2.5D游戏引擎原型及演示游戏。作为技术总监, 我负责指导2名程序员。
- 2010年夏季 **软件开发工程师 (实习)**
微软BigPark游戏工作室
负责音效、物理模拟及人体动作识别等方面的软件研发工作。
- 2010年春季 **技术总监**
微软 (加拿大) 公司/MDM学生项目
开发了一款基于微软Silverlight技术的竞速游戏及其游戏引擎 (已开源), 并负责指导3名程序员。网站: taxicity.ca、manpower.codeplex.com
- 2005年春季 **记者、编辑 (实习)**
《中国计算机报》报社
负责报道家用数字投影机市场动态。

科研

- 2009年1月 **日式动画风格非真实感三维渲染算法的研究: 一种基于GPU着色器的日式动画风格非真实感三维实时渲染算法**
本文已在第三届全国数字娱乐与艺术学术—暨数字家庭交互应用技术与设计研讨会 (DEA2008) 上发表, 并于2008年6月获得“北京大学信息科学技术学院优秀毕业论文”称号。中国专利申请号: CN200910119801.9

专长

- 兴趣** 计算机图形学、物理模拟、系统架构设计、迅捷软件开发、面向对象程序设计、游戏理论与游戏原理、交互叙事学等。
- 程序设计语言** C/C++, C#/ .NET, Objective-C, Perl, SQL, JavaScript, PHP, HTML5, Cg, Lua, Visual Basic
- 软件开发工具** Unity 3D, OGRE 3D, Bullet Physics, Scaleform, Wwise, Visual Studio, Xcode, Silverlight, Photoshop, InDesign, Illustrator, Premiere, Flash, Expression Studio, Maya, 3ds max, Office