

# 余俊豪

计算机视觉 / 3D 重建 / 手物交互 / 人物重建

yujunhao@stu.cqu.edu.cn | 138 9654 5793 | <https://strongbrave.github.io>

## 教育经历

北京师范大学, 人工智能学院 硕士 2026.09 - 2029.06

- 导师: 张鸿文 | 研究方向: human motion / interaction / generation

重庆大学, 大数据与软件学院 | 人工智能 本科 2022.09 - 2026.06

- GPA 3.85/4.00 | 专业排名 3/62 | 年级前 3.49% | 加权 91.54 | CET-4/6 695/547

## 科研与项目经历

科研远程实习生, 清华大学自动化系 刘烨斌组 2025.07 - 至今

- 面向单张 HOI 图像的前馈式手物联合重建, 探索在 TRELIS 物体生成主干网络中引入手估计分支与 layout token, 统一建模手部与物体几何先验。
- 设计“手部分支预训练 -> 手物联合训练”的多阶段训练策略, 并搭建数据处理、掩码生成与训练实验流程。
- 通过实验分析发现, 现有 HOI 数据集的物体类别多样性不足, 会削弱开放域物体生成能力以及遮挡情况下单张物体生成是关键的 bottleneck, Trellis 基座模型没有此能力; 据此终止继续扩展并沉淀研究结论。

科研远程实习生, 浙江大学 彭思达组 2024.09 - 2025.05

- 面向稀疏参考视角下的通用 6D 物体位姿估计, 设计并实现 BoxDreamer 的所有 baseline 实验和部分 ablation 实验、参考视图采样与评测数据流程。
- 相关工作《BoxDreamer: Dreaming Box Corners for Generalizable Object Pose Estimation》发表于 ICCV 2025, 本人为第四作者。

本科科研, 重庆大学 2022.07 - 2026.03

- 围绕时间序列分类中的不确定性建模, 提出基于 DFT 与 CDGFN 的多源信息融合方法, 完成方法设计、实验验证与论文写作。
- 在多个公开数据集上验证方法有效性, 并系统梳理相关工作与实验结论, 形成完整论文成果。
- 相关论文发表于 CCF-A 期刊 IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering (TKDE), 本人为第一作者。

## 论文成果

BoxDreamer: Dreaming Box Corners for Generalizable Object Pose Estimation 2025.04

Yuanhong Yu, Xingyi He, Chen Zhao, Junhao Yu, Jiaqi Yang, Ruizhen Hu, Yujun Shen, Xing Zhu, Xiaowei Zhou, Sida Peng  
(ICCV 2025 | 第四作者)

A CDGFN-Based Quantum Multisource Information Fusion With Its Application in Time Series Classification 2026.03

Junhao Yu, Fuyuan Xiao, Yi Zhang, Zehong Cao, Chin-Teng Lin  
(CCF-A 期刊 IEEE TKDE | 第一作者)

## 技能

编程与框架: Python, PyTorch, Linux, Git, LaTeX

研究方向: 3D 视觉, 人物重建, 手物交互, 人景交互,

## 荣誉奖项

- 梦嘉奖学金 (前 1%, 2024)
- 美国大学生数学建模竞赛国际二等奖 (2024)
- 中国软件杯大学生软件设计大赛全国三等奖 (2024)