

电子邮件: hxf.prc@msn.com
Github: <https://github.com/HtwoO>
个人网站: <http://x080x.net>
居住地: 广西南宁
职业目标: 促进教育、知识和技术普及

职位偏好

雇佣形式: 全职或兼职
工作性质: 远程或者在南宁现场办公

教育经历

Coursera, 2014

交互式计算机图形学, Liberal Art track, Takeo Igarashi 教授, 东京大学

重庆邮电学院 2000.9 - 2004.7

专业: 光信息科学与技术

广西南宁三中 1997.9 - 2000.7

计算机知识和技能

对分布式系统有不错的理解。

有一些 Scheme (Gnu Guile) 编程经历。

熟练使用 Python/Shell 等脚本编程语言。

熟悉多种数据结构 (比如数组、关联数组和用于构建系统的有向无环图等)。

熟悉 git 数据结构, 熟练使用最常用的 git 操作, 熟悉 Github/Gitlab 协作流程。

Web 服务器: Apache, Haproxy, Nginx, Squid 部署、管理和问题排查。

非常熟悉 Gitlab 持续集成 (CI) 流程。

熟悉 Gnu Make, CMake, Meson, Bazel 等构建系统。

数据库: 了解 MariaDB, PostgreSQL, SQLite 等数据库, 有一些操作经验。

数据可视化: 可使用 Matplotlib, Jupyter Notebook 绘制数据图示。

容器和虚拟化: 熟悉 Qemu/KVM, Docker, LXC, systemd-nspawn, k8s 等, 对 Linux Control Group 有一些了解。

系统管理: Arch, Debian/Ubuntu, Fedora 等发行版的命令行工具, 简单尝试过 Nix, Guix System。

系统管理: 日常使用 macOS 命令行工具, 简单用过 Windows PowerShell。

信息安全: 熟悉 PKI 公钥加密体系, 可熟练使用 ECDSA 证书做加密和验证。

其他知识及技能

了解成像及显示技术 (DLP/DMD) 的一些技术规范, 了解人眼视觉的部分技术指标。

对光照和颜色测量仪器有所了解, 但实际操作经验有限。

3Delight, Mental Ray, V-Ray 等多个渲染器及其 Maya 渲染插件。

Adobe Photoshop, 自学的, 还有些处理是从其他图像处理软件学来的。

Adobe After Effects, Premiere, 用于整合故事线索、影视制作素材和输出成品。

Autodesk AutoCAD, 熟练使用最常用的命令 (虽然有一阵子没使用了)。

Autodesk Maya, 理解它基于依赖图的设计, 可在上面使用 Python/PySide/MEL 编程。

SideFx Houdini, 熟悉它非破坏的节点工作流程。

The Foundry Nuke(X), 用来抠像、运动跟踪、合成, 可在上面使用 Python 编程。

Apple Shake, 已死, 我后期合成是在它帮助里学的, 技能迁到了 GIMP, Nuke, Photoshop 等软件。

Inkscape, 用来绘制 (SVG) 矢量图。

运动跟踪 (Matchmoving): 用过 boujou, Matchmover, Nuke 和 SynthEyes。

语言能力

汉语: 母语

英语: 可顺畅交流 (听说读写)

演讲、教学和项目经历

在 szdiy 做过公钥加密体系 (PKI) 和使用自签名证书的分享。

给 szdiy 部署了 iRedMail 电子邮件服务。

在 szdiy 给参加活动的朋友做过关于透视成像原理和应用的分享。

使用 Mental ray (Maya) C++ SDK 和 Houdini cvex 实现 angular 鱼镜头着色器。

在华侨城文旅科技给同事做过 Nuke 合成、色彩管理流程的培训。

在华强方特给同事做过 Toon Boom 系列二维动画和合成软件 Harmony/Digital Pro/Storyboard Pro 的培训。

职业经历

游乐园项目技术咨询

职位: 技术指导, 2013 年至今

三维虚拟场景和机械运动结构之间的数据交互工具开发。
主题公园或游乐园等行业中特种影片类项目的投影方案设计及审核。
柱面屏幕（环幕）、球幕、不规则表面显示相关的技术咨询。

深圳蓝胖子机器智能有限公司

职位：Linux 系统管理员、运维开发工程师、站点可靠性工程师， 2016.9 – 2022.6

职责及工作内容：

部署和管理 Linux 和 Windows 服务器。
部署和管理 DNS、Web、存储、缓存和代理服务。
部署及管理内部 Gitlab, Phabricator 实例。
搭建和管理持续集成（Continuous Integration, CI）环境。
管理公司内部 Debian 软件仓库，协助持续集成和自动化部署。
管理 AWS、Azure、GCP、阿里云、华为云和腾讯云等服务商上的资源。
公司其他信息技术服务的管理，备份、维护和升级。

深圳艾特凡斯智能科技有限公司

职位：技术指导， 2015.12 – 2016.8

职责及工作内容：

论证及改进项目投影方案，解决多画面投影项目的边缘拼接和融合问题。
浙江横店球幕飞行影院《帝国江山》和常州嬉戏谷超长双边曲面幕影院《封神演义》等特种影片制作过程渲染技术及画面问题处理，项目立体 3D 技术问题处理。
飞行影院（球幕）项目现场调试和问题处理。

深圳普乐方文化科技股份有限公司

职位：高级工程师 2015.5 – 2015.8

职责及工作内容：

设计和改进项目投影方案，设计开发立式球幕影片鱼眼渲染相机。
改进环幕 4D 电影的画面融合拼接问题，处理立体 3D 问题。
解决特种影片制作过程遇到的技术问题。

深圳华侨城文化旅游科技股份有限公司

职位：技术指导， 2014.12 – 2015.5

职责及工作内容：

论证项目投影方案，改进了全景球幕影片《神话》项目的三维制作渲染相机。
给后期合成部门提供 Nuke 合成、颜色管理和流程规范等培训。
偶尔作为顾问的英汉翻译和解决制作过程里遇到的技术问题。

深圳艾特凡斯智能科技有限公司

职位：技术研发工程师， 2011.9 – 2014.11

职责及工作内容：

设计和审核项目投影方案，包括横店《龙帝惊临》、宿迁天幕《龙行天下》和嬉戏谷《封神演义》等，几乎公司所有项目的投影方案设计和审核。
设计项目三维渲染相机，包括横店《龙帝惊临》、宿迁天幕《龙行天下》和嬉戏谷《封神演义》等项目。
项目投影画面调试，基本上公司所有项目的投影画面调试。
解决制作过程里遇到的技术问题。

深圳华强数码电影有限公司

职位：技术指导， 2008.4 – 2011.8

职责及工作内容：

设计黑暗乘骑项目《魔法城堡》画面变形校正渲染模型。
设计《魔法城堡》三维制作渲染相机，极大降低渲染计算量。
实景拍摄现场技术指导和拍摄数据收集。
解决制作过程里遇到的技术问题。

职位：二维动画制作技术指导， 2008.3 - 2008.6

职责及工作内容：

快速掌握二维动画制作软件，并对二维原画师、动画师和故事板部门进行培训。
解决二维原画和动画软件使用过程中遇到的问题。

职位：后期制作助手， 2006.2 – 2008.3

职责及工作内容：

三维场景渲染和后期成品输出。

浙江省邮电建设工程公司

职位：通信设备安装工程师， 2004.7 - 2005.3

职责及工作内容：

协助通信机房设备安装。

兴趣爱好

热衷于自由/开源软件，时常给自由/开源社区做贡献。

对绝妙的画面（包括但不限于绘画、摄影、摄像和计算机绘制的图形（CGI，比如分形）、数学、物理、技术和人工智能感兴趣。

喜欢各种音乐、运动、爬山和乡村生活。