

## 基本信息

---

姓名：黄喜丰  
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**

## 技能概述

---

清晰准确描述工程问题和直接地沟通风格；

排查和解决复杂的技术问题和挖掘问题的根源；

熟悉整个三维制作流程，可帮忙解决三维制作中遇到的问题；

了解多个渲染器的工作流程，包括对应的 Maya 渲染插件和独立运行版本；

掌握各种图像、音视频处理和三维设计软件（比如 ffmpeg 命令行处理音视频数据）；

了解确保不同显示技术间色彩一致性的颜色管理技术，以及部分显示技术的颜色校准方法；

理解摄影镜头和投影镜头的基本技术原理，了解镜头基本技术参数；

理解相机成像传感器和 Digital Light Processing (DLP) 投影机里使用的 Digital Micromirror Device (DMD) 芯片的原理；

了解部分影音和屏幕设备技术参数测量和评判工具，了解投影屏幕关键技术参数；

能够进行三维投影模拟，并对投影方案的特定技术指标进行定性分析或定量计算；

可根据投影模拟结果设计三维渲染相机，熟练应用多种画面变形校正技术；

了解多画面投影边缘拼接和融合技术及其原理，且有多个项目调试经验；

利用数学和物理知识，根据机械结构大致判断出机构的运动特征，对机构进行运动分析，并在 Maya 作出对应机构三维模型绑定，开发工具把 Maya 动画信息输出成机械运动数据给机械控制部门；

一定的通用编程、专业软件二次开发和数据可视化能力；

学习一种工具然后把学到的应用在其他同类工具上。

## 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：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 等构建系统。

数据库：了解 MariaDB/MySQL, 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, kubernetes 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。

工作流程自动化：日常使用命令行工具，bash, zsh, fish, nushell, PowerShell, Ansible 等语言以及串口终端和计算机系统通讯，使用 netcat/curl/HTTP 客户端工具／程序库和在线服务交互。

十六进制／二进制信息／数据／状态／信号调试、分析和处理：mitmproxy, PktMon, tcpdump, tshark, xxd, WireShark, Sigrok/PulseView 等，不过需要重新熟悉一下才会用示波器。

信息安全：熟悉公钥加密体系，可熟练使用 OpenSSL, GnuPG, StrongSwan-pki 等加密和验证工具，熟悉 IPSec, Wireguard 等 VPN 技术。

## 熟悉的行业工具

---

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, 用它的文档学了后期合成，技能迁到了 GIMP, Nuke, Natron, 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 鱼眼镜头着色器

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

### 技术咨询／技术服务

职位：技术指导，2013 年至今

三维动画到机械运动结构的数据导出工具开发

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。