

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, VRay 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。