**李又春**

**他**

李又春，自给英文名 Jayson Li,  
生于1985年1月9日，  
现居上海。

* [jay7n.li@outlook.com](mailto:jay7n.li@outlook.com)
* [github.com/jay7n](https://github.com/jay7n)
* [www.cnblogs.com/lookof](http://www.cnblogs.com/lookof)
* +86 13761843450

**教育状况**

* 湖南理工学院 本科 学士，  
  *于2009年7月毕业*
* 外语证书：
  + 雅思（学术类）总成绩：6.5  
    *于2015年8月获得*

**目标/兴趣点**

* 2016年的目标：
  + 移动端（iOS）开发。 并/或
  + Web端（全栈）开发。 并/或
  + 图形学深度探索。 并/或
  + 作为一名小组长领导一个小小的任务团队。并/或
  + 一次能够在海外工作/居留的机会。并/或
  + 偏产品向的设计/开发。并/或
  + 偏计算机工程向的开发，比如：
    - 内存配置策略
    - 性能提升
    - 计算任务的调度
    - 并行/并发
  + 并/或 能够接触一或多种对我而言新的语言，如下：
    - Go
    - Swift
    - Ruby

以上所列都不是我太熟稔的领域，但这也是我为什么对它们如此着迷的原因。很贪是不是？

另外，

* + 我想在Mac OS X / Unix-like OS平台下开发。

**技能树**

* 能够使用 C/C++, C#, Lua, Python, Js/h5/css3, Bash/fish (好吧还有)Markdown作为日常称手的技术。
* 平时使用 *bash/fish + vim-like 编辑器 + git* 作为日常使用的工具链。
* 曾关注过OpenGL/DX, [图形学（实时/离线）渲染技术](http://www.cnblogs.com/lookof/category/220911.html)上。
* 有一阵子试过AngularJS, Node, Swift。
* 最近在玩Tornado, MongoDB, 用在了我自己的玩票项目中：[LinWords](https://github.com/jay7n/LinWords)

**工作经验**

***注：点击***[***阅读更多...***](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master)***能获得更详尽的信息，但因精力有限，只撰写了英文版本。对此诚挚抱歉。***

**在Autodesk的3ds Max 团队： 在3ds Max中将Python与Maxscript脚本语言整合在一起。**

*2015.4 - 2016.2*  
*涉及到的技术：C/C++, Python, Maxscript, Scintilla editing component.*

* 实现了一种机制，能够让用户容易地在"脚本监听器"控件中容易地切换 python 和 maxscript 模式。这种功能支持undo/redo。 [阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md#3dsmax_adsk_1)
* 利用Python的"with-yield"语句， 将*Maxscript*的["Context Expressions"](http://help.autodesk.com/view/3DSMAX/2016/ENU/?guid=__files_GUID_E672728A_EE15_4197_9EDD_487781167B01_htm) 转换成*Python*下的对应物。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "3dsmax_adsk_2)

另外，

* 2015年8月我参加了雅思考试，获得了总分6.5的成绩。

**在Autodesk的Game Group团队： 为Stignray游戏引擎开发编辑器。**

*2014.4 - 2015.4*  
*涉及到的技术：C#, C++, QT, Chromium-CEF, AngularJS/Bootstrap, javascript/html5/canvas/css3.*

* 将Autodesk的自制服务整合到Stingray编辑器中。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "stingray_adsk_1)
* 为Stingray编辑器实现了*进度条*控件。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md#stingray_adsk_2)
* 为Stingray编辑器实现了*颜色选取器*控件。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md#stingray_adsk_3)

另外，

* 在这期间我保持自学英语，目标是雅思考试。

**在Autodesk的Game Group团队：将Beast光照渲染器整合入MayaLT中。**

*2013.10 - 2014.4*  
*涉及到的技术: C++, Graphics knowledge*

* 为MayaLT的Displacement Map实现了Tessellation Lighting Map。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "beast_adsk)

**在Autodesk的Creative Finishing团队：参与开发Flame/Smoke**

*2011.2 - 2013.10*  
*涉及到的技术: C++, Scons, gdb, Linux devel platform, Graphics knowledge*

* 修复了Flame下由“Reeler” 控件位置错乱而引发的难应付的bug。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "flame_adsk_1)
* 调查了一个Flame下内存管理的问题。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "flame_adsk_2)
* 实现了Flame下的[Action Replica Node](https://knowledge.autodesk.com/search-result/caas/CloudHelp/cloudhelp/2016/ENU/Flame/files/GUID-0E1E86A5-310B-4F1F-A9C1-97E64A896AAB-htm.html)。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "flame_adsk_3)

**在IN-FUN游戏公司的3D研发团队，开发3D手机游戏。**

*2010.10 - 2011.2*  
*涉及到技术: C Language, a 3D game engine made in-house, Graphics knowledge.*

* 开发一款运行在MTK手机平台上的3D游戏。[阅读更多...](https://github.com/jay7n/abouthim/blob/master/WORKEXP.md" \l "3d_infun)

**在神雪公司的客户端团队，参与开发网游。**

*2010.4 - 2010.10*  
*涉及到的技术: C++, Ogre 3D.*

* 参与3D游戏功能开发。
* 对不起，时间过去太久，有点记不清了 :(

**在联众公司的3D研发团队，新兵营训练。**

*2009.7 - 2010.4*  
*涉及到的技术: C++, Ogre 3D.*

* 修复bugs, 接触Ogre 3D，同时也学习图形学知识。
* 对不起，时间过去太久，有点记不清了 :(

**偏好**

* Mac OS X / Unix-like 粉丝。不喜欢Windows。
* 编辑器（emacs/vim/sublime/atom）+ 命令行（bash/fish）粉丝。不喜欢IDE。
* 喜欢去的网站：
  + [github](https://github.com/),
  + [stackoverflow](http://stackoverflow.com/),
  + [hacker news](https://news.ycombinator.com/news),
  + [知乎](https://www.zhihu.com/),
  + [IPN](http://ipn.li/),
  + [xkcd](http://xkcd.com/)
* 爱好：健身，吉他，后摇音乐, 发呆, 城市压马路，煮咖啡。