

李又春

我

李又春，自给英文名 Jayson Li, 生于1985年1月9日， 现居上海, 8年开发经验。

- blog.liyo.site
- github.com/jay7n
- jay7n.li@outlook.com
- +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

技能树

- 语言: Javascript(ES6), Html5, Css3; Php, MariaDB; C++, C, ObjC; Shader; Lua, Python
- 库: Lodash, JQuery, WebGL; STL, OpenGL;
- 框架: React, Redux, Vue, PlayCanvas; Node/Express, CodeIgniter; Ogre; Tornado;
- 工具: Webpack; Git; Fish; Atom Editor(with vim plugin)

另外，关于开发经历的一点展开：

- 探索WebGL和使用基于WebGL的游戏引擎PlayCanvas开发最近的项目
- 在最近两年中使用Es6, React/Redux/Vue, Webpack and Nodejs tech stack等相关技术栈开发前端全景图项目
- C/C++ 在过去5年里是开发使用的主力语言
- 曾关注过OpenGL/DX, [图形学（实时/离线）渲染技术](#)上。
- 有一阵子试过AngularJS, Node, Swift。
- 玩过Tornado, MongoDB, 用在了我自己的玩票项目中：[LinWords](#)
- 使用 *Fish + Atom 编辑器 + Git* 作为日常使用的工具链。

工作经验

注：点击下文中的 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。

在锐扬科技创业公司的前端团队：探索实践基于Web的3D游戏引擎PlayCanvas。

2017.7 - now 涉及到的技术: Javascript(ES6), WebGL, PlayCanvas, Webpack, Graphics knowledge

- 负责内部自研桌面端3D引擎RayVR与[PlayCanvas](#)的3D效果/数据到PlayCanvas引擎的导出转换。

在锐扬科技创业公司的前端团队：建立基于KRPano的内部框架“Catzilla”，以此实现浏览器漫游目的的全景图功能。

2016.4 - 2017.7 涉及到的技术: Javascript(ES6), React, Redux, Webpack, Lua, C/C++, KRPano

- 创建和维护内部框架[Catzilla](#)(作者)，该框架用于更方便地生成强大灵活的全景图网站前端，同时也用于内部3D桌面端引擎“RayVR”关于全景图功能的转换导出。
- 作为全景图前端团队队长管理开发任务(基于敏捷流程)，并利用[Catzilla](#)框架开发了一系列全景图网站工程。

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。
- 利用Python的“with-yield”语句，将Maxscript的["Context Expressions"](#) 转换成Python下的对应物。

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Stingray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。
- 为Stingray编辑器实现了进度条控件。
- 为Stingray编辑器实现了颜色选取器控件。

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。

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。
- 调查了一个Flame下内存管理的问题。
- 实现了Flame下的 [Action Replica Node](#)

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。

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 :(

目标/兴趣点

- 2017/2018年的目标：
 - 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的任务团队。并/或
 - 一次能够在海外工作/居留的机会。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, Lisp, Ruby

偏好

- 编辑器 (emacs/vim/sublime/atom) + 命令行 (bash/fish) 粉丝。
- 喜欢去的网站：
 - [GitHub](#),
 - [stackoverflow](#),
 - [Hacker News](#),
 - [知乎](#),
 - [IPN](#),
 - [xkcd](#).
- 爱好：健身，尤克里里/鼓，后摇音乐，发呆，城市压马路，煮咖啡。

Visit <http://me.liyo.site> to know more about me