

基本信息

姓名性别：季成城 男

籍贯生日：江苏常州 1998.04.30

毕业时间：2021.06.30

毕业院校：南京信息工程大学（双一流院校）（全日制统招本科）

专业方向：计算机与软件学院 网络工程

英语技能：CET4 & CET6

联系方式：（电同微）18015289513 （邮）2605257928@qq.com

在校经历

- 魔兽世界 14 年深度玩家，PUBG 早期日韩服天梯前 2k。
- 学习 Web 技术栈，Spring 全家桶，参加校教授领导的南京卫生厅职称评选系统，负责投票业务的开发，并提供技术支持直到职称评选结束，获取报酬。
- 学习 Telegram 开发技术栈，开发用于营销类的 app 以及 bot，初识 web3 生态。
- 学习 Lua 以及魔兽世界插件开发技术栈，阅读魔兽世界插件 api 官方文档，开发技能监控播报插件，并无偿提供给社区玩家以及后续相应技术支持。
- 学习 UE 开发技术栈，复刻球类闯关游戏 Demo，初步掌握 U++ 开发模式。
- 学习 OpenGL 及相关基础图形学知识，分别实现基于冯氏模型和迪士尼 PBR 模型的渲染器，并形成工程论文，获导师认可。

专业技能

主修课程：计算机大类基础，网络工程基础

编程语言：

主修 C/C++，Rust

附修 C#，Java，Groovy，JavaScript，Lua，etc

技术方向：

主修 Unreal Engine 开发 (GamePlay, Editor, Plugins, etc)

重点模块 (GameFeature, GAS, MetaHuman, Animation, Lifecycle, MultiThread, etc)

附修 Web3 开发，图形学开发 (RenderDoc, UnrealInsights)

其他技能：设计模式及原则，编程范式（过程式，面向对象，函数式，etc），编程规范，调试技巧，etc

相关工具：git, P4, vs, vscode, jetbrains, **copilot**, etc

经历概览

2020.10 ~ 2020.12, 广州趣炫游戏, U3D 引擎工程师 (实习)

- 基于 U3D 引擎，阅读项目代码，学习组织架构。
- 负责业务逻辑迭代，接口调用，涉及多语言互相调用 (java, C#, lua)

2021.03 ~ 2021.06, 北京五一世界科技 (51WORLD, 上海研发中心), 后端工程师 (实习)

- 基于 UE4 引擎，阅读项目代码，学习组织架构
- 负责编辑器插件的部分产品功能开发。

2021.06 ~ 2024.02, 北京五一世界科技 (51WORLD, 上海研发中心), UE 引擎工程师 (正式)

- **全要素场景事业部** 负责跟进编辑器功能产品开发迭代
 - **产品官网** <https://wdp.51aes.com/>
 - 实现某版本编辑器插件的本地化内容开发。
 - 使用 C# 维护开发用于监控, 生成, 测试城市地块资产的外部工具 (调用 UE Commandlet), 后由于历史原因旧代码难以维护, 用 Java 重构该工具, 获得了较好的使用和维护体验。
 - 参与 WDP 的 AES API 的开发, 这些 API 用以平台用户二次开发, 主要包括模型切割, 模型高亮等功能 (通过 C++ 材质接口以及材质编写来实现)
- **元宇宙事业部** 负责**数字人**的架构设计及研发迭代
 - **产品官网** <https://www.51meet.com/>
 - 设计数字人换装捏脸系统, 以 GameFeature 的形式开发
 - 设计数字人换装捏脸资产热更新架构, 以 DataRegistry, DataTable, Pak 的形式开发
 - 设计开发资产组织编辑器工具, 将后期的资产变动权交由 TA, 可无代码维护。
 - 设计数字人动画业务逻辑, 基于 ASLV4 二次开发, 状态机扩展
 - 优化数字人性能瓶颈
 - ◆ 使用 UnrealInsights 分析
 - ◆ 动画蓝图部分 C++ 化, 多线程改写
 - ◆ 使用 BudgegetSkeletalMesh, BudgetAllocator, 重写时间片分配逻辑
- **战略研发部** 负责 **AIGC 数字人**的架构设计及研发
 - 探索官方 MetaHuman 的生产流程, 以及表情系统的驱动原理
 - 设计兼容官方资产的 MetaHuman 架构, 以及相应的编辑器工具 (用于导入资产)
 - 使用 GameFeature 解耦官方蓝图中的功能, 并加入级联系统 (ASR+LLM+TTS+ATL)
 - 设计开发数字人的动画蓝图
 - ◆ 使用 LinkedLayer 配合 GameFeature 解耦逻辑
 - ◆ 开启动画蓝图多线程, 按规范编写
 - ◆ 混合表情, 使用 CTRL Curves, PoseAsset, Blend, ModifyCurve
 - ◆ 优化任意时刻 LLM 中断带来的动画切换不自然, 切片延迟法, 程序化动画
 - ◆ 对接级联系统, 处理异步任务的同步逻辑
- **克隆地球事业部** 负责**动态植被系统**的架构设计及研发
 - **产品官网** <https://earth.51world.com.cn/>
 - 探索溯源竞品植被分布算法, 并进行技术验证
 - 对接地球级 LOD 调度系统, 实现相应接口, 处理异步任务, 线程派发等问题
 - 对接可视化 Debugger 系统
 - 采样算法实现, Mask (Point/Bilinear Sample), xml, json, etc
 - 优化采样算法, 切割任务, 使用 ParallelFor 进行并发
 - 渲染性能优化
 - ◆ 使用 UnrealInsights + Stats 分析
 - ◆ 优化 Rendering 瓶颈
 - 池化 Component, 预分配算法
 - 分帧注册, Budget 动态算法
 - 优化数据源, 使用 InstanceUpdate 替代 Add, 避免 AllocateRenderResource
 - ◆ 优化 Shading 瓶颈
 - Nanite + Imposter (超低面) 混合使用

2024.05 ~ 至今, 上海沉浸机遇科技有限公司, UE 客户端开发工程师

- **产品一部** 负责 Gameplay 业务开发, 框架搭建, 基于 GameFeature
 - 全感音效框架搭建
 - ◆ 对接关卡切换流程, 抽象触发事件, 音频文件配置化
 - ◆ 通过 SoundControlBusMix 控制播放音道, 头显和环境音响协作工作
 - 动感设备框架搭建
 - ◆ 第三方嵌入式设备 SDK 二次开发, UE 化, 对齐生命周期, 接口范式
 - ◆ 参数语义化, 便于美术理解调用
 - ◆ 抽象动感设备为 UE Actor, 并且使用 Interp 进行参数规整, Sequencer 可调用
 - 场景战斗开发, GAS 开发
 - ◆ 小怪参数化 (象限, 速率, 方向, 半径, Subclass 等)
 - ◆ 手持盾, 法杖发射, 场景防护罩技能等技能开发 (GA, GE 等)
 - ◆ 基于 GameFeature 解耦逻辑, 保证流程的独立清晰, 便于测试和迭代