

**李银明**

**求职意向：Gameplay开发工程师**

**《Devil May Cry 5》战斗系统复刻 2024.11 -- 至今**

岗位：开发

- 使用组件搭建**战斗系统框架**，使用**Lyra框架**的动画系统开发配置Layer层动画实现不同动画之间更平滑的过渡，了解动画混合。

- **战斗框架**实现技能**优先级限制**，弹反、闪避、连击、远程武器开发与多种不同触发模式的技能开发，多个位移性技能实现**鲁棒性**开发。

- 使用Motion Warping以及使用事件计时器实现**自制Motion Warping功能**制作攻击与释放技能时玩家和敌人之间的位置计算与转移。

- 熟练使用蓝图接口与函数，熟练掌握不同蓝图之间的**数据通信方式,**掌握动画序列内**动画通知状态**与通知的配置等功能**。**

- 实现不同武器切换不同攻击方式，战斗打击感中**3C**的具体实现，包括战斗时视角的平滑切换，屏幕震动等级划分与配置，攻/受击音效配置。

- 开发过程中遵循**低耦合**与**封装**原则、驼峰命名法、考虑代码可拓展性，函数封装等良好的代码开发习惯。 视频演示:https://b23.tv/aNxiaZL

**《灵境卷轴》游戏开发 2024.09 -- 至今**

岗位：游戏制作人

- 设计并实施复杂的**AI行为树**，通过**EQS**（环境查询系统）、**装饰器** 、**服务**等增强BOSS的互动性和挑战性。

- 结合多种**软件设计思维**，观察者模式，中介者模式，组件开发思维等实现各个组件与系统之间的联动，提升项目的**模块化**和**可维护性**。

- 使用事件分发器、蓝图接口开发等实现游戏内数据传递。开发过程中使用函数封装提升开发效率与清晰性。

- 涉及游戏策划、战斗策划、关卡策划等多个游戏制作方面领域，有较强**跨学科综合能力**与**分配任务协调工作能力**。

**虚幻引擎游戏技能系统（GAS）研究 2024.04 -- 2024.08**

岗位：开发

- 在项目开发过程中，负责使用Gameplay Ability System (GAS) 结合蓝图和UC++代码构建技能系统。

- 熟练掌握GAS系统，了解ASC、GA、GE、GC、GameplayAttribute、GameplayTag、GameplayTask等相关使用。

- 使用UC++对GAS系统进行定制化开发，包括HP、MP、Strength等，以及技能的分类和分级。

- 确定技能之间的优先级和打断顺序，处理技能效果的叠加，以及信息负载在角色间的传递。

- 使用UC++设计Attribute Sets，实现属性变化时的广播机制，并将更新后的值传递给前端UI。

- 运用动画蓝图、状态机、混合空间等知识，优化游戏体验和性能，最终完成具有不同技能的系统创建。 视频演示： https://b23.tv/XdRsx7b

**校企合作创新实验课程 93分 2023.09 -- 2024.01**

岗位：虚幻引擎蓝图开发/场景搭建

成功实现RPG游戏demo，包括玩家对武器装备、背负、手持、销毁等操作的监测。应用AI行为树及任务节点实现AINPC在地图中的定点巡逻、攻击，返回巡逻等AI行为。处理关卡中的碰撞逻辑、物体移动等，设计多种前端UI显示，以及UI动画等功能实现。了解Sequencer制作过场动画。了解动画蒙太奇中动画通知的添加，角色蓝图中状态机的设计等，增强游戏表现力。 视频演示： <https://b23.tv/bMvajuX>

[**中国大学生计算机设计大赛**](http://jsjds.blcu.edu.cn/index.htm) **省级三等奖 2023.09 -- 2024.05**

岗位：全栈开发工程师

采用稳定扩散（Stable Diffusion）等前沿人工智能图像处理技术，结合GitHub开源的ROOP换脸技术开发小程序，前端采用uni-app和VUE.JS，后端用Node.JS和Express框架，增强性能与安全，解决跨域问题。数据库使用SQLite3提供存储。提供图片上传生成服务，打造健美社区。实现代理服务器整合请求，保障数据安全。建立在线聊天系统，提升互动体验。 项目已开源，代码托管于https://gitee.com/lym\_Drag0N/lym\_sd

**竞赛经历**

技能类：熟悉C++、熟悉虚幻引擎蓝图 、**了解UE gameplay架构**、掌握UE的**GAS**、掌握git的使用，熟悉AI工具的使用、**C1驾照**、普通话等级二甲

荣誉类：**龙舟队队长**、**班长**、厦门大学嘉庚学院二等奖学金（3次）、[中国大学生计算机设计大赛](http://jsjds.blcu.edu.cn/index.htm)第三名、**国家级**赛事龙腾虎跃国家级龙舟赛第五名

活动类：校园越野跑校级团体第一名、第一届高尔夫球赛团体第一名

**技能荣誉**

**在校经历**

**厦门大学嘉庚学院 / 软件工程专业 / 本科学历 2021.09 -- 2025.07**

主修课程：C++，虚幻引擎蓝图开发（93），创客实验课（虚幻引擎方向)(93），计算机网络，计算机组成原理，数据结构实验（89），软件工程，游戏开发

**自我评价**

本人具有较强的探索精神和**自主学习**精神，通过YouTube平台学习UE相关教程并完成自己参与的游戏开发项目。自学AIGC生图方面的相关知识以及根据AIGC生图的主要功能开发出相关的uni-app项目，最终获得省赛第三的成绩。具有较强**抗压能力**。有较强的责任心，具有团队合作精神，善于独立思考。热爱健身健美。游戏经历：英雄联盟手游（2800场+）、三角洲行动、CS2（300h+）、鬼泣Ⅴ、只狼、荒野大镖客Ⅱ、泰坦陨落Ⅱ等

**教育背景**

现居：厦门大学嘉庚学院

邮箱：ming783288@gmail.com

年龄：22

电话：188-3609-0239