

李遂

13787155160 | 2481061709@qq.com | GitHub: [Suizil \(github.com\)](#) | 个人网站: <https://suizil.github.io/>

教育背景

桂林理工大学 计算机科学与技术 全日制本科

2021年9月-2025年6月

格拉斯哥大学 COMPUTING SCIENCE MSc 全日制硕士

2025年9月-预计2026年12月

专业技能

- UE引擎基础:** 熟练掌握 C++ 与蓝图 (Blueprint) 混合开发, 了解 UE 构建系统、子系统 (Subsystem) 架构及第三方库集成。
- 内存与性能:** 深入理解 UE 内存安全与垃圾回收 (GC) 机制, 掌握对象池 (Object Pooling) 与多线程异步任务等性能优化概念。
- 交互与 UI:** 掌握增强输入系统 (Enhanced Input) 与 UMG 开发, 熟悉 UI 蓝图数据绑定技术及视图与逻辑解耦思想。
- AI 与逻辑控制:** 熟练运用行为树 (Behavior Tree)、状态机与动画通知 (Anim Notify) 构建复杂 AI 寻敌逻辑与角色状态控制。
- GAS 进阶框架:** 深入理解 Gameplay Ability System (GAS) 核心架构, 熟练运用属性集、游戏标签、GE 与 GC 构建高连贯性的底层战斗系统。

项目经历

UE5 第三人称动作/动作角色扮演游戏演示 Demo (个人项目)

2026年2月-2026年4月

项目链接 [Suizil/UECpp-GASProgram: A GAS Program in UECpp and Blueprint.](#)

- GAS 核心架构与属性流:** 基于虚幻引擎 Gameplay Ability System (GAS), 采用 C++ 与蓝图混合架构搭建高扩展性战斗系统。深度定制 AttributeSet 与 AbilitySystemComponent, 实现了生命、法力、攻防等多维 RPG 属性流, 并完善了底层数据溢出校验 (Clamp) 与多人网络同步 (Replication) 机制。
- 动作连击与技能控制:** 编写自定义 C++ 动画通知 (Anim Notify) 与 Ability Tasks, 精准把控攻击连段 (Combo)、碰撞检测帧 (HitBox) 与动作取消 (Anim Cancel) 逻辑。实现了轻重连击、空中攻击 (Air Attack)、闪避冲刺等多套动作机制。
- 状态机与动态伤害结算:** 深入应用 Gameplay Tags 管理角色状态 (如眩晕、浮空、施法中), 解决状态互斥问题。通过 Gameplay Effect (GE) 结合自定义执行计算 (Execution Calculation), 实现了包含防御减伤、伤害修正等复杂的动态伤害结算逻辑。
- 表现层解耦与配套系统:** 利用 Gameplay Cue 将底层数据逻辑与视听表现 (受击特效、音效等) 彻底解耦, 并支持基于客户端的预测 (Client Prediction) 以保障高延迟下的操作手感。独立开发了浮动伤害数字组件 (Number Pop)、UMG 动态状态条及基础的背包与装备系统。

UE WebP 动画编码/解码插件 (开源项目)

2026年1月-2026年2月

项目链接 [Suizil/UECpp-Webp: A Webp plugin in UE](#)

- 底层库集成与格式支持:** 独立将 libwebp 开源图像库深度集成至虚幻引擎 (UBT) 构建系统, 通过 C++ 封装核心编解码模块, 全面支持 Runtime 下静态与动画 WebP 格式的生成及解析。
- 多线程异步编码优化:** 针对视口捕捉与高耗时的图像合成任务, 设计了基于 Async Task 的异步处理流水线, 并结合代理回调 (Delegate) 机制与主线程通信, 彻底解决录制过程中的主线程卡顿 (掉帧) 问题。
- Subsystem 架构与动态渲染:** 基于引擎子系统 (Subsystem) 解耦设计全局播放管理模块, 通过每一帧的时间步 (TimeStep) 实时更新底层 UTexture2D 像素缓冲数据, 实现 WebP 动画的高流畅度动态渲染。
- 蓝图接口封装与内存管控:** 对外提供高度灵活的局部/全屏视口录制及加载蓝图 API; 同时针对引擎底层机制设计了严密的纹理生命周期管理与主动释放流程 (如 ReleaseLoadedWebp), 有效避免了长时间播放大尺寸动画时的内存泄漏。

UE4 第三人称 3D 案例射击游戏 (个人项目)

2025年7月-2025年9月

- 角色与 AI:** 通过轴映射实现了玩家的移动、瞄准和射击逻辑。搭建了角色动画蓝图和混合空间, 实现了角色不同行走速度的状态切换和武器开火换弹等功能。构建了利用行为树和状态机的 AI 敌人目标获取和攻击逻辑。
- 界面与数据绑定:** 开发了 UMG 接口 (游戏内界面 HUD、主菜单、换装界面、地图选择), 并采用蓝图数据绑定实现演示分离。搭建了拾取系统, 角色靠近场景内枪械会触发 F 键可以拾取枪械的提示。
- 性能:** 设置 LOD 分组优化场景物件加载, 应用剔除盒子官方推荐设置。