



## 教育背景

光电信息科学与工程(本科)

双一流

## 作品展示

## 技能特长

## 我的优势

项目经验上，有音频资产表格撰写和管理经历，并能高效沟通迭代。在实战中积累了自己的原创音效库，有成体系的库管理规则，可以进行高效的定向检索。负责过使用音频中间件（Wwise）的项目。

有game jam 的参赛经历，能做到音频资产产出稳定高效。

就个人性格而言，具备吃苦耐劳的品质，情绪稳定性强，善于沟通交流。

## 项目经验

2024.11-至今节奏勇者-像素消除类音游音频策划，音乐音效设计

项目引擎为unity，参与使用sourcetree进行git管理。负责此游戏的相关主题的背景音乐制作和策划。使用Wwise对项目进行了动态混音设计，解决了项目点击反馈不足的痛点，负责Wwise音频挂载，使用联调进行项目音频方面的debug。配乐上使用8bit音色来贴合像素主题，使用偏向电子的编排来提升游玩的节奏性。并根据程序架构配置音乐对应的关卡难度，在unity内调用相关插件来进行相音乐音效的配置以及引擎内进行节奏模块的卡点调试。

steam商店demo：[https://store.steampowered.com/app/4070770/\\_BeatHero\\_Demo](https://store.steampowered.com/app/4070770/_BeatHero_Demo)

类音游 像素 节奏 unity

2024.7-2025.7奇星求生记---未来第一人称3D生存音乐音效

参与制作中国传媒大学基于UE的毕业项目设计，在其中负责音效及音乐设计。音效方面基于素材库，合成器及拟音等方法做出UI，技能，氛围，交互等100余条样本。场景配乐方面使用电子合成器制作10余条配乐，并进行混音与程序，策划等其他工种进行配合，参与了音频策划案的提议和商讨，音频产出推进，以及测试迭代。

项目宣传链接：[https://www.bilibili.com/video/BV1Ba7HzQErj/?spm\\_id\\_from=333.1387.upload.video\\_card.click&vd\\_source=8c8eca22ff70ffd253b357d774e0c6ff](https://www.bilibili.com/video/BV1Ba7HzQErj/?spm_id_from=333.1387.upload.video_card.click&vd_source=8c8eca22ff70ffd253b357d774e0c6ff)

生存 3D 第一人称 UE

2025.3-2025.8奥术牌阵---西幻风卡牌类自走棋游戏音乐音效

引擎为unity，项目上使用github进行项目的git管理。负责背景音乐制作，unity内相关音乐音效的制作以及引擎内调试。累计在两月内产出五首场景BGM，50余条音效  
卡牌交互音效使用拟音手段，配乐上使用爱尔兰民族乐器营造西幻风的底色，并在战斗场景中融合了一部分摇滚要素来烘托激烈氛围。

项目试玩视频网盘链接：<https://pan.baidu.com/s/1vkQWzzeHqqON2-pTh6TlbA?pwd=8ras> 提取码: 8ras

卡牌独游 西幻 2D unity

## 校园活动

2025.5-2025.112025腾讯游戏创作大赛音频策划

由本人担任音频策划的项目《节奏勇者》参赛2025腾讯游戏创作大赛全球高校赛道，获得优胜奖

2023.6-2023.6中国大学生音乐艺术节乐手

新华社·“声在中国”承办的大学生音乐艺术节，作为贝斯手参演4首曲目。

2023.3-2024.3电声乐队社团社团负责人

担任学校电声乐队社团的负责人，负责活动筹备，节目审核，排练室设备管理，现场调音录制等工作。

2022.11-2022.6西北农林科技大学广播台播音员

在学校广播台负责录制音频小样，以及使用AU进行录制所得音频的音频剪辑。