

陈宇杰

游戏设计

居住地 上海

电话 17821780370

邮箱 chenyuji011@gmail.com

个人网站 www.yujiedesign.com

微信 youjiwechat



个人简历

游戏设计专业研究生毕业，主要使用 UE, Unity 等引擎开发各类游戏原型，擅长设计大型立体式箱庭关卡。

能熟练使用蓝图以及 AngelScript、C# 等脚本语言开发关卡功能、交互组件、PCG 工具等原型。

具备一定美术功底，有较好的图形与镜头表达能力。掌握各类图像设计软件，了解三维建模与动画的制作，能熟练搭建白模结构并规范美术细节。

目前 ARPG 项目关卡策划在职，曾参与过多个线上游戏与功能组件的设计与开发，对游戏开发整体管线有全面的了解，具备良好的多部门协同能力。

个人网站

游戏 | 美术 | 摄影 | 平面

www.yujiedesign.com

语言

英语 (CET-6/TOEFL/GRE)

中文

技能

游戏引擎

- Unreal Engine 4/5
- Unity3D
- Cocos Creator
- Construct 2/3
- RPGMaker

图形与建模

- Blender/Maya
- SketchUp
- Photoshop
- Illustrator
- Indesign
- Lightroom

脚本与相关工具

- Blueprint
- AngelScript
- C#
- JavaScript

游戏项目经历

- 2021-2024 **古剑奇谭四**
ARPG 主机游戏项目，古剑单机系列续作
 - 使用 UE5 开发 • 负责大世界与副本关卡的结构、玩法、POI 分布以及布怪等设计
 - 协同开发关卡功能与交互组件以及常用 PCG 工具 • 协同测试动捕关卡动作
- 2021 **叽里呱啦儿童游戏合集**
英语教育向游戏，例如字母描画，点击多选一，语音识别猜谜等
 - 使用 Cocos 开发 • 负责玩法与关卡情景设计，原型脚本编写，关卡功能组件设计
- 2020 **猫的传说**
第三人称冒险游戏（毕设关卡设计方向），操作猫猫躲避敌人并解救其他同伴
 - 使用 UE4 开发 • 负责完整游戏开发，故事编写，场景搭建，谜题关卡设计

工作经历

- 2021-2024 **关卡策划**
烛龙, 上海
 - 协同人文设计大世界与副本关卡的结构、玩法与 POI 要素，撰写相关文档与白模搭建
 - 协同程序与 TA 制作常用 PCG 工具 (HDA)，协同战斗与系统制作关卡交互功能组件
 - 协同 TA 与动作美术参与 (Vicon/ 诺亦腾) 动捕测试、演出关卡动作
 - 协同原画与场景美术，完成关卡美术引导、氛围与设定细节的制作
- 2021 **游戏策划**
叽里呱啦, 上海
 - 设计游戏的玩法与流程，撰写游戏文档，搭建游戏原型
 - 编写脚本，协同程序，原画，动画等相关团队完成游戏开发
 - 协同程序对关卡功能组件进行设计开发、测试验证、调整优化并撰写技术文档
- 2017-2018 **创意策划**
Inmyshow USA, Inc., 美国

为客户的市场拓展设计方案，包括新媒体运营，广告投放，线下展会策划

参与项目范例：

 - 李锦记美国新媒体运营
 - 新浪动漫洛杉矶 AX 动漫展策划
- 2015-2017 **市场策划与设计**
Shen's Gallery, 美国

为中国古代艺术在美国市场的推广设计方案

 - 提供产品摄影，线上广告，网站网页，海报等各类图像设计
 - 协助开发与维护官方网站与产品目录，管理艺术品销售，库存，包装及运输

教育经历

- 2018/09 - 2020/12 **旧金山艺术大学, 美国**
 - 艺术硕士，游戏设计专业
 - 主要课程：**C#, Blueprint 脚本编程，关卡设计，快速游戏开发，游戏原型开发，游戏系统设计，战斗设计，动态素描，三维建模与动画，材质与光线，游戏技术史
 - 荣誉奖励：**旧金山艺术大学作品集奖学金
- 2014/09 - 2015/06 **加州大学圣克鲁兹分校, 美国**
 - 理学硕士，应用经济与金融专业
 - 主要课程：**经济数学方法，微观 / 宏观 / 计量经济分析，R 语言 / Stata 实验，金融工程
 - 荣誉奖励：**加州大学录取奖学金
- 2009/09 - 2013/06 **南京航空航天大学**
 - 经济学学士，国际经济与贸易专业
 - 主要课程：**微观 / 宏观 / 计量经济学，国际贸易理论，会计学，运筹学，货币银行学
 - 荣誉奖励：**苏宁南京高校营销大赛总决赛亚军，中国银行杯企业形象设计大赛二等奖