

张天悦

年龄：21

电话：17811680131

求职意向：音频策划/音频设计师

邮箱：465049452@QQ.COM



个人作品集网站二维码



作品集网站

个人作品集网站：www.ztyaudio.art

B站个人主页：https://space.bilibili.com/57102163?spm_id_from=333.1007.0.0百度网盘链接：<https://pan.baidu.com/s/1MWrrnu-QmO6aoR3VYD8-rsQ> 提取码：1234

教育背景

2023.09-2027.07

星海音乐学院

音乐科技 | 本科

- GPA：4.1/5.0，专业排名前 10%。
- 主修课程：游戏影视声音设计、数字音频技术、效果器原理与应用、和声、曲式分析与复调、配器

专业技能

- 游戏音频技术：熟练使用音频中间件 Wwise、具备 Wwise 201 认证；具备音频资源管理与逻辑设计能力，熟悉游戏音频系统搭建流程；具备 UE5、Unity 音频集成实践经验，理解游戏事件驱动与音频逻辑设计流程。
- 音频设计与制作：熟练操作 Reaper、Cubase 等 DAW 软件，具备声音编辑、音色设计、音效制作及混音能力，可根据游戏玩法、场景氛围及角色特点完成声音方案设计。
- 玩家体验理解：Steam 游戏时长超 5000 小时，广泛涉猎各类游戏作品，对游戏玩法、场景氛围及声音设计逻辑有直观认知；尤其关注优秀案例（如《最后生还者》为无障碍人群设计的音频系统），能从玩家体验视角理解声音对游戏体验的提升价值，并将设计洞察转化为音频设计方案。

实习经历

2026.05-2026.08

西山居音频训练营

游戏音频策划方向

- 游戏音频项目流程实践：通过阶段性考核进入并参与游戏音频方向培养项目，按照实际游戏开发流程进行音频需求分析、声音设计、资源制作及引擎集成实践，理解音频在玩法反馈、情绪营造及世界构建中的作用。
- 游戏音频系统设计与引擎集成：基于 UE5、Unity 与 Wwise 完成游戏 Demo 音频系统搭建；实践音频资源配置、交互逻辑设计及引擎调试，了解声音模块在游戏项目中的落地流程。
- 玩法驱动的声音设计与协作：围绕武器、角色反馈、环境交互等模块，根据玩法需求规划声音表现方案，与程序、美术等成员沟通音频需求及实现方式；理解游戏逻辑与声音逻辑分离的开发模式，提高音频迭代效率。

2025.06-2025.08

乐颂文化艺术有限公司

音频设计师

- 游戏音频设计与样本制作：参与独立游戏的音频设计，根据角色动作、场景氛围及交互需求制作对应声音资产。
- 声音资产管理与标准化交付：完成素材整理、格式处理、命名规范及分轨管理，支持项目音频资源交付。
- 团队协作与项目优化：配合团队进行声音方案沟通，根据反馈调整音效表现，提升游戏场景听觉体验。

项目经历

➤ 《这是什么》游戏项目 | 音频策划与设计 | TapTap 聚光灯 Game Jam | 2025.11

- 项目概览：一款第一人称、以“修改物体描述改变现实”为核心机制的风格化解谜游戏，开发周期 20 天。
- 音频策划与玩法服务：独立负责音频风格策划、音效、音乐、文本语音设计及音频集成，根据玩法优先级规划声音资源，确保音频服务核心解谜体验。
- 交互反馈设计：以“用声音提示文本状态”为设计策略，为物体选中、描述改写成功/失败及物体状态变化制作具有逻辑关联的差异化反馈音效。
- 技术执行与团队协作：通过命名规范、设计文档及团队沟通完成音频交付与集成，确保玩法状态获得清晰听觉反馈。主动与成员沟通创作方，在协作中深化对声音设计流程、音频需求的理解，进一步夯实音频制作技术能力。
- 成果展示：作品在深圳“绘梦工厂”孵化中心及深圳大学独立游戏展展出，累计获 150+ 名玩家现场试玩反馈。