

张嘉乐

电话: 135-3997-0819

邮箱: 1152275389@qq.com

微信: QQ152275389



自我评价

专业背景: 热爱游戏行业, 体验 50+ 款游戏, 包括单机, 手游。擅长分析游戏设计原理和技巧, 提供解决方案

技术背景: Maya、虚幻 5、Substance 3D Painter、PS、Java、C、Unity

专业能力: 具备较高的审美意识和敏锐的视觉感受, 拥有成熟的手绘能力, 熟悉虚幻引擎, 且具备场景布置能力

设计能力: 熟悉剧情架构、任务及关卡设计、怪物及场景设计以及故事背景框架撰写

语言能力: 精通普通话及粤语, 英语可作为工作语言, 日语可完成日常沟通

教育背景

萨凡纳艺术与科学学院

互动设计与游戏开发 (硕士)

2023.09 - 2025.08

GPA: 3.5/4.0

主修课程: 游戏美术方法, 互动与游戏设计: 研究与实践, 游戏技术: 游戏脚本制作, 有效设计沟通

加州大学河滨分校

戏剧、电影与数字生产 (本科)

2021.09 - 2023.05

GPA: 3.5/4.0

实习经历

上饶恺盛网络科技

游戏测试实习生

2022.09 - 2022.11

- 进行 15 天的竞对公司联网休闲手游弹壳特工队 (求生、割草相结合的游戏) 的测试, 发现怪物数值膨胀、敌人强度曲线与玩家角色强度不平衡、技能过于单一等 5 类问题
- 根据游玩体验, 通过多方面分析 (UI、UX、功能性、稳定性、数值平衡以及关卡平衡), 提出 3+ 点改进建议 (游戏道具设计、关卡难度设计及怪物设计等)
- 总结测试阶段后问题以及改进建议, 完成测试报告, 协助公司开发更具竞争性的游戏

校内工作

Yellow Face 戏剧

场景道具设计

2022.11 - 2023.01

- 曾负责加州大学河滨分校剧组的道具制作以及海报绘制, 并且参与了戏剧舞台的布置
- 与道具设计团队沟通, 完成道具上色, 并交付至戏剧主要负责人。完成戏剧导演的要求, 并且协同灯光设计师进行场景搭建
- 戏剧的开幕演出就有超过上百名观众观看。

项目经历

Film Jump 游戏

关卡设计

2024.01 - 至今

- 采用 Maya 对游戏场景的互动道具 (开关、索敌炮塔, 移动圆锯等) 进行模型搭建
- 通过 UE5 Widget 设计游戏 UI 界面, 利用 UE5 Actor 实现道具运行逻辑及游戏运作功能
- 设计陷阱的伤害数值、转动速率、移动速度、停顿间隔, 行动路线等

Global Game Jam

原画师及关卡设计

2024.01

- 采用 Photoshop 绘制游戏场景的像素物品 (盆栽、饮水机、办公桌、窗户等) 及互动动图
- 使用 Unity 搭建游戏开场场景和三个游戏关卡, 将像素物品和动图嵌入游戏场景和游戏关卡

皇家齿轮

游戏剧情策划及游戏角色原画师

2023.10 - 至今

- 融合现代流行文化中的蒸汽朋克和克苏鲁神话两大元素, 编写一款蒸汽朋克风格的奇幻冒险 SRPG 游戏的故事背景、游戏世界观
- 设计和策划游戏的职业系统和场景、二次行动系统和策略选择系统
- 采用 Photoshop 设计游戏中所有不同角色的原型、服饰、道具的设计及原画

蟹堡王模型搭建

游戏场景设计

2023.09 - 2023.11

- 运用 Maya 对蟹堡王的建筑进行模型搭建和贴图展开, 以 FBX 模式将建模导入到 UE5 的游戏引擎之中
- 导入贴图至 Adobe Substance 3D Painter 上色, 导入上色贴图至 UE5 后编辑成材质球, 放入 UE5 模型
- 在 UE5 里构建水下场景, 通过变更环境设置, 使整个环境达到低透光、偏深蓝色的水底效果
- 将模型放置到已搭建好的场景, 在模型的周边放置同样在 Maya 里构建的海草模型