

刘杨



+86 18611440929



Yangliu.gmdev@gmail.com



https://www.yang-studio.top

教育背景

项目经历

萨凡纳艺术与设计学院 交互设计与游戏开发 · 艺术学士

2021.9 – 2025.5

- 主修: 游戏开发
- 辅修: 游戏用户体验设计

SKILLS

软件

- Unreal Engine 5
- Autodesk Maya
- Blender
- Substance 3D Painter
- Figma
- Claude CLI
- XMind
- Docker
- Autodesk Fusion 360
- SketchUp
- Mixamo
- Substance 3D Designer
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe After Effects
- Adobe Premiere Pro
- Adobe Audition
- Procreate
- Godot
- Unity

编程语言

- Blueprint
- Python
- HTML/CSS

系统开发

- AI行为树
- Shader 开发
- 关卡设计
- 系统设计

流程工具

- Git
- Perforce
- Jira
- Trello

语言

- 中文 (母语)
- 英语 (流利)

ACHIEVEMENTS

SCAD 杰出奖学金 (\$80,000 全额) · 2021-2025

院长嘉奖名单 (Dean's List) 2021-2025

SCADamp 高级证书 2024

设计研究与洞察力认证 2023

Adobe 认证视觉设计专家 Photoshop 2022

Bubono's Bumperland

2024.09 – 2025.05

UE5 团队项目

以碰撞对战为核心机制的街机动作游戏，玩家驾驶碰碰车穿越三个主题竞技场，面对基于行为驱动 AI 的差异化 敌人。历时 9 个月，5 人跨职能团队协作完成

- 基于行为树与状态机，为 3 个主题分支独立设计并实现敌人 AI，使其能够根据玩家速度、位置与战斗节奏实时调整追击、包抄与阻挡策略
- 搭建模块化游戏系统框架，涵盖碰撞反馈、升级循环与竞技场机关触发逻辑，支持跨设计阶段的快速迭代
- 开发自定义 Shader 实现能量弹、动态贴花、电流反馈等视觉特效，保障各主题分支机制与画面风格的一致性
- 使用 UE Profiler 与 RenderDoc 进行帧率分析与内存优化，确保高碰撞密度场景下的性能稳定

INK

2025.01

UE5 双人Global Game Jam项目

2025 年 Global Game Jam 参赛作品，双人团队在 48 小时内完成的全手绘风格 2D 横版平台游戏，采用 UE5 实现 2D 游戏开发。

- 独立承担策划与编程全流程，在 48 小时内设计并实现 3 个差异化关卡、6 种敌人类型、存档点机制及完整游戏流程
- 统筹任务分工，将美术与视频工作完整交由搭档负责，确保双线并行推进、按时交付可玩版本
- 通过阶段性节点确认与实时范围管控，在极限时间内保证项目进度与完成质量

山河Demo

2024.03 – 2024.05

UE5 独立开发

独立开发的武侠动作 ARPG 原型，基于 UE5 蓝图构建，历时 10 周完成。采用事件驱动战斗架构，以 Boss 情绪 状态与尸魂碎片系统驱动叙事节奏，让战斗结果直接影响任务进程

- 设计并实现数据驱动战斗框架，以数据表管理连招链、处决状态与任务触发，支持无需重建关卡的快速迭代
- 搭建连招管理系统，实现轻/重攻击分支与时间窗口判定，结合 Animation Montage 与 Motion Warping 打磨砂画衔接与打击手感
- 构建基于敌人尸魂碎片收集的任务系统，将战斗结果与叙事进程直接关联，实现机制与故事的整合
- 整合 FMOD 音频提示与镜头冲击反馈，强化战斗可读性与打击感

Terra Dotta × SCADpro

2024.01 – 2024.03

视觉设计负责人

SCAD 与 Terra Dotta 的跨学科产学研合作项目，旨在重新设计其留学平台用户体验流程，团队由调研、UX、视觉、测试等多个职能小组构成。

- 主导全项目周期视觉设计方向，将 UX 调研结论转化为可交互 Figma 原型与数据可视化方案
- 联合调研、UX 与测试小组制定视觉规范 SOP，统一各职能组交付标准，提升跨组协作效率
- 按时交付流程手册、界面设计稿与数据分析报告，并通过定期团队同步持续优化产品体验

AukAdyssey

2024.03 – 2024.05

4人团队UE5原型开发

第一人称动作游戏原型，以高速战斗与电影化移动为核心，重点探索分层场景下的战斗节奏与界面可读性设计。

- 负责交互与 UI 框架搭建，将界面引导逻辑绑定到战斗节奏节点，确保高速场景下信息传达清晰不干扰沉浸感
- 在分层复杂场景中持续调优角色手感与镜头反馈，保障可玩 Demo 的基调稳定与节奏一致性
- 与美术和程序协作，统一视觉风格与机制表现，按时交付完整可玩原型

疫情后美国酒精消费研究

2023.03 – 2023.05

4人团队UX项目

针对后疫情时期酒精消费习惯变化的用户研究项目，通过多方法数据采集探究消费行为背后的情绪与社会驱动因素，并提出设计介入方向

- 参与设计并执行多维度数据采集方案：发放问卷收集 22 份有效回应，完成 6 次用户深度访谈及 2 次专家访谈，累计整理 100+ 个数据点
- 运用文化探针方法追踪用户饮酒频率、时段与社交场景，量化疫情前后行为差异
- 将原始数据归纳为 22 个主题、提炼 6 项核心洞察，识别出情绪驱动、社交压力与习惯固化三类主要消费模式
- 基于研究结论共同搭建用户体验框架，输出智能饮酒追踪器与配套 App 两个设计机会方向