

卞浩伦

邮箱：bhi_2002@163.com | 电话：+86 13761785510 | 微信号：BHI_2002 | 作品集：<https://www.haolunbian.com/>



教育经历

2022.8-2026.5: 犹他大学（本科）- 游戏专业, 音乐工程辅修

2022.1: 绿河学院（副学士）- 音乐专业

个人总结

● **本人拥有游戏专业 + 音乐工程双背景**，现从事游戏音频设计，参与腾讯《光与夜之恋》《灰烬行者》等项目；具备从需求拆解、声音方案、音效制作到版本跟进的商业项目全流程经验，并可独立完成 Wwise / Unity / UE5 技术音频接入与播放逻辑开发。

● **上海音乐学院钢琴演奏级**，长期钢琴演奏与作曲经历，荣获 **9 项世界级、7 项国家级、18 项市级钢琴大奖**，具备顶尖乐感与音乐功底，能很好地融合音乐、音效和游戏本体之间的连接与优化游戏体验。熟练使用 Wwise、Unity、UE5、Logic Pro、Reaper 等工具，擅长二次元、叙事、休闲及环境声景方向。

工作经历

2026.7-至今：上海微创软件股份有限公司（外派腾讯项目组）- 游戏音频设计师

● **音频全流程制作**：负责游戏音频需求评审与拆解、声音方案设计、音效样本制作、资源整理与交付落地，根据玩法、剧情演出与视觉表现调整声音层级、节奏及听感方向；跟进版本需求、修改反馈与实机效果，并负责部分供应商对接、音频需求发包、进度跟进、成品验收及修改反馈，根据实机表现持续调整音效内容，保障音频表现与版本目标一致。

● **版本与系统协作**：参与需求评审、音频资源配置、播放逻辑验证、实机测试及问题排查，与策划、美术、程序等岗位协作推进音频内容接入与版本交付。

● **强项目实战经验**：参与《光与夜之恋》《灰烬行者》等项目。

2025.8-2025.12：一罐盐音乐文化有限公司-音频设计师（实习）

● **音频全流程制作**：协助完成游戏及多媒体音频需求理解、素材设计、制作与落地，对接客户需求并实现音频方案，保障项目风格统一与交付质量。

● **音频系统测试优化**：负责游戏内音频系统调试、测试与迭代优化，提升音频体验稳定性与沉浸感。

● **内容创意设计**：参与游戏剧情框架策划、音乐歌词创作等内容工作，补充叙事与音乐表达。

● **多项目实战经验**：参与《放置少女》《动物城咖啡店》《萤火夜话》《开心消消乐》《掌心麻将》等项目音频与内容工作；协作《金铲铲之战》《和平精英》等头部项目。

项目经历

2026.7-至今：《光与夜之恋》（腾讯项目）- 音频设计

● **音频全流程**：负责版本 / 内容音频需求拆解、声音方案设计、音效制作与交付跟进；结合剧情演出、交互节奏与视觉表现定义声音层级及听感方向，参与供应商发包、成品验收及修改反馈并根据版本反馈持续迭代优化。

2026.7-至今：《灰烬行者》（腾讯项目）- 音频设计

● **3D 动态环境声**：负责 3D 随机环境声内容制作与配置；以持续雨声作为环境底层，为雨滴落在金属、木材、石材等不同材质上的细节声进行差异化设计，并结合随机播放与空间点位变化构建自然、非重复的动态雨声场。

2026.1-至今：独立 Galgame 项目（开发中）- 音频设计 / 技术音频

● **音频全流程开发**：独立负责音频需求拆解、声音方案设计、音效制作、资源管理、游戏内实现、测试与迭代，并结合剧情演出与交互节点规划声音表现。

● **Wwise 架构与播放逻辑**：从零搭建项目的音频分层、路由、混音与播放规则，完成 UI / 剧情音效管理、音乐无缝循环与过渡、分类音量及响度控制，形成可扩展的声音架构。

● **技术音频支持与工具化**：建立统一的 Unity - Wwise 音频调度层，解耦剧情数据、游戏逻辑与音频资源；承担**完整的音频功能开发**，设计并调试 Unity - Wwise 运行时接口及音频总控模块，并通过 WAAPi 与 Profiler 完成批量配置、资源校验和问题定位，降低后续内容的程序接入成本。

2025.8-2025.12：放置少女（实习项目）- 音频设计

● **项目背景**：参与二次元美少女放置养成手游研发，项目角色、战斗及运营体系完善，对音频表现力、交互反馈与整体氛围品质要求严苛。

● **音频制作与落地**：负责完成多轮线上活动及核心 UI 界面音频设计与制作，作品**全部被采纳落地**，并负责后续迭代优化与需求跟进。

2025.8-2025.12：动物城咖啡店（实习项目）- 游戏故事设计，音频设计

● **项目背景**：参与以动物咖啡店为题材的治愈系节奏音游，融合角色表演、轻喜剧叙事与休闲关卡体验，注重整体氛围与情感表达。

● **世界观与剧情策划**：协助负责游戏世界观构建、人设设定、剧情设计、演出编排及文案落地，完善叙事体系与角色塑造。

● **音频协同设计**：参与游戏音频方案设计，配合叙事与玩法节奏，提升整体听觉体验与内容沉浸感。

技能

● **游戏音频 / 技术音频**：具备完整的游戏音频设计与落地能力，可完成需求拆解、声音方案、音效样本制作及版本迭代；熟悉技术音频流程，可完成各种音频逻辑及接口功能开发与封装。

● **游戏设计 / 游戏音乐设计**：掌握游戏叙事、关卡及系统设计，能够结合玩法机制、叙事节奏与情绪目标进行游戏音乐设计与创作；拥有上海音乐学院钢琴演奏级，曾师从中国著名音乐家王建中、中国著名钢琴教育家**田梅**，具备扎实的演奏、作曲与音乐审美基础。

● **AI 工作流应用**：精通使用 Agent 辅助游戏开发与音频生产，包括如需求拆解、工程分析等复杂任务规划，并能够通过持续迭代指令提升输出稳定性与工作效率。

● **AI 辅助技术开发**：精通使用 Agent 辅助阅读、编写和调试 Unity / Wwise 相关代码与工具脚本，分析现有工程结构、定位问题并完成部分功能开发，将 AI 深度融入实际开发流程。

● **工具与工作流**：熟练使用 Reaper、Logic Pro、Wwise、Unity、UE5、Codex、MuseScore 等，具备从音频资产制作、Middleware 配置到引擎内实现的完整工作流经验。

游戏经历

● **深度体验 ACT/格斗/魂/动作 RPG**：永劫无间（美服修罗）、黑神话：悟空、剑星等，了解强调自身动作作战类的音频设计重点在战斗可读性与打击分层。

● **深度体验 RPG/艺术/开放世界**：原神、明日方舟：终末地、逆水寒手游、无限暖暖等，了解强调氛围感类的音频设计重点在声景叙事与空间质感。

● **深度体验 FPS/TPS/枪械 RPG**：逃离鸭科夫、赛博朋克 2077、尘白禁区等，了解强调枪械声类音频设计重点在枪声层级与空间距离/遮挡定位。

● **深度体验解谜/恐怖/AVG**：纸嫁衣系列、葬花：暗黑桃花源，饿殍：明末千里行等，了解强调功能与声音引导类的音频设计重点在线索引导与张力节奏控制。

个人荣誉

● 2009 年“圣卡罗杯”上海青少年钢琴比赛一等奖。

● “海伦杯”2010 上海国际青少年钢琴比赛金奖。

● 2010 年上海之春国际音乐节“施特劳斯杯”长三角地区青少年钢琴邀请赛一等奖。

● 2011 年德国欧米勒钢琴公开赛一等奖。

● 2012 年“幸福中国”青少年艺术交流展一等奖。

● 2012 年第五届上海国际青少年钢琴比赛银奖。

● 2013 年保利城市交响杯第二届中国优秀学生上海钢琴精英赛（总决赛）金奖。

● 2013 年第十届上海国际钢琴大师班暨首届“海伦杯”中国钢琴公开赛全国总决赛钢琴独奏比赛二等奖。

● 2013 年德国欧米勒钢琴公开赛二等奖。

● 2013 年第六届上海国际青少年钢琴比赛金奖。

● 2014 年上海市学生个人单项艺术比赛钢琴金奖。

● 2015 年新加坡国际青少年钢琴比赛一等奖。

● 2015 年“上海小音乐家”选拔赛金奖。

● 2016 年肖邦国际青少年钢琴比赛银奖。

● 2016 年中国国际钢琴艺术节暨伯牙奖一等奖。