



孙奕琨

3D/2D游戏美术设计师, 场景设计师, 创意游戏设计师

联系方式

ysun24@pratt.edu
139 5410 3466
+1 (347) 331-5431
yikunportfolio.com

教育背景

普瑞特艺术学院(Pratt Institute)
游戏美术(本科)
预计于2025年5月毕业

技能

Maya
ZBrush
Substance 3D Painter
Unity
Procreate
C#
Ink
Twine
Photoshop
Premiere Pro
Godot
After Effects
Python
Nuke

游戏资产创作
角色创作
次世代建模全流程
游戏 文案策划
游戏编程
视频编辑合成
平面设计

语言

英语 (熟练)
日语 (JLPT N2)
普通话 (母语)

工作经验

主美, 文案策划, 编程 | BananaBread Studio(香蕉面包工作室)
2023.4—今日

HELL NO不·Unity 3D国风叙事游戏 · 2023.11-2023.12

- 创作了七位主要角色, 以及四个建筑物群体的原画, 以供建模参考, 灵感来源于中国冥界传说。
- 使用Maya软件完成了六位角色的建模和ID贴图工作。
- 结合中国民间传说与现代文化, 设计了结合奶茶和滑屏机制的手机游戏系统。
- 撰写了充满诙谐幽默的原创现代中国冥界故事, 为游戏营造了轻松愉快的氛围。
- 在Unity中编写了对话控制器, 并使用Ink完成了对话脚本, 后整合进与NPC角色之间的互动。
- 结合自制资产、Unity商店资源、粒子系统和后期处理技术, 打造了主游戏环境。
- 在现有的第三人称角色控制器基础上进行了开发和改进, 以提升游戏的用户体验。

STUPID ORIGAMI COLLECTOR傻傻叠纸收藏家 · Unity 3D奇幻叙事解密游戏 · 2023.4-2023.5

- 创作了以叠纸收集为基础的游戏背景故事, 并设计了基础的收集玩法。
- 使用ProBuilder构建了游戏的探索收集系统, 包括主世界地图和两个关卡的设计。
- 利用Ink编写了角色间的对话, 以引导玩家并丰富游戏世界观。
- 利用Unity商店资产对环境进行补充和建造, 打造了梦幻系风格。
- 设计了基础操作教学互动和UI指引, 提升了游戏的易上手性。
- 通过多次编程和动画器改进, 优化了玩家控制器, 提升了游戏体验。

个人项目

FLOATING CYBERPUNK ISLAND赛博朋克漂浮岛屿 · Unity 3D场景 · 2023.9-2023.11

- 设计了一个可控制的游戏角色和游戏的主要环境, 呈现了梦幻赛博朋克的风格。
- 使用了次世代建模流程, 完成了所有环境模型的建模, 并进行了贴图绘制工作。
- 利用Shader Graph在Unity内实现了大量材质的动画效果, 增强了游戏的视觉效果。
- 使用ZBrush进行角色雕刻, 并在Maya内重新进行了拓扑, 然后利用Mixamo完成了骨骼绑定和动画制作。
- 在Photoshop内绘制了多套广告海报和饮料包装贴图, 为游戏增添了丰富的细节和氛围。

MELTING CHRISTMAS融化圣诞 · Maya渲染场景 · 2022.10-2022.11

- 在Maya中, 通过MASH Network完成了真实可信的圣诞树模型的制作。
- 利用nCloth技术制作沙发靠枕模型, 以实现最逼真的效果。
- 使用xGen快速生成地毯和猫的毛发, 显著缩短了制作时间。
- 使用卡通渲染器, 将第二种风格融入设计, 呈现出空间坍塌感。
- 通过灯光设置, 营造出电视机播放并照射在沙发上的效果, 营造温馨的氛围。

MESSY BEDROOM凌乱卧室 · 插图及动画作品 · 2023.9

- 在Procreate中绘制了俯视视角的两点透视风格化凌乱卧室。
- 利用不同的色盘完成了白天和晚上的氛围上色, 营造了不同的光影效果。
- 在Procreate中绘制了夜间的简短动画, 并在Premiere中进行了剪辑和配乐, 增强了氛围感和视听效果。

GAME LIFE游戏人生 · 贴纸设计 · 2023.8

- 在Procreate中设计了一套主题为“游戏人生”的贴纸。
- 设计了一个主要角色网瘾少女和虚拟副角色拖鞋熊, 作为主要表现角色。
- 结合这两名角色, 设计了四个相关的大场景, 以及数个相关主题的小填充贴纸。