



谷佳乐

意向岗位：游戏关卡策划(可适配游戏灯光设计、游戏场景美术)

电话：15333164294

邮箱：905882331@qq.com

性别：男

年龄：23

现所在地：北京

政治面貌：共青团员

民族：汉族

求职意向

意向岗位：游戏关卡策划(可适配游戏灯光设计、游戏场景美术)

意向城市：北京

期望薪资：面议

求职类型：社招

教育经历

中国戏曲学院 | 戏剧影视美术设计(舞台灯光设计方向) | 本科

2021.9-2025.6

- 系统研习舞台灯光设计、戏剧舞美、空间构图、场景氛围营造、舞台叙事等专业课程，夯实空间规划、视觉引导、光影塑造、节奏把控核心能力。
- 在校期间自主拓展游戏领域知识，钻研游戏关卡设计、场景白盒搭建、关卡动线规划、玩法逻辑设计等内容；毕业后持续深耕游戏专业技能，拆解《塞尔达传说：旷野之息》《艾尔登法环》等经典游戏关卡案例，独立完成3套场景白盒、2套小型关卡Demo实操练习，熟练掌握关卡策划基础工作流程。
- 学业综合成绩专业排名前20%，曾获学院优秀实践作品奖。

实践项目经历

舞台视觉设计与执行项目 灯光设计师/执行 2021.06 - 2024.08

全程参与剧目、舞剧、音乐会、音乐剧、主题演播厅等20余场各类演出的灯光设计、空间布局、现场执行工作，擅长结合主题完成场景分区、动线规划、氛围渲染与节奏把控，相关经验可高效迁移至游戏关卡设计、场景视觉创作工作。

独立灯光设计项目

- 舞剧《青春舞曲》 灯光设计 | 2023.05：任职独立灯光设计师，负责整场演出灯光方案创作、布光布局与动态光效编排。结合舞蹈剧情完成6个表演区域划分，利用光影色彩、明暗变化引导视线、烘托场景情绪；根据12个节目流程设计视觉起伏节奏，匹配表演节奏完成整体视觉呈现，演出获北京大学生舞蹈节最佳视觉呈现奖。对应能力：空间分区、视觉引导与氛围营造，适配游戏关卡区域规划、玩家视野引导、场景情绪设计与流程节奏把控。
- 《E曲同宫》主题音乐会 灯光设计 | 2023.05：针对电子音乐+戏曲融合的演出主题，打造沉浸式灯光视觉方案，规划全场光影动线与27种动态特效，根据曲风切换视觉风格，统筹30余台灯光设备调试与现场落地执行，打造一体化视听体验。对应能力：主题化场景包装、沉浸式体验打造能力，适配游戏主题关卡风格设计、视听节奏融合设计。

灯光设计助理项目

- 越剧《阮玲玉》 灯光设计助理 | 2023 繁星戏剧村：协助主设计师完成灯光布局、效果测试与现场调光，配合舞台调度完成8个场次、12个场景光影切换，熟练掌握戏曲舞台空间运用与场景切换逻辑。对应能力：精通多场景切换与功能分区逻辑，可应用于游戏多区域、多房间关卡规划设计。
- 话剧《日出》 灯光设计助理 | 2023.05 中国戏曲学院大剧场：参与话剧灯光设计全流程，结合剧本剧情、人物情绪

与演员走位设计光影效果，以视觉元素辅助剧情叙事，规划灯光覆盖范围与行进视觉动线。对应能力：擅长视觉叙事、行进动线规划，契合剧情向游戏关卡设计、玩家探索路线规划工作。

- **新编现代京剧《迟开的山丹丹》 灯光设计/灯光控台 | 2024 学院戏曲节**：联合完成剧目灯光方案设计，同时担任现场灯光控台，依据 17 个剧情节点、舞台调度精准切换光效，把控整场演出视觉节奏；参与方案研讨、设备排布与全流程彩排，配合 12 人创作团队完成项目落地，演出获学院戏曲节金奖。对应能力：具备流程节点设计、节奏调控与跨岗位协作能力，适配游戏关卡流程设计、玩法节奏优化及团队协同工作。

现场执行项目

- **音乐剧《艺术区》 灯光控台 | 2024.07-2024.08 小柯剧场**：驻场负责 16 场音乐剧常态化演出灯光操控，严格遵循演出流程、剧情节点完成光效切换，适应高强度驻场工作，精准把控现场视觉细节与呈现效果，零失误完成全部演出任务。对应能力：细节把控力、执行力与抗压能力突出，可胜任游戏关卡测试、细节优化、版本迭代等工作。

创意视觉&IP 改编设计项目

- 独立完成《解忧杂货店》模型设计、《推销员之死》《梁山伯与祝英台》剧目视觉设计、《崩坏：星穹铁道》主题演播厅设计等创意作品。深入理解游戏 IP 世界观与视觉风格，结合 IP 特色完成 120 m²空间改造、光影方案与整体视觉创作，实现游戏 IP 到实体空间的视觉落地，作品获学院年度创意设计优秀奖。对应能力：具备 IP 解读、风格化视觉创作能力，能够快速匹配游戏美术风格，完成 IP 主题关卡、特色场景设计。

🔧 相关技能

1. **设计软件能力**：精通 Photoshop、3DSMAX、Vectorworks、UE5、WYSIWYG 等专业设计工具，可独立绘制空间布局图、效果图、动态光影模拟方案，满足关卡图纸、场景布局可视化输出需求。
2. **空间与视觉能力**：拥有 20 余场舞台项目实操经验，熟练掌握空间分区、玩家动线规划、视野引导、光影氛围塑造、视觉叙事、整体节奏把控等核心能力，可直接迁移至游戏关卡设计工作。
3. **游戏专项能力**：系统学习关卡策划理论，熟练完成游戏场景白盒搭建、关卡难度梯度设计、基础交互与玩法构思；长期拆解优质游戏关卡案例，掌握关卡设计全流程思路，独立完成 2 套可运行小型关卡 Demo。
4. **综合职业能力**：参与数十场各类演出项目，具备优秀的团队协作、多方沟通、多任务并行处理能力，抗压性强，执行力突出，学习能力与创新思维良好，能够快速适配游戏行业工作节奏。

🗨️ 自我评价

本人本科主修戏剧影视美术设计(舞台灯光设计方向)，拥有完整的舞台灯光、舞美设计实操经验，在**空间布局、动线规划、光影氛围、叙事表达、节奏把控**等方面功底扎实，专业能力与游戏关卡策划岗位高度契合。毕业后主动深耕游戏领域，系统学习关卡设计、白盒搭建等专业技能，完成多项个人实操作品，对游戏行业及关卡策划工作具备清晰认知。本人工作态度认真严谨，善于跨领域转化专业经验，乐于钻研新技能、接受新挑战，团队协作意识良好，能够快速融入团队开展工作。由衷热爱游戏行业，希望依托自身空间设计与视觉创作优势，深耕游戏关卡策划岗位，持续创造价值。