

陈华阳

游戏声音设计师 / 音频策划

gamusuraido@foxmail.com | <https://portfolio.gamuhome.xyz>

专业概述

游戏声音设计师 / 音频策划。自 2022 年至今于深圳市奥古布古网络科技有限公司任职，完成两款已上线游戏项目的完整音频落地，覆盖音效设计、动态音乐、语音 / 旁白管线与播放规则。

熟悉 Unity + FMOD、UE5 + MetaSounds 与 Wwise 项目流程，能将重复生产流程整理为可复用模块或批量工具链。

项目经历

《无用之人：登神长阶》

2024 - 2026

游戏声音设计师 / 音频策划

深圳市奥古布古网络科技有限公司 · UE5 · MetaSounds

独立负责项目全部音频内容：角色与战斗音效、动画蒙太奇、系统 UI、音乐与动态混音。

搭建 MetaSounds 音频架构，整理伪随机触发、散播播放、多轨 Solo 混音等可复用 Patch 模块。

设计 AI TTS 旁白生产管线：语音克隆、批量生成、LLM audio-tag、REAPER 入库，以及事件 / 权重 / 冷却 / 队列播放规则。

制作 MetaSounds Helper 编辑器辅助工具，用于规模化管理 Patch inputs 与引用一致性。

《安尼姆的无尽旅途》

2022 - 2025

游戏声音设计师 / 音频策划

深圳市奥古布古网络科技有限公司 · Unity · FMOD

完成角色与技能音效、UI 交互、地图与场景声、动态音乐等音频实现。

项目初期使用 Wwise 跑通基础音频集成，后迁移至 FMOD 并重新实现相关音频逻辑。

设计紧张度参数驱动的战斗混音，并针对 death gate 等焦点事件进行音乐侧链闪避。

负责外包音乐集成与动态混音，通过 Stem 概率触发、场景状态切换等方式增强短循环音乐层次。

工作经历

深圳声之浪潮文化传播有限公司

2014 - 2021

混音师 / 声音设计师

影视 · 动画 · 游戏宣传片 · 主题公园

参与影视动画、游戏宣传片与过场动画的对白预混、混音和音效设计，项目包括《斗战神》《梦幻西游》《逆水寒》《倩女幽魂手游》《忍者必须死3》等。

负责动画电影《济公之降龙降世》预配音录音与对白预混。

参与普乐方《星际奇遇》《勇闯盘丝洞》、珠海中医药创意博物馆等主题公园 / 多媒体互动音频项目。



教育

华南农业大学 本科

园艺（花卉与景观设计）

2009.09 - 2013.06

大学英语六级

软件 / 技术

REAPER

FMOD

Wwise

MetaSounds / UE5

Unity

Cubase / Nuendo

Ableton Live

能力关键词

音效设计

动态音乐 / 交互混音

语音与旁白管线

参数驱动音频逻辑

AI TTS 批量生产

对白预混 / 混音