

李易航

游戏开发

+86 18016486341

yihang-design.com

jerry20040907@126.com

上海



学历

- 2023/8 - 2027/5 ● **普渡大学** GPA: 3.81/4.00
计算机图形学本科 | 主修游戏开发 | 辅修计算机科学
游戏关卡设计
面向对象编程 (Java)
游戏开发实践 (UE)
用户体验设计
严肃游戏开发与研究 (Unity)
游戏 AI (UE & Unity)
互联网基础与开发 (HTML & CSS)
...

经历

- 2026/1 - 2026/2 ● **MR.INMES | GGJ**
游戏编程
yihang-design.com/games/mrinmes
制作游戏流程工具：可以随意添加游戏的关卡 (stage)
并在每个阶段判断通过条件并做出正向反馈/负面反馈
实现音效架构与动画联动：全局音效管理、随机音效等

项目

- 2025/9 - 2026/3 ● **TWO SIDES OF THE MOUNTAIN | 个人项目**
Two Sides of the Mountain是一款Unity3D的基于 Joy-Con 的 Gyroscope 输入实现“现实走路与身体动作控制角色移动”的核心交互，让玩家通过步行与动作驱动角色行进；同时实现剧情“编剧”工具，可在编辑器内快速串联与配置对话、屏幕效果与 QTE，并支持为每个阶段设置通过条件及对应的正向或负向反馈，用于高效制作与迭代叙事流程。
- 2025/2 - 2025/5 ● **THOUGHT TRACE | 个人项目**
yihang-design.com/games/thought-trace
ThoughtTrace是一款 Unity3D的low-poly 的心理主题互动叙事探索游戏，核心以探索、交互与轻解谜推进叙事与氛围；实现了循环关卡与流程控制，并加入基于距离的屏幕边缘反馈与提示系统，同时搭建了可复用的物品交互/收集与事件触发链路等。
- 2025/8 - 2026/5 ● **S.O.A.P | 学校团队项目**
yihang-design.com/games/s-o-a-p
在 UE5 中为 S.O.A.P. 搭建了核心“清洁/染色”玩法系统：实现玩家 Trail 与落地 Splash 的绘制效果、可缩放 Canvas 的绘制支持、覆盖率/格子计分与敌人踩脏扣分回退、游戏结算与分数存档；完成UI的设计和实现；实现游戏设置调节与保存应用；制作音效以及背景音乐。
- 2025/9 - 2026/9 ● **FPS 2V2 地图 | 个人关卡设计**
yihang-design.com/leveldesign/fps-2v2
基于COD操作系统的2v2竞技地图，根据3C规划掩体间距与交战距离，规划三线动线、掩体密度与视线控制以提升公平性与对局可读性。

技能

- 引擎**
Unity
Unreal Engine 5
- 编程**
Java
JavaScript
C#
C
HTML&CSS
- Adobe**
Photoshop
Illustrator
Premier
LightRoom
- 音乐**
Logic Pro
FL Sutdio