李江浩

+86 186 1229 1158| jianghaoli800@gmail.com | 洛杉矶，加州
http://www.linkedin.com/in/lijiangh | www.lijianghao.com

教育背景

南加州大学 **洛杉矶，加州**
游戏开发与交互设计艺术学士 电影艺术学院 预计毕业时间 2027.12
电子游戏程序设计辅修 维特比工程学院
音乐录音艺术 桑顿音乐学院
GPA：3.92 / 4.0

技能、活动与兴趣

语言：普通话（母语），英语（无障碍沟通）
技术技能： Unity, C#, Max/MSP, C++, Python, FMOD, Wwise, Perforce, Git, Studio One, Procreate, Microsoft Office
兴趣爱好：计算机录音，音乐（电吉他，电贝斯），羽毛球，电子游戏

经历

Dreamcatcher **洛杉矶，加州**
技术音频设计师 2025 年 12 月 – 至今
- 在前期制作阶段合成 10 个音效；使用 Wwise 进行音频集成；以 C++ 编写游戏音频逻辑脚本；构建线上游戏内音频与语音聊天系统框架，并与设计团队紧密协作。
- 融合 RNNoise 开发了带有降噪的实时近场聊天系统；混音并打造空间化、沉浸式音景。

Sisyphus's Worst Day (again) **洛杉矶，加州**
首席技术音频设计师 2025 年 8 月 – 2026 年 6 月
- 使用 Studio One 为游戏内（diegetic）玩法与非游戏内（non-diegetic）UI 设计音效；通过 Soundly 管理音频素材；在 Unity 中使用 FMOD 实现与混音；使用 Perforce 进行版本控制。
- 领导 5 人团队；规划制作流程；为工程师设计并构建 API 架构

Mantle **洛杉矶，加州**
首席音效设计师 2024 年 9 月 – 2025 年 5 月
- 与首席游戏设计师合作制定音频素材清单，梳理音效需求；使用 Excel 进行管理。
- 使用 Logic Pro 为游戏设计 100+ 音效；作品在 USC Games Expo 展出并于 Steam 平台发布。

Forest Fear – Games for Change 2025 **洛杉矶，加州**
首席音频工程师 & 游戏设计师 2025 年 2 月 – 2025 年 5 月
- 使用 Logic Pro 制作环境、音乐及音效音轨；通过 Wwise 进行音频集成与实现；编写音乐交互、音效触发与特殊效果逻辑；使用 Unity Recorder 制作过场动画视频。
- 参与游戏概念构思；优化关卡设计并搭建关卡结构；编写核心玩法逻辑以支撑游戏机制。

个人项目

AI sDesigner Io **洛杉矶，加州**
开发者 2026 年 5 月 – 至今
- 使用 Agentic Engineer 工作流开发音效设计平台；Claude + GPT 混合开发；设计 AI 工作流程，调用 Qwen，GPT，ElevenLabs API 完成全流程的自动音效生成。
- 提高音效设计工作效率近 70%；提供了音效生成相关的灵感创意；创新了画面-声音的工作流。

CamSynth **北京，中国**
开发者 2026 年 6 月 – 至今
- 使用 Max/Msp + Jitter 开发基于摄像机采集画面的合成器；设计了基于卷积边缘检测后图像的分析算法；正在开发相应合成器方法。
- 采用摄像头实时分析的方法，画面中元素越多，则合成器颗粒度越大，反之依然。根据前一帧的结果反推画面变化程度，并依此实时调整合成器参数。

Unity 音频回调系统 **洛杉矶，加州**
开发者 2025 年 12 月 – 2026 年 4 月
- 整合 Unity 内置系统与音频编程方法，构建音频事件回调系统；模拟音频中间件功能，使音频相关工作效率提升约 50%。
- 构建系统 UI，打造友好的用户体验；设计类似时间轴的交互式音频事件可视化界面。