

刘润泽

游戏音频设计师 / 音频策划

上海 | 18052021026 | 1015900407@qq.com

GitHub: github.com/FreshSoul | Bilibili: space.bilibili.com/345703306



教育背景

复旦大学 | 硕士 科技考古 南京农业大学 | 学士 土地资源管理

个人简介

- 现任叠纸游戏 Audio Designer，具备《无限暖暖》大型上线项目经验，持续开发迭代经验，覆盖声音方案、素材制作、Wwise 搭建、UE5 联调、运行时混音及版本管理。
- 具备 Wwise 混音架构、HDR 动态响度、Dynamic EQ、响度与系统规范建设经验；能够从听觉基调、听感一致性、反馈辨识度和复杂声场可读性推进音频质量。

工作经历

叠纸游戏 | Audio Designer | 《无限暖暖》

2024.10 - 至今

- 负责 3C、战斗服装、协战伙伴、大喵战斗及 Boss 战等玩法模块，从需求拆解、声音与战斗语音方案、素材制作，到 Wwise 实现、UE5 联调、运行时混音和上线验收，覆盖完整制作链路。
- 深度参与大世界环境、物件、服装、脚步和小游戏等模块，与策划、程序及美术协同开发；累计生产制作音频资产 10,000+。
- 承担《无限暖暖》1.0 - 2.0 音频工程架构重构，搭建 Wwise 混音、HDR 动态响度与 Dynamic EQ 系统，并沉淀响度、混音和系统规范，整理分析集与成可供团队使用的规范表。进行战斗相关外部供应商测试，制定标准、验收、返修反馈。
- 完成跨版本 Wwise 工程结构重构与冲突合并，梳理资源组织和复用方式，支持线上版本稳定迭代。
- 设计开发音频工具、自动化流程及可视化 UE5 Debug 系统，提高资源管理、实现、混音与问题定位效率。

核心能力

声音设计与内容策划 战斗、3C、Boss、脚步、环境、物件、交互反馈；素材制作、反馈层级与品质统一。

交互实现与动态混音 Wwise、WAAPI、Unreal Engine 5；Runtime Mixing、HDR、Dynamic EQ、Spatial Audio、引擎接入与联调。

项目落地与版本协作 声音方案、响度与系统规范、资产结构、版本合并、引擎内验证、问题定位及跨版本迭代。

制作与工程工具 Reaper、Cubase、FL Studio、Pro Tools | Python、C++、Lua | P4、Wwise。

音频工具与技术项目

AudioMate 游戏音频 AI 助手桌面应用，连接知识库、团队规范、DAW、Wwise、网页和本地文件，支持 Skill、Plugin、MCP 与 Multi-Agent 扩展；注册用户 1,500+。| github.com/FreshSoul/AudioMate-Public

Wreaper 打通 Wwise 与 Reaper 的内容制作及混音 workflow，缩短素材制作到中间件实现的操作链路。| github.com/FreshSoul/Wreaper

VoiceLimit ASR 驱动的游戏语音上下文与情感识别方案，用于角色间对齐、角色内录制补正和效果处理一致性。

CoAudio 面向团队协作的云端音频资产管理工具，探索 AI 辅助检索、整理与生产协同。| github.com/FreshSoul/CoAudio-Public

其他技术实践 Wwise C++ 插件、TTS 驱动的程序化 NPC 声景对话系统、Niagara 音频功能与低功耗处理探索。

音乐与项目创作经历

游戏创作 网易雷火 Makers GameJam 《启示之下》（最佳潜力奖）| 聚光灯：《点亮灯泡》| 萌芽：《星阶》音乐与音效设计。

音乐创作 复旦大学广播台台歌、毕业季歌曲（2024 / 2025）、大师剧《蒋学模》；音乐自媒体粉丝 10,000+，音乐作品千万播放。

自我评价

兼具音频设计能力与工程化能力，长期关注游戏音频技术化、自动化与智能化方向。具备大型项目协作经验，能够从音频体验、系统架构与生产流程三个层面推进游戏音频开发。热爱游戏、音频。