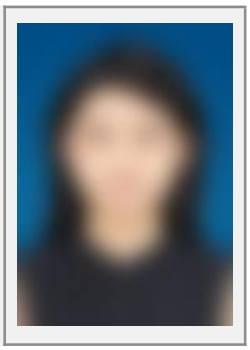
# 陈颖 前期概念设计 / 动画

27 届研究生 | 北京林业大学 | 动画与交互设计
15965396118 | 3215534778@qq.com | 微信：15965396118



**软件与技能**

**Photoshop、Clip Studio Paint、Adobe Animate、AE、Pr、Spine、Blender、Vibe Coding**

## 核心能力

**游戏积累：**10+年游戏体验，熟悉模拟经营、角色扮演、音乐节奏等玩法，具备玩法拆解、竞品分析及游戏视觉观察能力。

**跨媒介能力：**具备商业游戏项目前期视觉设计经验，围绕剧情、角色设定与美术方向进行方案推导与迭代；具备二维手绘与动画基础；可独立完成角色/场景设计、二维动画、AE/Spine 动态表现与基础 3D 制作，熟悉前期设计至后期合成流程。

**独立制作：**可推进从创意、设计到成片的完整流程；使用 AI 与 Vibe Coding 辅助交互和基础代码实现，将视觉设计与技术呈现相结合。

## 教育经历

**本科：** 北京林业大学 动画专业 24 届本科生　　**研究生：**北京林业大学 动画与交互设计专业 27 届硕士研究生

**在校经历：**系列插画《蔚然成锋》获米兰设计周高校设计展全国一等奖；本科毕设短片《花落惘然时》获未来设计师全国总决赛一等奖。

## 实习经历

**叠纸游戏 | 《无限暖暖》 | 前期设计实习生** 2025.11–2026.04

实习任务：参与 UE5 开放世界项目早期剧情插画视觉开发，完成多组前期视觉探索，理解需求分析→方案迭代→制作衔接及商业二次元项目美术规范。

核心工作：根据剧情节点、角色状态、叙事关系与场景氛围拆解需求，推导构图、镜头、动作、色彩与画面节奏的多方案草图；依据评审反馈迭代角色表现、场景细节和色彩关系。

**北京音娱时光科技 | Poke Kara | 视觉设计实习生** 2023.09–2023.10

实习任务：为音乐娱乐类 App 运营活动提供 KV 及传播素材，完成多项运营活动视觉设计与最终交付。

核心工作：依据活动主题完成视觉定位、构图、配色、视觉元素和信息层级设计，并面向页面与传播场景适配。

**麦冬映画 | 独立动画创作 | 前期美术 / 作画监督 / 后期合成** 2023.07–2023.08

学习任务：在动画公司专业人员指导下与小组成员完成独立动画短片，获得从前期、制作到后期成片的完整协作经验。

核心工作：负责角色、场景等前期美术设计；整合动画素材、背景与效果完成后期合成。

## 项目简历

**Vibe Coding 个人作品集网站 |**

独立策划、视觉设计、动画制作与网站搭建；规划信息架构并分类整理个人作品，系统呈现 3 部独立动画短片、动画练习、插画及创作思路；使用 Vibe Coding 与 AI 辅助交互及部分代码实现。

**Bilibili 个人账号 | https://space.bilibili.com/7996554**

个人运营，累计 1W+粉丝；独立完成脚本创意及制作，根据用户反馈持续优化视觉呈现与内容节奏，曾与多个游戏项目开展商业合作。

**叠纸×GGAC “心绘万象” 比赛获奖作品 | https://www.ggac.com/work/detail/1825105**

提炼游戏世界观与核心设定，以正比与 Q 版两套角色视觉体系区分现实和梦境，并通过演出、节奏等传达剧情及情绪，获最佳创作奖。

## 游戏体验 & 设计观察

| 类型 | 游戏 | 深度体验&设计关注 |
| --- | --- | --- |
| 开放世界 / ARPG（1000h + ） | 《原神》《塞尔达传说：旷野之息》《无限暖暖》 | 关注角色设计、场景氛围与探索体验 |
| 模拟经营 / 生活模拟（300h + ） | 《动物森友会》《模拟人生 4》《星露谷物语》 | 关注建造收集、生活循环与美术风格 |
| 音乐节奏 / 偶像养成（200h + ） | 《BanG Dream!》《世界计划：缤纷舞台！》 | 关注卡牌设计、高难谱面与剧情演出 |
| 独立 / 艺术游戏 | 《恐怖美术馆》《去月球》 | 关注视觉叙事、风格化美术、情绪表达与视觉引导 |