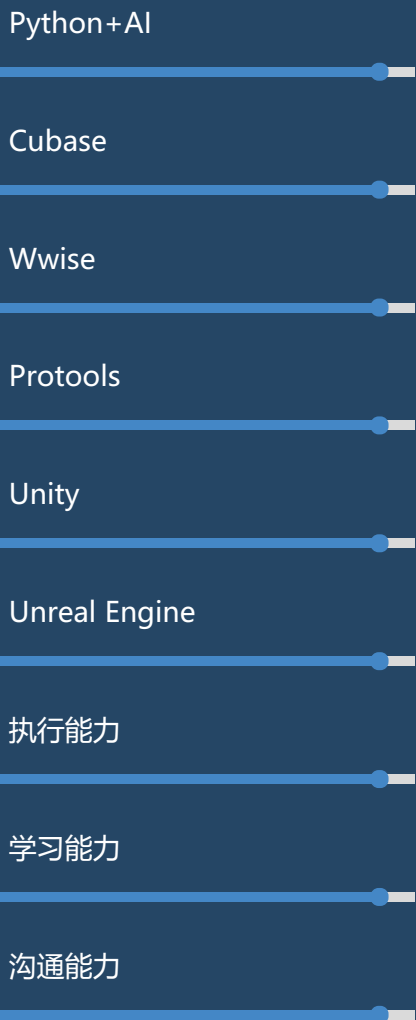


基本信息

33岁
本科
10年经验
136-9191-9471
414172864@qq.com

技能特长



陈梓扬

一直在音频行业多年，音频基础比较牢固，拥有客观的听觉审美。一直以来从事游戏音效、编曲、录音、混音、年会音频策划等，熟悉各类插件硬件、母带处理、杜比全景声。一直在【满足用户听觉习惯】的方向上深耕研究。

自我评价

- 首先感谢您能看到我的简历。我一直从事音频行业，基本和音频相关的工作都做过，每一次不同的领域也是每一次的用心专研。因为本身也是个录音师混音师，所以在听觉能力，辨别音色上很敏感，并能通过声音的状态，辨别音频情绪和思考制作的思路，了解消费者的喜好和听觉习惯，并研究出优化的方向。
- 这么多年来从事过的岗位包括且不限于 音效、录音、编曲、拟音、混音、同时熟悉环绕声、杜比全景声声音设计与播放逻辑。
- 由于社会在进步，审美都在变化，所以自己也在积累和全面提升自己音频相关的技能。多年积累的沟通协作经验，且能接受任何新的事物，熟悉把控项目需求与品质，并拥有一个【客观的听觉习惯】和【理性的思维方式】，这也是音频创作者重要的一个技能。熟悉开发流程，项目的管理，确保项目品质能稳健的提升。
- 擅长沟通协作。遇到一个问题，擅长通过分析、排除法，协作技术人员，找到问题的根本问题与解决方法，包括如何优化。
- 对待项目有比较强的责任感，希望每个到自己手上的项目都像作品一样对待。工作这些年，一直在学习和积攒音频相关的知识，感受最深的是不同音频的岗位上都有可以相互借鉴学习和创新的点，包括用到的合成器、效果器混音等技术手段。同时每次都会把自己积攒和研究的一些经验整理下来，并总结和融会贯通。
- 我认为音频就是往【满足所有群体听觉习惯】的方向发展，加上一直在关注和研究消费者对于音频听觉的喜好点。
- 以往的工作和各行各业的人打交道，从年龄只有两三岁的小朋友，到六七十岁的大爷，从基层员工到公司董事长都有打交道，会去分析他们的听觉习惯。
- 从一个负责制作的人员到一个能够把控项目的管理，熟悉沟通协作。习惯从消费者的角度思考现在听觉审美的喜好，了解当下社会视觉听觉的审美趋势。
- 在一件事上我比较讲究流程的细节，包括技术手段的规范性、合理性，从而提升后续的工作效率。一直都认为【积少成多的细节】会影响最终成品的体验。

求职意向

音频设计师 广东 薪资面议 1周内到岗

工作经验

2025.12-至今 个人工作室

音频总监+音频设计师

- 1、与多个项目组合作，担任音频顾问以及音效音乐设计。
- 2、沉淀AI技能，优化所有工作流。用Claude、Cursor、Hermes等AI agent，为自身音频技能提效。
- 3、搭建AI工作流，短时间高效输出内容
- 4、定制播放逻辑，输出音频资源并合入跑测
- 5、与开发对接，提出音频播放功能，从需求的提出到落地实现播放效果

2025.7-2025.11

元象唯思控股（深圳）有限公司

音频部门负责人+音频设计师

- 1、独立负责公司派对交互游戏、射击游戏、塔防游戏、VR游戏等项目的声音设计、声音策划以及资源制作。
- 2、擅长运用AI工具高效完成游戏音乐的设计、改编与混音。
- 3、追求高效的音频播放逻辑和分层管理能力
- 4、通过结合Python与AI，独立设计了一款音频工具
- 5、多年的工作经验，养成了主动发现问题、高效解决问题的能力。

2022.9-2024.8

中清龙图游戏

音频经理+音频设计师

- 1、独立负责公司二次元/射击产品游戏的声音设计工作和音频管理工作。
- 2、参与公司AI项目的调研工作，包括AI美术、AI音频等
- 3、统筹公司内部多款项目的音频团队管理工作。
- 4、整合并验收音频到手机上的播放效果。
- 5、管理音频团队和音频团队建设、促进团队积极性、提升团队协作。
- 6、外包管理、对接、审核外包音频的品质和统一规范标准。
- 7、跟进项目版本进度，规划音频制作内容和优化音频体验。
- 8、组织策划会议，规范音频需求对接流程，优化内部团队需求对接效率

2021.1-2022.9

迅龙创威

音频总监+音频设计师

- 1、独立负责公司多款游戏的音频设计，音频整合、到手机上的校准。
- 2、外包管理，对接，把控外包的品质与优化建议。
- 3、与策划、程序等协作配合。优化项目音频对接流程，指导新人工作流程与项目进度把控。
- 4、把控游戏国际化，多国语言的项目管理。提升了多国语言的项目管理经验与在wwise的整理设计。
- 5、游戏上线一个月海外流水过亿。《那一剑江湖》《幻世九歌》

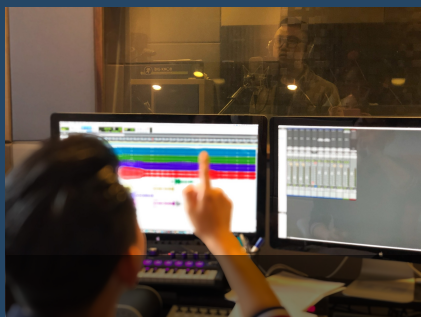
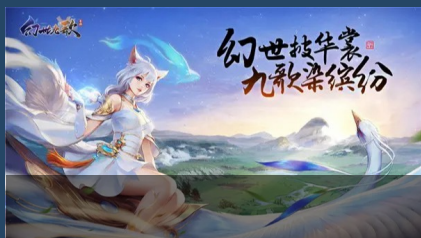
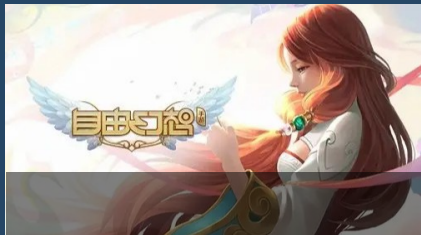
2018.4-2020.8

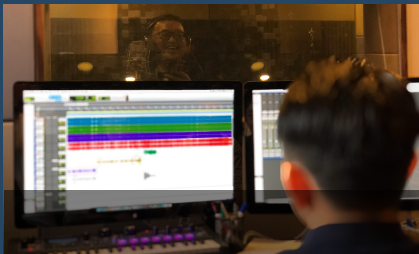
腾讯科技有限公司

游戏音效设计师+音频项目负责人

- 1、RPG、棋牌、三消游戏，包括《自由幻想手游》《和平精英》《欢乐斗地主》等游戏音频设计与制作。从声音的策划、拟音、录音、制作合成到游戏落地测试，优化等。
- 2、录音棚混音的校准，确保一个良好的监听基础条件，保证在手机/音响等不同场景下的回放效果。
- 2、项目音频负责人，把控外包需求的品质与修改建议，独自承担2-3个项目
- 3、熟悉中间件WWISE的使用，以及WWISE所有功能，可按项目类型快速配合使用。
- 4、配合公司年会音乐歌曲的指导录制和后期制作，协助公司企业文化。

工作履历





2014.7-2018.3

深圳交响乐团

音频设计师+音频项目负责人

- 1、游戏音乐/影视音乐的录音、混音。录音系统的搭建与拾音方案设计。
- 2、研究不同场景下音频的播放效果。包括手机/音响/电脑/室内室外
- 3、制作外包游戏音效创意设计、音频整合、音频核心玩法播放逻辑设计、给出音频优化建议等。
- 4、音频设备管理、熟悉录音棚的声学设计，同时熟悉录音设备的特性和使用规范，实现最佳的音频回放效果。
- 5、影视同期录音与画面的配合，企业年会晚会音频设计、音频音效设计等工作

项目经验

2022.9-至今

TPS射击产品

游戏音效设计师+音频项目负责人

- 1、负责游戏项目中各个模块的音频接口，播放逻辑设计和音频引擎架构设计
- 2、手机回放效果的调试，验收与优化建议
- 3、素材的制作、到游戏里播放的实现、测试和优化
- 4、音频测试环境的策划和搭建。包括wwise实时侦测游戏数值变化的功能、3P声音测试环境的搭建等。
- 5、运用Wwise 游戏音频引擎设计音频播放的逻辑，设计整个游戏的音频动态平衡、优化音频游戏体验。
- 6、游戏音频首包内存优化与声音bank分类逻辑。
- 7、游戏音乐的设计、音效、配音的把控和后期制作。
- 8、与策划、程序等部门处理和解决游戏音频相关BUG问题。

2022.9-至今

我叫MT

游戏音效设计师+音频项目负责人

- 1、游戏音效制作、拟音与录音制作合成，声音的设计
- 2、语音外包发包管理、质量把控、音频整合、外包管理
- 3、与程序和策划对接，处理音频相关BUG，以及音频优化

2022.9-至今

热血江湖

游戏音效设计师+音频项目负责人

- 1、不同模块游戏声音的设计、资源的输出
- 2、游戏战斗混音、侧链、1P与3P声音平衡优化、场景环境音效等设计
- 3、定期跑测和优化音频功能和资源，BUG的排查跟进与解决
- 4、外包需求的发包、管理、质量的把控等
- 5、音频工程的维护和整理

2021.1-2022.9

幻世九歌

游戏音效设计师+音频项目负责人

- 1、游戏声音的设计，素材制作，wwise声音播放逻辑设计，到手机实现播放，测试与优化。
- 2、配音、音乐的外包管理与优化建议。
- 3、多国语言的项目管理，语音模块的校准和规范。
- 4、音频资源的制作管理、资源命名规范标准、项目接口等工作
- 5、与程序和策划对接音频制作方案，游戏音频跑测，BUG排查、以及优化等

2021.1-2022.9

那一剑江湖

游戏音效设计师+音频项目负责人

- 1、游戏声音的设计、制作、测试与优化，音频的整合，项目管理。
- 2、外包管理、对接与优化建议。
- 3、规范音频格式、制定标准化音频，包括动态响度平衡等。

2019.7-2020.8

消消乐游戏

游戏音效设计师

- 1、Q版消消乐游戏的音效制作。声音的拟音录音，创意设计等。
- 2、音乐外包的管理，优化建议等工作

2018.12-2025.1

深信服科技公司晚会音频导演

音频导演+音频设计师+音频制作人

- 1、前期根据晚会主题，对整个项目音频进行规划、设计
- 2、整个项目音频的需求整理、效果把控、发现音频方面的问题、建议、实现难度、方案等进行沟通
- 3、音乐方面，根据项目需求，把握音乐的基调方向、并结合视频动画效果进行制作、建议、修改、优化、以及部分进行验收
- 4、音效方面，对过场、动画以及角色动作表现进行制作、优化
- 5、语音方面，根据项目主题，对演员情绪演绎进行指导、建议以及优化方向的沟通，确保角色的表现力
- 6、对整个项目的所有音频的平衡、效果展现进行最终的把控和优化，以及和视频动画部门协作，确定最终稿进行合入

2018.7-2020.8

欢乐斗地主

音频策划

- 1、Q版棋牌类游戏音效制作。拟音与录音制作合成，声音的设计。
- 2、游戏语音录制制作，把控配音的情绪、风格，并给予优化建议。
- 3、制定音频响度标准、统一音频格式等。
- 4、外包把控，游戏跑测与优化。

2018.6-2020.8

和平精英

音频策划

- 1、荣获Game Audio Network Guild Awards休闲/社交游戏类最佳音频奖。
- 1、枪战类的音效制作和声学设计。包括且不限于枪声、脚步声、空间声学等
- 2、优化游戏音频内存消耗问题，提升游戏体验。
- 3、游戏声音在wise的设计、声音播放逻辑。
- 4、声音进入游戏的实测，BUG排查与优化建议。
- 5、CG音效与服装音效的制作等。

2018.6-2019.8

全职高手

音频策划

- 1、3D RPG游戏音频设计。英雄、怪物、环境、打击等音效制作。
- 2、音乐风格把控与外包优化管理。
- 3、项目的音频管理、音频技术标准的校对等。
- 4、游戏跑测、测试与优化。

2018.4-2020.8

音频策划

- 1、荣获G.A.N.G最佳休闲/社交类游戏音频设计奖。
- 1、独自承担Q版RPG游戏音效制作。英雄、怪物、BOSS、环境等声音设计。
- 2、通过拟音、合成器、录音制作合成音频。
- 2、游戏音频风格设计、项目管理。
- 3、外包对接、把控风格与音频校验等。

2017.6-2017.7

迪克兰·布加雷斯深圳站现场音频导演

音频导演+音频设计师

- 1、现场同期音频录制方案、拾音方式、协调音频相关的工作。
- 2、后期的制作、音效、混音，解决同期录音与扩音的串音问题的同时，优化成品质量。

2016.7-2016.8

协助好莱坞录音师录制影视交响乐

音频导演+录音师+音频设计师

2016年在深圳交响乐团，协助好莱坞著名录音师“Dannis”录制5.1大型交响乐电影配乐。包括拾音制式方案、音频硬件的使用，录音系统的搭建等。

2016.3-2016.4

云南白酒广告 音乐音效制作

音频导演+音频设计师

- 1、为云南摄影团队，负责白酒广告的音效的设计、音乐制作与混音。
- 2、且在央视广告播放过

2014.12-2015.1

腾讯年会微信部门音频导演

节目音频导演+音频设计师

- 1、为节目音频设计方案、包括音乐、音效、过场等
- 2、在录音棚录制音频、并指导演员声音的表现力和并对音频进行后期处理
- 2、配合视频部门，把控音视频的同步与方案的优化
- 3、根据现场彩排回放情况，优化声音播放效果

2014.11-2017.6

深圳交响乐团音频演出

音频设计师

- 1、晚会音频设计师、负责前期演出音频设备方案设计并执行
- 2、现场音频导演、音响效果的把控

 教育背景

2010.9-2014.7

云南艺术学院

录音艺术专业，音乐制作方向

有国家级专业的音响师、调音师证书。