

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。

基本信息

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

技能特长

- Python+AI
- Cubase
- Wwise
- Protools
- Unity
- Unreal Engine
- 执行能力
- 学习能力
- 沟通能力

自我评价

- 首先感谢您能看到我的简历。
- 我在音频行业做了 10 年，录音、混音、编曲、拟音、音效设计、环绕声与杜比全景声，音频链路上每一环都亲自做过。录音师和混音师的底子让我对音色和声音状态比较敏感，能从一个声音里判断出情绪走向和制作思路；也因为长期和各年龄段、各行业的人打交道，从两三岁的小朋友到六七十岁的老人，从基层员工到公司董事长，对不同人群的听觉习惯有过实际观察，习惯从用户的角度去判断 “什么样的体验好、为什么”。
- 这两年我的重心，是把 AI 从单个工具搭成一整套工作系统。我设计了一套「AI 总管」框架：按领域分设角色 Agent 负责判断、专门 Agent 负责执行，配上共享的长期记忆与技能沉淀，再用定时任务和派活机制让日常流程自动跑起来。这套体系做完，AI 对我来说更像一支随时能调动的团队，而不只是一个更快的搜索框；重复工作被压到分钟级，两个完整项目也因此从需求做到了上线。
- 产品这块，我认为先想清楚用户要什么，再谈怎么做。多年和策划、程序、甲方对接，我熟悉需求拆解、方案设计、实现难度评估到交付验收的完整流程，也知道一个需求技术上能到哪，所以提方案时会给出优先级和替代路径。落到用户体验，我判断一件事做不做，看的是它好不好用、会不会让人出戏。 最后是我比较在意的一点：细节。技术手段是否规范、流程是否可复用、标准是否统一，这些看着琐碎的地方，最后都会累积成用户体验上的差别。所以每个到我手上的项目，我都当作品来做。

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**

AI音频设计师、音频顾问

1、与多个项目组合作，担任音频顾问及音效、音乐设计，负责需求拆解、方案设计，并完成交付验收。

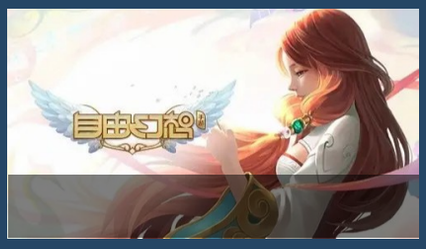
2、设计个人 AI 音频生产体系：多角色 Agent 分工（判断层与执行层），配三层记忆结构、定时任务与工具调用边界，实现资料沉淀、素材检索、内容输出的无人值守推进。

3、用 Claude、Codex、Cursor 等 AI Agent 承接执行类工作，覆盖脚本编写、批量转码、素材查重、网页部署，把原本需数小时的手工环节压缩到分钟级。

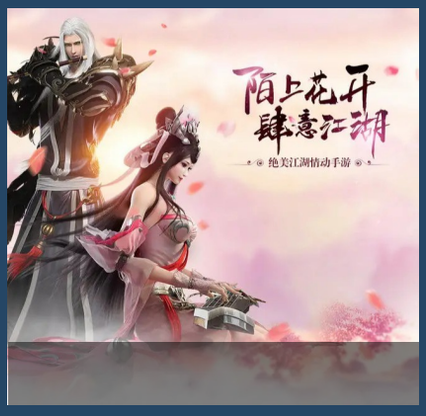
4、独立开发《声在其中》赛事运营管理系统：Cloudflare Pages + Supabas

工作履历

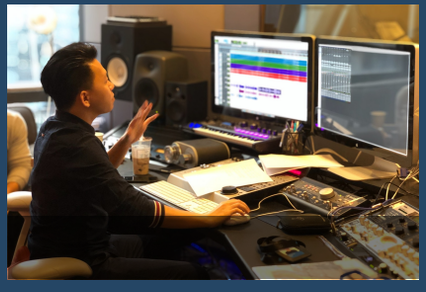


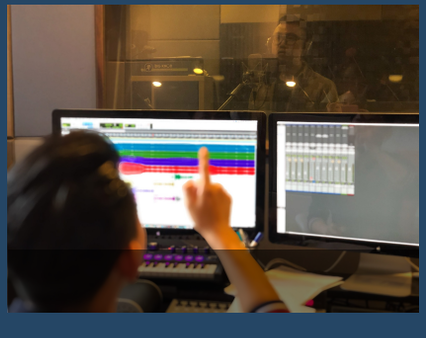












e 全栈，后端 5757 行，7 个角色页面，覆盖报名、现场签到、伴奏提交、评委打分、晋级名单全链路；建立 297 条自动化测试用例，保障迭代不破坏既有功能。

5、将 AI 音乐生成与 AI 音效设计接入创作交付，形成「AI 生成 → 人工审美校准」的固定流程。

6、定制音频播放逻辑，输出音频资源并合入跑测；与开发对接播放功能，从需求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

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。











2014.11-2018.2 **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

2026.8-至今 **个人 AI 工作体系（多 Agent 协作）**

AI架构设计

1、设计四个角色 Agent 的分工架构：助理、音频总监、策略顾问、自媒体总监，按「判断归角色、执行归工具」划分边界与路由规则。
2、搭建执行层派活机制：编码、脚本、文档处理等任务分发给 AI 编码 Agent 执行，本地只负责需求定义、验收与合入决策。
3、沉淀 200 条以上可复用技能与流程，并配合三层记忆结构和定时任务，让巡检、归档、日报这类日常流程无人值守地跑。
4、实际产出：支撑赛事系统开发、作品集网站部署、音效素材查重等多个项目落地，形成「人定标准 + AI 执行 + 人验收」的稳定工作方式。

2026.7-至今 **唱歌赛事运营管理系统**

架构设计、开发与运维

1、独立设计并实现赛事全流程运营系统：选手线上报名、现场签到、伴奏提交与截止时间控制、评委打分、晋级名单生成、后台开关管理。
2、技术栈为 Cloudflare Pages + Supabase；后端为单个 5757 行的文件，前端包含 7 个角色页面，分别是选手端、评委端和后台管理端。
3、建立 297 条自动化测试用例，覆盖报名、签到、伴奏提交、评分、晋级的完整流程；每次改版都跑全量回归，确保已有功能不被破坏。
4、开发方式为 AI 驱动：编码执行交给 Codex、Claude Code，本人负责需求拆解、系统设计、数据隔离与验收，在没有自建开发团队的情况下，交付出一套可上线的系统。

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、以及优化等工作

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wwise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 **自由幻想手游**

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。