

肖文哲

求职意向：游戏音频设计师，配乐师

25岁 | 美国 | 萨凡纳 | 预计2024年春季毕业

(+86)13826024939
(+1)9125817722

wexiao21@student.scad.edu
WeChat: cosican

wenzhexiao.com

职业技能

声音制作与设计：

- 各类麦克风的使用和标准音乐录音棚的工作流。影视声音录混（拟音，ADR，田野录音等）；双/多声道和杜比空间音频混音。
- Protools（已通过Music Operator官方认证考试），Logic Pro, Ableton Live。以及Reaper, Studio One, FL Studio等主流DAW基础操作。
- VCV Rack, Serum, Wavetable, Pigments等软件合成器。
- Arturia Microfreak硬件合成器以及多种软/硬件效果器。
- izotope, Waves, Soundtoys等各类效果器品牌的运用；采样合成、FM、RM合成，粒子合成，时间拉伸，堆栈等声音设计手段。
- 软音源(Kontakt, Decent Sampler) 和音效库（Soundly, Sound Q, Boom Library, Krotos, SoundMorph）。

游戏中间件：

- 具有基础的Wwise使用能力（入库，编辑，创建声音事件和播放逻辑，混音，连接游戏引擎排查问题等），有独立游戏开发实战经验。
- 有在Unity和Unreal 5制作的游戏中与程序员长期合作的经验。能使用Processing语言进行基础的绘画、声音设计和交互设计。有一定的程序思维。

音乐：

- 掌握电吉他、木吉他、贝斯和古筝演奏（古筝五级），爵士与摇滚演唱（曾在高中获得广州市执信中学Gold Voice歌唱大赛冠军），以及电子音乐制作，对多种音乐风格具有研究和见解（尤其擅长Chill Wave, Dream Pop, Ambient等风格的创作）。

作品与实践经历

南斋科技（独立游戏创业团队）

合伙人，音效师，配乐师 | 2021.05 - 2023.3

- 内容：2D独立悬疑解谜游戏《弥陀倒塌前》Demo的音效与音乐设计（The Crows）
 - 设计音效在叙事中的动态角色以及分布。独立运用多种创意录音手段制作音效：
 - 恐怖氛围音景30多个（人声录音-再经过声码器调制；Korg音源的喇叭，快板等配器-再经过共鸣器调制）
 - 交互音效200多个
（脚步和开门等动作，各种日常物品的交互音效，解锁剧情点的提示音，手机按键和开机等，动作音效大部分通过Zoom H4N Pro实录）
 - 完成5-10首情景配乐（回授采样等处理方式做声音设计，以lofi钢琴，宗教采样，民乐编曲为基础的纯音乐）
 - 在Unity游戏工程中独立设计声音交互逻辑，在Wwise中进行音频素材管理（随机容器，混合容器等的运用）
 - 按场景和叙事章节变化的游戏混音和交互逻辑。
- 成就：2021年完成了Demo阶段音效和配乐方案，游戏项目顺利得到国内一线发行商的合作与连续2轮投资。目前游戏正式版持续开发中，将于2023年12月发行。

Shattered Legacy（独立游戏项目）

声音设计师，配乐师 | 2022.10 - 2023.2

- 内容：2D推箱子类冒险解谜游戏的学生开发实践，游戏代表SCAD参加2023年全球开发者大会（GDC）
 - 使用Logic, Sound Weaver和Wwise完成整体游戏声音设计
 - 制作上百个2D音效（人物动作，道具交互，游戏UI等）和8个3D环境音效（沙漠，山谷，城市，地下水道，洞穴等）的设计和混音（在不同混音层级上使用States和发送效果结合）。
 - 独立创作了Ambient风格的主界面和关卡配乐。
- 成就：跟随同团队参加2023年Global Game Jam获得萨凡纳赛区最佳艺术表现奖。
- 项目上线Steam：https://store.steampowered.com/app/2409790/Shattered_Legacy/

学生电影与动画项目若干

声音设计师，配乐师 | 2022.03 - 2023.3

- 用Zoom H4N Pro录音机和多种枪麦、动圈麦、铝带麦克风进行影视录音；
- 使用Izotope RX10, Protools Ultimate, Logic Pro完成多个学生电影作品的声音后期和配乐制作。

ONAIR STUDIO（音乐制作实践）

创始人，制作人 | 2017.07 - 2020

- 在香港中文大学（深圳）建立和运营公益音乐工作室和孵化器，发布与宣发校园原创音乐。
- 功能房改装、搭建录音环境。测试和调整房间声学素质。独立策划、编曲、录音、制作10+首不同风格的学生原创歌曲，包括4首本人创作和演唱的作品。所有作品成功发布于腾讯音乐、网易云音乐平台并取得校内好评。部分作品由本人担任主唱和吉他手在燃点音乐节演出。

教育经历

萨凡纳艺术设计学院（Savannah College of Art and Design）

MFA硕士 | 2021.08 - 2024.5

声音设计（Sound Design） | GPA: 3.9 / 4.0（前5%）

- 专业内容：影视与游戏的声音设计；电影声音与音乐制作技术；电子音乐与合成器艺术。
- 核心课程：游戏声音设计，影视声音前期录混，声音剪辑艺术，多媒体双声道与环绕声混音，拟音与ADR棚内录音，合成器原理与应用，电子音乐制作等。

香港中文大学（深圳）

本科 | 2016.09 - 2020.06

市场营销（Marketing）

- 在校期间创建校园音乐工作室与孵化器Onair Studio，独立创作，制作和发行不同风格的歌曲数首。