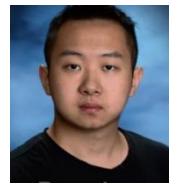


周彧

(86) 18200133321 | (01) 786-442-6050 | zhylouis0606@gmail.com



教育背景

迈阿密大学

传媒学院 交互媒体专业 理学学士学位

科勒尔盖布勒斯, 佛罗里达, 美国

预计毕业: 2024年5月

第二专业: 电影专业 制片方向 辅修: 游戏设计

GPA: 3.75/4.0 院长嘉许名单: 20秋/21秋/22秋/23春/23秋

核心课程: 设计有趣的体验/ 影响力游戏设计/ 游戏观察与电子竞技/ 用户体验设计/ 使用 AI 设计

项目经历

Before the Rainstorm

迈阿密

游戏设计师

2024.2 至今

- 学员在导师指导下完成一个不限主题游戏 demo。本项目为沉浸式 VR 游戏, 玩家将扮演一只朱鹭在风暴到来之前协助小动物避开危险到达安全的地方。本游戏设计不同于传统 VR 游戏大量依赖于手部抓握等交互, 玩家将主要使用朱鹭的喙与物品交互, 并且挥舞手臂来飞行。
- 撰写游戏设计相关文档, 基于背景故事设计核心玩法并调整关卡情节, 与开发负责人沟通设计并完善功能, 进行游戏测试并根据反馈与开发负责人沟通调整功能和设计, 与音效师沟通完善声音设计, 设计并开发网站。
- [项目网站](#) (Githubpage), 撰写游戏宏观设计文档及 Storyboard, 设计共三幕约 20-30 分钟的剧情流程, 设计并搭建 4 个大关卡及下属 10 个小关卡。

Duckcrossing

迈阿密

游戏总监

2023.10-2024.1

- 三人小组在四周内使用基于视觉编程语言的在线编辑器 Gamesalad 完成一款 使用非传统控制器游玩的 2D 游戏。本项目需要玩家穿上脚蹼并且挥舞手臂来控制一只新生的鸭子, 从破壳到穿越街道一路走到郊外度过四季。
- 管理游戏开发进度, 设计并开发游戏核心玩法, 设计并制作游戏控制器, 创作美术素材, 拍摄并剪辑视频, 设计并开发网站。
- 本项目原型评分 105/100, 最终评分 110/100, 作为第二作者为教授 [Lindsay Grace](#) 提供数据和分析产出一篇论文, "Duckcrossing: A Wearable Controller Set for Playful Multi-Appendage Interaction" (暂未发表)。
- [项目网站](#) (Githubpage), 制作游戏开发管理文档, 设计并开发其中 6 个关卡, 绘制 50+ 游戏美术素材及海报, 制作两个版本的游戏控制器。

Assassin's Creed: Ballrotherhood

迈阿密

创作者

2023.3-2023.5

- 2D 动画基础课程最终项目, 学生绘制并完成一个不少于 1 分钟的动画短片。本短片基于游戏"刺客信条兄弟会"中的序章剧情, 讲述了离开隐秘圣殿的主角 Ezio 在叔叔 Mario 的帮助下摆脱追兵逃离城市的故事。动画使用了网络漫画"波兰球"的风格。
- 设计动画分镜, 绘制角色及场景, 制作动画, 视频剪辑, 与作曲家和音效设计师沟通合作完成短片的声音部分。
- [视频链接](#) (Youtube), 短片最终时长 3 分钟 25 秒 (除片头片尾), 完成 7 个角色及 8 个场景的绘制。

获奖

"News Without Newsroom" 短片纪录片 (剪辑师, 动画师)

- 获奖, 最佳纪录片, 最佳迈阿密本土纪录片, 迈阿密国际短片电影节 2024
- 提名, 最佳纪录短片, 爱丁堡电影节 2024, 纽约独立电影节 2023,
- 入围, 巴黎国际短片电影节 2024, 加州电影节 2023, 波士顿独立电影节 2023

技能

软件:

Unity	熟练使用 3D 素材搭建关卡原型, 能够使用 C# 撰写基础行为验证关卡设计, 熟悉开发流程	Gamesalad	熟悉引擎程序逻辑, 能够熟练完成 2D 游戏原型验证游戏玩法, 熟悉打包发布流程
Figma	熟练设计并制作风格指南, 低, 高保真 UI 界面及动画	HTML, CSS	能够快速开发基本网站, 熟悉网站开流程
Illustrator	能够快速绘制基础 2D 美术素材, 草稿图及编辑图片	After Effect	能够完成基本字体动画, MG 动画, 熟悉工作流程
Premiere Pro	熟悉视频剪辑流程, 熟练使用特效, 声音, 色彩对视频及图片编辑, 能够高效完成视频剪辑	MS	熟练使用 Word 规范撰写文档, 熟练使用 PPT 设计制作并展示内容, 能够使用 excel 进行基础的表格制作和管理。

语言: 英语 (熟练) 托福: 104 分 | 中文 (母语)

个人陈述

具有良好的团队合作和沟通能力, 以不同身份, 如开发者, 设计师, 制作人, 导演等在校内多次参与项目, 在多个部门岗位职责均有经验, 能够准确高效与其他部门完成工作交接, 定期提交进度报告, 确保项目按时完成。学习意愿高自学能力强, 对新的技术技能充满热情, 能够根据团队或项目或个人需求去选择课程或是互联网教程进行学习, 提升自身和团队的能力储备。拥有丰富的交互设计和电影制作经验, 能够将用户体验原则和电影故事叙述结合思考, 为团队贡献新的设计角度。