



杨紫馨

手机、微信: 15900648051
邮箱: zixinyan@andrew.cmu.edu

求职意向: 游戏策划, 交互设计
作品集网站: zixinyang.com

教育

卡内基梅隆大学

硕士: 娱乐科技专业 (ETC) (2024-2026)

学士: 数学 x 艺术跨学科专业 (BXA) (2020-2024) 辅修游戏设计, 人机交互
QPA 3.86/4.0, 连续 4 年进入院长嘉许名单, 学校及学院荣誉毕业生

技能

软件及编程语言: Unity, Figma, Maya, Zbrush, Substance Painter, Python, C#, C

设计及美术: 游戏设计, UI/UX 设计, 3D 建模及动画, AI 生成艺术, 技术美术, 绘画及雕塑

实习经历

3D 场景设计实习 | MeetKai

2023 暑假 | 美国远程

为 MeetKai 的元宇宙应用设计并建模了 6 个不同类型的舞台, 用于 MeetKai 的合作伙伴 (如比亚迪和索尼影业) 举办的虚拟会议、颁奖典礼、音乐节等活动。通过多个原型迭代设计, 优化用户体验并减少处理能力消耗。

交互设计实习 | Xenario 飞来飞去

2022 暑假 | 上海

参与了“AI 之梦”AI 沉浸式剧场项目, 目前在上海中心 107 楼展出。对同类产品及社交媒体账号进行了调研, 参与了剧本及周边等设计的讨论会议。为虚拟角色 AiAi 设计了交互视频的故事板, 公众互动的对话脚本, 及社交媒体的宣发内容。

项目

游戏概念设计 | 鱼群

2024 | 毕业设计

进行了关于阿尔茨海默症的深入研究, 并采访了 8 位阿尔茨海默症患者的家属和一位曾患有工作记忆损伤及认知障碍 (与阿尔兹海默早期症状相似) 的年轻女性。设计了一个通过非常规机制和视觉隐喻, 以第一人称视角反映阿尔兹海默症患者意识空间及感受的 VR 游戏概念, 并将游戏设计文档制作成了长绘本形式。该项目在毕业演讲中获得学院荣誉。

游戏设计, 3D 美术及技术美术 | Clink Clank VR 游戏

2023 秋季 | 小组合作作品 (6 人)

一款以机甲驾驶和怪物战斗为核心的 VR 游戏。设计并制作了中国赛博朋克风格的游戏资产, 包含机甲, 怪兽和场景。为怪物角色设计行为树, 并结合关键帧和程序化技术制作了相应的动画。使用粒子系统和着色器图制作了 15 种视觉特效用于提升打斗体验和场景氛围。在制作期间进行了六轮玩家测试 (约 40 余名测试者) 并按收集到的反馈迭代设计。

游戏设计, 美术及编程 | Building Virtual World 课程项目

2024 秋季 | 课程项目

在一个学期中与随机组成的五人团队, 以一周到两周半为周期, 基于各类非常规的平台和控制方式, 设计并制作了四款游戏。包含 Xbox 无障碍控制器, 眼球追踪仪, VR/手势识别, 及多种物理控件 (加速器检测, 触摸检测, 旋转检测等)。

自我评价

我有丰富的游戏创作和小组合作经验, 大学期间一共设计并制作了 15 个游戏及交互项目, 包含各种风格、类型、和平台。我一共参与过 4 次 Game Jam, 在两次 Global Game Jam 中获得了匹兹堡赛区的 Judges Choice 奖项, 在 itch.io MelonJam 中取得了世界排名前 10%。因此, 我对美术, 编程, 乃至整个游戏制作流程都相对熟悉, 了解不同的游戏机制所对应的算法、美术及音效的大致工作量, 在队伍中一直充当着整合及沟通的角色。