

徐艺恒 YIHENG XU

场景设计师

+86 13707181285
ucbvuj@163.com
id_yhzhuadaqian
现居 湖北省武汉市



自我评价 PROFILE

毕业于伦敦大学学院城市设计专业 - **Ai人工智能与机器学习方向**; 6年游戏经验, 对古风仙侠、冒险、解谜等游戏领域有浓厚兴趣, 熟悉游戏基本设计流程, 在具备卓越审美洞察力的同时也可从玩家角度深入分析游戏设计和用户体验; 具有**编程语言和数据分析背景**, 在熟练掌握**Photoshop、Illustrator、Unreal Engine 4、Blender**等设计类软件的基础上结合**编程语言、机器学习、人机交互**等AI相关的技能和工具影响设计, 并以扎实的理论基础分析与总结不同设计风格。工作注重激情与创造力的结合, 对于挑战迎难而上且持续学习并跟进游戏行业最新趋势; 团队合作经验源自对协同创作的深信, 期望设计为用户提供深刻愉悦的体验, 也期待能够在-一个充满活力与创新的工作环境中贡献专业能力。

教育经历 EDUCATION

2022/09 - 2023/12
2017/09 - 2021/06

硕士 伦敦大学学院 QS世界大学排名NO.8 **城市设计AI人工智能与机器学习** **专业成绩排名前5%**
UCL 2023计算机算法设计奖Computational Prize 毕业, 通过**人工智能、机器学习、大型数据集分析、人机交互**等核心课程深入研究人工智能引导设计以及机器学习在大型数据集上的应用, 了解不同的群体需求偏好, 优化设计体验, 提高设计的用户满意度

- 2023年5月至2023年10月, 伦敦大学人工智能与城市环境高级实验展览B-pro show策展人, 负责展厅策划、商业分析和宣传活动
- 2023年9月至今, 负责伦敦大学学院院级社交媒体账号运营, 主要负责账号前期调研、发展规划、数据分析、账号运营等筹备工作

本科 重庆大学 985/211 **环境艺术设计** **专业成绩排名前20%**

在校期间通过城市场景、空间环境设计等核心技术课程和相关理论课程培养优秀的艺术审美、对复杂空间的表达力和空间场景把控能力

- 2017年11月至2018年12月, 担任重庆大学校团委学生文化艺术中心部门部长, 负责校级宣传广告和推广等活动
- 2017年10月至2019年10月, 担任重庆大学地质社宣传部部长

实习经历 INTERNSHIP

2021/07/01 - 2021/10/03

设计策划助理 (实习)

羿天设计集团 (城市环境设计部门)

设计策划: 负责前期整体设计架构构思, 根据用户需求部分提出核心观点以提升整体的设计效率

数据分析: 通过15+公开数据集和20+市场数据模型分析设计优劣势

设计执行: 独立完成高质量场景图纸制作, 全面参与包括模型、材质、渲染、后期等整个制作流程

团队合作: 有效且高效的与相关团队成员进行协作以确保设计的实施, 并通过深度参与商业计划制定等活动, 展现了对项目的敏锐洞察

技能 SKILLS

游戏经历(仙侠/冒险/解谜):

一梦江湖, 逆水寒, 光遇, 锈湖系列, 画中世界, 地狱边境, 笼中窥梦, 机械迷城, 纪念碑谷等

人工智能技术&工具:

编程(Python), 机器学习(深度学习, 无监督学习等), 人机交互

3D&人机交互软件:

Unreal Engine 4, Blender, Rhino, SketchUp, TouchDesigner

Adobe:

Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro, After Effects

数据分析:

Microsoft Excel, Python, Tableau, Power BI, SQL

项目经历 EXPERIENCE

2022/11 - 2023/08

智能交互式情感模块设计: ACCENT FUSION 口音融合

设计&策划师

获UCL 2023 Bartlett Prospective 计算机算法设计奖

项目简介: 为解决不同人群口音而遭受歧视导致低归属感的问题, 策划强调包容性城市环境的智能情感模块设计

个人职责: 参与概念设计过程, 提出背景构架和关键故事线的具体想法, 负责数据分析、机器学习算法研究和最终成果产出

- 运用无监督学习、生成对抗网络(GANs)等机器学习算法对设计样本深度整理, 预测场地情况; 利用口音样本处理声音信号并进行场地建模, 在虚拟环境中呈现符合音频特征的现实感场景; 对不同字母进行深度分析并将语言字母的差异性纳入深度学习模型, 生成视觉形态; 利用PointCloud、PointE和StableDiffusion结合生成部分AI模型
- 提出引入社交互动元素, 收集整理社交媒体有效样本1000+、平台捕捉网络信息3000+, 并提出搭建情感智能平台
- 为提升体验, TouchDesigner和UE4结合生成声音交互、情感智能等5+区域功能点, 细化并升级模块
- 编写虚拟空间故事线并设计用户虚拟体验测试计划, 协助招募10+测试者体验虚拟空间, 积极参与测试过程

最终成果: 完成了影响人们归属感的智能情感模块的交互设计, 产出视频5+, 实物模型50+, 获UCL2023计算机算法设计奖

2020/09 - 2021/05

模拟城市: MITIGATION PLAN 病态城市治疗模拟

概念策划

概念城市设计

项目简介: 为解决城市停滞的病态问题策划智能城市治疗项目, 利用AI技术工具与设计结合, 为'生病城市'注入发展动能

个人职责: 负责故事背景构思和场景概念制作, 提供核心体验机制的构思, 独立完成前期分析、渲染出图和场景设计及制作

- 归纳数据集20+并使用Python、GIS、Tableau等技术和工具分析城市多维度数据并制定智能治疗方案; 基于传统机器学习算法和深度学习算法预测城市发展趋势并利用基于人工智能算法, 确认智能治疗方案
- 构建体验背景故事线, 提出关于情节连贯性的建议, 让用户深入沉浸; 提出实时城市状态机制, 构建智能城市模拟系统; 通过参数化设计输液管道, 增加实时路径变换模式, 使用可视化技术展示输液管、立体城市等关键信息
- 运用建模工具构建细致场景模型并结合无监督学习算法(CycleGAN)转换为线条风格的二维图像得到最终成果

最终成果: 完成模拟城市概念策划通过视觉差和漫画风格转换算法的精心运用, 达到三维设计和二维漫画风格之间巧妙转换的目标, 为场景设计部分注入创新与个性

2020/02 - 2020/11

概念设计: WEBBING&GREENING 模拟网格策略

设计师

生物城市环境概念策划

项目简介: 基于城市栖息地受生物&计算技术革命和气候污染变化长期影响的现象, 以生物材料模拟搭建概念城市环境

- 爬取18组具体污染指数数据, 分析栖息地污染状态并利用Python、Blender等工具将污染物状态和其影响因素进行高质量可视化展示, 巧妙处理材质灯光, 保证良好的画面效果, 为用户提供沉浸式体验感
- 3D建模软件与Photoshop后期结合完成场景图设计与制作, 包括模型调整、灯光、材质、渲染、出图整个流程

最终成果: 成功搭建影响气溶胶污染的生物材料城市环境