



联系方式

手机

+86 151-5868-3656

电子邮箱

huangding2002@outlook.com

作品集页面

portfolio.dingsound.cn

教育经历

2024 - 至今

伦敦艺术大学

声音艺术 (硕士)

2020 - 2024

浙江农林大学

室内与家具设计 (工学学士)

技能

- 英语 (雅思6.5) / 普通话二甲
- 声音设计 / 音频编辑 / 音乐制作
- 混音 (包括全景声)
- 配音
- Pro Tools / Logic Pro
- Waves / Fabfilter / iZotope / UVI
- Wwise

荣誉

2025

美国音频工程师协会 (AES) 会员

2023.08

第十六届中国大学生计算机设计大赛

全国三等奖 / 省级三等奖

(计算机音乐创作赛道)

2021

浙江省大学生“乡村振兴”大赛

银奖

黄鼎

我是一名声音艺术硕士专业在读学生, 具备系统的音频设计与制作能力, 熟悉声音叙事节奏、音效设计与有声内容音频制作流程, 正在学习Wwise工具, 关注游戏音频风格在不同叙事场景中的运用。过往曾主导多个有声内容的声音设计与后期工作, 擅长声音节奏把控与情绪渲染。熟练使用 Pro Tools、Logic Pro等主流音频软件, 能够独立完成素材梳理、音效设计等工作, 具备良好的沟通与执行能力, 愿意在实习中持续打磨专业技能并为团队提供稳定支持。

实习经历

2023.07 - 2023.09

杭州万像循声文化传媒有限公司

混音师、声音设计师

- 参与全景混音项目, 梳理声音定位逻辑与空间氛围控制, 积累了多声道音效设计经验, 尝试构建沉浸式听感环境, 具备声音空间表达能力。
- 积累了全景声混音的实践经验, 熟悉混音技术流程与逻辑。

2023.01

杭州犀照科技有限公司

媒介实习生

- 资料整理, 独立完成多个品牌推广短视频制作 (如海信), 内容成功发布至品牌新媒体平台官方账号。
- 工作中深化了对新媒体环境下短片与长片影视内容制作流程的理解。

2022.07

杭州市临安区融媒体中心

音频制作

- 为临安人民广播电台 (乐活广播) 制作两档节目 (一档直播、一档录播), 并参与策划5-6场线下晚会及系列宣传活动, 深化了对广播节目制作与活动执行的理解。
- 独立为“安吉欢乐水上乐园”创作并完成30秒商业广告, 作品于乐活广播调频播出。

项目经历

独立游戏项目 - 《小桶桶大冒险》

游戏声音设计

- 担任项目音频负责人, 对接策划与程序, 负责游戏中所有音频内容的设计与集成;
- 项目为一款像素风动作冒险游戏, 预计于2025年底上线 Steam 平台, 现阶段已在社交平台获得较高关注;
- 结合游戏场景与角色特性, 完成包括UI音效、角色动作音、环境氛围与事件触发音效在内的系统音频设计, 致力于为游戏构建个性鲜明、反馈清晰的声音语言。

2025 CiGA Game Jam - 百辞斩Resign or Die

音频音效

- 参与为期48小时的游戏创作活动, 担任项目音频负责人, 完成全流程声音设计与音效素材编写工作;
- 短时间内高效完成从游戏风格确认、音效设计、实施集成到最终输出的完整音频流程, 提升了团队协作与现场快速创作能力。
- 项目在上海线下站点获评为优秀作品, 并入选推荐展示名单;

音频设计练习 - 《里约大冒险》片段重构 (全景声)

声音设计

- 参考电影片段重构音效方案, 设计角色动作声、场景环境音与动态事件音效;
- 运用 Pro Tools 完成素材重建、节奏切分与空间定位, 构建游戏风格化音画同步体验;
- 训练逻辑触发思维, 模拟音频系统中的反馈性与叙事推动功能。

音频设计练习 - 《姜子牙》片段重构

声音设计

- 选取动画片段进行声音重设计, 重构环境声、打斗音效、强力冲击音效与特效音;
- 分析片段节奏与氛围, 结合动画动作与角色情绪精准匹配音效, 提升视听节奏感;
- 利用 Pro Tools 与多个第三方插件进行分轨编辑与混音, 强化画面节奏与听感层次;
- 积累了动画类视觉内容的声音设计技巧, 提升了动作同步与情绪渲染能力。