



MING YEN

鄭名言 | 1995

VERSION
2025

SOUND DESIGN / GAMING AUDIO PRODUCTION

ABOUT ME

嗨，我是名言，也可以叫我Ethan。

熱愛遊戲和音效設計，至今已有10年+遊戲聲音整合經驗。使用FMOD和Wwise完成20+專案。擅長聆聽和注重溝通協作，致力為作品創造沉浸式的聲音體驗。

EXPERIENCE

2024

WHAT SOUNDS INTERNATIONAL CO., LTD.

► Founder

- 成立《瓦聲國際有限公司》。
- 和影視團隊合作數字人專案，獲得2024倫敦設計服務類別金獎。
- 拓展聲音以外的業務，額外提供客戶平面設計、攝影、拍攝和剪輯等服務。

2022

VAR LIVE ENTERTAINMENT

► Lead Sound Designer | Sound Supervisor

- 參與《VAR BOX》機台產品之所有音效、音樂設計。
- 和消防局、警局、工研院、毒化局等政府單位參與沉浸式VR項目開發。
- 開發臺北站前VR多人射擊遊戲Dolby Atmos 11.2.4沉浸式音效設計
- 參與STEAM遊戲《VAR：EXTERMINATE》全音效、語音和音樂設計。

2020

OMAS ENTERTAINMENT

► Sound Designer

- 參與10+大型場域VR遊戲音效、音樂製作。
- 設計音頻震動地板，和團隊一同打造爆款沉浸式VR遊戲《失控地鐵》、《白色懼塔》、《奪寶奇謀》與《VR方城市》進駐義大遊樂世界VR STATION。

2015

OXON STUDIO

► Sound Designer / Composer

- 參與《Future War：Reborn》、《世界3》、《銀河掠奪者》等遊戲內音效設計、音樂製作。

ACHIEVEMENT



G O L D
WINNER

London Design Awards - 2024
Where Generative Souls Meet Creative Minds
負責語音生成



S P E C I A L
MENTION

SFX Design Competition - 2023
SoundMorph SFX Design Contest
特別提名



A W A R D
WINNING

WOW Shadowlands Trailer Contest - 2020
Re-composing competition
先鋒者音樂大賽 - 優勝

CONTACT

mynomo101@gmail.com

+886953512151

TORIGAZO.COM

SOUNDJAEGER.COM

CORE SKILLS

DAW

FL Studio

REAPER

GAME ENGINE

Unity

Unreal

AUDIO ENGINE

fmod

Wwise

EDUCATION

2015-2019

正修科技大學

數位多媒體設計系

2013-2015

國立雲林科技大學

資訊工程系

1

SOUND

CREATIVITY

The following are the software and tools that I frequently use or are essential in my work.

In terms of creative production, I am skilled at using simple synthesizers and various modulators to craft unique sound effects, and I rely on a wide range of plugins for post-production processing.

There is no such thing as the best tool—only the most suitable one.

DESER



FLSTUDIO



REAPER



CUBASE

MIDDLEWARE

fmod®



GAMESYNTH



BASEHEAD



AUDACITY

SOUND
PARTICLES

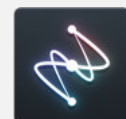
SOUND



KONTAKT



ENGINE AUDIO



IZOTOPE

music

2

VISUAL

IMAGINARY

I find inner peace in the creative process. Beyond working with sound, visual aesthetics are also important to me.

Although I am not formally trained in art, I enjoy spending time on aesthetics—whether it's color grading photos or doing some basic layout design.

To me, it's the same as sound design: placing the right elements in the right place.

PHOTO RETOUCHING



PHOTO



LUMINAR



PHOTOSHOP

GRAPHIC STUDIO



DESIGNER



COMFYUI



ILLUSTRATOR



PUBLISHER



FIGMA

TEXT DESIGN



PREMIERE



CAPCUT



VEGAS PRO

VIDEO EDITOR



DEVELOPE

This section highlights the workflow and tools I frequently use beyond audio and video production.

Whenever I finish a design, I think about how to transform it into an interactive website, turning static graphics into lively.

I believe that sound and visuals are the best ways for the world to get to know us,

FRONTEND



HTML5



CSS



JAVASCRIPT

CSS



TAILWINDCSS



SASS

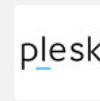
WEBSITE FRAMEWORK



WORDPRESS



ASTRO



PLESK



VUEPRESS



GITHUB

VERSION CONTROL



GIT



TORTOISE SVN

GAME ENGINE



UNITY



UNREAL

AUDIO

PROJECT SHOWCASE



負責 | 參與內容

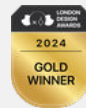
數字人語音生成設計

FAFU CREATIVE



透過人工語音訓練技術，並結合 Unreal Engine 引擎與表情和情緒控制系統，讓 Ayako 能夠精準詮釋核心情感狀態。

此項目代表 Digitopia 參與國際競賽，並獲得 London Design Awards、MUSE Award 等多項全球設計殊榮認可。



參與年份

2024

ZEUS VR



由ZEUS VR打造的虛擬實境休閒遊戲，參與從老虎機 / 百家樂 / 21點和撲克等遊戲之音效設計，並透過 wwise實現音效互動。

負責 | 參與內容

機台遊戲音效 / 音樂設計



參與年份

2024-2025

AUDIO

SHOWCASE



億萬光年

參與年份
2023

負責 | 參與內容

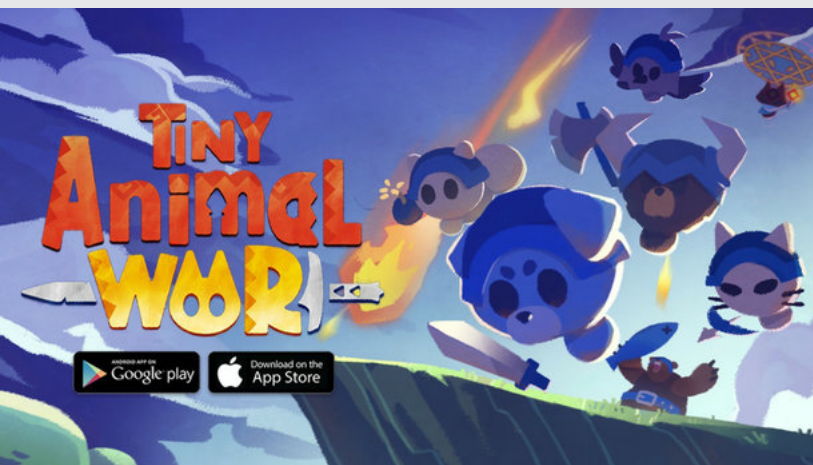
部分遊戲音效設計
遊戲開頭短片音樂
遊戲預告短片音效/音樂

無盡愛麗絲

參與年份
2022-2025

負責 | 參與內容

部分角色技能音效設計
部分怪物和怪物技能音效設計



TINY ANIMAL WAR

參與年份
2023

負責 | 參與內容

部分遊戲怪物 / 技能 / UI音效設計

AUDIO

SHOWCASE

VAR:EXTERMINATE

參與年份
2021

負責 | 參與內容

遊戲內全音效 / 音樂設計

遊戲語音設計

預告音樂製作



THYMESIA

參與年份
2021

負責 | 參與內容

關卡BOSS (VARG) 背景音樂製作

守夜人：長夜

參與年份
2020

負責 | 參與內容

部分BOSS|怪物音效設計



AUDIO

SHOWCASE

銀河掠奪者

參與年份
2016

負責 | 參與內容

遊戲音效設計
遊戲開頭短片音樂製作
遊戲預告短片音效/音樂



世界三

參與年份
2016

負責 | 參與內容

遊戲音效設計
遊戲開頭短片音樂
遊戲預告短片音效/音樂製作

FUTURE WAR 《ROBORN》

參與年份
2016

負責 | 參與內容

BOSS|怪物音效設計
人物技能音效設計
音樂製作

