

程天逸

出生日期：2002年8月1日
手机/微信：13552551798
作品：tianyicheng-art.com

所在地：美国匹兹堡（2027年毕业）
邮箱：lisawu12138@gmail.com



教育背景

卡耐基梅隆大学CMU 硕士 娱乐技术ETC 2025.09 -- 2027.05

➤ 方向：游戏设计、交互体验、跨学科项目合作

纽约视觉艺术学院SVA 本科 3D动画与特效 2021.09 -- 2025.05

➤ 成绩：GPA 3.9/4.0（专业前5%），SVA Honor荣誉毕业生

➤ 方向：3D艺术、计算机媒体

个人技能

- 游戏 / 互动开发
 - 游戏引擎：Unity / Unreal Engine 5
 - 系统设计、玩法实现、技术美术、完整项目落地
- 3D & 技术美术
 - Maya / Blender / ZBrush / Substance Painter /Houdini
 - 建模、绑定、动捕、动画、渲染、合成 (Nuke)，实现完整Pipeline
- 视频 / 图像编辑
 - Adobe全家桶，PS / PR / AE / Nuke
 - 图片编辑、视频剪辑、Motion Graphics、特效制作、后期合成
- AI & 技术应用
 - Stable Diffusion（自动化生图、动画），使用AI工具的内容创作与辅助设计。
 - Python、Java编程基础，自动化脚本及工具开发。
- 文案撰写、公众号运营与活动宣传

项目经历

3D动画“小蓝的爱情故事” | 全流程作者  2023.09 -- 2025.05

- 本片以浪漫与真挚情感为主题，通过夸张的叙事与喜剧性的情绪表达，探讨浪漫的定义人与人之间的情感连接。
- 独立完成角色设计、绑定、动画制作、动作捕捉、渲染及后期合成，负责从概念到成片的完整动画制作流程。
- 搭建并验证了动作捕捉 + 三渲二的动画制作Pipeline，实现真实动作数据与风格化画面之间的融合。
- 赢得师生广泛好评，成片在Bilibili获得 3000+ 播放量，验证了该技术流程在动画创作中的可行性与表现力

独立游戏《与衾》 | 核心开发者  2025.03 -- 2025.09

- 一款面向女性玩家的恋爱模拟游戏，围绕亲密关系、情感陪伴与日常叙事展开，目标是探索高情感密度的互动体验。
- 作为核心开发者，负责整体游戏框架搭建、美术技术实现与核心玩法设计，参与叙事结构与情感节奏的整体把控。
- 成功上架 Steam，完整经历从概念、制作到发布的商业化流程，验证了女性向恋爱题材在独立游戏市场中的可行性。

独立游戏“对人类过敏的猫” | 策划 & 程序  2024.02 -- 2024.06

- 一款以校园为背景的叙事向游戏，通过隐喻与角色视角，讨论校园霸凌、社会压力以及个体坚持梦想的过程。
- 负责游戏策划、系统搭建与程序实现。
- 参加 2024 国际大学生创新大赛（CICSIC），获北京赛区三等奖，验证了社会议题在轻量化游戏叙事中的表达潜力。

实习经历

- 北京数字栩生科技有限公司

算法工程实习生

2023.06 -- 2023.08
- 在职期间参与 AI 模特&数字虚拟人项目的研发，主要负责基于 Python 的 SD 生图流程搭建、测试与优化。

➤ 迭代了16个版本方案，测试50余种优化方法，包括提示词结构与生成效率，对生成质量与速度进行系统性对比分析。

➤ 独立研究并完成Stable Diffusion生成AI动画的技术验证，从静态图像生成拓展至序列化输出，为后续动画化与内容延展提供可行路径。

➤ 有效提升生图效率与稳定性，验证了AI生成内容在虚拟人项目中的落地可行性，积累了AI在生产环境中的应用经验。
- 上海米哈游网络科技股份有限公司

校园大使

2023.09 -- 至今
- 担任米哈游在海外院校的校园大使，连接公司校招团队与海外学生社群，协助提升品牌影响力与招聘转化率。

➤ 负责纽约视觉艺术学院与卡耐基梅隆大学的校招宣传工作，包括线下宣讲组织、社群运营与学生咨询答疑。

➤ 利用自身影响力，覆盖多所高校学生500余人，成功吸引并收集100+有效简历，显著提升校招传播效果与转化效率。

➤ 在跨文化环境中承担沟通与组织角色，展现了良好的执行力、协调能力与对游戏行业的长期投入。

校园经历

- 卡耐基梅隆大学中国学生会

宣传部

2025.09 -- 至今
- 纽约视觉艺术学院中国学生会

推文部 文案组长

2023.09 -- 2025.05
- 主笔公众号推文，撰写活动推文十余篇，文笔得到广泛好评。涵盖活动宣传、新生指南等，有效提升社团影响力。

➤ 参与组织多场大型校园活动，累计覆盖服务学生500余人。
- SVA桌游社，SVA格斗游戏社

发起者 社长

2023.09 -- 2025.05
- 在大学期间从0到1创建两个学生社团，招募社员有50余人。展现了出色的活动策划与社区运营能力。

➤ 组织举办DND跑团、剧本杀近十次；每周组织举办任天堂大乱斗、街霸6锦标赛，丰富了校园游戏文化IP。

自我评价

- 学习能力强，好奇心旺盛。擅长快速掌握新技术，时刻关注科技发展前沿，总是率先熟练使用各种最新AI技术。

● 为人谦逊可靠，责任心强，沟通能力出色，在跨文化、跨学科团队中擅长组织，协调与支持。

● 对游戏、文学与艺术有深刻理解。

● 综合能力较强，同时具备数理逻辑思维能力和深厚的写作功底。能够完成复杂的工作。